

Marta Piñol Lloret

EL BOSCO A TRAVÉS DEL NEW MEDIA ART Y DEL VIDEOARTE: UNA RELACIÓN EXPERIMENTAL

Afirmar que hoy en día Hieronymus Bosch goza de una renovada atención y de un desaforado interés es casi una obviedad. Sostener que en estos momentos nos hallamos inmersos en un periodo de gran auge de la cultura visual y de la proliferación de las imágenes vuelve a ser, de nuevo, una evidencia. No poco menos manifiesto es el apogeo que viven las nuevas tecnologías y, por consiguiente, el significativo peso que va adquiriendo el New Media Art.

Superpongamos estas tres aseveraciones para formular el principal punto de atención del presente artículo: ¿en qué medida esta atracción por El Bosco se deja entrever o trasluce en la actual opulencia en lo que a la creación de imágenes se refiere, circunscritas estas en el terreno del videoarte y del arte de los nuevos medios? Para responder de manera justa ha sido preciso realizar una escrupulosa investigación con el objetivo de constituir un corpus, lo más exhaustivo posible, de piezas que, de una manera u otra, se inspiren o reproduzcan las obras y modelos bosquianos, una tarea cuando menos laboriosa por la inexistencia de estudios previos sobre este tema. Efectuada la investigación, afirmamos sin ambages que, efectivamente, existen numerosas obras realizadas con las nuevas tecnologías que se inspiran de manera directa en tablas del célebre pintor de 's-Hertogenbosch, debiendo precisar que solo hemos considerado aquellas cuyos artistas han declarado que tenían presente la obra de El Bosco.¹ Son tantas, que pretender abordarlas todas en la extensión máxima estipulada para este texto supondría incurrir en una mera enumeración, carente de juicios y de marco teórico. Por ello, en vez de trazar un recorrido superficial por las diversas creaciones, nos ha parecido más oportuno clasificarlas bajo una ordenación concreta y destacar aquellas que, a nuestro parecer, tienen un mayor interés por las razones que en cada caso se especificarán, deparándoles la atención que merecen; no obstante, ello no es óbice para que mencionemos

Matèria, núm. 10-11, 2016,
ISSN 1579-2641, p. 327-345

Recepció: 18-7-2016
Acceptació: 25-7-2016

¹ A la hora de compilar todos estos materiales no hemos distinguido entre aquellos cuyos autores los han creado a modo de divertimento o, por lo menos, no forman parte de los circuitos de museos y galerías de arte; aquello que nos interesa es cómo se han utilizado las tablas bosquianas como fuente creativa, al margen de su repercusión en el mundo artístico.

² Al margen del New Media Art, también la pintura contemporánea ha demostrado un gran interés por El Bosco, y más allá de pintores del siglo xx como J. Miró, S. Dalí o L. Carrington, que encontraron en sus composiciones la inspiración para las suyas propias, en el siglo xxi varios artistas han versionado directamente *El Jardín de las Delicias*, como es el caso de Raqib Shay (2004), Lluís Barba (2007) o Emily E. Erb (2009).

superficialmente algunas de las obras que no abordamos, pero de las que, sin embargo, consideramos preciso destacar su existencia.

Por consiguiente, debemos empezar explicitando esta clasificación tipológica en cuanto que es el eje que vertebrará el acercamiento que proponemos, creada en función de la relación que mantienen con las piezas de El Bosco, a saber: animación simple de una composición, inmersión libre o alteración de una obra, reinención o juego a partir de una(s) tabla(s) o aquellas creaciones cuyo sentido estriba en la interacción. Así pues, a continuación consideraremos estos distintos bloques para centrar nuestra atención en aquellas creaciones que, a nuestro entender, tienen mayor relevancia, pero sin perder el marco contextual en el que ubicarlas. Advertimos que al margen de las tipologías establecidas, muchas de las piezas que hemos encontrado parten del *Tríptico del Jardín de las Delicias* (ca. 1490-1500),² aunque no únicamente. Y es que, si bien esta obra se ha convertido casi en el portaestandarte o paradigma del derroche de fantasía y creatividad, también ha resultado atractivo para el gran público el ingente número de interpretaciones aportadas, de las más plausibles a las más inventivas, de manera que se ha generado un halo de misterio de lo más sugestivo.

Animación de composiciones

Comencemos por la primera tipología, es decir, la que comprende aquellas piezas que se limitan a poner en movimiento una o varias tablas de El Bosco y que constituyen, sin lugar a dudas, el tipo de animación más simple a nivel creativo. En esta órbita, y en lo que respecta a propuestas que animan *El Jardín de las Delicias* —entero o fragmentos de él—, cabría mencionar *Sonic Postcard The Right Way* (Andrew Jackson, 2010), *Hieronymus Lotus* (Nathaniel Whitcomb, 2011), *Detail of The Garden of Earthly Delights by Hieronymus Bosch* (Sharad Kant Petel, 2015) o *ExitStage-2010* (Mirko Žarković, 2015). Si bien la primera y la tercera proponen animaciones sencillas de pequeños fragmentos del tríptico, más complejas son, sin embargo, las otras piezas mencionadas; en el caso de la obra de Nathaniel Whitcomb, se trata de una propuesta de movimiento generada a través de la superposición variable de sesenta y dos imágenes, de ahí que pertenezca a la serie *Motion Experiments*. El trabajo mencionado en segundo lugar anima tres fragmentos del panel central por medio de la repetición de figuras, mostrando siempre movimientos laterales —si lo trasladamos al ámbito cinematográfico, es como si una cámara hubiese realizado un travelling lateral hacia la derecha—, con lo que el retablo

gana una profundidad tridimensional y logra una repetición hipnótica y casi *ad infinitum* de distintos personajes o elementos.

En relación con la animación simple de otras piezas de El Bosco, debemos traer a colación *Gula, Superbia, Ira* (Dobromil Nosek, 2007), *Animation de Tableaux de Hieronymus Bosch* (Julien Boustani, 2013) o *L'escamoteur* (Tommy Stevens, 2015). La primera, tal como describe el título, anima tres de las escenas que contiene la *Mesa de los pecados capitales* (ca. 1505-1510), pero lo hace creando historias que poco o nada tienen que ver con la tabla original y alterándolas con cierta libertad, colocando, por ejemplo, una fotografía de una mujer en el espejo en el que se mira el personaje femenino que representa la soberbia. En lo que respecta a las otras dos obras aludidas, son todavía más simples, ya que ni siquiera suman personajes o alteran las situaciones, sino que a las piezas originales tan solo les añaden una posibilidad ajena a la pintura, como es el factor tiempo; así, los movimientos sugeridos en las tablas ya no solo gozan de espacio, sino también de tiempo y, por lo tanto, puede representarse el cambio, la acción, de ahí que en la creación de Julien Boustani veamos cuatro pinturas animadas con movimientos lógicos: *La Coronación de espinas* (ca. 1510), *Ecce Homo* (ca. 1485-1495), *El prestidigitador* (seguidor, post 1496) y *La extracción de la piedra de la locura* (ca. 1501-1505). La propuesta de Tommy Stevens anima solamente la pieza aludida en su título, aportando solo movimiento a los personajes, en especial al trilero y al hombre que lo observa absorto.

Libres inmersiones

Una vez mencionadas estas obras, fácilmente puede advertirse que poco añaden a sus referentes, mientras que, en cambio, mayor creatividad permite la tipología que ahora consideramos y que se refiere a aquellas propuestas que se sumergen —con mayor o menor emancipación— en las piezas, aunque siendo fieles a ellas. En esta clasificación encontraríamos títulos como *A bird's Eye View of Hieronymus Bosch* (Museum Boijmans Van Beuningen, 2011), una propuesta de carácter didáctico que emplea la animación para acercar al público una lectura de la tabla de *San Cristóbal con el Niño Jesús a cuestras* (ca. 1490-1500), partiendo del pretexto de que un visitante del museo es absorbido por ella y una voz en *over* explica, de manera elemental, la iconografía de la obra mientras se traza un recorrido visual por el interior del cuadro siguiendo al visitante, que, a lomos del pez volador, va paseándose por varias zonas de la pintura. Pues bien, si esta pieza obedece a una voluntad instructiva y, asimismo, quiere fomen-

tar las visitas al Museo Boijmans —no en balde patrocinador de la creación—, distinta motivación tienen las otras iniciativas que mencionaremos, pues simplemente proponen acercamientos a las obras de El Bosco en tres dimensiones y, por consiguiente, permiten al espectador merodear por el interior de las pinturas, o bien crean formas complejas a partir de estas. En esta línea podríamos traer a colación títulos como *Citazioni* (Flavia Alman, 1988), una propuesta que, lejos de emitir un discurso, tan solo elige fragmentos de un par de piezas —el *Tríptico de las tentaciones de san Antonio* (c. 1500-1505) (Lisboa) y *El Jardín de las Delicias*—, transformándolas en distintos polígonos que se entremezclan creando efectos geométricos. También en esta dirección citamos *The Garden of Earthly Delights* (Tom Beg, 2011), una realización que presenta un viaje a través de la parte superior del panel central de *El Jardín de las Delicias*, acompañado de una voz en *over* que expone una explicación somera de la obra, casi una descripción de los paneles, es decir, poco aporta en cuanto a revisitación de una pieza o reinterpretación, aunque a nivel técnico es una obra de gran calidad.

No obstante, es evidente que tienen más interés aquellas creaciones que, a pesar de animar un modelo, tienen una voluntad artística propia, es decir, no solo se proponen dotar de movimiento a alguna pintura con gran precisión, sino que su mérito estriba más allá de su calidad técnica, con lo que se convierten en piezas de interés en sí mismas. Así, podemos clasificar en esta categoría dos propuestas, comenzando por un cortometraje de animación titulado *El Jardín de las Delicias* (Juan Ibáñez, 2012) (fig. 1), una realización que, como su título ya evidencia, se focaliza únicamente en este tríptico. Sin embargo, en vez de simplemente dotar de movimiento a

los personajes o reconstruir la obra en tres dimensiones para proponer una lectura iconográfica, este corto superpone varios discursos que confluyen en un interesante resultado que logra evitar caer en interpretar la pieza o recoger qué se ha dicho de ella. En cambio, lo que hace es dotar de animación a los personajes y entornos que aparecen en el tríptico, con libertad de planteamientos y acompañado por un discurso de la voz en *over*, que si bien guarda relación con los contenidos de la obra bosquiana, lo hace con total libertad y resulta de la combinación de la lectura de textos de R. M. Rilke, C. Baudelaire y M.^a J. Romero. El autor ha creado, por consiguiente, un guion que parte del referente, pero que va más allá de él para regresar a este, proponiendo un viaje que, si bien interpreta



1. *El Jardín de las Delicias* (J. Ibáñez, 2012).

ciertas metáforas que cree localizar en el cuadro, las excede y, asimismo, crea una nueva obra de valor alegórico, pues a través de la pregunta «¿Quién tiene la llave?», alberga una serie de temas de gran calado, tales como quién abre las puertas al horror, el inexorable paso del tiempo, el azar, la voluntad, el ciclo natural del hombre, la angustia por la supervivencia, la avaricia, el gran teatro de la humanidad, la carrera hacia la inmortalidad o la presencia de la muerte.³

Otra propuesta de notable interés es *The Temptation of Saint Anthony* (Antoine Roegiers, 2012) (fig. 2), una creación de un artista que ya se ha acercado en otras ocasiones a la Historia del Arte, debiendo destacar al respecto que se ha interesado de manera especial por la pintura flamenca. En esa dirección, dedica una especial atención a dos artistas cercanos entre ellos como son Brueghel el Viejo y El Bosco, en cuyos imaginarios halla universos que le interesan para su propia obra, pero no tanto en términos de modelos a partir de los cuales crear piezas que guarden cierta similitud con ellos, sino que directamente lo que hace es animar sus obras para extraer aquello que le interesa de ellas, activando sus narraciones al introducir tiempo real en el tiempo figurado de la pintura. En lo que respecta al uso de los modelos de Brueghel, debemos citar su trabajo *The Flemish Proverbs* (2005), donde anima la tabla homónima del artista flamenco, o bien *The Seven Deadly Sins* (2012), una instalación que consiste en siete pantallas de proyección simultánea que recogen una animación de los pecados capitales abordados por el pintor brabantón, del mismo modo que un año antes había realizado un vídeo partiendo de los mismos pecados y que dura no menos de 18' 30". Con relación al Bosco y a la pieza mencionada, esta consiste en una proyección en tres pantallas, correspondiendo cada una de ellas a cada uno de los tres paneles que conforman el *Tríptico de las tentaciones de san Antonio*, dotando de animación a los personajes que aparecen en él, pues el creador del proyecto afirma que aquello que le atrae de esta pintura es que carece de temporalidad, es decir, presenta varias escenas que acontecen al mismo tiempo, a pesar de conformar distintos momentos de un relato, pudiendo ver a san Antonio en diversos lugares simultáneamente, como si El Bosco hubiese unido diferentes planos de un film en uno solo, de ahí que el artista afirme que quería trasladar este mismo procedimiento por medio de la realización de un plano secuencia. Pero si esto constituye la primera parte de su creación, fiel al retablo, la segunda va más allá en cuanto que lo que muestra en realidad no existe; nos encontramos, en cambio, en la cabeza de san Antonio, per-

³ Es interesante atender a las propias palabras del artista sobre cómo concibe su obra: «Desde el comienzo se tuvo claro que había que hacer un recorrido formal por el tríptico: Génesis, Paraíso e Infierno. Hay una escena que nos gustaba a todos porque de alguna forma resume el interés de El Bosco por retratar el universo religioso y el pagano, esos dos enfoques que se pueden apreciar en casi todas sus obras. Me refiero a la escena de la calavera y el encauchado que balancea la llave. La pregunta "¿Quién tiene la llave?" nos pareció un hilo conductor interesante para llevar el peso de la narración», declaraciones publicadas en: «Un recorrido por el "El jardín de las delicias"», *Revista Arcadia*, 8 de agosto de 2012. Disponible en: www.revistaarcadia.com/arte/articulo/un-recorrido-el-jardin-delicias/29205 [consulta: 6 de junio de 2014].



2. *The Temptation of Saint Anthony* (A. Roegiers, 2012).

⁴ Antoine ROEGIERS, *The invention of painting (Personal Catalogue)*, Geneva, Galerie Guy Bärtschi, 2009, p. 8.

⁵ El movimiento es uno de los motivos clave en la obra de este artista, autor también de múltiples lienzos en los que reproduce célebres telas de artistas como Rubens, Van Dyck, Guido Reni o Rembrandt, entre otros, con algún o varios personajes borrosos a causa de su movimiento, como si hubiesen sido captados por una instantánea con una velocidad de disparo demasiado lenta.

cibiendo, por consiguiente, su propia visión mental. El film termina de una forma imprevista y el artista la describe del siguiente modo:

Dans cette partie, je perturbe le regard, le mets à l'épreuve par une longue transformation et une mise au point très lente. Le film se termine sur les panneaux extérieurs imaginaires où se campent en vis-à-vis Jérôme Bosch et moi-même, portant chacun Saint Antoine.⁴

Asimismo, este creador no solo ha mostrado su interés por El Bosco únicamente a través de sus videocreaciones, sino que también le ha dedicado varias pinturas; piénsese al respecto en lienzos como *La chute de Saint Antoine* (2009), una obra inspirada de manera más libre en la tabla bosquiana, o en *Le messenger du diable* (2009), una creación más o menos libre del ser que se desplaza en patines del mencionado tríptico, el mismo al que le dedicará una serie de nada menos que doce telas bajo el título de *Le messenger du diable, Serie 1* (2009), consistente en representarlo en movimiento y cayendo al suelo en varias de ellas.⁵

Reinvenciones

Una vez consideradas todas estas obras, es preciso atender a la tercera tipología de la clasificación establecida, posiblemente la más rica y de mayor interés, relativa a aquellas propuestas que recrean una obra de El Bosco o juegan con ella, pero desde una gran libertad, es decir, evidenciando el referente pero pudiendo alterar tanto la forma como el contenido o significado del mismo. No se pretende, por lo tanto, ofrecer viajes o navegaciones a través de las obras, y tampoco estamos ante simples citas o inspiraciones en algunos personajes en concreto, sino que se trata de elegir una obra y transformarla del modo más flexible posible, aunque, de un modo u otro, aludiendo al original. Mencionemos, en primer lugar, aquellas piezas que emplean figuras de El Bosco dentro del universo del pintor, es decir, sin desvincularlas por completo de las obras de las que se han extraído. En este sentido, se puede aludir a una pieza animada mediante collage y ordenador, pero de una fecha lejana, como es *L'Escamoteur* (Eve Ramboz, 1991), creada por una artista que además de haber trabajado con Peter Greenaway —entre otros grandes directores— en el terreno de la infografía y los efectos visuales, antes ya se había acercado a una pieza de El Bosco, animando *La extracción de la piedra de la locura*. Se trata, sin embargo, de una realización de muy corta duración (3 minutos), mientras que, en cambio, la obra que consideraremos a continuación no solo

dura nada menos que 13 minutos, sino que también tiene mayor interés. Esta relevancia reside, a nuestro entender, en la asombrosa recreación que realiza —no imitación literal— del imaginario bosquiano, extrayendo personajes de diversas tablas y conjugándolos todos en un universo de corte onírico, casi surrealista, donde todo parece tener la lógica de lo ilógico, es decir, que genera cierta armonía en un delirio total si se observa desde un punto de vista de corte racional: no se trata de intentar arrojar luz sobre los significados y alegorías del universo del pintor, tampoco de animar unas obras en concreto, sino de sumergirse con libertad en su riqueza creativa para configurar una obra, si cabe, igual de fantasiosa y creativa.

Mencionemos también que la misma artista ha animado recientemente otra obra derivada de El Bosco, si bien en este caso no se trata tanto de un libre devaneo con el imaginario del pintor, sino más bien de una inmersión emancipada en una pieza en concreto, *El Jardín de las Delicias*, por medio de una creación en que imágenes y música se encuentran unidas de manera indisoluble y tienen el mismo peso, nos referimos a *Le Jardin des Délices à 360°* (Eve Ramboz, 2014). En ella se aprovecha a la perfección el uso del sonido multicanal para generar un efecto de inmersión total en la obra, algo que se combina muy bien con la capacidad evocativa y el tempo de las imágenes. Unas imágenes que más allá de quedarse en la mera animación, son mucho más libres, pues es como si los personajes partieran del cuadro para ir más allá; no se trata de imaginar cómo se moverían las figuras de El Bosco, sino de crear una narración libre con ellas y con una sensibilidad que excede los límites de la pintura tardomedieval para acercarse, incluso, a un imaginario más cercano al prerrafaelismo, algo evidente en la última representación de una figura humana antes de la clausura del film (fig. 3), que nos remite claramente a la *Ofelia* de John Everett Millais (1852).⁶ La realizadora encuentra, por consiguiente, un nexo entre la obra bosquiana y esta pintura, debiendo destacar al respecto que, curiosamente, en el film *Melancolía* (*Melancholia*; Lars von Trier, 2011) volvemos a encontrar una alusión directa a la célebre pintura de Millais, del mismo modo que en un momento dado también aparece un detalle del tríptico, en concreto un fragmento que muestra los pájaros de la parte izquierda del panel central. No estamos, por consiguiente, ante la mera ilusión de introducir el factor tiempo en las pinturas y lograr movimiento, ni ante una explicación de una obra, sino en el terreno de la libre sugerencia, de los vínculos creativos liberados de las constricciones temporales, de ahí que sea factible encontrar concomitancias entre obras y citas, todas ellas promotoras y partícipes de estas sensibilidades evocativas.

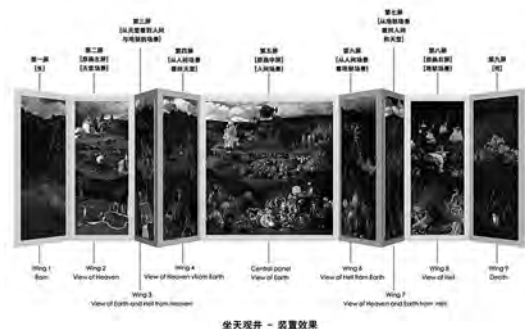
En esta línea en que se parte de las obras empleando sus personajes o entornos sin extrapolarlos al mero terreno de la cita descontextualizada es

⁶ La referencia a esta obra es hartamente evidente, y por si existiese algún atisbo de duda, las siguientes palabras de la realizadora la disipan por completo, al mismo tiempo que dicen mucho de su intencionalidad: «*Quel pouvoir de consolation nous donne cette œuvre, quelle folie à l'image, quel grincement à l'oreille qui suspend le temps. Hier est Aujourd'hui. Ce que nous cherchons nous crève les yeux: la Renaissance d'hier face à la dépression d'aujourd'hui. Nous sommes au royaume des aveugles: la multiplicité nous brouille le regard, l'anecdote nous empêche de saisir l'ensemble. La fuite est toujours dans l'histoire, pas la grande avec une grand H, la petite: celle qui commence et qui finit. La littérature et la poésie. Les larmes d'Ophélie forment des rivières. Le monde se renverse dans un tiraillement d'entrailles. Seule la nuit*», declaraciones de la directora en Bergame PÉRIEUX: «Le Jardin des délices à 360», *Lesonmulticanal*, 12 de febrero de 2014. Disponible en: www.lesonmulticanal.com/2014/02/12/le-jardin-des-delices-a-360/ [consulta: 5 de junio de 2016].



3. *Le Jardin des Délices à 360°* (E. Ramboz, 2014).

donde ubicamos otra propuesta de gran interés como es *Microcosm* (Miao Xiaochun, 2008), creada por un representante del New Media Art y fotógrafo, cuya producción en muchas ocasiones efectúa reinterpretaciones subjetivas de grandes obras del arte occidental, como es el caso, por ejemplo, de su pieza *The Last Judgement in Cyberspace* (2006), a propósito del Juicio Final de la Capilla Sixtina pintado por Miguel Ángel. Sin embargo, en el caso de *Microcosm*, el artista se acerca a *El Jardín de las Delicias* no para reproducir en movimiento algunas de las figuras que lo componen, sino para extraer de él tres cuestiones: la estructura del tríptico, que ampliará hasta convertir su obra en una instalación a modo de políptico de nueve paneles (fig. 4); la idea de reinventar un espacio en el que tendrán gran protagonismo los conceptos de paraíso y pecado; y el mantenimiento de la dimensión alegórica de la pieza, si bien actualizada en el tiempo y reflejando las guerras, la violencia, la crisis medioambiental, etc., mostrando, entre otros, robots, ordenadores o naves espaciales que nos trasladan a una evidente contemporaneidad del relato. Una gramática actual que se expresa no solo con el uso de elementos tecnológicos, sino también en el hecho de que toda la obra está creada en tres dimensiones, lo que permite que el artista pueda obtener múltiples puntos de vista que, sin duda, repercuten en la lectura de la obra y en su significado, pues los tres paneles centrales emplean la misma perspectiva que el tríptico original, mientras que los otros seis usan otros puntos de vista, configurando, en total, un conjunto de siete perspectivas distintas. Tal decisión incide en el contenido de la obra, en cuanto que determina su lectura y su vertiente alegórica; en palabras del creador:



4. *Microcosm* (M. Xiaochun, 2008).

*The side panels reflect various perspectives by examining the original three scenes, now linked together on the same dimension, from different viewpoints. From heaven, surpassing earth, one can directly see hell, and from hell one can also look back at earth and heaven; from birth we see death, and from death we look back at birth.*⁷

Además de este políptico, y bajo el mismo título, también este artista ha realizado una animación digital en tres dimensiones de unos 16 minutos en la que se expresan los mismos contenidos que muestra la instalación, a saber, una alegoría contemporánea de la violencia y destrucción del mundo, aludiendo a la convivencia entre naturaleza y tecnología, mostrando desde fuentes, manzanas y jirafas, hasta seres robóticos leyendo en código binario, pasando por la muerte y la destrucción, visiones en lenguaje contemporáneo de *vanitas*, seres humanos troceados como hortalizas para ser alimento de pájaros, una partida de ajedrez como metáfora de la vida, una danza de la muerte encima de un ordenador portátil, la demolición total del mundo —incluida la quema del tríptico del que parte la obra—, un huevo del que salen trece personas, una suerte de arca de Noé que termina sumida en un libro y, finalmente, la idea de creación y destrucción del mundo. En definitiva, las dos versiones de *Microcosm* redundan en los mismos conceptos e ideas, empleando recursos análogos y jugando con la planificación y secuenciación de los hechos; por un lado, por medio de la complejidad espacial y perspectivística y, por otro, mediante el desarrollo en el tiempo.

Pues bien, si las obras de Eve Rambosz y Miao Xiaochun son de especial interés por su valor creativo y sofisticación narrativa, destaquemos también, aunque en una posición más moderada, *Ad un passo dal paradiso* (Silvia da Gennaro, 2012), en este caso una pieza cuya narrativa gira en torno al viaje de un alma al más allá, aludiendo a la existencia de un infierno tras el paraíso. Exactamente esta videocreación emplea un par de pin-

⁷ Declaraciones en una entrevista de Huang Du a Miao Xiaochun, disponible en: www.karetsky.com/MiaoXiaochun_HuangDu.pdf [consulta: 7 de mayo de 2016].

turas de El Bosco de una manera muy curiosa: actúan como si una fuera el reverso de la otra, en concreto la tabla izquierda del *Tríptico de las tentaciones de San Antonio* (Lisboa) y la tabla de la *Ascensión al Empíreo* (ca. 1505-1515), ambas con múltiples licencias creativas y variaciones. El argumento es muy simple: un hombre fallece en la primera tabla mencionada a causa de una piedra que se precipita sobre su cabeza, y en la segunda, hay ángeles sosteniendo almas y elevándolas hacia la parte superior que comunica con la otra tabla, de manera que entre ambas se producen varios desplazamientos de personajes. Una propuesta, pues, que conecta dos piezas distintas a partir de la idea del tránsito de las almas. Sin embargo, todavía es más simple el punto de partida y desarrollo de otras obras que, en la misma línea, emplean figuras de El Bosco con una amplia libertad, pudiendo traer a colación títulos en los que no profundizaremos como, por ejemplo, *Cadavre exquis Jerome Bosch* (Sélections regionales des Olympiades des métiers, 2008), *The Mad World of Bosch* (Alexi Scheiber, 2015) o *Boschs Hell* (Spinoff Studio, 2014). La primera, a partir de *La visión de Tondal* (seguidor, finales del siglo xv), muestra a un personaje que lanza explosivos y destruye partes de la obra; la segunda, a propósito de *El Jardín de las Delicias*, exhibe a personajes que salen de un libro y cobran vida por medio de la técnica del *stop-motion*, y la tercera propone una mezcla de figuras procedentes de distintas tablas, tales como *Las tentaciones de san Antonio Abad* (ca. 1510-1515), el *Tríptico del Juicio Final* (ca. 1500-1505) (Viena), el *Cristo con la cruz a cuestas* (1510-1516) (Gante) o el *Descenso de Cristo a los infiernos* (seguidor, ca. 1575), en algunos casos tan solo animándolas y en otros haciendo interactuar a personajes procedentes de distintas obras.

Centremos nuestra atención, en cambio, en dos tipos más de proyectos dentro de esta clasificación; a saber, aquellos que introducen figuras humanas en la composición y aquellos que no solo utilizan procedimientos informáticos para realizarlos, sino que estos medios forman parte explícita de las obras. En lo que respecta a la primera tipología, destaca, sin lugar a dudas, una propuesta que sobresale del resto, nos referimos a *The Quintet of the Astonished* (Bill Viola, 2000). Y lo hace porque no se limita a reproducir formalmente su referente, sino que lo evoca, superando la idea del *tableau vivant* para ahondar, como ahora destacaremos, en la investigación y captación de las emociones. Para entender esta obra, perteneciente a la serie denominada *Passions*, es preciso remontarnos a la estancia del videoartista en el Getty Research Institute en 1998, donde, junto a otros artistas y especialistas, dedicó durante un año una especial atención a la representación de las emociones. A ello cabe añadir que Viola se llevó con él varios libros entre los que se encontraban escritores orientales y estu-

dios de A. Coomaraswamy o D. T. Suzuki, al tiempo que se interesó por autores místicos de finales de la Edad Media, como el Maestro Eckhart o san Juan de la Cruz. Junto a estos escritos, también fue fundamental la lectura de textos sobre la representación de la emoción en el arte como, por ejemplo, los estudios de H. van Os, J. Montagu o V. Stoichita. También hay que añadir las visitas que realizaba cada tarde al Getty Museum, pues se sentía atraído por obras en las que detectaba un fuerte componente místico —sobre todo aquellas religiosas de los siglos XV y XVI—, contexto en el que la National Gallery de Londres le invitó a participar en una exposición para la cual debía hacer una obra basada en alguna de sus piezas, eligiendo *La Coronación de espinas* (ca. 1510), a partir de la cual realizó *The Quintet of the Astonished* (2000). Sin embargo, en su propuesta encontramos cuatro hombres y una mujer, todos ellos actores, ataviados de un modo que poco tiene que ver con la composición de El Bosco, dispuestos sobre un fondo negro y con un foco de luz distinto del referente, los cuales fueron filmados en una película de 35 mm de alta velocidad y luego ralentizados brutalmente para hacer perceptibles los movimientos casi invisibles y retroproyectados en una pantalla. Ante tal obra, uno no puede sino preguntarse qué es lo que buscó en la tabla flamenca y, para ello, arroja una gran luz la lectura de su diario, en el cual remarca que lo que le interesa de la pieza es «la superficie cambiante de la emoción y la relación», considerando que le gustaría realizar un trabajo basado en ella donde las emociones deberían aparecer y desaparecer «de una forma tan gradual que es difícil decir dónde empieza una y termina la otra. Las relaciones entre las figuras se vuelven fluidas y cambiantes».⁸ Por consiguiente, lo que halla en la tabla es la expresividad de los personajes, la comunicación de sus emociones y la falta de conexión existente entre ellos, algo que reproducirá con claridad en su pieza en cuanto que los sentimientos de los personajes son individuales: cada uno de ellos, después de haber recibido poemas de Rilke y san Juan de la Cruz, debía mostrar una emoción diferente y tenía puntos distintos a los que dirigir la mirada. Con todo, asistimos a una conjunción de expresiones individuales que pasan de la calma al trance y a la exhaustividad. En definitiva, una labor que, por su tempo y concepción, transmite a la perfección la relevancia de la expresividad, al mismo tiempo que destaca en el panorama de obras que toman a El Bosco como referente en cuanto que supera la mera copia de este para extraer lo que le interesa de él y lo plasma en una obra original y propia, llevándola más allá de un *tableau vivant*,⁹ y es que, como bien señaló J. Aumont a propósito de las relaciones cine-pintura, la alusión o cita es más interesante en muchas ocasiones que la referencia mecánica o el pastiche.¹⁰

⁸ John WALSH, *Bill Viola. Las Pasiones*, Madrid, La Caixa, 2004, p. 21.

⁹ Bien conocido es el interés de Bill Viola por el arte de épocas pasadas. Respecto al caso medieval y a su serie *Pasiones*, destacan las siguientes obras: *Dolorosa*, *The Locked Garden*, *Man of Sorrows*, *Catherine's Room*, *Observance* o *Emergence*.

¹⁰ Jacques AUMONT, *El ojo interminable*, Barcelona, Paidós, 1997, p. 186-187.

En semejante línea, pero en una órbita distinta, ubicamos la propuesta *Cristo con la cruz auestas* (Troupe del Cretino, 2014), pues si bien en el caso anterior se pretendía reflejar la esencia de la obra, la emoción, prescindiendo de respetar la forma en un sentido literal, en este caso es justo al revés: asistimos a una reconstrucción formal de la pieza *Cristo con la cruz auestas* (Gante), colocando a un mismo actor en distintas posiciones y al mismo tiempo para reproducir el modelo compositivo propuesto por el pintor flamenco en la obra homónima. Al margen de las distancias existentes entre la pieza de Bill Viola y esta realización, en ambos casos son los cuerpos los auténticos protagonistas y también creadores de la obra; ahora nos referiremos a una propuesta que lo que hace es introducir figuras humanas en las tablas de El Bosco. Se trata de *El Bosque* (Ange Potier, 2012), un cortometraje de 8 minutos de duración que propone la inmersión de tres cuerpos femeninos desnudos en *El Jardín de las Delicias*, aunque tan solo en fragmentos del panel central y, por consiguiente, lejos del sufrimiento de la tabla que representa el Infierno. Asimismo, si bien aparecen algunos de los cuerpos humanos de la pintura, estos tienen menor presencia que en la tabla original, asistiendo al despertar de estas tres mujeres en perfecta comunión con la naturaleza, disfrutando de manera inocente e ingenua de los placeres que el entorno natural les procura e interactuando con los animales. En esta suerte de Edén, las tres mujeres, cada una por separado, se recrearán en la abundancia de la naturaleza y terminarán emprendiendo el vuelo, hasta lograr alzarse y sumergirse en el más allá del apacible cielo de la tabla central. Los cuerpos humanos se encuentran perfectamente incorporados a la pintura, lo que nos recuerda a algunas de las experimentaciones que desde el ámbito fotográfico se han acercado a El Bosco y a este tríptico en concreto; nos referimos a un par de proyectos de las fotógrafas Larita Engelbrecht, con su obra *Saturated Spectacle: After Hieronymus Bosch* (2011), y Lori Pond, con la serie *Box Redux 4.0* (2016). En lo que respecta a la primera, si bien introduce cuerpos humanos en la tabla central, lo hace en una dirección distinta a la obra del animador Ange Potier, pues en vez de mostrar una armonía de pocos cuerpos gozando de una opulencia pausada de la naturaleza, aludirá al exceso y a la materialidad —una constante en sus proyectos—, algo que capta a la perfección por medio de una saturación de figuras que alcanzan una clara dimensión de *horror vacui*. En relación con la serie de Lori Pond, se trata de un caso distinto en cuanto que aísla a personajes pertenecientes al tríptico y los representa por medio de fotografías en las que disfraza y atavía a figuras humanas con la ropa adecuada —y prótesis, si es preciso— para que remitan a sus referentes de la manera más fiel posible, incorporando, además, a la textura de las fotografías el craquelado

exacto del tríptico tras extraerlo de una imagen digital, todo ello con el fin de lograr la mayor fidelidad sin mermar la originalidad o el valor artístico de sus instantáneas.

Valorada la presencia humana, centremos nuestra atención en aquellas obras que no solo han empleado la tecnología en su proceso de concepción, sino que, además, en ellas este asunto tiene una incidencia en su significado. Comencemos por referirnos a una propuesta de gran originalidad como es *The Garden of Emoji Delights* (Carla Gannis, 2013) (fig. 5), cuyo título ya deja intuir que parte de *El Jardín de las Delicias* para proponer una representación en la que se suprime el lenguaje de El Bosco por otro lo más contemporáneo posible, como es el de los *emojis*. Nos hallamos, por consiguiente, ante una pieza que ha sustituido las figuras pertenecientes a otro momento histórico por un sistema de comunicación reciente y que pretende lograr una transgresión como la que, a su entender, realizó El Bosco en su lenguaje para con sus contemporáneos, una cuestión que expresa del siguiente modo:

Transcribing visual symbolologies of an earlier era using emoji makes perfect nonsense-sense to me, particularly with Bosch's The Garden of Earthly



5. *The Garden of Emoji Delights* (C. Giannis, 2013).

¹¹ Declaraciones de la artista en: Benoit Palop, «Step Inside “The Garden of Emoji Delights”», *The Creators Project*, 24 de octubre de 2014. Disponible en: <http://thecreatorsproject.vice.com/blog/step-inside-the-garden-of-emoji-delights> [consulta: 2 de mayo de 2016].

*Delights, in that his own visual style was so idiosyncratic and remarkably distinct in contrast to his peers. His transgression of the codified religious iconography of his day, his humor and irreverence, appeal to me most, and feel ‘modern’. So, why not revisit an epic story depicting human folly and earthly debauchery with the cute and virtual signs (symbols) of our times?*¹¹

A nivel estético, no cabe duda de que estamos ante una obra de gusto absolutamente pop, algo que encaja con su dimensión crítica para con el consumismo actual, la superficialidad y el vacío contemporáneo, o los deseos y fetichismos sexuales que se expresan en la pieza de una manera humorística, si bien no carente de enjuiciamiento tras las apariencias. Un efecto pop magnificado si tenemos en cuenta que, aunque existe una versión estática de ella, realizada, además, en las dimensiones exactas del referente del que parte, la más interesante es la dinámica, la cual también reproduce el tríptico en su totalidad. El movimiento amplifica todavía más el efecto abigarrado de la composición, del mismo modo que hace más palpable la banalización del original y, por extensión, de nuestro sistema de comunicación actual, inmerso en estos estándares visuales. Más allá de su significación, detengámonos en su forma —evidentemente inseparable de su contenido, pues su modo de expresión es lo que la configura y le confiere sentido—, precisando que en un principio la artista tenía previsto convertir en emoticonos tan solo los personajes del panel del Infierno, aunque luego decidió hacerlo en la obra entera. Además, no se quedó ahí, sino que incluso ha realizado animaciones independientes del tríptico en conjunto, aunque partiendo de sus motivos, y también ha confeccionado dibujos digitales en versión estática a partir de sus personajes convertidos en emoticonos, ha creado junto con Everett Kane una figura en 3D de un personaje de este tríptico o incluso ha generado un anuncio ficticio de una supuesta aplicación de móvil que permitiría a los usuarios convertir esta obra de El Bosco en emoticonos con tan solo desplazar los dedos por encima de la tabla original. En definitiva, lo que ha hecho C. Giannis es trasladar este tríptico a la contemporaneidad, tomando la senda de muchos artistas digitales que trabajan mezclando obras del pasado con los lenguajes informáticos actuales, tanto en el ámbito de los *emojis* o emoticonos como en el del arte creado por medio de *gifs*.

En ese sentido, podemos referirnos a actividades que se realizaron en el ámbito cultural, como un curioso experimento en el que se transcribió íntegramente en *emojis* la célebre obra de Herman Melville *Moby-Dick*, así como desde algunos museos se ha impulsado la propuesta dirigida al público de reproducir obras por medio de este lenguaje, como ocurre con una iniciativa de la Tate Gallery que consiste en transformar de este modo

algunas de las piezas que se encuentran en una sala en concreto, ya fuera describiéndolas mediante *emojis* o bien recreándolas por medio de estos, como hace la obra de Carla Gannis, y también realizando *memes*. Se trata de una propuesta que se articuló a partir del *hashtag* de Twitter *#emojiarthistory*, y es que, en realidad, las redes sociales y la cultura de internet han jugado un papel primordial en el desarrollo de este tipo de iniciativas al retroalimentarse del propio lenguaje que emplean. Una línea en la que deberíamos ubicar a creadores que trabajan con *gifs* creados a partir de obras de la Historia del Arte; destaquemos al respecto dos artistas como la francesa Anne Horel y el canadiense Scorpion Dagger. Estamos, por consiguiente, ante un sistema de expresión, o incluso podríamos hablar de un tipo de imaginario visual y comunicativo, que ha sido popularizado gracias a las nuevas tecnologías, y su presencia se justifica a través de la red, de ahí su casi omnipresencia en nuestra sociedad actual; sin embargo, emplearlo en un trabajo artístico no supone prolongar su uso expresivo habitual, sino que implica aislarlo, extraerlo de su función originaria para crear a partir de él, de ahí que sea preciso distinguir entre los *memes*, los *gifs* y los *emojis* que circulan en las redes sociales como vehículos de expresión y la propuesta de Carla Gannis, donde precisamente se ha usurpado este sistema comunicativo para interrumpir su función al uso y proponer su empleo desde un punto de vista reflexivo en torno a una obra de arte.

En la misma línea debemos ubicar una creación que también ha subvertido el lenguaje de *El Jardín de las Delicias* mediante el uso de *emojis*, nos referimos a la pieza *El jardín de las emoji-delicias* (Edurne Herrán, 2014). En este caso, nos encontramos ante una obra estática de un tamaño desmesurado (100 m²), en la que también se han eliminado todas las figuras que pueblan este vergel para sustituirlas por abundantes *emojis*, y que ha formado parte de las seis pancartas que, bajo el lema de reflexionar sobre las nuevas formas de interrelacionarnos en comunidad, han decorado la fachada de Artium, y que luego pasará a formar parte de la colección en un formato más pequeño. Esa idea de vaciar de personajes el cuadro y aplicada a este tríptico la encontramos también en la pieza *El jardín deshabitado* (José Manuel Ballester, 2008), perteneciente a la serie *Espacios ocultos*, una propuesta que se inició en 2007 y que consiste en despojar de figuras obras emblemáticas de la Historia del Arte. Además, recientemente el Museo Lázaro Galdiano ha invitado a este artista a que retome este proyecto y lo aplique a algunas piezas de su colección, en este caso a tres maestros, como son El Greco, Goya y, de nuevo, El Bosco. Sobre el pintor que nos ocupa ha elegido dos obras: la tabla *San Juan Bautista en meditación* (1485-1510), aunque, en este caso, en vez de quitar personajes ha rescatado a una figura que fue eliminada por El Bosco y sustituida por una

¹² Erwin PANOFKY, *Early Netherlandish Painting. Its Origins and Character*, Cambridge, Harvard University Press, 2 vols., p. 357-358.

planta, el donante, y *La visión de Tondal*, en esta ocasión sin personajes. Sin embargo, en la exposición también puede verse *El jardín deshabitado*, una impresión digital sobre lienzo que respeta las medidas exactas del referente, así como una pantalla con el vídeo *Concealed Garden* (2007-2014), donde el propio artista se aproxima al tríptico para efectuar un estudio compositivo atendiendo a su estructuración geométrica. En definitiva, nos referimos a una serie de imágenes que alteran el código comunicativo de El Bosco y su iconografía al sustituir sus figuras por un lenguaje distinto, del mismo modo que en este último caso se ha optado por eliminar a todos los seres presentes en el cuadro, algo que se antoja especialmente relevante en relación con una obra considerada hermética, sobre la que se han creado interpretaciones heterogéneas desde múltiples perspectivas que abogaban por acercarse a ella en clave, por ejemplo, alquímica o astrológica. Cambiar, pues, los signos o símbolos que la conforman es en especial relevante teniendo en cuenta que, en términos historiográficos, muchos estudiosos se han aproximado a este tríptico como una obra que instaba a ser descodificada, una perspectiva que culmina en la apreciación de Panofsky cuando afirma que por más que se hayan descodificado fragmentos de la pieza, todavía nos falta la clave para descifrarla.¹²

Consideradas estas propuestas que plantean asuntos vinculados a la comunicación digital, aludamos ahora a algunas de las piezas realizadas con medios informáticos y que en su propia factura quieren hacerlos visibles. Nos referimos a un par de obras en las que las aproximaciones a El Bosco se centran de nuevo en este tríptico, ambas configuradas a partir de sistemas creativos derivados de la visualización de procesos matemáticos, como es el caso de *Fractals meet Hieronymus Bosch's «The Garden of Earthly Delights»* (Peter Ludwig Wegener, 2012) y *The Garden of Earthly Delights* (Vilson Vieira, 2015). En lo que respecta a la primera, se trata de una animación de tipo fractal, es decir, estamos ante una representación visual de ecuaciones complejas que definen un patrón geométrico creando estructuras que se extienden y prolongan hacia el infinito, tomando como punto de partida la citada obra de El Bosco, produciendo un sorprendente resultado que parece más cercano a una distopía que al propio entorno de la pieza referente. Es decir, se trata de superponer personajes y animales de la obra original sobre este fondo compositivo que, por medio de la fusión entre software y matemáticas, ha sido profundamente alterado creando hipnóticas estructuras y que, a lo largo del tiempo que dura la animación, irán mutando y creando armazones que tienden a lo ilimitado. En relación con la segunda, en este caso es una pieza estática cuyo interés, más que en el resultado, reside en el proceso seguido para su obtención: en 2015 Google dio a conocer el algoritmo que emplea para clasificar y procesar las

imágenes que alberga, conocido como *Inceptionism Code*, resultado de emplear una red neuronal artificial y que consiste en un sistema que busca e identifica patrones comunes entre millones de imágenes. La obra que mencionamos ha utilizado este procedimiento, es decir, resulta de haber procesado el tríptico original con el algoritmo desarrollado por Google, pues este sistema de inteligencia artificial que se dedica a buscar e interpretar estos patrones los ha colocado por capas, dando siempre como resultado imágenes de este cariz tan psicodélico, una práctica accesible a todo el mundo gracias a que el código fuente debe ser alojado en alguna web. Los desarrolladores de software Psychic VR Lab y Neural Net Dreams así lo han hecho y permiten subir imágenes a una página que las procesa, con lo que se obtienen resultados parecidos al aspecto que presenta el mencionado experimento realizado a partir del célebre tríptico (<http://deepdreamgenerator.com/>).¹³

¹³ Si bien hemos considerado estas inmersiones más o menos libres en la producción bosquiana, en el terreno del empleo de figuras suyas en un universo independiente de las tablas, debemos citar el cortometraje animado *The Midnight Parasites* (Yoji KURI, 1972) o *Premie Petey in Extreme Makeovary* (Dean PACKIS, 2010).

Interactividad

Llegados a este punto, es preciso considerar la última de las tipologías que hemos definido, es decir, aquella que comprende piezas cuya significación estriba en la interacción de un usuario con ellas. En esta dirección debemos distinguir dos líneas: las instalaciones, es decir, aquellas creaciones que tienen como lugar de ser los museos o centros de arte, y los videojuegos o aplicaciones, o, lo que es lo mismo, propuestas con las que se puede interactuar desde cualquier sitio. A diferencia de algunos casos precedentes, en gran medida estos proyectos no tienen tanto interés como algunos considerados anteriormente, así que tan solo nos limitaremos a mencionar su existencia puesto que la abundante profusión de piezas da buena cuenta del interés que ha habido en inspirarse en El Bosco o en convertir sus creaciones en un campo de acción. Si abordamos, en primer lugar, las instalaciones, debemos citar dos propuestas de una misma creadora: *In Limbo-Washing Machine* (Laura Dekker, 2013), a partir de la tabla *Descenso de Cristo a los infiernos*, y *The Garden of Earthly Delights or The Right to be Forgotten* (Laura Dekker, 2015), a partir del tríptico homónimo. La primera de ellas es una instalación interactiva en la que el usuario puede actuar sobre los cuerpos que van cayendo desde la parte superior de la tabla, mientras que, en la segunda, el usuario pasa a formar parte del paisaje de la pieza, saturándola de cuerpos hasta el límite. También es preciso aludir a una obra titulada *for(){};* (Brent Watanabe, 2013), si bien en este caso se trata de colocar un videojuego en una sala expositiva y la semejanza con una obra del Bosco, el tríptico de *El Jardín de las Delicias*,

viene dada por su estructura tripartita, en la que se desenvuelven figuritas típicas de los videojuegos de la década de 1980. En lo que respecta al ámbito de las aplicaciones y proyectos digitales, sobresalen dos iniciativas que nacen de un mismo estudio, ambas referidas a *El Jardín de las Delicias: Bosch VR* (BDH, 2016), una aplicación para distintos soportes que propone un *tour* virtual en tres dimensiones a través del tríptico, o *Bosch Transmedia Triptych* (Pieter Van Huijstee, 2016), una propuesta interactiva en línea que permite observar la pieza mientras una voz en *over* expone interpretaciones; dos iniciativas que se complementan con el film *Jheronimus Bosch* (Pieter van Huijstee, 2016), configurando una suerte de narrativa transmedia en torno al pintor. En cuanto a los videojuegos, más allá de aquellos que se inspiran en el Bosco —caso, entre otros, de *Sacrifice* (Shiny Entertainment, 2000) o *Zeno Clash* (ACE Team, 2009)—, y de algunos gratuitos y sencillos —*Hieronytris* (Pedro Paiva, 2014) o *50 Dark Movies in a Painting* (M&M's, 2006)—, destaca la iniciativa, generada a raíz de la conmemoración del quinto centenario de El Bosco, de organizar un concurso para financiar un juego dedicado al pintor, del que surgió ganadora una interesante propuesta titulada *Cave! Cave! Deus videt* (We Are Muesli, 2013) y del que derivó otro como es *Zwan* (Urustar, 2013). Asimismo, actualmente se encuentra en fase de desarrollo un videojuego que, bajo el pretexto de ambientarse en el célebre tríptico, tiene finalidades educativas; nos referimos a *The Garden* (Elisabeth Goins, 2015).

En definitiva, la existencia de innumerables obras que, desde el New Media Art, se apropian, citan o recrean las piezas de El Bosco es un hecho que acabamos de demostrar con creces, una situación que, sin duda, evidencia el gran interés que suscitan hoy en día sus obras; no obstante, la relevancia que estas propuestas tienen en sí mismas no es siempre la misma, pues, como hemos visto, en muchos casos nos hallamos simplemente ante la reproducción de modelos, proponiendo sólo alguna de ellas —tal como ya hemos destacado cuando así sucedía— reflexiones en torno a la propia idea del arte, del lenguaje o de la expresividad. Advertamos, por otra parte, que sería erróneo pretender que estas creaciones aportasen algún tipo de conocimiento sobre las obras de El Bosco: exigirles eso como factor de valoración sería el equivalente a demandar que las obras del pintor flamenco arrojasen luz sobre sus modelos o precedentes.

Marta Piñol Lloret
Universitat de Barcelona
martapinol@ub.edu

EL BOSCO A TRAVÉS DEL NEW MEDIA ART Y DEL VIDEOARTE: UNA RELACIÓN EXPERIMENTAL

En el siglo XXI el New Media Art muestra un gran interés por algunas creaciones de Hieronymus Bosch. Ya sea para reproducir sus obras dotándolas de movimiento, permitir al espectador sumergirse en las tablas o bien inspirarse de una manera más o menos libre en sus creaciones, existen numerosas propuestas que encuentran en sus tablas un buen punto de partida para crear mundos y entornos fantásticos. Después de una exhaustiva investigación, en el presente artículo proponemos un recorrido a través de algunas de las creaciones más destacadas que toman a El Bosco como referente, enmarcándolas en el panorama actual, en los nuevos sistemas de comunicación, en la cultura de internet o en las relaciones que existen entre arte e inteligencia artificial.

Palabras clave: Hieronymus Bosch, New Media Art, videoarte, animación, cultura digital.

BOSCH THROUGH NEW MEDIA ART AND VIDEO ART: AN EXPERIMENTAL RELATIONSHIP

In the twenty-first century New Media Art is showing a huge interest in various works by Hieronymus Bosch. Whether to reproduce his works in motion, allow the viewer to plunge into the paintings or to get inspired —more or less freely— by his creations, many proposals have found in their panels a starting point to develop their own worlds and fantastic environments. After thorough research, we propose in the present paper a journey through some of the most relevant works inspired by Bosch, framing them in the current reality, in the new communication systems, in Internet culture or in the existing relationships between art and artificial intelligence.

Keywords: Hieronymus Bosch, New Media Art, video art, animation, digital culture.