

SIMULACIÓN EN ARTE CONTEMPORÁNEO: CREANDO IDENTIDADES EN LA ERA DE LAS PANTALLAS

SIMULATION AT CONTEMPORARY ART: CREATING IDENTITIES IN THE SCREEN ERA

POR ROCÍO AGUILAR-NUEVO

St. John International University, Vinovo, Italia

y

PACO LARA-BARRANCO

Universidad de Sevilla, España

En nuestra era, definida por los avances tecnológicos, la construcción de la identidad del individuo ineludiblemente pasa por su relación con la pantalla. Al tiempo que facilitan un instantáneo acceso a la información, estos dispositivos abren nuevos modelos de interacción y pueden contribuir a una alienación de la conducta humana. En este artículo se definen las identidades adoptadas comúnmente frente a la pantalla y hacemos frente a las teorías de Jean Baudrillard donde se argumenta la innecesaria presencia del cuerpo humano después de la Revolución Tecnológica. Las conclusiones del estudio pretenden justificar precisamente esta tesis: el arte contemporáneo se constituye hoy como una herramienta innovadora capaz de construir nuevas identidades en la relación del ser humano con la realidad circundante.

Palabras clave: Identidad, simulación, pantalla, hiperrealidad, arte contemporáneo

The building of the individual's identity is inevitably connected to its relationship with screens in our era which is defined by technological advances. While screens facilitate an instantaneous access to information and open new models of interaction, these devices can also contribute to the alienation of human subjects. This article defines identities that are commonly adopted while working with a screen, and faces Jean Baudrillard's theories which defend the unnecessary presence of the human body after the Technological Revolution. The conclusions of this article are intended to justify precisely this argument: contemporary art is seen today as an innovative tool able to build new identities linked to relationships between humans and the surrounding space.

Keywords: Identity, simulation, screen, hyperreality, contemporary art

INTRODUCCIÓN

A propósito de un mundo interconectado *online*, este artículo se plantea analizar cómo ha cambiado la percepción del entorno después de la Revolución Tecnológica. Es cierto que los avances tecnológicos se han seguido históricamente con reticencias,

por ejemplo, cuando surgió la cámara fotográfica, los fotografiados se sentían despojados de parte de su alma y, todavía hoy, muchas tribus americanas rechazan la toma de fotografías por creer que el alma del sujeto es robada. Cuando apareció el primer ordenador de la historia moderna en 1941, bautizado como Z3, ocupaba una habitación y pesaba casi una tonelada. Los microchips y la consecución de carcasas cada vez más pequeñas y más veloces, han hecho que nuestra interacción con el ordenador sea entendida como una extensión del cuerpo, más que como un aparato funcional, llevando a cabo una peligrosa combinación hombre-máquina que traspasa, en ocasiones, los límites de la realidad.

Ihab Hassan, escritor y teórico literario, determinó el final del Humanismo en 1987¹; **Robert Pepperell**, artista y escritor, acuñó el término “Condición Pos-humana” en 1995²; y **Katherine Hayles**, profesora y crítica literaria en los campos de literatura y ciencia, literatura electrónica y literatura americana, definió el nuevo estatus de la humanidad de acuerdo con un “Cuerpo Pos-humano” en 1997³. La tradicional ideología que prevaleció desde el Renacimiento, posicionando el hombre como el centro del universo, fue revisada después de la Revolución Tecnológica. En una era, como la nuestra, en la que clonación, fertilización en Vitro, ingeniería genética, úteros artificiales y mutantes han colonizado las ciencias, donde los cyborgs⁴ forman parte de nuestro día a día y el mundo está conectado en una red global a través de Internet, algunas preguntas emergen en torno a la construcción de la propia identidad: ¿Cómo está influyendo en la construcción de la identidad humana su relación con la pantalla? Y en el ámbito particular de la producción artística, ¿de qué forma nos condiciona esa relación con la pantalla cuando percibimos una obra de arte? Si la pantalla llega a descafeinar la realidad porque nos impide relacionarnos con ésta directamente, nos

1 HASSAN, Ihab: *The Postmodern Turn: Essays in Postmodern Theory and Culture*. Columbia, 1987.

2 PEPPERELL, Robert: *The Posthuman Condition/Consciousness beyond the brain*. Londres, 2003.

3 HAYLES, Katherine: “The Posthuman Body: Inscription and Incorporation in Galatea 2.2 and Snow Crash Configurations”, *Configurations*, vol. 5, n. 2, 1997, pp. 241-265.

4 **Cyber** (cibernético) + **organism** (organismo) = organismo cibernético. Se utiliza para designar una criatura compuesta de elementos orgánicos y dispositivos mecánicos generalmente con la intención de mejorar las capacidades de la parte orgánica mediante el uso de tecnología. Ejemplos de esto son las películas Robocop o Terminator, basadas en ficción. El término lo acuñaron **Manfred E. Clynes** y **Nathan S. Kline** en 1960 para referirse a un ser humano mejorado que podría sobrevivir en entornos extraterrestres. [...] De acuerdo con algunas definiciones del término, la conexión física y metafísica de la humanidad con la tecnología, ya ha empezado a convertirnos en cyborgs. Por ejemplo, una persona a la que se le haya implantado un marcapasos podría considerarse un cyborg, puesto que sería incapaz de sobrevivir sin ese componente mecánico. Otras tecnologías médicas, como el implante coclear, que permite que un sordo oiga a través de un micrófono externo conectado a su nervio auditivo, también hacen que sus usuarios adquieran acceso a un sentido gracias a la tecnología, aproximando su experiencia a la de un ciborg. En: <http://es.wikipedia.org/wiki/Ciborg>. Consultado el 01-08-2010.

mantiene al margen mientras estamos sentados cómodamente, ¿hacia dónde, en nuestra relación con nuestro propio cuerpo, vamos abocados?

Este artículo pretende proporcionar algunas respuestas o mejor, deberíamos decir, sugerencias que arrojen luz sobre las cuestiones que hemos enumerado más arriba. Como objetivos en relación con los diferentes apartados, señalamos los siguientes: en primer lugar, con el apartado 1. De la Revolución Tecnológica al Net Art, buscamos desafiar (en cierta medida) a las melancólicas teorías de **Jean Baudrillard**, filósofo y sociólogo, en las cuales se mantiene la innecesaria presencia del cuerpo humano después de la Revolución Tecnológica; a continuación, en los apartados 2. La vida en una pantalla: sé quien quieras ser, y, 3. Simulación: Reflexión, máscara y substitutos, pretendemos definir los tipos de identidades que se pueden adoptar frente a la pantalla, así como identificar al arte contemporáneo como precursor en la construcción de identidades. Las conclusiones tratan de justificar precisamente esta tesis: el arte contemporáneo se constituye hoy como una herramienta innovadora capaz de construir nuevas identidades en la relación del ser humano con la realidad circundante.

Para llevar a cabo nuestro estudio hemos optado por un método de análisis comparativo que nos permitiera demarcar el objeto de estudio: la nueva identidad humana en la era de la pantalla. Para ello se ha procurado llevar a cabo una interrelación de la teoría con una serie de obras artísticas contemporáneas.

1. DE LA REVOLUCIÓN TECNOLÓGICA AL NET ART

El término *Revolución Tecnológica* o *Revolución de la Información* fue acuñado en 1939 por **John Desmond Bernal**, físico y filósofo, para abordar el cambio de un país basado en la agricultura, a un país firmemente asentado en la tecnología. Desmond Bernal usó esta locución para describir el nuevo protagonismo que la ciencia y la tecnología iban a jugar dentro de la sociedad. La característica principal de la nueva sociedad fue el creciente papel económico, social y tecnológico de la información. El autor afirmó que la ciencia se estaba convirtiendo en una “fuerza productiva”, un término ampliamente utilizado en las teorías comunistas y marxistas por hacer hincapié en los avances tecnológicos con raíces en la formación de las personas, es decir, los progresos científico-técnicos fueron paralelamente desarrollados a la formación de las personas.

Históricamente, las concepciones de Desmond Bernal habían sido ya desarrolladas en instituciones como la Academia Platónica, la Academia Peripatética de Aristóteles, el Liceo Escolar o la Biblioteca de Alejandría. Alrededor de la década de los cuarenta fue cuando surgieron nuevas ciencias cuyo objetivo principal era la información. Citemos por ejemplo la “Teoría de Shannon”⁵ y la “Cibernética de

5 La Teoría de Shannon fue creada en 1940 por el ingeniero **Claude Shannon** (1916-2001). El proceso de comunicación es analizado desde un punto de vista de emisor, canal y receptor. Para

Wiener⁶. La Revolución Tecnológica se basó en el estudio de las antiguas instituciones griegas así como en el análisis de las disciplinas de la información que tuvieron un importante auge a partir de los cuarenta. Por lo tanto, esa revolución se convirtió en el inicio de la implementación actual, tanto de los avances tecnológicos, como del estudio de las disciplinas de la información⁷.

Después de la Revolución Tecnológica, la información, los datos y el conocimiento han sido emplazados en diferentes estadios en referencia a la creación de la identidad de una persona. Así, el individuo que posee más información, está capacitado para construir una fuerte personalidad y con ello puede incorporar (a su propia forma de vida) la realidad desde una rica perspectiva. Sin embargo, la absorción de información a través de mecanismos tecnológicos (TV, dispositivos móviles, e Internet como el gran exponente) se ha convertido en una ruptura con el mundo real, provocando graves distorsiones para el desarrollo de la identidad del sujeto. Cuando el sujeto interactúa con el mundo real a través de pantallas, éstas (en primera instancia) le sirven como protección. No es lo mismo ver un asesinato por televisión que vivir una guerra, no es lo mismo enviar un mensaje a través de un teléfono móvil que enfrentarse a una persona y, asimismo, existe una gran diferencia entre crear una identidad, a través de Facebook por ejemplo, o presentarse “en carne y hueso” ante un grupo social determinado.

Esta aproximación al mundo real no debe ser entendida como algo inconsciente siguiendo postulados surrealistas, sino más bien como la total convicción de que la realidad que se aprehende es la única posible. Jean Baudrillard, en su melancólica aproximación Post-Estructuralista, la definió como “hiperrealidad”⁸. Esa hiperrealidad de la que habla Baudrillard fue además reforzada por eventos sociales: en 1987 (el mismo año que Baudrillard escribió su ensayo “El éxtasis de la Comunicación”), la Unión Soviética lanzó el cohete Soyuz TM-2 cuya misión era establecer una estación espacial permanente, un evento que provocó en el público televisivo que éste se acostumbra a ver imágenes “virtuales” de la tierra; otro hecho que influyó, en la misma línea sobre el receptor anónimo, también en los 80, fue la irrupción masiva de los video juegos en el mercado: comenzaron a aumentar su popularidad, permitiendo a los usuarios habitar “mundos” igualmente virtuales.

este texto el ámbito de estudio más importante sería el análisis de “ruido”, es decir, la cantidad de datos desvirtuados que se transforman o se pierden durante el proceso y que el receptor recibe de forma no original a como aparecieron desde el emisor. Consecuencia de lo anterior, el receptor asimila una información errónea.

6 La Cibernética de Wiener se refiere al término en sí cibernética que tiene sus raíces en la Segunda Guerra Mundial cuando surgieron problemas para controlar las máquinas utilizadas en combate. En un sentido contemporáneo hace referencia a la acuñación por **Norbert Wiener** (1894-1964), en la que varias disciplinas están relacionadas. Estas disciplinas se inscriben en el sistema de interconexión de transmisión de información, en el proceso intervienen las máquinas utilizadas para ello y los organismos vivos implicados.

7 BERNAL, J.D.: *The Social Function of Science*. Londres, 1939, p. 122.

8 BAUDRILLARD, Jean: *Simulacra and Simulation*. Michigan, 1987.

Así pues, con los cambios tecnológicos y culturales, podemos definir esta aproximación a la realidad como una asimilación virtual en oposición a un escenario objetivo. **Eduardo Subirats**, filósofo y ensayista, escribió que la estrategia actual está ligada al espectáculo y, consecuentemente, la nueva visión del mundo ha sido transformada en una gran “performance”⁹. Esa performance ha penetrado en cada mente siguiendo el camino más rápido a través de mecanismos tecnológicos, pantallas y ventanas, principalmente.

Para la Historia de la Arquitectura, las ventanas fueron una gran invención ya que conectaban el espacio interior y el exterior y redefinieron el entendimiento del cuerpo¹⁰. **Román Gubern**, escritor e historiador de medios de comunicación de masas, definió las pantallas tecnológicas “como ventanas del mundo”¹¹. También podemos asumir que existen otras ventanas como las de televisión, y las que pueblan a los *softwares* de nuestros ordenadores, ... dado que en efecto, trabajan con *windows* (ventanas).

La creación de este amplio concepto de ventana plantea un cambio paralelo en los componentes de la percepción, es decir, productor, mensaje y receptor. Hoy, el receptor se ha convertido en un caníbal de información. Para Baudrillard uno de los más acertados caminos para malinterpretar la realidad es lo que él llamó el “obsceno acceso a la información”¹², siguiendo los preceptos de otros autores como Eduardo Subirats, quien asumía el mundo desde el punto de vista del espectáculo, o **Guy Debord**, pensador francés, y sus ideas sobre la sociedad de masas¹³ en las que sostiene que la alienación del ser humano era una consecuencia provocada por el capitalismo consumista. Baudrillard señaló la obscenidad no en el espectáculo, sino en la decadencia de una visión objetiva de la realidad, precisamente en la desaparición del espectáculo: “When all becomes transparence and immediate visibility, when everything is exposed to the harsh and inexorable light of information and communication” –“Cuando todo se convierte en transparente e inmediatamente visible, cuando todo es expuesto hacia la inminente e inmediata visibilidad de la información y la comunicación”¹⁴.

Respecto a la pantalla, el profesor **Kevin Robins** escribió en su ensayo “La Pantalla Escondida”¹⁵, que incluso las guerras están conectadas a través de ellas. La pantalla es una gran metáfora de nuestro tiempo: simboliza cómo existimos en el mundo, la contradictoria condición de empatía o distancia. De ahí que hayamos aprendido cómo manejar imágenes de sufrimiento en un mecanismo de separación o fragmentación con el cual podemos coexistir como asesinos y/o gente normal.

9 SUBIRATS, Eduardo: *Cultura como espectáculo*. Madrid, 1996, pp. 90-91.

10 WÖFFLIN, Heinrich: “Principles of History”, en *Art History and its methods*. Londres, 1995, p. 142.

11 GUBERN, Román: *El eros electrónico*. Nuevo Méjico, 1998, p. 56.

12 BAUDRILLARD, Jean: “The ecstasy of communication”, en *Postmodern Culture*. Londres, 1985, p. 127.

13 DEBORD, Guy: *La société du spectacle*. Paris, 1968.

14 BAUDRILLARD, Jean: “The ecstasy of communication”, Op. cit., p. 129.

15 ROBINS, Kevin: “The Hidden Screen”, en *Times of Technoculture*. Londres, 1999, p. 89.

Cuando apareció la pantalla, un sentido de omnipotencia inundó a los usuarios ya que las barreras entre realidad y fantasía se convirtieron en algo borroso. Entre sus efectos cabe señalar: premia con sensaciones sin pedir responsabilidades, y permite al público cumplir fantasías de un modo anónimo en un sentido grandioso. Viene a ser una especie de *Disneyland* controlado por botones y control remoto¹⁶.

El mundo del arte reconoció el impacto de la tecnología en la evolución del productor con la incorporación de nuevas herramientas que derivaron en nuevos movimientos, destacando entre ellos el Net Art. Algunos ejemplos de exposiciones que testimonian debates sobre tecnología y reconocimiento de la realidad fueron y son organizadas internacionalmente: *This is tomorrow* (1956) en la Whitechapel Gallery de Londres, *Software, Information and technology* (1970) en el Museo Judaico de Nueva York, *Les Inmatériaux* (1984) en el Centro George Pompidou de París, *Serious games: art interaction technology* (1996) en la Barbican Art Gallery de Londres, y *Sensorium: embodied experience, technology and Contemporary Art* (2006) en el MIT List Visual Art Center de Cambridge –citando sólo las más relevantes.

2. LA VIDA EN UNA PANTALLA: SÉ QUIEN QUIERAS SER

“*Roy Leinus* es sólo una ventana más y actualmente es la mejor que tengo”¹⁷. Éstas son las palabras de un estudiante, cuya identidad debemos mantener en el anonimato, que considera los mundos que habita a través del ordenador como una extensión de la vida real. Ha llegado a crear a cuatro personajes diferentes en tres páginas webs diferentes. Su mente se divide o aliena de su propia identidad dependiendo del avatar que esté utilizando: “Tú eres quien quieras ser” –es una de sus máximas. Lo indicado es, con certeza, un reflejo de nuestra relación con las ventanas o pantallas que describíamos anteriormente. En nuestra reciprocidad con las pantallas, ya no le damos instrucciones a una máquina, entramos en diálogos con la misma, navegamos por mundos simulados y creamos, como se ha reflejado, realidades virtuales.

Es más, gracias al poder operacional del ordenador no se está limitado a la interacción uno a uno entre máquina/persona. Millones de personas en este momento interactúan en redes infinitas donde tienen la oportunidad de hablar, intercambiar ideas, trabajar, comprar o asumir personajes de su propia creación. Lo que está emergiendo, dice **Sherry Turkle**, profesor de estudios sociales y tecnología, es un nuevo sentido de “identidad descentralizada y múltiple”¹⁸.

16 ROBINS, Kevin: “The haunted screen”, en *Culture on the brink: ideologies of technology*, Seattle, 1994, pp. 305-307.

17 En una conversación con un estudiante de Medicina, habitual usuario de mundos virtuales en Internet, éste nos describe de ese modo entrecomillado una de las “falsas identidades” que ha creado: el nombre y los atributos personales son ficticios, así como la profesión, la edad y los valores, ciertamente, extremos con los que dota a sus personajes.

18 TURKLE, Sherry: *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. Nueva York, 1995.

Cuando Baudrillard escribió su ensayo “El éxtasis de la comunicación” lo hizo en comparación con el sexo. Podríamos asumir que esta comparación es necesaria en la era de la tecnología donde nada es real. Las relaciones sexuales parecen ser el nexo de conexión más real con lo físico: tocar otra piel, oler otra boca o sentir otros fluidos. La alienación del sujeto conectado en la red ha producido una realidad difuminada no sólo porque ésta sea virtual, sino porque el cuerpo necesita el sentido de medida y peso para reconocerse a sí mismo.

En el ámbito del arte, en ocasiones, se ha trabajado con una concepción alienada del cuerpo. Es decir, el cuerpo humano se ha interpretado en una búsqueda infinita de identidades tratándolo como algo transformable e híbrido alejado de la realidad, más que como un elemento estable e inmutable. La interpretación del mundo a través de los primeros comportamientos rituales de la raza humana ha sido una marca identitaria incluso en la Prehistoria, también en los tempranos movimientos como el Románico o el Barroco. Después, los Surrealistas crearon una nueva realidad, y el Arte Pop lanzó copias y múltiples junto a nuevos conceptos sobre individualidad y colectivos. Realidad y ficción estaban interconectadas y las copias tenían tanto o más valor que el original. Citemos como ejemplos las reproducciones de **Andy Warhol** que, con mínimas variaciones sobre imágenes de celebridades o noticias de los medios, se reeditaban sin fin.

Respecto a la concepción del cuerpo, al final del siglo XIX, los avances en Medicina mostraron cómo era el interior del mismo a través de radiografías. Y una vez descubierto el cuerpo desde el interior, se pasó a una maleabilidad exagerada del exterior. Así, el siglo XX se ha caracterizado por una obsesión con el cuerpo. Nuevos conceptos como el *body-building* han emergido, y la sociedad implanta, extiende o acorta, los atributos corporales en una búsqueda de la perfección, ¿o podríamos decir que es una indagación de la propia identidad? Por tanto, cuando el arte se encuentra con la sociedad y sobrepasa etapas de sustitución de realidad y maleabilidad, se comienza a crear identidad.

Para los artistas contemporáneos un particular juego con la identidad se inició en 1917. Anteriormente, autores como **Édouard Manet**, quien llegó a situar a una prostituta frente a la mirada de las esposas, hijas o madres de los parisinos de finales del siglo XIX¹⁹, y hasta **Frida Kahlo**, quien interpretó su cuerpo de acuerdo con su estado psicológico (torturado por la poliomielitis y las reiteradas intervenciones quirúrgicas, 32 a lo largo de su vida), fueron pioneros creando identidades. Sin embargo, cuando **Marcel Duchamp** firmó sus obras con los seudónimos ‘Rose Selavie’ y ‘R.Mutt’, con él comenzó una lista interminable de identidades robadas o construidas. Señalemos como ejemplos, entre otros, a **Man Ray**, **VALIE EXPORT**, **Pipilotti Rist**, **Banski**, o el anteriormente citado Andy Warhol, ... todos ellos han ofrecido aproximaciones “de juego” identitaria. El uso que los artistas contemporáneos han dado a esta creación de

19 Tradicionalmente, las mujeres habían sido objetos “tímidos” a los que mirar. Esos objetos eran normalmente mirados por hombres. Sin embargo, cuando Manet, en el cuadro de *Olympia* (1863) dotó a una prostituta con una mirada desafiante y, cuando posicionó su lienzo frente a la sociedad parisina, creó un juego de transformación de identidades masculinas y femeninas que abrumó a los visitantes de la sala de exposiciones.

identidades ha variado según los objetivos de cada uno de ellos. Desde las concepciones andróginas de Duchamp, pasando por la fantasía de Rist o los problemas legales que supondría para Banski dar a conocer su propia identidad, el arte contemporáneo utiliza la constante transmutación física como una nueva técnica con un nuevo soporte: el cuerpo. Esta teoría ya fue augurada por **José Carlos Somoza**, escritor visionario que planteaba en su libro *Clara y la Penumbra*, la creación de una universidad en la que se aprendía cómo ser un perfecto lienzo humano.

Cuando **Roland Barthes**, escritor y filósofo, afirmó que “el autor había desaparecido”, definía con ello el comienzo de una nueva identidad construida además, de forma simultánea, por el artista y el receptor²⁰. En muchas de las obras contemporáneas es el espectador quien pone en marcha, transforma e incluso define la propia pieza. Realmente la obra, en sí misma no es sólo un juego de creación de identidades por parte de los artistas; es el elemento que facilita y promueve la asimilación de ellas por parte del receptor. Artistas contemporáneos como **Stelac**, utilizan su cuerpo como un nuevo soporte con el que recrea personajes de ficción, y que el receptor interpreta dependiendo, en buena medida, de su conocimiento sobre novelas de este género.

3. SIMULACIÓN: REFLEXIÓN, MÁSCARA Y SUBSTITUTOS

Enfermedades como la *Paranoia* (del griego *paranous* = más allá de la mente) están relacionadas con la interpretación de la realidad o con la creencia en una realidad paralela como es el caso de la *Histeria* (del griego *austera* = útero), una exageración de la realidad que se caracteriza por la autoexclusión del mundo real, convirtiendo la realidad en algo exagerado²¹.

Cada avance tecnológico ha sido recibido con hostilidad debido al aislamiento que se produce con el grupo²². Cuando la Fotografía apareció, la transformación de la

20 Barthes explicó sus ideas sobre la muerte del autor desde el punto de vista del nacimiento del lector. Así, el escritor desaparecía justo en el momento que el lector se enfrentaba a la creación literaria. BARTHES, Roland: “The death of the author”, en *Image, Music text, Essays selected and translated by Stephen Heath*. Londres, 1977.

21 Jean Baudrillard afirmó la miniaturización en comparación con la escala humana como un producto de la reproducción tecnológica y relacionó el concepto con el tiempo, siguiendo teorías sobre como la comunicación ha miniaturizado nuestros intercambios con la realidad, convirtiéndolos en una sucesión de instantes. BAUDRILLARD, Jean, “The ecstasy of communication”, Op. cit., p. 129.

22 El 27 de octubre de 2008, el líder en trasplantes de corazón Alain F. Carpentier anunció que un trasplante a corazón abierto, con uno totalmente artificial, estará listo para el año 2011. El profesor **Henry Markram**, anunció que su equipo podría crear la primera mente consciente e inteligente para el 2018. La evolución cultural es una estrategia inventada para que el hombre pueda adaptarse mejor a los ambientes en los que vive. En las sociedades humanas existen unas ciertas predisposiciones biológicas que cuestionan una serie de reglas relacionadas con la inteligencia y la posición con la realidad. Estas reglas adoptadas no pueden ir contra la biología, porque si lo hicieran causaría la desaparición de las especies. Así pues, cuando los avances tecnológicos superan los límites biológicos se producen ciertos desequilibrios reflejados en nuevas patologías que alejan

realidad en memorias, despertó el miedo a la desaparición: muchas personas, incluidos los autores del presente artículo, toman imágenes fotográficas no sólo para capturar sus vivencias personales, ... también lo hacen porque les da miedo la muerte y no soportan perder las memorias (de los hechos que conforman sus historias). Hasta ese momento (el de la aparición del nuevo medio tecnológico), las imágenes del pasado sólo eran mentales, pero al transformarse en algo físico, el reflejo del paso del tiempo, se hizo más patente. Algunas sociedades nativas, como los indios americanos, no aceptaron el invento, creyendo que cuando se tomaba una fotografía algo del alma se quedaba en la imagen –una idea ya planteada en la introducción del artículo. Los miedos y los cambios de mentalidad respecto a la tecnología han sido continuos.

El filósofo **Walter Benjamin** apuntó a la reproducción mecánica con una pesimista expectación de extinción. El hecho de que ocurran enfrentamientos en la sociedad a causa de los avances tecnológicos (por ejemplo el Neo Primitivismo²³), tienen algo que ver con aquella visión de extinción, pues se han desarrollado nuevas patologías psicológicas asumidas en masa: la *claustrofobia*, el placer de aislamiento de la sociedad, ahora cada vez más seguida, en contraste con la *agorafobia*²⁴ propia de otros tiempos, abre debates sobre un espacio personal, seguro y confortable contra un salvaje y peligroso espacio exterior creados inconscientemente por la separación de la realidad a través de la pantalla.

Otros autores como el periodista antiglobalización **Ignacio Ramonet**, han definido la pantalla de televisión como “necrófilas”, ya que animan a un voyerismo mórbido en el que el espectador es alejado de lo extremo, lo fantástico, lo aberrante y lo escalofriante, mientras está sentado en una confortable posición²⁵. Por otra parte, existe en las pantallas una fina línea atacada por virus, troianos y hackers que declaran la guerra cada día en un hemisferio paralelo. Aunque al no ser peligros físicos inminentes, incluso las amenazas se transforman en algo fantástico.

al individuo del grupo. WARD, Peter: *The Future of Man* en <http://www.scientificamerican.com/article.cfm?id=the-future-of-man>. Consultado el 12-03-2010.

23 El Neo-Primitivismo es un grupo social que se enfrenta a la sociedad tecnológica en pos de una sociedad que interactúa con el mundo por medios naturales.

24 La agorafobia es un trastorno mental sufrido por aquellos individuos que se sienten inseguros o sufren ansiedad si están rodeados por un grupo numeroso de personas. Igualmente aborrecen los espacios abiertos y con multitudes. Son incapaces de asistir a conciertos o eventos de máxima afluencia y en general está relacionada (esta dolencia) con la ansiedad que sufren algunos sujetos a la hora de hablar en público. Información proporcionada por el Dr. **Miguel A. Toro**, especialista en psiquiatría.

25 El programa televisivo *Gran Hermano* (con ecos de la novela política de ficción *1984* de **George Orwell**, publicada en 1949, donde el autor introduce conceptos como “omnipresente” y vigilante “Gran Hermano”), ha conseguido una tremenda fama gracias a los dos espacios en los que el espectador vive: por una parte, en su espacio privado y confortable y, por otra, un espacio público en el que es admitido como *voyeur* de la intimidad de otras personas. Sin embargo, al producirse un intercambio a través de la pantalla, fantasía-realidad y realidad-realidad están delimitadas perfectamente.

Parece que lo más importante en nuestro tiempo es congelar el instante. La velocidad es un concepto que ha ganado nuevas definiciones con las memorias de los ordenadores y el intercambio de datos. Los artistas han creado una barrera defensiva desde la que pueden jugar con las nuevas tecnologías y la asimilación de la realidad, ¿o podríamos llamarla, más bien, simulación de la realidad?

El video de VALIE EXPORT, *Mirando una familia*, 1971 (Fig. 1), fue una de las primeras obras artísticas que incluyó una televisión. El video, retransmitido en el programa de televisión australiano “Kontakte”, muestra una familia burguesa austriaca viendo la televisión mientras cenan. Cuando otras familias de clase media contemplaron el programa en televisión, la experiencia fue una especie de espejo en el que se les devolvía su propia imagen, complicando la relación entre sujeto, espectador y televisión.

Baudrillard dividió la neutralización de la realidad en tres estadios: reflexión, máscara y substitutos²⁶. La *reflexión* pasa por una concienciación del propio yo. El Arte de las cuevas de Lascaux muestra una concienciación: la aprehensión de la realidad con una proyección dentro de la hiper creación (relacionemos esta creación con la hiper-realidad que describimos más arriba en el apartado 1. De la Revolución Tecnológica al Net Art). Asimismo, los hombres prehistóricos estamparon sus manos en las paredes de las cuevas. Esa estampación era más simbólica que artística, sin embargo, hoy lo seguimos haciendo (con otro sentido, el de la permanencia y la exhibición de los mitos creados por la audiencia) en el Paseo de la Fama de Los Ángeles. También cuando **Platón** describió las sombras en las cuevas, la problemática no fue en referencia a imperfectas representaciones de la realidad, sino que esas representaciones se convertían en pura realidad. No podemos asegurar si es miedo a la desaparición en un universo virtual, aunque el filósofo francés, **Jean-François Lyotard** afirmó que “La mayor ansiedad del hombre es la pérdida de su propia identidad como ser humano”²⁷. Otro punto de reflexión es el reflejo de Narciso en el agua. El hombre tiene la necesidad de moverse más allá de su propio cuerpo. De otra manera, estará siempre enamorado de sí mismo. Citemos por ejemplo la primera experiencia de pérdida de un diente o el primer periodo menstrual femenino. La relación de nuestro cuerpo con la realidad cambia, incluso los lazos con ella se hacen más fuertes. El problema aparece cuando esa búsqueda de la autoafirmación es una rutina en una realidad virtual. El reflejo es una trampa más que un *link* con la realidad. La pieza de VALIE EXPORT, cuestiona esa serie de preocupaciones, cuando un espejo refleja el “otro” en nuestra propia realidad. Una situación también explorada por artistas como **Gina Pane** (*Discours mou et mat*, 28 de julio, 1975) o **Ana Laura Aláez**, (*Mirror*, 2004) donde el espejo juega un papel fundamental en nuestra concepción del cuerpo, el de la *reflexión*.

El segundo estadio que define Baudrillard, la *máscara*, fue adoptado por el arte con la aparición de la performance en 1959. En el otoño de ese año **Allan Kaprow** ideó, para la Reuben Gallery de Nueva York, *18 Happenings in Six Parts* donde el público

26 BAUDRILLARD, Jean: *Simulacra and simulation*, Op. cit., p. 102.

27 LYOTARD, François: *La condition postmoderne*. Paris, 1984.

asistente se convirtió “en una parte de los happenings” (Kaprow) con el fin de experimentarlos de forma simultánea. Posteriormente, este tipo de acciones se desarrollaron profusamente en décadas sucesivas. Artistas como **Cindy Sherman**, **Paul MacCarthy** y **Mathew Barney** son paradigmas de la auto-transformación. Ellos, en el discurso de su obra, confrontan su propia personalidad con caricaturas. Reinventan su identidad usando máscaras y disfraces en escenarios virtuales que nunca existieron. Paul MacCarthy adoptando la profesión de pintor en su vídeo *Pintor* (Fig. 2), aparece con una gran nariz y una gran mano de la que incluso, con premeditación, se amputa un dedo. A pesar de ser una crítica a los pintores del expresionismo abstracto americano, cuando son imitados y satirizados, la utilización de una máscara le proporciona (a MacCarthy) más libertad para interpretar al personaje.

El último estadio, los *substitutos* aparecen en obras como las que realizan **Thomas Demand** (Fig. 3), **Cándida Hoffer** y **Andreas Gursky** –entre otros. El uso de la fotografía se convierte en una herramienta para jugar con el espectador. No son reflejos, ni mascaradas, son simplemente escenarios fotografiados que se convierten en substitutos de lo que un día fueron famosos espacios. Los escenarios, que quedaron en nuestra memoria como espacios intuitivos pero no certeros, por haberlos visto en alguna película o en los medios de comunicación, son un juego para el artista. El desafío se centra en la desaparición del objeto en sí mismo, sin llegar a provocar la desestabilización de la realidad (fotografiada). El peligro es el vértigo, producido por la inseguridad de reconocimiento o ensueño.

Otro de los debates respecto a estos límites entre realidad y ficción, original y copia, aparecen también en la esfera artística. Con los avances tecnológicos la copia puede ser restaurada e incluso mejorada. Y más allá de eso, una copia puede ser creada sin necesidad de un original. Pensemos por ejemplo en la serie de paisajes fotográficos de Andreas Gursky, o las re-fotografías de fotografías de la artista apropiacionista **Sherrrie Levine**. Las imágenes de Gursky son una copia de lo que parece ser un original, sin embargo, sus paisajes son copiados, precisamente de la página *on line* de Google Earth, ... son creados con la pretensión de que fueron basados en un original. Por su parte, la serie de re-fotografías, *After Walker Evans* (1979) de Levine, está constituida por “fotografías de las fotografías” de **Walker Evans**: aquellas en las que Evans llegó a documentar la difícil situación de los aparceros americanos de una granja de Alabama durante la Gran Depresión de los Estados Unidos –*Granjero arrendatario de Alabama* (1936), y *Mujer de granjero arrendatario de Alabama* (1936) serían ejemplos pertenecientes a la serie mencionada.

Esta sustitución no incumbe sólo al Arte. En la sociedad actual los avances tecnológicos han permitido hacer lo propio con el cuerpo. Los bebés, originales, pueden ser, en este tiempo nuestro y más aún con el venidero en las próximas décadas, diseñados (digamos copiados), con la selección de códigos de ADN elegidos a la carta y, en este sentido, por qué no decirlo, “ser creados” por la intervención de la mano humana. Los padres pueden elegir el color de los ojos, del pelo, de la piel y seleccionar los cromosomas para que sus hijos sean más sanos y más inteligentes: con esta acción, les convierten en la perfecta copia de la realidad.

4. CONCLUSIONES

Durante la vida, como hemos discutido arriba, la libertad para crear identidades está cada vez más coartada, y **las pantallas están otorgando (al usuario) una identidad medio creada que viene adquirida incluso antes de nacer**: ésta sería una primera conclusión derivada de nuestro estudio. Sin embargo, no pretendemos ultimar esta investigación con una visión negativa de los avances tecnológicos sino con un desafío al enfoque melancólico de Baudrillard, afirmando que el cuerpo humano es la herramienta más potente que tiene cada individuo para autodefinirse (en una era donde la realidad es aprehendida, en buena medida, a través de una pantalla). La simulación de la personalidad que se ha convertido en una de las lacras de nuestra sociedad, según psicólogos actuales por la pérdida de conexión con el propio cuerpo, debería ser afrontada con la reflexión, sin máscaras ni substitutos, y a través de una profunda revisión de los instintos humanos. El problema a la hora de percibir la realidad, por tanto, no sería llevar a cabo una mala interpretación de ésta, sino cómo llegamos a la construcción de una nueva realidad sin límites.

La segunda conclusión incide en lo siguiente: **el artista y la realidad (o más bien “el artista en su relación con la realidad”) han construido una nueva temporalidad**. Es sabido que, por un lado, la pantalla produce un desgaste (desmedido) cuando un hecho o acontecimiento es percibido (interpretado) por los múltiples usuarios conectados a la red en espacios diferentes; y, por otra parte, también provoca en nuestra conciencia un peculiar embelesamiento que es alimentado por la imposibilidad de conocer en qué proporción el referido suceso es auténtico (real), inventado en su conjunto (ficticio) o de naturaleza híbrida (parte real, parte ficticio). Lo anterior es una consecuencia de que el tiempo y el espacio real no existen para el artista –al menos como se conocía hasta la irrupción, en nuestras vidas, de la pantalla. Ambos conceptos se han transformado en una lucha entre dos polos, condenados a entenderse: en un extremo, la disolución de datos que rige el universo global de Internet (marcado por la velocidad y el anonimato), y, en el otro, una exacerbada necesidad por la autodefinición del yo. Lo que sucede al otro lado de la pantalla, no es sólo un juego de adolescentes. El artista puede convertirse en una especie de “Dios” por las posibilidades que le ofrecen los diferentes sitios (windows), en uno o varios tiempos simultáneos, puede crear de la nada, e interactuar junto a millones de personas que a su vez lo hacen en la red de Internet. Al hilo de lo anterior, queda como hipótesis preguntarse por el nacimiento de un modelo de artista clamando por la instauración de un nuevo *Ismo*, un *Ego-Ismo* que proporcionaría la posibilidad de pertenecer a un “micro movimiento”, uno por cada creador o productor artístico. Por las posibilidades que ofrecen (y van a generar) las nuevas tecnologías, seguimos la teoría cíclica de la Historia: hemos vuelto a una sociedad politeísta en la que cada uno es auto-idolatrado.

Fecha de recepción: 30 de septiembre de 2010.

Fecha de aceptación: 21 de enero de 2011.

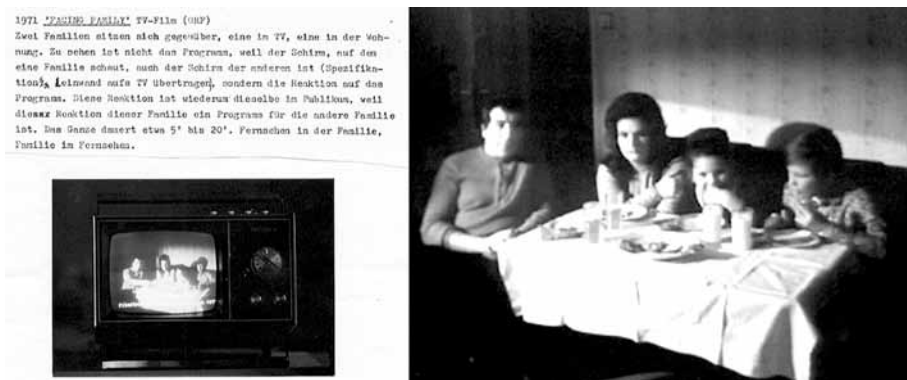


Figura 1. *Mirando una familia*, VALIE EXPORT, 1971. Video. Imagen propiedad de la artista.



Figura 2. *Pintor*, Paul MacCarthy, 1995. Video. Imagen propiedad del artista.



Figura 3. *Sin título*, Thomas Demand, 2002. Fotografía. Fotografías propiedad del artista.