

ARTE Y TÉCNICA EN LA ERA DE LAS TECNOLOGÍAS ELECTRÓNICAS

M^a ISABEL RAMÍREZ
Universidad de Sevilla
irlmpr@ctv.es

Resumen: Las relaciones entre arte y técnica (y por lo tanto, el mismo concepto de arte, la percepción estética y las formas de creación artística) se han modificado profundamente con el desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación. La tecnología electrónica ya no consiste en operaciones físicas sino cognitivas y epistemológicas, por eso no son prolongaciones instrumentales del cuerpo sino que crean una nueva realidad. Por eso el arte en la era electrónica se construye sobre la base de una nueva concepción de la diferencia entre imaginación y razón, entre ficción y realidad, entre artificial y natural, y finalmente entre virtualidad y realidad.

Abstract: The relationship between art and technique (and therefore, the very concept of art, esthetic perception and forms of artistic creation) has been greatly modified with the development of information technologies and communication. Electronic technology does not consist of physical operations anymore, but rather cognitive and epistemological ones. Because of this, they are not merely instrumental prolongations of the body, rather they create a new reality. For this reason, art, in the electronic era, is constructed on the base of a new concept of the difference between the imagination and reason; between fiction and reality; between the artificial and the natural; and finally, between virtuality and reality.

Lo que hoy entendemos por arte ha estado desde sus orígenes ligado a la técnica. Podría decirse que, en la medida en que el arte supone la transformación de materia (aunque también de energía, como en el caso de la música), no sería posible sin técnicas.

Se han propuesto muchas definiciones del término «técnica», pero aquí vamos a emplearlo en un sentido puramente operativo y a enten-

der por «técnicas» a las máquinas, a los utensilios y a las operaciones de cuyo uso se sigue alguna transformación de la realidad física.

Por eso decíamos que no hay arte sin técnica ya que la manipulación de materiales o de energía que el arte lleva a cabo precisa de máquinas, de utensilios y de operaciones. El ejemplo más evidente es la arquitectura, un arte que presupone una gran cantidad de tecnología (metalurgia, técnicas de construcción, máquinas, herramientas, etc).

Sin embargo lo mismo puede decirse de todas las artes tradicionales. De hecho los antiguos eran incapaces de formar una percepción cultural de la diferencia entre arte y técnica. Para ellos la *techné* no sólo englobaba lo que después distinguiríamos como artesanía, técnica y arte, sino que en su concepción todo ello quedaba unificado en el ámbito general de lo que era la manipulación y la producción de artefactos.

La distinción conceptual es muy posterior, tanto que es un producto de los inicios del pensamiento moderno. La independización de los artistas plásticos a partir del Renacimiento de las asociaciones gremiales, así como el desarrollo de una ciencia vinculada a la tecnología, fueron dos acontecimientos que obligaron a establecer una clara distinción para el estatuto del arte con respecto a actividades regidas por el criterio de eficacia (a su vez deudor del desarrollo de un pensamiento calculístico aplicable a la economía¹), como las artesanías y las técnicas.

Pero a pesar de establecerse esta distinción «de oficio», es evidente que, como señalábamos al principio, hay una relación obvia entre arte y procedimiento técnico. Esta vinculación constitutiva entre arte y técnica debe considerarse fundamentalmente a dos niveles. En primer lugar, dado que la técnica proporciona materiales, procedimientos, operaciones, a la creación artística, la innovación técnica es uno de los factores de evolución del arte.

La resolución de problemas técnicos de perspectiva abrió una nueva línea de desarrollo para la pintura. La posibilidad de contar con nuevos pigmentos de mayor calidad y de fácil acceso, o, en arquitectura, las posibilidades creativas abiertas con la incorporación de materiales más resistentes y nuevos procedimientos de construcción, supusieron cambios profundos en el arte.

¹ Vid. Foucault, M., *Las palabras y las cosas*, Buenos Aires, siglo XXI, 1968.

Esto indica que la vinculación entre arte y técnica no es posible considerarla sólo en el nivel de la ejecución sino que es una dimensión fundamental del momento de concepción de la obra. Es decir, que la técnica no sólo es el instrumento en la mano del artista sino que proporciona el entorno de posibilidades expresivas con el que éste puede contar. A este respecto bastará con señalar las consecuencias que para las artes visuales tuvo la aparición de la fotografía y posteriormente del cine.

La fotografía, aun manteniendo los esquemas visuales de la perspectiva clásica, desarrolló nuestra capacidad de percibir lo pertinente, a «encuadrar» la realidad, en definitiva, a hacer significativos ciertos elementos de nuestro entorno. A la vez que liberó a la pintura de la pesadez del acontecimiento, abriendo la posibilidad de la no figuración, se convirtió ella misma en vehículo estético².

El cine nos permitió no sólo jugar con la imagen y el espacio sino también con la imagen y el tiempo. La ficción cinematográfica, por su fuerte impacto en el espectador gracias a su «verosimilitud» y a su capacidad de fascinar a grandes colectivos, fue objeto de crítica y sospecha. Si bien es cierto que ha podido dar lugar a veces a una percepción más epidérmica³, no lo es menos que el cine ha conformado nuestro imaginario: nuestro mundo de imágenes, nuestro mundo habitable y nuestra iconografía. Porque ¿quién puede sentirse un extraño en New York? ¿quién es incapaz de experimentar el tiempo como algo que puede expandirse o concentrarse a voluntad?

Todo ello ha configurado nuestra cultura (cultura de la imagen), nuestro modo de articular la visión de nosotros mismos con nuestra visión del mundo.

Pero en un segundo sentido, más general, el desarrollo de la técnica incide en el ámbito cultural como uno de sus factores fundamentales de cambio. La innovación tecnológica induce cambios en el tejido sociocultural. Pero cuando aquella se produce de forma sistemática, con una gran tasa de aceleración y en relación sinérgica con la ciencia y la economía (como sucedió en la revolución industrial), el resul-

² Vid. Scharf, A., *Arte y Fotografía*, Madrid, Alianza Editorial, 1994.

³ «La recepción en la dispersión, que se hace notar con insistencia creciente en todos los terrenos del arte y que es el síntoma de modificaciones de hondo alcance en la aperccepción, tiene en el cine su instrumento de entrenamiento». Benjamín, W., *Discursos interrumpidos I*, Madrid, Taurus, 1973.

tado no puede ser otro que la introducción de cambios fundamentales en nuestra forma de vivir, percibir y valorar.

El arte moderno no puede ser entendido sino en referencia al entorno tecnológico en el que se desarrolló y evolucionó.

Las nuevas tecnologías industriales y mecánicas introdujeron cambios en la temática artística. El protagonismo de una máquina en la *Estación de Saint-Lazare* de Monet, aunque atenuado el efecto por esa aureola romántica que proporcionaba el vapor en torno a la máquina de tren, era algo inusitado hasta el momento. La naturaleza comenzaba a dejar de ser el entorno habitual del hombre, un entorno que aparecía ya poblado de artificios en plena época maquinista.

Pero esto sólo fue el comienzo. Ya en los albores del siglo XX asistimos a una transformación que no sólo supone un cambio iconográfico que asume el nuevo elemento maquinista, sino algo mucho más radical. Lo que tenemos es un cambio de mentalidad que asume las transformaciones producidas por el desarrollo industrial como nuevo entorno cultural. De ahí que haya no sólo variaciones en los temas sino conversión directa de iconos tecnológicos en recursos expresivos.

El movimiento futurista es un claro ejemplo de esto. La asunción de los nuevos *ídola* de la cultura industrial (la confianza en un progreso ilimitado, la idea de la ciudad moderna como el lugar idóneo en el que se desarrollarán las fuerzas del futuro, la apuesta por las nuevas fuentes de energía propiciadas por las nuevas tecnologías) se hacen presentes en *La ciudad se levanta* de Bocchioni, o en la aún más evidente *Central Eléctrica* de Sant'Elia. Y qué decir de la música de Russolo, el cual convirtió los sonidos y ruidos de las ciudades modernas en material estético (sólo recordar su *Concierto para sirenas de fábrica*), idea que retomaría posteriormente el bruitismo y la música electrónica.

Aún se puede dar un paso más. Si bien dentro del variopinto movimiento abstracto hay planteamientos que van más allá de la figuración a la búsqueda de la universal comunicabilidad de las sensaciones y de los sentimientos, hay otros que parten de la asunción de una cierta lógica de la realidad que parecía desprenderse de la ciencia. El descubrimiento de «otro mundo», «otro espacio», podemos rastrearlo en Mondrian, en el Kandinsky de la *Baubaus*, o en Malevitch.

Por ello no es extraño que esta asimilación del modo de pensar y estructurar la realidad conformado por la cultura industrial, impregne

tanto el imaginario como el lenguaje artísticos. Así se entiende que Le Corbusier definiera la casa como «máquina de habitar», que los personajes de Léger adopten formas robóticas (construidas a base de masas tubulares de apariencia metálica), o que Schwerdtfeger y Teltcher concibieran un *Ballet Mecánico*.

Y precisamente porque la sociedad industrial supone un entorno tecnológico para la cultura y para la misma sociedad en general, se convierte no sólo en tema sino en referencia para la mirada del arte, que se vuelve crítica e incluso dramática.

La mirada optimista y confiada del futurista, queda rota por el expresionismo que nos mostró el rostro menos amable de la cultura industrial. Frente a la ciudad moderna catalizadora de fuerzas constructivas, los *Paisajes apocalípticos* de Meidner o las ciudades saturadas y espectrales de Grosz; frente a la celebración de las energías suscitadas por la producción masiva industrial, la constatación de los desastres provocados por su perversión rastreables sobre todo en la pintura de postguerra de Beckmann o en las caricaturas de Dix. En definitiva, la experiencia de que el futuro prometido no tiene porque ser necesariamente mejor.

En tiempos más cercanos las posiciones parecen atemperarse. Desde la plena asunción de sus contradicciones, la mirada en la sociedad postindustrial se volverá irónica (repleta de símbolos de la cultura tecnológica) o lúdica (como celebración de la apoteosis del consumo masivo).

El *Pop* fue capaz de aunar ambas posiciones en obras tan emblemáticas como *¿Qué es lo que hace al hogar actual tan peligrosamente atractivo?* de Hamilton, donde la profusión en *collage* de iconos de la sociedad de consumo (electrodomésticos que nos harán la vida más fácil, esquemas corporales que nos harán más deseables, etc.), se inserta en el entorno más habitual del hombre burgués sin dramatismo.

Sólo queda la celebración de una racionalidad capitidismínuida que nos prometió la felicidad y sólo nos dio una cierta confortabilidad sin horizontes. No hay alternativa, no hay ninguna propuesta revolucionaria más que el distanciamiento que proporciona la aceptación de lo inevitable.

TÉCNICA Y ARTE EN EL ENTORNO DIGITAL

Pero la vinculación entre arte y técnica que, como hemos visto, es genérica y originaria, se convierte en un fenómeno culturalmente relevante cuando la innovación tecnológica trae consigo un proceso de tecnificación del espacio social paralelo al proceso de industrialización de las fuerzas productivas y de las relaciones de producción. Por eso se vuelve tanto más relevante desde la revolución industrial.

En la Era de la Información⁴ esa relación mantiene e incluso incrementa su relevancia pero su significado es radicalmente diferente: la máquina moderna (es decir, la máquina que convierte en movimiento económicamente útil energías que no están inmediatamente disponibles en la naturaleza) trajo consigo un cambio en la organización social del trabajo y en la economía, pero también de la conciencia cultural que los hombres tenían de sí mismos. De todas formas, ese cambio tiene que ver fundamentalmente con la conciencia de la corporalidad y con la atribución de significados a la corporalidad humana. Ahora el cuerpo humano interactúa con la máquina, expandiendo y multiplicando su esfuerzo y modificando definitivamente la medida y el sentido del mismo. Ello dio lugar a nuevos relatos y metáforas que expresaban las posibilidades pero también las amenazas surgidas de esta relación hombre-máquina, hombre-técnica, configuradoras de una nueva cultura.

No obstante las tecnologías mecánicas, químicas y civiles siguen suponiendo, en cuanto a la relación hombre-técnica, resultados objetivos en términos cuantitativos y físicos, porque el resultado de la interacción es una operación material.

El contenido mental o emocional podrán ser una consecuencia pero no la textura misma de esa interacción. La tecnología electrónica, a diferencia de las anteriores, no puede considerarse una prolongación instrumental de la corporalidad humana.

El resultado de la interacción (no sólo persona-máquina sino también persona-persona) no es un intercambio de materia o energía sino de información. Por eso lo que constituye el espacio social de la comunicación y por lo tanto la condición de posibilidad de la cultura, no es ya un entorno físico sino digital.

⁴ Tomo el término de Castells (*La Era de la Información*, Madrid, Alianza 1997-1998).

Por eso habla Subirats⁵ de la posibilidad de producir una simulación técnica de la conciencia, abierta por la tecnología electrónica. Y también de una segunda naturaleza, no en el sentido de la «sobrenaturaleza» de la que hablaba Ortega, sino como entorno existencial y social cuyo soporte es un espacio que ya no es físico (ni natural ni urbano) sino virtual. Un *ciberespacio* por emplear el término acuñado por el novelista W. Gibson⁶.

Puede hablarse ya de una cibercultura⁷ pero sin necesidad de ello sí está claro que las tecnologías electrónicas obligan a la cultura buscar nuevos relatos, a elaborar sus propias metáforas y enfrentarse con los nuevos temores⁸. Esto obliga al arte a reelaborar su propio concepto (puesto que los nuevos recursos técnicos abren nuevas posibilidades expresivas), pero también a construir modos de percepción y crítica de la tecnocultura.

Si el arte contemporáneo de la revolución industrial tuvo que reabsorber el impacto causado por las nuevas tecnologías y se vio obligado a encontrar fórmulas de expresión, percepción y crítica de las nuevas realidades técnicas y sociales, la nueva revolución tecnológica produce una situación similar.

Nuestra subjetividad se encuentra ante nuevos retos, y como sucedió en la primera Revolución industrial, las reacciones son tanto de prevención y crítica como asertivas y de interés por investigar las posibilidades abiertas por los nuevos instrumentos y vehículos de esteticidad.

En la última Bienal de Venecia, nos esperaba al entrar la mirada de incertidumbre, defensiva y de vulnerabilidad del chico gigante de Ron Mueck. Nunca fuimos tan poderosos, nunca fuimos tan vulnerables. Extrañeza y miedo ante la sociedad tecnológicamente avanza en la cual el poder de la técnica no hace que nos sintamos más seguros.

Una sociedad en la que no siempre el pluralismo genera diálogo y en la que las distancias se vuelven insalvables como nos muestran los monjes negros, sin rostro, de Sergei Shutov que, arrodillados y con

⁵ Subirats, E., *Linterna mágica*, Madrid, Siruela, 1997.

⁶ Gibson, W., *Neuromante*, Barcelona, Minotauro, 1987.

⁷ Dery, M., *Velocidad de escape*, Madrid, Siruela, 1998. Un trabajo más reciente emplea asimismo esta noción, Alonso, A. y Arzo, I., *La Nueva Ciudad de Dios. Un juego cibercultural sobre el techno-hermetismo*, Madrid, Siruela, 2002.

⁸ Por ejemplo, hay toda una nueva metáfora de la corporalidad humana, procedente de la digitalización, vid. Dery, o.c., pg. 209 ss.

monótonos movimientos de inclinación salmodian en distintas lenguas, componiendo un terrorífico concierto sin sentido.

Pero cuando la subjetividad vuelve sobre sí misma al sentirse amenazada y dispersa, puede encontrarse con terrores aún más sublimes. En las obras de Louis Bourgeois, el buceo en la propia historia a la busca de una identidad puede resultar un descubrimiento amenazador y no deseables. ¿Tal vez la experiencia de los seres humanos de nuestros días de que ya no queda ningún refugio posible?

Tal vez es imposible la conciencia cuando las coordenadas donde se construía la subjetividad han desaparecido. A partir de ahora se nos ofrecen nuevos cauces de reencuentro con nosotros mismos y con lo que conlleva nuestra cultura. Los nuevos soportes artísticos (el videoarte, las esculturas sonoras, las instalaciones) que sobrepasan tanto los ámbitos de las artes tradicionales como sus materiales y procedimientos, debido a los avances de la robótica, de las tecnologías electrónicas, etc., ofrecen el entorno de relaciones en el que habrá de construirse nuestra identidad.

LA RELACIÓN ARTE-TÉCNICA EN EL ENTORNO VIRTUAL

Hasta aquí hemos destacado los aspectos de similitud en la relación arte-técnicas electrónicas con la relación arte-técnica moderna y arte-técnica en general. Pero, en realidad, sólo por aproximación se puede hablar de similitud entre estas situaciones. En la Era de la Información tal relación presenta una especificidad y una discontinuidad respecto del pasado.

Esto es debido a que la tecnología electrónica, al estar en condiciones de crear (mediante la digitalización) un entorno virtual exige introducir un cambio radical en un aspecto central de la cultura: la forma en que percibimos y habitamos el mundo depende de una construcción cultural según la cual diferenciamos y mantenemos en tensión ciertas oposiciones (sueño/vigilia, imaginación/razón, ficción/realidad, artificial/natural; locura/cordura).

El modelo de estas distinciones y la estructura de pensamiento que forman proporcionan la base de una epistemología, necesaria para que el sujeto se organice frente al mundo. Ello, a su vez, nos permite contar con un código de interpretación, cosa que es fundamental para la percepción y la creación artística.

A partir de esta normativa epistemológica, elaborada por la filosofía moderna, y sosteniéndose en estas oposiciones, se han mantenido dos opciones para el concepto de arte, cada una de las cuales supuso acentuar alguno de los términos de la oposición.

Por una parte el arte como *mimesis* (para esta opción los extremos naturaleza, vigilia, cordura, razón...son los que tienen mayor peso).

Por otra, la noción del arte como ser, de la obra de arte como realidad en sí y del acto de creación como un acto de expresión del ser. La imaginación pasa a suponer creación pero no de ficciones sino de lo que realmente es.

Pero si las nociones de arte se sostenían sobre una epistemología apoyada a su vez en una ontología que mantenía la fisura entre las oposiciones, en el entorno virtual la tensión entre los extremos se diluye y eso, como no podía ser por menos, afecta al núcleo mismo de nuestro concepto de arte.

Tal vez un ejemplo claro de lo que venimos diciendo lo encontramos en Baudrillard⁹, que con su afirmación «La Guerra del Golfo no ha tenido lugar», pone de relieve que la diferencia entre ficción y realidad tiene que ser revisada.

En primer lugar porque aquella fue una guerra en la que el elemento mediático jugó un papel fundamental, con el consiguiente e inevitable distanciamiento respecto a los hechos reales.

Era una guerra aséptica, *light*, en la que la muerte y la destrucción tenían que ser presentadas de una forma «políticamente correcta», aceptable para la sensibilidad del público, de modo que pudiera atenuarse en lo posible las reacciones negativas de éste. La muerte debía aparecer sólo como un «efecto colateral». La misma expresión «bombas inteligentes» era una metáfora que inducía a pensar en la precisión quirúrgica antes que en un medio de destrucción.

Nada más indicado que evitar toda representación realista de los acontecimientos, para impedir el nexo habitual con la realidad.

La visión nocturna a base de infrarrojos o el rastro de los proyectiles trazadores de la artillería antiaérea cobraban un tinte de irrealidad, de simulación, que nos convertía en espectadores pasivos de un fan-

⁹ Baudrillard, J., *La Guerra del Golfo no ha tenido lugar*, Barcelona, Anagrama, 1991.

tasmal y planetario video juego. Por otro lado, al romper la relación causal entre el misil disparado desde la cabina del piloto y las escenas de destrucción y muerte producidas por su impacto, quedaba desarticulada toda posibilidad de reacción emocional e intelectual.

La desarticulación, la fragmentación, llevaba a convertir la realidad en realidad virtual. Lo que supone, según Baudrillard, la liquidación de la experiencia y de la conciencia autónoma reflexiva a través de una construcción alucinatoria de la realidad. Así, como señala Subirats¹⁰, el pensamiento postmoderno legitima el valor de lo espectacular, la escenificación mediática de lo real, hasta el extremo de afirmar su inexistencia (La guerra no ha tenido lugar).

Del mismo modo, aplicado esto al ámbito estético, nos lleva a que el arte, en cuanto a su dimensión técnica, ya no procede de la manipulación de materiales sino de la construcción y la difusión de una realidad, o de una virtualidad, porque la diferencia se difumina y en ello reside lo que de nuevo ofrece este entorno.

Ni siquiera las artes tradicionales con mayor impacto subjetivo y perceptivo (como el cine, por ejemplo) pudieron llegar a tanto.

Como decía Eisenstein, el cine es una *fábrica de sueños*: no una fábrica de hechos, sino de actitudes y posiciones ante los hechos. El cine, como arte, no crea la realidad visible, sino que recrea esa realidad interponiendo un proceso mediante el cual se nos hace visible de otro modo, de un modo significativo.

Por eso «no sólo el suceso sino el camino hacia él es parte de la verdad»¹¹. Para obtener una realidad habría que destruir el realismo de la percepción inmediata del objeto físico, quebrar la apariencia del fenómeno y reconstruirlo de acuerdo con un principio de realidad, para provocar un mayor efecto emocional, ya que la realidad habla oscuramente si es que habla del algún modo¹².

El espectador ha de recrear todo este proceso, entender el film como una mediación y como un proceso creativo que se desarrolla orgánicamente, en el cual el espectador tiene que participar emocional e intelectualmente porque en ese juego de deconstrucción y construcción de lo meramente visible es donde surge lo fílmico, el significado.

¹⁰ Subirats, E., o.c., pgs. 165 ss.

¹¹ Eisenstein, S.M., *El sentido del cine*, Buenos Aires, Siglo XXI, 1974, pg. 32.

¹² Ibid.

En un cierto sentido, en el cine se creaba una realidad, y mediante esa creación se incidía en la conciencia y en los valores, del mismo modo que los *media* en general configuran y condicionan nuestra relación con la realidad.

Pero con las tecnologías electrónicas, como señala Subirats¹³, se alcanza un nivel que está más allá del mero sistema de información, control y manipulación, en rigor se trata de todo un sistema cognitivo, de un nuevo lenguaje social, ético y estético mediante el cual nos comunicamos, percibimos y actuamos.

Si antes decíamos que una imagen vale más que mil palabras, ahora la imagen es el nuevo *logos*, es la palabra. Las tecnologías electrónicas producen, transforman o diseñan la realidad como una segunda naturaleza¹⁴, de modo que los medios técnicos pasan a convertirse en el fundamento virtual de nuestra conciencia y de la construcción de la realidad. Para nosotros, todo es espectáculo. O quizás también se podría decir que todo es arte, porque ahora la técnica no modifica la realidad para crear un objeto que se percibe estéticamente, sino que es una tecnología que crea la misma realidad, es decir, que crea la propia experiencia del sujeto.

La creación de obras virtuales tiene lugar en un espacio que no es físico, pero tiene un despliegue temporal. Son obras que no podrían ser realizadas con procedimientos y materiales convencionales y con las cuales podemos incluso interactuar (dependiendo de la complejidad y las posibilidades de respuesta que haya programado el autor).

Ello puede darse también en obras mixtas, es decir, en aquellas en las que hay un objeto físico con el que el espectador «juega» y experimenta, creando situaciones y recreando la obra en cada momento.

Es el caso de *El cerebro de Einstein* de Dunning y Woodrow. En ésta, la cabeza de un maniquí (dotada de sensores) tiene que ser activada por el espectador para poner en marcha imágenes y sonidos. Así, la experiencia del sujeto hace factible la obra, pasa a formar parte de la obra misma porque es el espectador quien decide qué quiere ver y oír, en qué secuencia y durante cuánto tiempo. Las diferentes posibilidades combinatorias permiten que la obra permanezca abierta y adopte modalidades muy diversificadas.

¹³ Subirats, E., o.c., pg. 155.

¹⁴ Subirats, o.c., pg. 157.

Pero aún se va más allá. Hay obras que «aprenden» y que por tanto permiten unas posibilidades de interacción y apertura aún mayores. En *La mesa. Infancia* de Max Dean y Raffaello D'Andrea, un robot autónomo e impredecible que reacciona al entorno y al comportamiento de los visitantes, elige a un espectador para interactuar con él e iniciando un cortejo parecido al que tenemos los seres humanos cuando empezamos a conocernos. Lo curioso de la obra es que ella misma nos elige y exige nuestra respuesta durante el tiempo que ella determina.

Además es un robot cuya capacidad de respuesta se está desarrollando continuamente (de ahí el subtítulo: *Infancia*, porque es una obra en evolución a la que se le siguen incorporando datos permanentemente y por tanto continúa «aprendiendo»). Este tipo de arte puede transgredir las limitaciones físicas que imponían antes las potencialidades del material. De este modo, la creación artística ya no depende tanto de una reconciliación entre los espacios imaginados y los físicamente reales. Es más, queda anulada la cesura entre espacio físico y espacio digital, entre lo imaginado y lo real, entre la corporeidad física y la realidad de la obra.

La tecnocultura emerge sobre las ruinas de las oposiciones con las que codificábamos la experiencia: sueño/vigilia, ficción/realidad, imaginación/razón...ahora lo real y lo virtual son indiscernibles. De ahí que resulte apropiado, como dice Castells, hablar más que de realidad virtual de «virtualidad real». Un espacio en el que lo simulado y lo real interactúan y se funden, donde lo virtual deviene real de forma que, al final, habitamos un mundo, un entorno, que viene a ser un constructo simbólico.

El arte siempre lo fue, siempre fue construcción simbólica. Ahora esta cultura multimedia, que es nuestro nuevo entorno simbólico, oferta al arte nuevos soportes, nuevos medios de creación y difusión. De hecho las creaciones digitales, el video-arte¹⁵, etc, no son más que aplicaciones específicas de esa formalización electrónica.

¹⁵ El video-arte no es más que un ejemplo, de especial intensidad estética, de evento mediático donde se da la pérdida de la *fisicidad* del objeto, que se transforma en energía, entrando en un proceso continuo de mutaciones formales; aquí experimentamos con especial claridad esa pérdida de la unidad narrativa y esa desintegración de una imagen, que se anula y desaparece en este fluido temporal continuo

LA INSTITUCIONALIZACIÓN DEL ARTE EN EL ENTORNO MEDIÁTICO

El cambio de paradigma cultural que ha sobrevenido con las tecnologías electrónicas afecta, como vemos, a la realidad artística y a su concepto, éstas, han ofertado nuevos soportes para el arte que han hecho posible nuevos lenguajes y modos de presentación, así como un concepto de arte más abierto y un espectador más interactivo. Pero esto también incide en los procesos institucionales del arte. Y ello porque se han modificado todos los procesos de publicitación del arte y en consecuencia las posibilidades que la obra tiene de ser recepcionada¹⁶.

El público actualmente es un público planetario. Si todos los procesos de organización social del trabajo, de producción y consumo, etc. tienen hoy un ámbito que no es regional sino global, debido a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, esto también afecta al ámbito de lo estético. Y esto en dos sentidos fundamentalmente: en el de la homogeneización de los procesos culturales de percepción, y en el de la intercomunicación de mercados y de circuitos de exhibición del arte.

La forma en que percibimos depende de las técnicas de producción y difusión de imágenes y sonidos (TV, Internet). Hoy día el arte se produce y se recibe en un espacio simbólico común¹⁷. Internet es actualmente una de las formas más importantes de dar a conocer una obra de arte (al menos potencialmente) a cientos de millones de personas, lo que está permitiendo una enorme permeabilidad de las propuestas, de manera que se podría hablar de un *arte internacional*.

Naturalmente, la homogeneización de los procesos de simbolización y con ello de percepción puede llevar también a una homogeneidad en la creación. Sin embargo, se detecta una tensión en sentido contrario porque por mucho que las diferentes propuestas puedan ser intercambiables, el mercado del arte promueve el elemento diferencial.

Por ejemplo, en una de las últimas ediciones de Arco, una galería australiana presentaba la obra de un iraní afincado en Australia, en cuyo

¹⁶ Para acercarnos a todo lo relacionado con la recepción, institucionalización, difusión, etc. del arte contemporáneo, vid. De la Villa, R., *Guía del usuario de arte actual*, Madrid, Tecnos, 1998.

¹⁷ O bastante común, hay cibercafés en plena sabana, y siempre que se cuente con una conexión telefónica o vía satélite tanto da estar en la Antártida, en Chicago o en los trópicos.

trabajo coexisten dimensiones de su cultura de origen con la aborigen australiana.

También podemos encontrarnos con que el arte africano contemporáneo ahonda en la tradición local (en cuanto a materiales, colorido, etc.) pero incorporando temáticas con la iconografía de nuestro tiempo. Un caso de esto mismo (si bien que no desde la perspectiva de una especificidad cultural local o nacional) sería la literatura de género en la que se hace una reflexión sobre la diferencia que, al cabo, es reflexión sobre la propia identidad.

Las tecnologías electrónicas han propiciado una presión hacia la homogenización, pero junto a ella se mantiene una tendencia a la dispersión y una inevitable diversidad. En esto la tecnología se muestra como de doble uso. Como señala Echeverría¹⁸, el sustrato tecnológico puede ser usado como instrumento de dominación cultural, pero también como un factor de fomento de la integración y la conservación.

Por otra parte, como sucede a nivel global con todos los mercados y todos los medios de información, los mercados del arte y los circuitos de exhibición se hallan hoy en una interconexión a escala planetaria. Las ferias, exposiciones temporales, galerías y museos, forman un entramado que supone no sólo un espacio cultural compartido sino un mercado común del arte.

Las Ferias internacionales o las galerías multinacionales presentan un amplio espectro del arte contemporáneo y cumplen una función importante en la descentralización y globalización del mundo del arte, tanto desde el punto de vista de la comunicación (presentación de obras con un interés fundamentalmente expositivo: *rooms*, instalaciones, etc.) como del comercio.

De hecho, dos de las más reconocidas y carismáticas Ferias internacionales dedicadas al arte (la Bienal de Venecia y la Documenta de Kassel) han prestado atención especial a estos aspectos. La Bienal de Venecia del 2001 se presentaba con el lema «Plataforma de la humanidad», y en ella se hizo un gran esfuerzo para traer a presencia obras de autores procedentes de países tradicionalmente alejados de los circuitos del arte, presentando su identidad específica. La Documenta del año 2002 también pretende eliminar todo criterio etnocéntrico con una selección de artistas venidos de todos los rincones del planeta, que es

¹⁸ Echeverría, J., *Telépolis*, Barcelona, Destino, 1994, pg. 144.

el resultado del trabajo teórico desarrollado en Viena, Berlín, Nueva Delhi y Lagos. De la misma manera se ha buscado que el *staff* refleje esta disparidad de orígenes: el comisario es un nigeriano (por primera vez alguien no europeo).

De todas formas los cambios no afectan sólo a los espacios de difusión y comercialización sino al ámbito expositivo mismo.

Por ejemplo los museos y fundaciones suelen funcionar como una red de exhibición (con posibilidades de realizar préstamos, de presentar exposiciones monográficas temporales, etc), lo que permite descentralizar la recepción del arte.

A pesar de todo, aunque los circuitos de exhibición están bastante limitados a países occidentales, que poseen una infraestructura suficiente y dentro de ellos a grandes capitales, esto está dando lugar a un nuevo fenómeno: el turismo cultural.

Y para los que no pueden desplazarse, hoy día, si bien con grandes deficiencias aún, se puede transmitir infográficamente el contenido de un museo. El MOMA o el Prado pueden ser visitados desde cualquier lugar del mundo. Así el museo virtual puede paliar las limitaciones de los circuitos habituales de difusión y exposición.

Pero incluso en los espacios habituales, los recursos multimedia permiten no sólo exhibir la obra de arte, sino dotar a esa exhibición de una profundidad informativa nueva: se puede ofertar información sobre el contexto de la obra, contemplarla en el espacio para el que fue creada o reconstruir aquellas que no hayan sido conservadas en su integridad.

Por supuesto que la simulación electrónica de la obra no puede sustituir a la obra misma (nada sustituye la experiencia que da la relación con la obra original)¹⁹ pero sí abrir otras posibilidades de experiencia del arte, otras posibilidades de contemplación e interacción. Lo que en el caso del arte cibernético se traduce en la aparición de nuevos espacios expositivos pensados específicamente para este modo de

¹⁹ En realidad habría una doble suplantación, porque no se trataría tan sólo de la pérdida del aura a que se refería Benjamín, es decir, la pérdida de la unicidad de la obra y de la posibilidad de una recepción personal y no masiva debidas a las técnicas de reproducción (lo que conduce a una recepción rutinaria). Ahora la tecnología puede suplantarse a la obra misma, no sólo mediatizar la experiencia sino desrealizar el objeto mismo.

arte. Por mencionar un ejemplo, el *Ars Electrónica Center* de Linz recoge un fondo de obras realizadas sobre soporte electrónico de todo el mundo, dando posibilidad de que cualquier espectador pueda interactuar con ellas transformando las existentes, poniéndolas en acción e incluso creando una obra nueva.

La utilización de tecnologías electrónicas en el mundo del arte, en definitiva, nos ofrece una nueva forma de experimentar el mundo, pero también a nosotros mismos, a nuestro propio cuerpo y sensibilidad. Nos impacta la imagen, el sonido, los efectos mecánicos, e incluso nos sentimos afectivamente implicados. Nuestro cuerpo es una fuente de datos, de emisión, transmisión y recepción de señales y sólo a partir de él podemos acceder a un mundo imaginativo extraordinario, un mundo casi ilimitado en sus posibilidades, en el cual *casi todo es posible*.