

<http://artnodes.uoc.edu>

## ARTÍCULO

NODO: «HISTORIA(S) DEL ARTE DE LOS MEDIOS»

# Utopías del arte tecnológico. Un análisis de la situación, cincuenta años después

**José Ramón Alcalá**

Catedrático de Procedimientos Gráficos de Expresión y  
Tecnologías de la Imagen  
Universidad de Castilla-La Mancha (UCLM)

**Vicente Jarque**

Profesor titular de Estética en la Facultad de Bellas Artes de Cuenca  
Universidad de Castilla-La Mancha (UCLM)

Fecha de presentación: octubre de 2013

Fecha de aceptación: noviembre de 2013

Fecha de publicación: noviembre de 2013

**Resumen**

El arte tecnológico, que surge en los albores de la segunda mitad del siglo xx, trabajó activamente en el programa de desmantelamiento de los paradigmas que sustentaron durante más de cinco siglos las utopías propias de la vieja cultura. Este nuevo arte tomó el relevo en la construcción y la gestión de aquellas utopías que desarrollaron para la sociedad industrial las vanguardias artísticas durante la primera mitad del siglo pasado y las reemplazó por las de la sociedad digital-cibernética. Ubicados ahora en pleno siglo xxi, podemos, por fin, abordar historiográficamente el análisis del programa de las utopías en las que ha colaborado activamente este arte tecnológico.

Los autores del presente trabajo ponen su experiencia en la teoría y la práctica, y como comisarios, gestores y docentes del arte y los nuevos medios, al objeto de servir a la construcción de este necesario –pero hasta ahora inexistente– análisis crítico y autocrítico. La distancia perspectiva que ahora poseemos nos permite acometer el necesario trabajo de valoración en torno al nivel y la trascendencia de estas utopías del arte tecnológico, así como de su evolución, y de su decadencia o vigencia actuales.

**Palabras clave**

arte tecnológico, media art, utopías, ACTS

*Utopias of Technological Art: The State of the Question Fifty Years On***Abstract**

*The technological art emerging during the early part of the second half of the 20th century actively worked to take apart the paradigms that had supported the utopias of the old culture for over 5 centuries. This new art took over the construction and management of these utopias that had been developed for the industrial society by the artistic avant-garde during the first half of last century and replaced them with those for the digital-cybernetic society. Now, in the 21st century, we can finally analyze the utopias of technological art in historiographical terms.*

*The article's authors provide their experience in the theory and practice, and as curators, managers and professors of new media and art in order to produce this highly needed, though to date non-existent, critical and self-critical analysis. The necessary distance and perspective that we now have allows us to finally undertake the necessary assessment of the level and significance of these utopias of technological art, and their evolution, fall or current validity.*

**Keywords**

*technological art, media arts, utopias, ASTS*

**Introducción**

Tal vez no sea preciso remitir a la célebre declaración de Stendhal que hacía de la obra de arte una *promesse du bonheur* para poner en juego los vínculos existentes entre el arte y la utopía. De hecho, el filósofo Adorno evocaba esa idea precisamente para recordar que los anhelos de conciliación, las promesas del arte, serían más bien promesas *quebradas*, y que esa felicidad esbozada en forma de representación, lejos de poder ser asida en términos efectivos, reales, debía ser entendida más bien en una perspectiva utópica, como la imagen o la simbolización de lo que podría ser pero no es. De ahí, por cierto, la funcionalidad crítica del arte en cuanto que recordatorio negativo de lo otro, como sueño de un mundo feliz en un marco efectivamente miserable (Adorno, 1980, pág. 114 y s., 175 y s.).

«La utopía está cubierta de negro», decía Adorno. Nada de «pintarrajear» utopías más o menos consoladoras, ellas mismas erróneas en cuanto que derivadas de confusos deseos alimentados por un mundo falso (Adorno, 1969, pág. 36). Sin embargo, otros filósofos, como Bloch, sí han creído reconocer, no solo en esos impulsos utópicos, sino en las imágenes resultantes, otras tantas manifestaciones históricas de un «principio esperanza» siempre dispuesto a concretarse en representaciones sensibles, en ideales cristalizados en obras: desde los castillos en el aire hasta los sueños diurnos, desde los objetos de un escaparate hasta una obra de arte (Bloch, 2004). Puesto que también en el arte se materializan las ensoñaciones como tales, y no siempre en esos términos rigurosamente negativos a los que pretendía atenerse Adorno.

Si hablamos del arte del presente, ese aliento utópico puede parecer un tanto más difuso, al menos en la medida en que el arte

mismo se halla en la encrucijada de un pluralismo sin precedentes. Pero lo cierto es que, entre las innumerables opciones que hoy en día pueblan el universo de la llamada posvanguardia, en cuyos extremos encontramos tanto orientaciones abiertamente nihilistas como ingenuamente utopistas, existe un registro que se distingue del resto y en el que podríamos atisbar una particular y renovada relación con las viejas perspectivas. Nos referimos al proceloso mundo del arte digital, o mejor, al arte determinado por el uso de las nuevas tecnologías, que viene floreciendo sin descanso desde hace ya más de cincuenta años, y ramificándose en incontables tendencias y opciones enormemente dispares, pero todas ellas fundadas, de uno u otro modo, en los medios electrónicos.

En efecto, cabe reconocer en este ámbito un sesgo peculiar en lo tocante a la recepción de la herencia de las vanguardias del siglo xx. Estas se desarrollaron, desde luego, en unos términos prácticamente tan plurales como esos a los que hoy nos hemos habituado. En este punto, si bien se mira, no hay mucho de nuevo bajo el sol. Pero si atendemos a los principios que animaron aquellos esfuerzos durante el siglo pasado, podemos destacar dos de cuyas consecuencias se alimenta el arte del presente, y de una manera específica el arte ligado a los nuevos medios electrónicos. Ambos tienen que ver con anhelos utópicos, pero con implicaciones bien diferentes. Por un lado, desde luego, la voluntad de emancipación absoluta del arte, que condujo a la eventual superación, tanto desde el punto de vista de la producción como de la recepción, de la idea de obra autónoma formalmente vinculada a una u otra tradición específica, medio tradicional o género heredado. De ahí la actual interpenetración de las artes, el colapso de los límites y su –discutible– fundamentación en un concepto soberano de arte. En cuanto a este aspecto del programa de las vanguardias,

puede considerarse victorioso y su dimensión utópica, su promesa, más que virtualmente cumplida. Incluso, por cierto, en el marco del arte electrónico, del que cabría decir, pese a todo, que asume por necesidad unos límites, a saber, los que establecen precisamente los medios tecnológicos ocasionalmente disponibles.

El otro principio distintivo, no obstante, resulta un poco más problemático. Aquí sí cabe hablar de un programa de sesgo francamente utópico: el que deriva de la voluntad de conectar (cuando no fusionar) el arte y la vida. Es decir, el noble sueño de un arte que se despliega al hilo del *mundo de la vida*, de la experiencia cotidiana que debería servirle de suelo y a la que debería compensar enriqueciéndola y dotándola de un sentido. Un arte auténticamente humano y humanizado, en permanente metamorfosis, transitando hacia la vida individual y social, dignificándola, tal vez elevándola a las alturas del arte (que ya no serían tales). En este punto se erigiría el arte en verdadera vanguardia social, en agente transformador, incluso revolucionario, destructor de viejos valores e introductor de lo enteramente nuevo en el fatigado mundo de todos los seres humanos.

Ahora bien, si esa vida a la cual se enfrentaban los más radicales de los vanguardistas del siglo xx (da igual si dadaístas o surrealistas, constructivistas o futuristas) ya estaba determinada por una fascinación por la técnica, ¿qué decir de la nuestra? En el presente, como bien sabemos, la vida cotidiana no solo está condicionada por los ingenios de la industria, el transporte y la comunicación (y la guerra) que desconcertaban a los occidentales de la década de 1920 y 1930, sino que se ha adentrado en un registro en el que la inexorable mediatización de las nuevas tecnologías, con sus innumerables, omnipresentes aparatos electrónicos en permanente transmutación y potenciación, ha generado una sociedad globalizada, casi universalmente cibernetizada, aunque no por ello menos convulsa o mejor orientada. En este marco neotecnológico, la perspectiva de una conexión entre el arte y la vida no puede sino encontrar un plano de encuentro particularmente interesante. Puesto que, en la medida en que la vida cotidiana se halla determinada por esas tecnologías electrónicas, ¿no cabe esperar que sea en el ámbito del arte electrónico donde esa relación con la vida del presente adquiera sus rasgos más nítidos?

En cualquier caso, si es verdad que el arte ha colaborado activamente en la producción de perspectivas en las que de una u otra manera –positiva o negativa, conciliadora o crítica– se han hecho presentes huellas de la utopía, y si parte de su misión ha consistido en darles forma, otorgándoles un rostro tangible y pregnante a través de la construcción de nuevos imaginarios sociales, entonces es preciso reconocer la historicidad de tales manifestaciones y preguntarnos en qué punto se encuentran los modelos culturales de los que ese componente utópico se ha venido alimentando. De hecho, la ciberneización de nuestra sociedad actual ha colaborado decisivamente en el programa de desmantelamiento de los paradigmas que sustentaron durante más de cinco siglos las utopías surgidas en la época moderna, cuyos últimos ecos en el mundo del arte podemos distinguir todavía

en el contexto de las vanguardias. Por su parte, el arte tecnológico viene desempeñando uno de los papeles protagonistas en el proceso de renovación de esos viejos imaginarios culturales y de la fabricación de nuevas instancias en donde puedan reposar –o no– tales anhelos.

Ubicados ahora en pleno siglo xxi, tal vez podamos, por fin, abordar historiográficamente el análisis del programa de las utopías del arte tecnológico. Parece llegado el momento oportuno para considerar con ciertas garantías –y ya con alguna distancia– su gestión en torno a la construcción de estos nuevos modelos de utopías, que prendieron con inusitada fuerza al compás de los innovadores proyectos y propuestas de los que el arte se ha venido sirviendo como estrategia conceptual y discursiva a través de esos nuevos medios tecnológicos. Vivimos en la actualidad momentos particularmente difíciles en lo social, especialmente convulsos en lo cultural y más o menos incómodamente instalados en el caos en el arte. La desorientación, si no el desánimo, anida en el programa de actuación de las prácticas artísticas contemporáneas. La tecnología –o mejor decir, los *gadgets* electrónicos– inunda nuestras vidas, abrumando al analógico converso y despistando al nativo digital. Pero ambos están al fin educados en lo tecnológico y, por tanto, en condiciones de asimilar sus efectos, dando por superado el tiempo en el que esos nuevos medios aparecían todavía como investidos de poderes mágicos. Es por ello tiempo para detenerse y hacer un alto en el camino, con el propósito de repasar y evaluar la situación actual de los objetivos y hojas de ruta de un arte tecnológico que, recordemos, cuenta ya con más de cincuenta años de existencia. Tiempo más que suficiente que nos permite hallarnos en condiciones de analizar la situación actual de sus objetivos, de sus manifiestos y también –este es el propósito principal del presente estudio– de la evolución de las utopías que se formularon y desarrollaron al calor de sus primeros destellos.

Vivimos en estos momentos una situación bien diferente de la que se daba en sus orígenes y durante el desarrollo de sus épocas primitivas. Ahora, el artista que trabaja con nuevos medios tecnológicos ha devenido un sujeto cibernético altamente prostético y, por ende, en condiciones de colaborar en el desmantelamiento del poder sacralizador de la tecnología. Ya no le deslumbran sus poderosos efectos. El debate entre tecnofílicos y tecnofóbicos ha sido por fin superado. Muchos, incluso, empiezan a sentirse agotados por la excesiva dependencia de la tecnología y se quejan, sobre todo, de las perniciosas consecuencias que nos ocasiona su uso y abuso por parte de los gobiernos y de los poderes fácticos a escala planetaria. Son algunos de estos artistas y creadores agobiados y molestos los que empiezan a alzar sus voces con fuerza y a actuar –crear– condicionados o impulsados por estos registros indeseados.

Lo importante es que, a la luz de esta nueva situación, mucho más propicia para el análisis riguroso y hasta para la autocrítica, adoptemos el punto de vista adecuado que nos permita evaluar el nuevo escenario en el que se desenvuelve y se produce en nuestros días el arte tecnológico. Que tratemos de conocer y comprender cómo

han evolucionado sus planteamientos y sus proclamas. Si siguen vigentes las consignas de sus manifiestos. Si siguen existiendo entre sus actuales idearios algunas de aquellas utopías originarias que ayudaron a construir y formalizar, y, de ser así, estudiar cuáles serían estas. ¿En qué medida son, en efecto, legítimas herederas de aquellas viejas utopías de las que se alimentó buena parte del arte del siglo xx? ¿Se trata de nuevas acuñaciones, o tan solo de aquellas mismas reformuladas? Y, por fin, ¿hasta qué punto cabe pensar en un eventual cumplimiento de todos esos sueños?

## Desarrollo y evolución de las utopías del arte tecnológico

Una de las primeras utopías en que trabajó el arte digital fue la de hacernos creer que ficción y simulación podían fundirse en una misma realidad consensuada. Contarnos, desde el poder hipnótico del régimen de lo visual, una serie de mentiras verosímiles. La percepción de la realidad como un oxímoron en el que habitamos cotidianamente y que gestionamos con absoluta comodidad y confianza a través de estas imágenes que nos circundan. Una de las estrategias que más y mejor contribuyeron desde el arte y desde la representación a perseguir esta temprana utopía fue, sin duda, el programa de desmantelamiento de la fotografía como documento, como realidad, como verdad certificada. Joan Fontcuberta y Nancy Burson fueron algunos de los artistas que más profundamente y de manera más inteligente lo abordaron en sus respectivos programas de largo recorrido durante las décadas de 1980 y 1990. El arte digital y sus infografías del Photoshop actuaban como un experto cirujano que, con precisión



Imagen 1: *Succubus*, de J. K. Potter, 1993. Infografía.

Imagen 2: *Protein Lattice, Red (Retrato)* de Patricia Piccinini, 1997. Infografía. Impresión digital. (Cortesía de la artista. / Robert Miller Gallery, New York.)

quirúrgica, era capaz de construir delicadas criaturas como la de Frankenstein, pero sin suturas aparentes, que engañaban a todo hipotético espectador todavía imbuido de la fe hacia la fotografía como cronista infalible e inapelable de la realidad. J. K. Potter, Patricia Piccinini, Aziz y Cucher, Yasumasa Morimura o Mario Agyuavives son algunos de los artistas cuyos trabajos infográficos mejor ilustran la formalización iconográfica de esta utopía.

Una vez que la presunta veracidad de la imagen fotográfica había quedado desmantelada, el relevo ficcional fue tomado por el videoarte, liderado por el programa visual-narrativo de otras figuras indiscutibles de la cultura digital, como Chris Cunningham,<sup>1</sup> Spike Jonze o Matthew Barney, entre los más destacados.

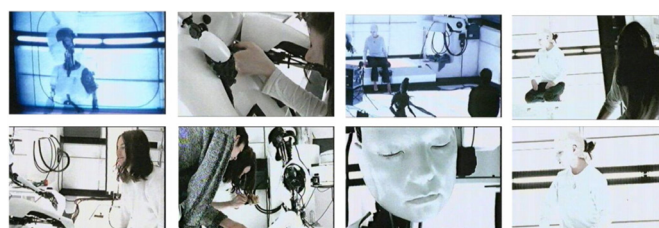


Imagen 3: *All is full of love* de Chris Cunningham, 1998. Video digital. Proceso de elaboración.

Esta utopía actual, producto de la popularización de las tecnologías de la información y la comunicación, asumida y modelada por las vanguardias del arte tecnológico, surgió en conexión con otra de las primeras utopías aparecidas a comienzos de la segunda mitad del siglo xx y que llegó a su plenitud a finales de los ochenta y comienzos de los noventa: nos referimos a la conciencia de la supertecnologización de la realidad y de sus individuos, quienes, finalmente eventualmente decepcionados e impotentes, terminan por asumir un destino como híbridos. Desde este punto de vista —como señalaba Ollivier Dyens en «Hybrid Reality» (Dyens, 2005, pág. 45-49), su texto para el catálogo del festival Ars Electronica (que ese año se titulaba de forma genérica *Hybrid, Living in Paradox*)—, si uno no puede (ni debe, diríamos nosotros) aspirar a convertirse en un ser puramente tecnológico debido a la insalvable naturaleza biológica, al menos cabe convertirse en un ser híbrido, gracias al poder de prostetización de una deslumbrante y madura tecnología que actúa en doble dirección: el robot y el humanoide. El arte —sobre todo el tecnológico— ha podido y puede, a través de su enorme capacidad simbólica, construir las metáforas más poderosas y empáticas. Stelarc, Orlan o Eduardo Kac, en el registro del artista-cuerpo-soporte a la vez, ejemplifican a la perfección esta utopía en proceso, que en la actualidad evoluciona hacia un arte genético —o *bioart*— que trabaja en territorios como el de la redefinición y la extensión del concepto actual de vida, como desarrollan, por ejemplo, los proyectos de Tissue Culture & Art (Oron Catts, Ionat Zurr y Guy Ben-Ary).

1. Imprescindible su videoclip de 1998 para la cantante Björk, *All is full of love*: <<http://www.youtube.com/watch?v=Ajl2J2SQ528>>.



En cualquier caso, el desmoronamiento de la antigua cultura analógica y la previsible obsolescencia de sus viejos paradigmas sociales, hoy todavía vigentes –o, al menos, no del todo desmantelados–, envuelven la conciencia social actual en una aterradora pesadilla, inundándola de nuevos monstruos, fantasmas y alienígenas.<sup>2</sup> Hoy en día el arte digital sigue trabajando activamente en pos de la reactualización de nuestra mirada por medio de su capacidad poética. Ha heredado las conquistas obtenidas por aquella primera utopía que acabamos de describir y que trabajó desde la estrategia de la representación simulativa electrónica en pos de la fusión entre la realidad y sus ficciones digitales. Lo interesante del caso es que, más allá de poblar de nuevo el imaginario colectivo con



Imagen 4: *Exoskeleton* de Stelarc, 1999. *Performance*.



Imagen 5: *Tissue\_Art\_Culture* (Oron Catts, Ionat Zurr y Guy Ben-Ary): *Semi-Living Worry Dolls*. (2000)



Imagen 5: El psicólogo Bertold Meyer sujeta con su mano prostética la cabeza de Rex (el primer robot biónico), 2012.

renovadas iconografías de esos monstruos resultantes del desfase entre realidad y expectativa, entre deseo e incertidumbre, entre creencia y vulnerabilidad, el arte digital logró infiltrar su poderosa capacidad poética en territorios tan materiales como es el caso de la arquitectura, que con sus propuestas de alta tecnología y su capacidad para poetizar el espacio envolvente –y lejos, por cierto, de las modernas utopías urbanas de la arquitectura de vanguardia del siglo xx– abanderan, a partir de la década de 1990, la capacidad de construcción de nuevos y fantásticos imaginarios. Así, vemos cómo las ciudades se pueblan de casas-nenúfar que flotan sobre lagos, centros culturales-mejillón que invaden los cascos históricos de ciudades milenarias, estadios-nido que tratan de acoger maternalmente a los nuevos ídolos, a los nuevos y atléticos héroes, rascacielos-vela que se convierten en el mascarón de proa de

2. Para ampliar, véanse la exposición del mismo nombre comisariada por José Ramón Alcalá para la Fundación Telefónica en 2004, así como los textos de Juan Vicente Aliaga, Louis Bec y el del comisario, publicados en su catálogo.

imaginarios veleros atracados en muelles artificiales ganados al mar, y así, un largo etc., tan extenso y variopinto como la propia imaginación humana.



Imagen 7: *Off The Road 5 Speed* de Joan Almekinders, 2000, Eindhoven. 1.000 casas prefabricadas.

Entretanto, el fabuloso desarrollo tecnológico acontecido a lo largo de estas últimas décadas va a posibilitar la utopía de la construcción de una nueva identidad, basada en la creación de un individuo autónomo, superconectado, hiperinformado y plenamente ubicuo. El *net art* apuntaba ya, durante la década de 1990, hacia esta utopía social, y por primera vez le daba forma concreta y tangible al trasladarla al escenario artístico a través de los movimientos de sus vanguardias y de la organización del sistema del arte en la era de internet, que actúa como un auténtico laboratorio o banco de pruebas. Considerado por algunos como la última vanguardia artística internacional, cumplió con todos los requisitos para presentarse comotal. Su manifiesto, publicado en 2000 por los *net-artistas* Alexei Shulgin y Natalie Bookchin, incluido en su «Introducción al net art. 1994-1999» (Bookchin y Shulgin, 1999), no deja lugar a dudas. En su punto número 12 leemos:

«Todos en uno:

- a) Internet como medio para la producción, publicación, distribución, promoción, diálogo, consumo y crítica.
- b) Desintegración y mutación entre las figuras de artista, comisario, escritor, audiencia, galería, teórico, coleccionista de arte y museo».

Conforme con su misión programática, todo *net-artista* debía –y de hecho podía–, mediante el uso de estas nuevas tecnologías, convertirse en el nuevo y único gestor de todo el sistema del arte. Desde su computadora portátil y conectado inalámbricamente a la red universal que es internet, fue conminado a asumir todas las tareas y todas las fases del mundo del arte. Como era de esperar, esta utopía (que se presentaba como la última versión del viejo programa vanguardista de fusión del arte con la vida) solo tuvo visos de cristalizar mientras internet se mantuvo como un espacio controlable y mensurable. Hoy en día, tener presencia en la red no otorga a nadie mayor visibilidad que la de un pequeño asteroide en la inmensidad del universo (tal vez por ello funciona tan eficazmente la

metáfora de internet como una galaxia). Aunque, para hacer justicia a la influencia del movimiento del *net art*, hay que aceptar y asumir la convulsión que ha supuesto en el mundo del arte su breve pero intensa actividad. Efectivamente, ya nada es igual que antes, pero no solo en el mundo de las prácticas artísticas, sino en la vida cotidiana del individuo contemporáneo. Como también es cierto que, por culpa de esta saturación y de este sobredimensionamiento del mundo virtual actual, algunas de aquellas proclamas del manifiesto del *net art* no solo no han podido cumplirse, sino que están reforzando y exigiendo la vuelta de algunas de las figuras y de las condiciones características del mundo tradicional, como es el caso particular de la necesidad de establecer filtros de calidad e instituciones-arte que posibiliten la creación y presencia de entornos de fiabilidad y excelencia para estas prácticas artísticas (y para todo lo demás, en general).

En estos momentos, una web de un artista individual posee una presencia en pie de igualdad con cualquier otra, incluso con las más reputadas instituciones del arte. Por tanto tiene, en teoría, la posibilidad de hacerse un hueco y conseguir una audiencia (generalista, no cultivada ni especialista) de alcance planetario. Lamentablemente, la realidad y la experiencia nos han demostrado que esto solo ocurre con aquellos productos *amateurs* que, por casualidad, conectan con el interés de la audiencia mediática (véanse esos lamentables vídeos caseros que saturan YouTube, de audiencias finalmente millonarias). Pero si nos fijamos en un escenario plenamente profesional y especializado, esta visibilidad no es tan fácil de conseguir, y mucho menos aún de manera individual. Es por ello por lo que los artistas y creadores en general vuelven a reclamar intermediarios de calidad, fiables y de prestigio, que cuenten con un aval y una repercusión de las más amplias dimensiones. Si antes de internet exponer en el MoMA de Nueva York o en el Pompidou de París significaba la consagración y, por tanto, el impacto universal de la creación de un artista en particular, hoy en día el arte virtual, el arte de y en las redes necesita, para fluir de forma macrodimensionada a través de ellas, asociar su imagen a la de estas instituciones-arte –tradicionales recicladas o de nueva concepción– de prestigio. Lo que derriba, o al menos pone seriamente en cuestión, alguna de las proclamas de la utopía contenida en el manifiesto del *net art* de Shulgin y Bookchin.

Parece ser que esta vieja utopía de los *net-artistas* ha sido suplantada en la actualidad por otra de carácter más universal y popular: la identidad en la red formaliza el deseo del nuevo individuo nativo digital: desde el sexo virtual (de igual a igual –P2P–, inocuo y sin compromiso) a las nuevas identidades-red (reconocimiento del yo extraviado a través de redes sociales, chats, blogs...). Ese individuo contemporáneo, desorientado y aturdido por la imagen poliédrica que de él proyectan los espejos-pantalla en los que se mira, y a través de los que es observado y que soportan su comunicación y sus relaciones sociales –privadas y públicas–, termina por aprender a gestionar las imágenes electrónicas que cimentan el espacio-tiempo virtual en el que habita. Si nos fijamos en lo ocurrido con el vídeo



en la red, tras la aparición de YouTube, es que es la multitud de usuarios la que va a producir ahora la entropía de la comunicación de los trabajos «artísticos» en internet, así como el concepto de oclocracia—el gobierno de la muchedumbre que genera lo cualitativo a partir de lo cuantitativo. El *net art* como tal se diluye, sobreviviendo en diversos formatos, desde el VJing, iniciado en la década de 1990, hasta los trabajos en código abierto, los formatos participativos, etc., o disperso en plataformas diversas, como blogs y canales especializados en la difusión de ficheros audiovisuales, redes sociales y plataformas-museo emergentes, como SuPer Art Modern Museum (SPAMM), donde comparten espacio propuestas enfocadas hacia la semiótica con otras de contenido más intuitivo, y cuyo factor común es el retrato actualizable del ser-vivir digital. En este sentido son ejemplares los trabajos, propuestas y proyectos de carácter artístico como HelloIamArt y sus problematizaciones de la construcción de la identidad a través de las redes sociales en línea (sobre todo resulta especialmente interesante e iluminadora su experiencia creativa a través de Chatroulette),<sup>3</sup> así como las construcciones de una identidad real-ficticia de naturaleza híbrida y percepción múltiple, como las que ofrecen en las redes sociales Esteban Ottaso,<sup>4</sup> Intimidad Romero<sup>5</sup> o Marco Tavolaro,<sup>6</sup> la ampliación del concepto de identidad mediante la creación de avatares virtuales personales dentro del espacio electrónico, como es el caso de Sister0, que, en realidad, es un facilitador y sus acciones son las de un medio, ya sea en una computadora en un *hacklab* en Rumanía, una ceremonia vudú en Haití o en un aula en Tasmania (véase la pieza-acción *Error\_in\_Time* de Nancy Mauro-Flude, de 2012),<sup>7</sup> o *Mechanics of Love*, como queda



Imagen 8: *Avatar Liberation Front* de *Mechanics of Love*, 2013. Foto fija de vídeo.

claramente reflejado en su vídeo *Avatar Liberation Front*,<sup>8</sup> volcado dentro del proyecto SuPer Art Modern Museum en la plataforma SPAMM.<sup>9</sup>

Esta utopía de la identidad renovada, múltiple y poliédrica, reconfigurada a través de las redes sociales telemáticas, nos conduce hacia la prolongación de su significado originario, que tiene que ver con el complejo escenario que constituye el nuevo entorno específico para la creación y la producción artísticas. La promesa de un conocimiento expandido y compartido, que nos llevaría en la fase de plenitud de la cibernética hacia una mente o inteligencia conectiva (Ascott, 1999), donde los nuevos paradigmas cibernéticos de acceso y desarrollo del conocimiento serían externalizados a partir del propio organismo biológico para ser atendidos desde otro cerebro-red o cerebro-nube (en su versión más cercana actual) a través de internet, no se ha cumplido, o tal vez no ha alcanzado aún la fase de madurez pronosticada y que todavía sigue señalada en la hoja de ruta cibernética. Sin embargo, sí que ha tenido importantes consecuencias y repercusiones que están afectando de modo determinante a la organización de los procesos creativos y de las prácticas artísticas, y no solo a estas, sino, en general, a todos los modelos de producción basados en la innovación. Algunas de sus figuras más relevantes o sólidamente implantadas en la actualidad serían, por ejemplo, los procesos colaborativos, los laboratorios del procomún o la creatividad horizontal. Entre los postulados que caracterizan al escenario materializado de esta utopía y que se encuentran en pleno auge social figuran, entre los más destacados, la gestación de redes de colaboración, la horizontalidad, la incubación de viveros de creatividad compartida, la vocación transdisciplinaria, la generosidad intelectual o la disolución de las barreras que impiden el acceso universal, libre y gratuito a la información y al conocimiento. Sin embargo, tras una primera fase de excitación y ambiente extremadamente positivo y eufórico, estamos arribando a una posterior, en la que los problemas derivados de la experiencia cotidiana, tras el intento de su puesta en marcha, desarrollo y popularización, nos van descubriendo sus lados más oscuros, sus ángulos muertos; esto es, precisamente todo lo que de inviable tiene la puesta en funcionamiento de cualquier utopía.

La ocupación masiva de la red por parte de artistas y creadores aficionados está produciendo en estos momentos una auténtica diáspora de los profesionales, lo cual propicia el alzamiento de innumerables voces autorizadas contra el peligro que supone una colonización *amateur* por parte de aficionados sin preparación, y la

3. Véase: <<http://helloiamart.tumblr.com>>

4. Véase: <<https://www.facebook.com/esteban.ottaso?fref=ts>>.

5. Véase: <<https://www.facebook.com/intimidadromero>>.

6. Véase: <<https://www.facebook.com/marco.tavolaro?fref=ts>>.

7. Véase: <<http://cupcake.spamm.fr/>>.

8. Véase: <<http://player.vimeo.com/video/54086636>>.

9. Véase: <<http://spamm.fr>>.

desaparición del trabajo, la creatividad, el pensamiento y el conocimiento profesional y especializado, ahuyentado por las prácticas apropiacionistas, la falta de control y protección sobre los derechos de autor, o la inviabilidad de cualquier tipo de remuneración (que supone la única forma de sustento en la vida del profesional independiente), lo cual pone en serio peligro el desarrollo de ideas innovadoras y creativas. Por otra parte, son también numerosas las experiencias negativas en torno a la puesta en escena de esa deseada creación artística colaborativa en el imaginario de esta utopía actual, que llevan a muchos especialistas a preguntarse si, en la práctica, puede ser la creatividad un proceso colectivizado. Pero aún más importante resulta la aparición del problema que se deriva de la persecución de esta utopía en torno a la función del artista en el contexto de la investigación interdisciplinaria actual. La crisis de identidad de la figura del artista, fruto y consecuencia del desmantelamiento de los paradigmas tradicionales que sustentaban las prácticas artísticas, vigentes durante más de cinco siglos, hasta la aparición de la sociedad y la cultura digitales, ha sometido a revisión la función específica del artista dentro de la sociedad actual. El arte ha modificado sustancialmente sus objetivos, procesos y metodologías. La creatividad ya no es patrimonio exclusivo de las bellas artes, sino que esta tiene en la actualidad una fuerte implantación en todos los procesos mediáticos y disciplinas científicas de alto rendimiento. El artista actual se siente confundido e inseguro al no poder definir con claridad y precisión sus funciones, sobre todo dentro del entorno de la investigación interdisciplinaria, probablemente porque no tiene tampoco sólidamente implementadas sus capacidades y competencias específicas.

Pero, sin duda alguna, una de las más poderosas y deslumbrantes utopías actuales del arte tecnológico es la que surge del maridaje entre las tecnologías informáticas y las telemáticas, y que ha dado paso a la construcción de un clon perfecto del mundo físico real que, a falta de poder constituirse como un *espacio*, dada su virtualidad, se ha convertido en un *lugar* que aspira a ser gestionado y habitado. En este punto, el arte aspira a dar forma a ese nuevo mundo inédito y desconocido, levantando sus mapas y cartografiando sus territorios para poder tomar posesión de ellos, tal y como las expediciones transatlánticas de los conquistadores europeos lo hacían en el pasado con los nuevos territorios descubiertos, embarcando para ello a dibujantes y naturalistas, quienes se convertían en los únicos navegantes imprescindibles de cada una de ellas. A través de este nuevo rol, el valor cognitivo del arte recobra toda su potencia y capacidad de representación. Esta fabulosa empresa creativa vuelve —como en el Renacimiento— a convertir al artista en un ser socialmente útil, deseado y reclamado por el poder. Solo la capacidad de imaginación e inventiva de los mejores artistas electrónicos permitirá la ideación de estrategias de representación capaces de dar forma, levantando sus mapas y sus cartografías virtuales, a este nuevo mundo virtual que, sorprendentemente, se va a comportar como el real, esto es, rigiéndose por las mismas leyes que este: la geometría, el álgebra y

la matemática como optimizadores de sus propiedades funcionales. La creación de programas de software para trazar rutas virtuales, como Web Stalker del colectivo I/O/D4, que, como aquel Pulgarcito que dejara un rastro de miguitas de pan para comprender y controlar el espacio del bosque, permitirá ahora la comprensión espacial —en su sentido geométrico— de la red internet y, por tanto, su control. O el diseño y su correspondiente levantamiento topográfico, por parte de la Cooperative Association for Internet Data Analysis (CAIDA), de esa *skitter graph*, que supone un nuevo y revolucionario mapamundi que sustituye a aquel por veinte siglos inalterable, desde que lo dibujara Ptolomeo, en el siglo I de nuestra era. Un mapamundi digital que, como tal, representa una cartografía precisa, ya no estática,

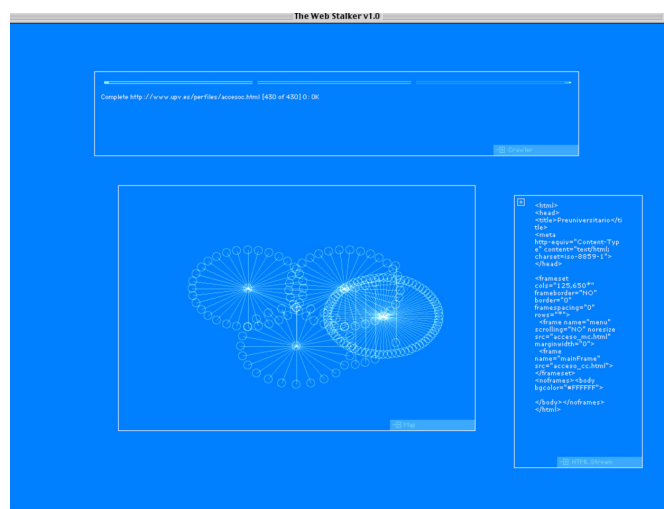


Imagen 9: Pantalla de una acción sobre una página web del programa para trazar rutas Web Stalker de I/O/D4, 1997.

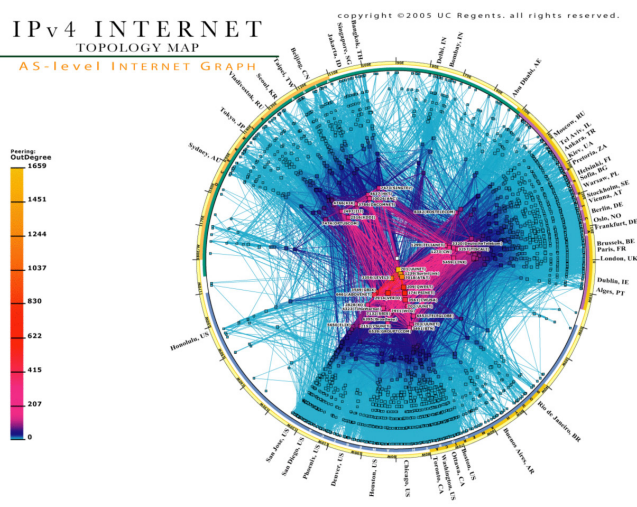


Imagen 10: Skitter Graph / IPv4 Topology Level de CAIDA, 2010. Ascore.



sino en pleno movimiento en tiempo real, que representa —dándole forma, en su sentido poético— el flujo global de las comunicaciones electrónicas de la red.<sup>10</sup> Esta ha tenido ya ocasión, a lo largo de su corta vida útil, de mostrarse como una fabulosa herramienta de poder para ejercer el control planetario, pero también para resistirse a él, ya que en varias ocasiones ha demostrado su eficacia, no solo como instrumento de espionaje planetario, sino, por ejemplo, para la búsqueda del alojamiento perfecto (el más difícil de descubrir por la policía de internet) para el *site* de los movimientos antiglobalización, que actuaron ilegalmente y de forma activista —hackeando y craqueando— para el movimiento Turbulence algunas de las primeras reuniones del G-7 así como de la Organización Mundial del Comercio a partir del año 2000, o su contribución para lograr el éxito en el envío y la recepción de información de las actividades de los grupos que actuaron en las revoluciones del estado de Chiapas (México) durante esa misma época.

## Conclusiones

Al final de este breve recorrido, lo que esperamos haber mostrado es un panorama significativo de algunos de los caminos a través de los cuales ha intentado —y sigue intentando— el arte, apoyado en las nuevas tecnologías, rescatar para la experiencia un universo imaginario desde el que dotar de sentido —de múltiples sentidos— a la existencia humana. De este modo se enfrenta a una situación en verdad paradójica: si los logros de la ciencia en materia de comprensión de la naturaleza han hecho de ella un tesoro tan invaluable como imprescindible para la humanidad, no es menos cierto que las consecuencias de sus luminosas derivas tecnológicas, a las que debe su prestigio universal, y que incluyen los progresos de la medicina, los transportes o las telecomunicaciones, por citar sus aspectos más populares, presentan también su lado oscuro: las masacres nucleares, la devastación de los ecosistemas, el genocidio por medio de las armas de destrucción masiva, el asesinato telemático y sus efectos colaterales, la incapacidad para detener o prevenir los desastres naturales, cuando no su colaboración con ellos. En cualquier caso, unos y otros han conducido a una civilización globalizada en donde el individuo, finalmente rodeado de *gadgets* e instrumentos informáticos,

termina por confundir la apariencia de ubicuidad y de instantaneidad con una realidad en la que se no encuentra el modo de reconocer sus raíces.

La vida y el arte nunca podrán ser la misma cosa, pero ninguno de ellos cobrará sentido sin el otro. Si las utopías del vanguardismo nacido a principios del siglo XX y del neovanguardismo imperante a finales de siglo se proponían tender lazos entre el arte y aquello humano que lo rodea, lo que entonces y ahora incluía un mundo técnico, se entiende que muchos artistas del presente prosigan la empresa valiéndose de las nuevas tecnologías y dotándolas de un registro alternativo, sublimándolas más allá de su mera condición instrumental. El arte, decía Nietzsche en *La voluntad de poder*, como «movimiento opuesto». Pues si no se trata directamente de cambiar el mundo, sí de transformarlo *more oblicuo*, preparando al sujeto para confrontar esa tarea y poniendo en valor la experiencia que de aquél se hace, algo que en nuestros días pasa por atravesar el velo tecnológico, si es preciso sirviéndose de él. «Tú has de cambiar tu vida», decía a Rilke el torso del Apolo arcaico. A fin de cuentas, eso es lo mejor a que nos puede incitar el arte, incluso el fundado en las nuevas tecnologías.

## Referencias bibliográficas

- ADORNO, T. W. (1969). *Consignas*. Buenos Aires: Amorrortu.
- ADORNO, T. W. (1980). *Teoría estética*. Madrid: Taurus.
- ALCALÁ, J. R. (coord.) (2004). *Monstruos, fantasmas y alienígenas. Poéticas de la representación en la cibersociedad*. Madrid: Fundación Telefónica.
- ASCOTT, R. (1999). *Reframing Consciousness*. Exeter: Intellect.
- BLOCH, E. (2004). *El principio esperanza*. Madrid: Trotta.
- BOOKCHIN, Natalie; SHULGIN, Alexei (1999). *Introducción al net art. 1994-1999*. Aleph-Arts.org. [Fecha de consulta: 26 de julio de 2013].  
<<http://aleph-arts.org/pens/intro-net-art.html>>
- DODGE, M.; KITCHIN, R. (2000). *Mapping Cyberspace*. Nueva York: Routledge.
- DYENS, O. (2005). «Hybrid Reality». En: AA.VV: *Hybrid. Living in Paradox*. Ars Electronica. 1.ª ed. Linz: Ars Electronica Ed.

10. Para ampliar, véase Dodge *et al.* (2000).

## Cita recomendada

---

ALCALÁ, José Ramón; JARQUE, Vicente (2013). «Utopías del arte tecnológico. Un análisis de la situación, cincuenta años después». En: Pau ALSINA (coord.). «Historia(s) del arte de los medios» [nodo en línea]. *Artnodes*. N.º 13, pág. 4-15. UOC [Fecha de consulta: dd/mm/aa].

<<http://journals.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes/article/view/n13-alcala-jarque/n13-alcala-jarque-es>>

<<http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i13.1924>>



Este artículo está sujeto –si no se indica lo contrario– a una licencia de Reconocimiento 3.0 España de Creative Commons. Puede copiarlos, distribuirlos, comunicarlos públicamente, hacer obras derivadas y usos comerciales siempre que reconozca los créditos de las obras (autoría, nombre de la revista, institución editora) de la manera especificada por los autores o por la revista. La licencia completa se puede consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/es/deed.es>.

## CV

**José Ramón Alcalá**

Catedrático de Procedimientos Gráficos de Expresión y Tecnologías de la Imagen

Universidad de Castilla-La Mancha (UCLM)

JoseR.Alcala@uclm.es

Catedrático de Procedimientos Gráficos de Expresión y Tecnologías de la Imagen en la Universidad de Castilla-La Mancha (UCLM). Director del Museo Internacional de Electrografía (MIDECIANT) de Cuenca, desde su creación (1989). Responsable de las Colecciones y Archivos de Arte Contemporáneo de la Facultad de Bellas Artes de Cuenca. Responsable del grupo de investigación Interfaces Culturales. Arte y Nuevos Medios de la UCLM. Premio Nacional de la Calcografía Nacional (al Museo Internacional de Electrografía) «por las innovaciones aportadas al arte gráfico», Madrid, 1999. Ha liderado proyectos de I+D+i nacionales y europeos sobre aplicaciones de las nuevas tecnologías en la creación artística y la museografía virtual. Autor de libros, como *La piel de la imagen* (Valencia, 2011), *Ser digital: Manual para conversos a la cultura electrónica* (Santiago de Chile, 2011), *¿Cómo se cuelga un cuadro virtual?* (Gijón, 2009), *Monstruos, fantasmas y alienígenas. Poéticas de la representación en la cibernética* (Madrid, 2004) o *Ars & machina: electrografía artística en la colección MIDE* (Santander, 2004). Director y comisario de bienales y premios, como los del Observatorio Internacional de Artes Electrónicas de Gijón (OOH) (<http://www.jornadasooh.net>), los Premios de Arte Digital LÚMEN\_EX de la Universidad de Extremadura (<http://www.lumenex.net>), el Festival de Artes Electrónicas de Valencia Digital Media 1.0 (<http://www.digitalmediavalencia.es>).

**MIDECIANT**

Edificio Antonio Saura

Campus UCLM.

C/ Teresa Jornet, s/n.

16071 - Cuenca (España)



## CV

**Vicente Jarque**

Profesor titular de Estética en la Facultad de Bellas Artes de Cuenca  
 Universidad de Castilla-La Mancha (UCLM)  
 Vicente.Jarque@uclm.es

Profesor titular de Estética en la Facultad de Bellas Artes de Cuenca de la Universidad de Castilla-La Mancha. Autor de los libros: *Imagen y metáfora. La estética de Walter Benjamin* (1992), *Andreu Alfaro* (1992), *Experiencia histórica y arte contemporáneo. Ensayos de estética y modelos de crítica* (2002) e *Historia, progreso y arte contemporáneo* (2010). Editor de *Modelos de crítica. La Escuela de Frankfurt* (1997), *Sigfrido Martín Begué. 1976-2001* (2001), *La escultura de Andreu Alfaro. Catálogo razonado* (2005), *Siegfried Kracauer: Estética sin territorio* (2005), *J. G. Herder: Escultura* (2006). Autor de diversos ensayos de estética, teoría y crítica de arte en libros: Jordi Llovet (ed.), *Walter Benjamin i l'esperit de la modernitat*, 1993; Valeriano Bozal (ed.), *Historia de las ideas estéticas y de las teorías artísticas contemporáneas*, 1996; J. Pérez Bazo, *La vanguardia en España. Arte y literatura*, 1998; Francisca Pérez Carreño (ed.), *Estética después del arte. Ensayos sobre Danto*, 2005, entre otros; así como en revistas especializadas: *Kalías*, *Archivos de la Filmoteca*, *El guía de las artes*, *Arte y parte*, *Descubrir el Arte*, *Cuadernos del IVAM*, entre otras. Colaborador habitual del suplemento «Babelia» de *El País*. Comisario de exposiciones (de Sigfrido Martín Begué, Andreu Alfaro, José Morea...).

## MIDECIANT

Edificio Antonio Saura.  
 Campus UCLM.  
 C/ Teresa Jornet, s/n.  
 16071 - Cuenca (España)