

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN

Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad II



TESIS DOCTORAL

Cambios producidos en el arte por su inclusión en el sistema-red

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR

Margarita Rodríguez Ibáñez

Directora

Pilar Aumente Rivas

Madrid, 2017

© Margarita Rodríguez Ibáñez, 2010



CAMBIOS PRODUCIDOS EN EL ARTE POR SU INCLUSIÓN EN EL SISTEMA-RED

TESIS DOCTORAL

Margarita Rodríguez Ibáñez

**Dirigida por D^a. Pilar Aumente Rivas
Departamento CAVP II
Facultad de Ciencias de la Información
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID**

Hechos futuros son todos aquellos que habrán de tener lugar y, por consiguiente, habrán de ser enteramente determinados y sus representaciones o, lo que es lo mismo, sus adivinaciones, singulares y, por tanto, altamente poéticas.

Alex Gottlieb Baumgarten

Reflexiones filosóficas en torno al poema, 1735, § LXI

ÍNDICE

ASPECTOS METODOLÓGICOS

I. INTRODUCCIÓN	Pág. 9
II. OBJETO DE LA INVESTIGACIÓN	Pág. 10
III. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	Pág. 11
IV. PREGUNTAS	Pág. 11
V. ESTADO DE LA CUESTIÓN	Pág. 12
VI. METODOLOGÍA	Pág. 21
VII. VALIDEZ	Pág. 23
VIII. RESUMEN	Pág. 26

INTRODUCCIÓN

1. INTRODUCCIÓN:	Pág. 28
------------------	---------

PARADIGMA SISTEMA RED

2. CANAL INTERNET:	Pág. 41
2.1. Internet y la Web.	Pág. 41
2.2. Alcance y progresión.	Pág. 42
2.3. Cambios paradigmáticos comunicacionales	Pág. 44
2.4. La sociedad informacional	Pág. 50
3. EL CIBERESPACIO.	Pág. 54
3.1. Las interfaces y programas	Pág. 64
3.2. El hipertexto	Pág. 65
3.3. Multimedia e Hipermedia	Pág. 68
3.4. La interactividad	Pág. 70
3.5. Lo virtual	Pág. 74

3.6. Lo virtual en el arte	Pág. 77
3.6.1. Lo virtual no diseñado para el Ciberespacio	Pág. 78
3.6.1.1. Lo virtual no digital	Pág. 78
3.6.1.2. Lo virtual digital	Pág. 81
3.6.2. Lo virtual diseñado para el ciberespacio	Pág. 87
3.7. Lo virtual cibernético: desvalorización del mundo real	Pág. 92
3.8. El Lectoautor	Pág. 95
3.9. La Web invisible	Pág. 97
3.10 El problema del idioma en el ciberespacio	Pág. 100
4. LA CIBERCULTURA	Pág. 102
4.1. LA CULTURA COLABORATIVA:	Pág. 104
4.1.1. Cultura colaborativa. Sentido antropológico	Pág. 104
4.1.2. Fuerza invisible	Pág. 107
4.1.3. Diferencia entre Inteligencia colectiva y cultura colaborativa	Pág. 111
4.1.4. La cultura colaborativa en el arte	Pág. 113
4.1.5. La cultura colaborativa: mercadotecnia	Pág. 126
4.1.6. El papel del espectador para la obtención del objeto artístico.	Pág. 130
4.1.7. ¿Es DIY cultura colaborativa?	Pág. 139
4.1.8. El paso de la postmodernidad a la transmodernidad	Pág. 144
4.1.9. La <i>Transmodernidad</i> : el nuevo Yo, y su influencia en el sistema-red.	Pág.157

<p>EVOLUCIÓN DEL ARTE HACIA EL NUEVO PARADIGMA: ARTE EN EL SISTEMA-RED</p>

EVOLUCIÓN DEL ARTE HACIA EL NUEVO PARADIGMA ARTE EN EL SISTEMA-RED:	Pág. 171
--	----------

5. EL TIEMPO	Pág. 172
5.1. El tiempo antropológico	Pág. 172
5.2. El tiempo social	Pág. 176
5.2.1. El instante y el azar	Pág. 179
5.3. El tiempo en el arte	Pág. 180
5.3.1. La ordenación del tiempo en el arte	Pág. 194
5.4. Cambio del tiempo en su inclusión del sistema-red	Pág. 200
5.4.1. Indexación temporal: el documento	Pág. 200
5.4.2. Más allá del archivo	Pág. 202
6. EL ESPACIO	
6.1. El espacio antropológico	Pág. 214
6.2. La evolución del espacio en el arte	Pág. 216
6.2.1. El espacio de representación	Pág. 217
6.2.2. Composición de la representación del espacio representado	Pág. 221
6.2.3. El espacio representado	Pág. 229
6.2.4. El espacio socio cultural de la representación	Pág. 230
6.2.5. El espacio de exposición	Pág. 231
6.2.6. El espacio conceptual	Pág. 233
6.3. El espacio cibernético	Pág. 236
7. EVOLUCIÓN DEL ARTE HACIA EL SIGLO XXI:	Pág. 244
7.1. Evolución del objeto artístico	Pág. 248
7.2. Problema de la multiplicidad de la imagen	Pág. 261
7.3. Materialidad del objeto artístico	Pág. 264
7.4. El gusto por la obra de arte. La experiencia estética	Pág. 268
7.5. Papel social del artista	Pág. 275
8. NUEVOS VALORES PARA EL ARTE EN EL SIGLO XXI:	
8.1. Naturaleza de la imagen actual. La cultura del simulacro	Pág. 280
8.2. Cultura Visual.	Pág. 283

9. LUGARES DE EXPOSICIÓN DEL OBJETO ARTÍSTICO:

9.1. El Museo	Pág. 293
9.1.1. Estructura organizativa de los museos	Pág. 294
9.1.1.1. Museos de dependencia orgánica	Pág. 294
9.1.1.2. Museos con autonomía de gestión	Pág. 295
9.1.1.3. Organización sin ánimo de lucro	Pág. 296
9.1.1.4. Entidades privadas	Pág. 296
9.1.2. Departamentos de los que consta un museo	Pág. 297
9.1.3. Gestión de la información en las instituciones culturales	Pág. 298
9.1.4. Consumidores de los museos	Pág. 299
9.1.5. El museo generador del bien cultural	Pág. 300
9.1.6. El museo como medio de comunicación	Pág. 301
9.1.7. El museo virtual	Pág. 304
9.2. La galería de arte	Pág. 315
9.3. Ferias de arte	Pág. 318
9.3.1. Ferias relacionadas con el arte digital	Pág. 319
9.4. Bienales	Pág. 320
9.5. <i>Kunsthallen</i>	Pág. 322
9.6. <i>White Cubes</i>	Pág. 322

10. OTROS AGENTES IMPLICADOS EN EL MUNDO DEL ARTE:

10.1. El coleccionista	Pág. 323
10.2. El mecenas	Pág. 325
10.3. El marchante:	Pág. 325
10.4. Agentes culturales:	Pág. 328

11. LA INTERMEDIACIÓN:

11.1. Incorporación de las TIC en lugares expositivos:	Pág. 329
11.1.1. Exposiciones no interactivas:	Pág. 337
11.1.2. Exposiciones interactivas:	Pág. 339

EL ARTE EN EL SISTEMA RED

12. EL ARTE EN EL SISTEMA-RED:	Pág. 343
12.1. Papel del usuario en la sociedad-red. Concepto artístico.	Pág. 344
12.2. Propiedad intelectual:	Pág. 346
12.2.1. Protección legislativa	Pág. 347
12.2.2. Protección por medios tecnológicos	Pág. 349
12.3. El Net.art	Pág. 354
12.4. El arte en acción: filosofía Hacker	Pág. 368

CONCLUSIONES

13. CONCLUSIONES AL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	Pág. 386
CONTRASTE DE OBJETIVOS	Pág. 389
CONTESTACIÓN A LAS PREGUNTAS	Pág. 390
13.1. INFLUENCIAS DEL ARTE EN EL SISTEMA-RED	Pág. 391
13.2. INFLUENCIAS DEL SISTEMA-RED EN EL ARTE	Pág. 393
13.2.1. La ventana al mundo: comercialización	Pág. 393
13.2.2. Cambios en la naturaleza de la obra de arte	Pág. 395
13.2.3. Cambios en el concepto de artista	Pág. 401
13.2.4. Cambios en la Institución artística	Pág. 407
13.2.5. Posible evolución del arte en su inclusión en el sistema-red	Pág. 408
13.3. LÍNEAS ABIERTAS DE INVESTIGACIÓN	Pág. 414
CODA	Pág. 415

BIBLIOGRAFÍA Y ANEXOS

14. BIBLIOGRAFÍA:	Pág. 417
14.1. URL	Pág. 427
14.2. Artículos	Pág. 440
14.3. Conferencias	Pág. 442

ANEXOS:

ANEXO I Penetración del sistema-red a 31/12/2009

ANEXO II Las diez lenguas más utilizadas en Internet a 31/12/2009.

ANEXO III: Entrevista con Juan Martín Prada. 19/06/09

ASPECTOS METODOLÓGICOS DE LA INVESTIGACIÓN¹

I. INTRODUCCIÓN:

Esta investigación pertenece a un estudio sobre las ciencias sociales, ya que analiza y deduce la relación existente entre la aplicación de las TICs (Tecnologías para la Información y la Comunicación y en particular el sistema-red) y el arte, que se enlaza con el sentir y devenir humano de una determinada etapa en su evolución.

Tanto una como otro, están asentados dentro de un paradigma determinado, la sociedad actual, por lo que la neutralidad de las apreciaciones, esta limitado por el sentir y el saber de este momento histórico, la experiencia propia, así como el concepto de las mismas. Se intentará mediante el método científico, llegar a una conclusión, por medio del análisis de la situación, con unas preguntas y un objetivo determinado.

La finalidad de la investigación es básica, porque por medio de la misma, se han conocido los fenómenos, y con ello se ha llegado a explicar la relación entre ambos paradigmas. Tiene un alcance temporal longitudinal, siendo retrospectiva, pues se han analizado las relaciones existentes entre los dos paradigmas desde los inicios, así como prospectivas, realizando una valoración actual y futura. Este alcance, por ser prospectivo se entiende como futurible, pero siempre bajo el prisma actual, esto es, junio de 2010, debido a la rapidez de los flujos existentes, de los paradigmas estudiados (sistema-red y arte).

¹ Los aspectos metodológicos de esta investigación, se han realizado bajo los parámetros de la bibliografía de SIERRA BRAVO, R. *Técnicas de investigación social. Teoría y ejercicios*. Paraninfo. Madrid. 1991 y WIMMER/DOMINICK, *La investigación científica en los medios de comunicación de masas. Una introducción a sus métodos*. Bosch. Barcelona. 1996.

La profundidad es explicativa, ya que se estudian las relaciones de influencias entre las dos variables así como su implicación en la dinámica social.

La amplitud será macrosociológica, puesto que el estudio abarca grandes grupos sociales, concretamente aquellos conectados al sistema-red.

Las fuentes para esta investigación son mixtas, pues se han recogido datos primarios a base de entrevistas formales, conferencias y examen personal sobre determinados hechos concretos, así como secundarios; otras investigaciones científicas, tesis doctorales, revistas científicas, bibliografía extensa, artículos y sedes Web.

El carácter es cualitativo, puesto que por exclusión, no se ha realizado un examen cuantitativo sobre la situación, sino que se ha evaluado el sentido y la significación social que comporta la unión de ambos paradigmas, bajo una profundidad explicativa. La naturaleza de la investigación es documental y supra empírica, porque para ello se han utilizado, además de fuentes mixtas, trabajos filosóficos o doctrinales que tratan cuestiones teóricas o filosóficas.

El objeto social al que se refiere este estudio, contempla distintas disciplinas sociales, como la sociología, la psicología, la antropología social y la filosofía.

El sector social al que se refiere es el cultural y sus manifestaciones, así como la problemática social derivada de la cultura y su implicación con la tecnología.

El marco de la investigación será de campo, ya que se estudia el fenómeno en su ambiente natural y no se efectúa ninguna prueba de laboratorio.

II. OBJETO DE LA INVESTIGACIÓN:

El objeto de esta investigación son las relaciones existentes entre el paradigma sistema-red y el paradigma arte, y los cambios producidos en el paradigma arte por su introducción en el sistema-red. Para ello, es importante la caracterización de cada uno de los paradigmas en función de esas

relaciones. Teniendo en cuenta la fluidez de los flujos, se debe determinar la acotación temporal, a julio de 2010.

III. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN:

- III.1. Estudiar independientemente cada uno de los paradigmas. En el caso del paradigma sistema-red, desde sus inicios hasta el desarrollo actual, sobre todo en su dimensión social y cultural. En el caso del paradigma arte, conocer su evolución, desde las primeras vanguardias hasta el momento actual.
- III.2. Hallar, si la hubiera, una relación entre ambos paradigmas, ya que son independientes uno del otro y la inclusión de un paradigma en otro implica una limitación dentro de unos parámetros.
- III.3. Evaluar si esta interrelación paradigmática tiene alguna consecuencia para el paradigma arte.

IV. PREGUNTAS:

Se ha planteado el análisis del estudio cualitativo entre los dos paradigmas, partiendo de la base de que se pueden estudiar de manera fiable, ya que tanto el sistema-red, como el arte, son elementos concretos y no constructos, y por tanto, los efectos que producen pueden ser observados directamente.

Como guía del presente estudio se han formulado las siguientes preguntas:

IV.1. ¿Puede establecerse una conexión entre ambos paradigmas (sistema-red y arte), siendo los paradigmas estudiados, independientes uno del otro?

IV.2. ¿Produce dicha unión, alguna implicación en el paradigma arte?

V. ESTADO DE LA CUESTIÓN:

Si se ha utilizado el término inclusión del arte en el sistema-red en el título, porque, se entiende, que el arte debe de sujetarse a unos supuestos límites, aquellos que determina el paradigma sistema-red. Es por ello, que el estado de la cuestión es complejo, ya que debido a la amplitud de los paradigmas a estudiar, no se ha encontrado un único punto de referencia, sino que por el contrario, se ha tenido que consultar fuentes diversas. Por este motivo, a continuación se definen para cada paradigma, las fuentes principales, que se pueden destacar en este estudio, pudiendo marcar así, los puntos de encuentro para una posible consecución en investigaciones futuras.

V.1.Paradigma Sistema-red: se ha estudiado el paradigma sistema-red desde diferentes valoraciones, siendo las más importantes las que a continuación se enumeran:

1. Para conocer el fundamento del sistema-red, se ha tenido muy en cuenta las apreciaciones de aquellos que dieron vida al sistema rizomático. En ellas, hemos encontrado el fundamento que dio vida al sistema, que en general se puede decir que tenía un carácter altruista², pero que también guarda determinadas reticencias respecto al uso indebido del sistema de comunicación, como el peligro de su futura monopolización³, manifestada por Wiener en el año 1947, en el que expone el peligro, no sólo de la concentración de poder, sino de que la esperanza que ofrece la herramienta para una mejor comprensión del hombre y de la sociedad, caiga *en manos de los menos escrupulosos*..

² BERNERS-LEE, Tim. *Tejiendo en la red*. Siglo XXI. Madrid. 2000.

³ WIENER, Norbert. *Cibernética o el control y comunicación en animales y máquinas*. Tusquets. Barcelona. 1985. Pág. 54

2. La evolución de la herramienta comunicativa, ha planteado cambios sociales, de ellas destacamos la realizada por CASTELLS⁴ y su *sociedad informacional*, en la que el valor y el poder de un individuo o de una sociedad, se vehicula a la cantidad de vínculos comunicacionales que ostente, dando una nueva estructura social, la *sociedad red*, en la que la mayoría de los procesos (económicos, simbólicos y políticos) se organizan en el espacio de flujos, desplazando el núcleo donde se construye el sentido social.⁵
3. La nueva idea de medio de comunicación de masas (denominado por Pierre LÉVY⁶ como unimedia) y el cambio paradigmático que ha supuesto en los *mass media* (J.L., ORIHUELA⁷).
4. Esta nueva sociedad red, ha venido marcada por lo que Giovani DOSI⁸, denomina un *nuevo régimen*, en la que un determinado paradigma parece haber arraigado profundamente, de manera que no se tiene alternativa, lo que lleva a un proceso de aprendizaje, no sólo individual, sino también colectivo.
5. La sociedad red, dentro de un nuevo régimen comunicacional y relacional ha creado nuevos valores: en primera lugar la idea de una *democracia digital* (Pierre LÉVY⁹), en la que se asientan muchas esperanzas, porque en ella se entiende que la unión de sinergias individuales y colectivas hacen realidad la verdadera democracia,

⁴ CASTELLS, M. *La era de la información. La sociedad red*. Vol I. Alianza Editorial. Madrid 1996.

⁵ CASTELLS, Manuel. *La Era de la Información*. Volumen II. 1997 Pág. 148-149

⁶ LÉVY, Pierre. *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. Antrophos. Barcelona. 2007

⁷ ORIHUELA, J.L. *Los 10 paradigmas de la e-comunicación*.

<http://www.agetec.org/ageteca/Los%2010Paradigmas%20de%20la%20e->

⁸ DOSI, Giovani. "Technical paradigms and technological trajectories: A suggested interpretation of the determinants of technical change". *Research Policy*. II (3):147–162. 1982.

⁹ LÉVY, Pierre. *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. Antrophos. Barcelona. 2007, LÉVY, P. *Ciberdemocracia. Ensayo Sobre filosofía política*. Barcelona. UOC. 2002

aquella que sustenta la libertad de expresión y la libertad de recepción de información; y por otro lado, la idea de *Actor-Red*¹⁰, en el que no es sólo el científico quien actúa en el proceso tecnocientífico, sino cualquier agente (persona o cosa) que influya en el proceso de transmisión del conocimiento.

6. Esta democracia digital, encierra directamente un valor colaborativo, es decir, si todos somos capaces de recibir información, la herramienta interactiva e hipertextual que representa el sistema-red, crea una nueva mentalidad, aquella en la que todos podemos aportar algo. No es ya una colaboración sin sentido y sin ubicación, sino que el sistema propone una capacidad para poder almacenar conocimiento y disfrutar de él, dando lugar a una inteligencia colectiva¹¹ y una cultura colaborativa¹² que se sustenta por medio de diferentes comunidades virtuales, que exploran nuevas formas de opinión pública, poniendo en sinergia los conocimientos, las imaginaciones, las ideas, o las energías espirituales de aquellos que se conectan entre sí.

7. Esta nueva unión de conocimiento, crea una epistemefelia, un deseo de saber que inunda el sistema-red, pero por otro lado, desencadena nuevas visiones sobre estos intercambios individuales. Existen apreciaciones muy positivas, como las de Pierre LÉVY, en la que impera el espíritu de inteligencia colectiva antes mencionado, pero otras muy negativas, como las manifestadas por Paul VIRILIO¹³. Este autor entiende que esta unidad, se fundamenta en la idea, de que la técnica nos hace desprendernos del espacio antropológico y social. Virilio relaciona el espacio con las dimensiones corporales, pues para él,

¹⁰ ECHEVARRÍA, Javier. GONZÁLEZ, Marta. *La teoría del Actor-red y la tesis de la tecnociencia*. ARBOR CSIC. Ciencia, Pensamiento y Cultura. Nº 738, Jul-Ago 2009.

¹¹ LÉVY, P. *Inteligencia colectiva: por una antropología del Ciberespacio*. Organización Panamericana de la Salud. Washington D.C. 2004,

¹² BAIGORRI, Laura. *ZEMOS98_7.Creación e Inteligencia Colectiva* 2005

¹³ VIRILIO, Paul. *El Ciber mundo, la política de lo peor*. Cátedra. Madrid. 1997, VIRILIO, P.

“¿Fin de la historia o fin de la geografía? Un mundo "sobre-expuesto", *Le Monde Diplomatique*, Agosto de 1997, pág.17.

existen tres tipos de cuerpo, indiscutiblemente ligado; el cuerpo territorial (planeta y ecología), el cuerpo sociológico (en relación con los demás) así como el cuerpo animal o humano¹⁴. Por medio de la *telepresencia* perdemos la esencia del cuerpo en sus tres dimensiones. Perdemos el *aquí* a favor del *ahora*, y esto llevará a las generaciones futuras a un problema de identidad, puesto que ellos nacerán sin la idea de pertenencia al espacio, porque la cibernética está creando un problema antropológico de gran dimensión, de la que ahora mismo no somos conscientes. Para este autor, el papel social del *conectado* es superior al valor individual, al antropológico, que pierde esencia.

8. Si es importante el valor social, como vemos, el antropológico se supone en cambio, ya que es el que sustenta el cambio social, y se manifiestan como inherentes uno de otro. Por ello, hemos valorado la apreciación husserliana de la alteridad¹⁵, ya que la palabra ciberespacio, deviene del griego *kibernetikos*¹⁶ que significa *el arte de guiar una nave*. Esta personalización del espacio virtual está suponiendo un cambio simbólico y material en la esfera comunicativa. Se ha pasado de una cultura *del espectáculo* como bien proponían los situacionistas a una cultura de la personalización. No sólo el cambio es *guiar la nave*, sino, hacerla nuestra, y configurar nuestro entorno por un sentimiento de pertenencia a un grupo, como las comunidades virtuales, que enlaza por medio de intereses a diferentes personas del ciberespacio. En ellas no existe acercamiento geográfico, sino que el *leit motiv*, es la inquietud sobre un tema, o una percepción del mundo subjetiva y compartida. En este sentido, es necesario referirse a la *egología* planteada por Husserl, en el que se percibe el mundo como yo lo siento, concebir una subjetividad ajena a la mía (la del otro como alteridad) distinta, pero a partir de la

¹⁴ VIRILIO, P. Op. Cit. Pág. 46.

¹⁵ HUSSERL, E. *Meditaciones cartesianas*. Fondo de Cultura Económica. Madrid, 1985.

¹⁶ WIENER, Norbert. *Cibernética o el control comunicaciones en animales y máquinas* Tusquets. Barcelona. 1985. Pág. 35

mía, como posibilidad propia¹⁷. Herramientas virtuales como los blogs o comunidades ofrecen la posibilidad de poder entablar relaciones empáticas con otros seres conectados a la red, que dependerán de mi forma de pensar, mis intereses y mi ego. Esta nueva cultura de *compartición*, es guiada por un sentimiento de pertenencia a un grupo que escapa así de los cánones sociales impuestos, bien por la posibilidad de salir de ellos –patriarcado, descontento social, constructos sociales estéticos, o marginación de cualquier índole-, bien por la posibilidad de expansión intelectual. Pero también hace relación a los *Cazadores Furtivos* de CERTEAU¹⁸, que practican activamente en la producción simbólica, ya que en su vida cotidiana, actúan de *manera variable, dispersa y creativa (...)* con *mil maneras de cazar furtivamente*¹⁹, enfrentamiento entre la estructura social simbólica y la actitud de las prácticas individuales.

9. Estas prácticas individuales, devienen a su vez en prácticas culturales que se intercambian y se interconectan con lo que entendemos también como artísticas. Para ello nos debemos referir a los autores, BREA²⁰ y CASTELLS²¹ que estudian las repercusiones sociales e individuales que plantea esta nueva dinámica de flujos, así como la del autor MARTÍN PRADA²², que nos hace entender que no sólo existe una nueva cultura

¹⁷ HUSSERL, Edmund. *Meditaciones Cartesianas*. Tecnos. Madrid. Pág. 47 y 172.

¹⁸ CERTEAU, Michael. *La invención de lo cotidiano. 1 Artes de hacer*. Universidad Iberoamericana. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente. México 2000.

¹⁹ CERTEAU, M. Op. Cit. Pag. LXII.

²⁰ BREA, J.L. *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. Centro de Arte de Salamanca. Salamanca. 2002, BREA, José Luis. *El tercer Umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural*. CENDEAC. Murcia. 2004.

²¹ CASTELLS, Manuel. *La era de la información. Vol. II. El poder de la identidad*. Edición siglo XXI. Madrid. 2001

²² MARTIN PRADA, Juan. "La creatividad de la multitud conectada y el sentido del arte en el contexto de la Web 2.0" *Estudios visuales: Políticas de la visualidad en un mundo 2.0..* Ene-

de participación, sino que la egología husserliana se manifiesta como un producto de mercado, dispuesto a ser observado por todos y bajo unos intereses económicos por parte de aquellos que dan servicio en la red.

V.2. Paradigma Arte: de otro lado en el estudio del paradigma arte, se ha estudiado la evolución del objeto artístico, el papel de la Institución y del artista, y sobre todo nos hemos centrado en los cambios suscitados por la imbricación del arte en el sistema-red.

10. En primer lugar se han evaluado los parámetros en los que el arte se manifiesta, esto es, la dicotomía planteada por Lessing²³ sobre las artes del espacio y el tiempo: así, respecto al espacio, destacar los estudios de PANOFKY²⁴, el espacio *utópico* y *heterotópico* de FOUCAULT²⁵, así como el concepto de *Raum* de HEIDEGGER²⁶. Respecto al tiempo, se ha realizado un estudio filosófico²⁷ y teórico²⁸, como la importancia que ha tenido esta dimensión para el arte.

08. Nº 5. Pág. 70. MARTIN PRADA, J. *Nuevas dinámicas artísticas en Web 2.0*. Medialab-Prado. Dic.07 / *Segunda época de creación artística en el sistema red*. Medialab Prado. Feb-09

²³ LESSING, Gotthold.E. *Laocoonte o los límites de entre la pintura y la poesía*. (1766). Tecnos, Madrid (Col. "Metrópolis"), 1990.

²⁴ PANOFKY, Edwin. *La perspectiva como "forma simbólica"*. Tusquets. Barcelona. 1991. PANOFKY, E. *Idea*. Contribución a la historia de la teoría del arte. Cátedra. Madrid. 1985. PANOFKY, E. *El significado de las Artes Visuales*. Alianza Editorial. Madrid. 1975

²⁵ FOUCAULT, Michael *De los espacios otros (Des espaces autres)* conferencia 14 de marzo de 1967, Publicada en *Architecture, Mouvement, Continuté*. Nº 5. Octubre 1984. en <http://www.scribd.com/doc/4650039/Foucault-M-De-los-espacios-otros> Pág. 1/6 Últ. Act.: 21/06/10

²⁶ HEIDEGGER, Martin. *Construir, habitar, Pensar*, 1954, <http://www.scribd.com/doc/4504611/HEIDEGGER-MARTIN-Construir-Habitar-Pensar> Últ. Act. 21/06/10

²⁷ SAN AGUSTÍN (Agustín de Hipona) *Las confesiones*, libro XI. Ed. Bruguera. Barcelona. 1984 y BERGSON, Henry. *La Evolución creadora*. En *Obras Escogidas*. Aguilar.

²⁸ KUBLER, George. *La configuración del tiempo*. NEREA. Madrid. 1988, CALABRESE, Omar/ ECO, Umberto *El tiempo en la pintura*. Mondadori. Madrid. 1987.

11. También se ha valorado la cultura visual²⁹, concepto multidisciplinar que incluye la historia del arte, la sociología, la psicología, la semiótica, la publicidad, la informática, el cine, el diseño, y cualquier otra disciplina que tuviera que decir algo sobre cómo la expresión de la forma, influye en el pensamiento humano. En definitiva, trata del análisis del mundo de las imágenes, sobre todo artificiales, que expresan y modelan nuestra forma de pensar, y de ver.

V.3.Inclusión del arte en el sistema-red: En este acoplamiento del arte al sistema-red, se ha trabajado sobre los siguientes aspectos:

12. La unión de ambos paradigmas, ha creado una nueva idea de lo artístico. El sistema-red dispone de herramientas de fácil uso, promovida por subcultura que incitan a la producción mediática. Estas prácticas, se conocen como *do it yourself* (DIY), y crean la nueva cultura de “hazlo tú mismo”, y que se refieren a las nuevas *prácticas postmediales*³⁰, que son aquellas creadas en el nuevo medio, con intención artística, pero realizadas por el público indiscriminado.

13. De estas nuevas prácticas, deviene una nueva estética: por un lado la conexión cada día más fluida entre la *cultura del simulacro*³¹ y la imagen en general, promovido por un lado, por la facilidad de manipulación de la imagen, así como la falta de significación, y el uso indiscriminado del significante.

²⁹ BREA, José Luis. *Estudios visuales. La Epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. Edit. AKAL. Madrid. 2005.

³⁰ LÉVY, P. (2007), BREA, J.L.(2002), MARTIN PRADA, J. *Nuevas dinámicas artísticas en Web 2.0*. Medialab-Prado. Dic.07.

³¹ BAUDRILLARD, Jean. *Las estrategias fatales*. Anagrama Colección Argumentos. Barcelona. 2000. y *El crimen perfecto*. Anagrama Colección Argumentos. Barcelona. 1996,

14. Estos nuevos usos, están creando una nueva estética, denominada de la oclocracia³², en la que la masa crea, sin ningún tipo de criterio, pero que a su vez, es admitida por el público interconectado.
15. En este punto, este nuevo valor estético, ha sido validado anteriormente por el arte, y por ende la Institución, de una parte, por la evolución del arte en la composición del objeto artístico, dando validez a lo cotidiano, a lo vernacular, y por otro lado, con la desaparición del objeto a favor del concepto. En ello, debemos destacar, no sólo la interpretación³³ de la obra de arte como validez, la inclusión del espectador en la conclusión de la obra³⁴, y la idea de proceso como objeto artístico³⁵.
16. Para entender esta nueva idea de proceso, hay que referirse a los estudios de KLEIN³⁶ para deducir que la falta de objeto artístico, no implica su no existencia, sino que la acción es en sí misma la obra de arte.
17. Por otro lado, el Manifiesto hacker 4.0³⁷ nos propone la nueva manifestación artística en el sistema-red, que es aquel que manipula la información, dando lugar a un nuevo artista³⁸.

³² MARTIN PRADA, J. *Segunda época de creación artística en el sistema red*. Medialab Prado. Feb-09

³³ SONTAG, Susan *En contra de la interpretación y otros ensayos*. Seix Barral. Barcelona. 1984.

³⁴ DUFRENNE, Mikel. *Fenomenología de la Experiencia Estética*. Ed. Fernando Torres. Valencia, 1982. MERLEAU-PONTY, Maurice. *Lo visible y lo invisible*. Seix Barral, Barcelona. 1970.

³⁵ Destacar las acciones particulares a este respecto de Laboral de Gijón Centro de Arte y Creación Industrial, *El proceso como paradigma*. Catálogo exposición. LABoral, Centro de Arte y Creación Industrial. Gijón. 2010 <http://www.laboralcentrodearte.org/es/698-catalogo> Ult. Act. 07/07/2010.

³⁶ KLEIN, Ives. *Selected Writings 1928-1962* The Tate Gallery. 1972.

³⁷ WARK, Mckenzie, *Manifiesto Hacker versión 4.0*. 2004.

18. Ampliando el punto anterior, todo ello nos lleva a un nuevo planteamiento, la idea de *nuevo creador*³⁹, que sería todo especialista de cualquier rama del conocimiento, que mediante el talento o la destreza técnica sea capaz de proponer sistemas de transmisión del conocimiento, y conectar con las nuevas formas de las generaciones digitales de usuarios.

19. Es por ello, que MARTÍN PRADA⁴⁰, entiende que más allá del concepto de net.art como inserto en el ciberespacio, el nuevo concepto estaría conformado por todas las nuevas apuestas que comunican o transmiten ideas sobre el sistema-red, en todas sus vertientes tanto sociales, económicas, como aquellas que tienen como resultado la instauración del nuevo modo de ver la comunicación y la información.

En este punto, se debe de entender que las nuevas valoraciones del arte se han modificado, y basándonos en todos estos estudios, uniéndolo a las apreciaciones del arte que propuso BAUMGARTEN⁴¹, en este trabajo se plantean nuevas vías de manifestación artística dentro del sistema-red.

El exceso informativo que genera la red, dificulta concluir que este trabajo se entienda como novedoso en sus conclusiones, pero se debe de decir

³⁸ WARK, McKenzie. "Manifiesto Hacker" *Bienal de París*, 2008.

<http://www.archives.biennaledeparis.org/fr/2006-2008/tex/wark.html> Últ. Act. 22/06/10

³⁹ RICO, J.C., FERNÁNDEZ, L, ALCALÁ, J.R. *¿Cómo se cuelga un cuadro virtual? Las exposiciones de la era digital*. TREA. Gijón. 2009. Pág. 163.

⁴⁰ MARTIN PRADA, Juan. *Nuevas dinámicas artísticas en Web 2.0*. Medialab-Prado. Dic.07

http://medialab-prado.es/article/nuevas_dinamicas_artisticas_en_modos_web_2 Últ. Act.

22/06/10 y *Segunda época de creación artística en el sistema red*. Medialab Prado. Feb-09

[http://medialab-prado.es/article/seminario_netart_segunda_epoca_la_evolucion_de_la_creacion_artistica_en_e](http://medialab-prado.es/article/seminario_netart_segunda_epoca_la_evolucion_de_la_creacion_artistica_en_el_sistema-red)

[l_sistema-red](http://medialab-prado.es/article/seminario_netart_segunda_epoca_la_evolucion_de_la_creacion_artistica_en_el_sistema-red) Últ. Act. 22/06/10. y ANEXO III.

⁴¹ BAUMBARTEN, A. *Reflexiones filosóficas entorno al poema*. 1735. Aguilar. Buenos Aires. 1975.

que no se ha encontrado un estudio que aúne todos los análisis en conjunto que aquí se detallan, ya que los autores mencionados, realizan unas conclusiones parciales, bien desde un punto de vista social, antropológico o comunicativo, si bien, la novedad de este trabajo se define por las nuevas posibilidades creativas que el medio propone.

VI. METODOLOGÍA:

La metodología utilizada ha sido mixta, manejando herramientas teóricas, análisis de los factores más destacables de cada paradigma, así como trabajo de campo pluridireccional, por medio de entrevistas personales, en diferentes sectores implicados en el paradigma arte, necesarias para realizar una comparativa (tradicional y sistema-red) derivada de la investigación.

La metodología por tanto, configuradas como herramientas y rutinas de trabajo, han sido las siguientes:

- VI.1. Búsqueda de material bibliográfico para la correcta resolución de las preguntas que se han planteado.
- VI.2. Búsqueda de material académico en la biblioteca CISNE, en el que se incluyen, tesis sobre las materias de estudio, revistas científicas y artículos de interés.
- VI.3. Investigación del panorama actual del arte en unión con las TIC tanto fuera como dentro del ciberespacio, por medio de “navegación”, consulta y conexión permanente a revistas digitales de información artística internacional (*w3art.com*, *e-flux.com*, *Art&Education.com*) y la española *abreelajo.com*.
- VI.4. En la fase de investigación se han utilizado muestras no probabilísticas, debido a la envergadura de las materias tratadas en el estudio. Estas muestras fueron estratégicas, ya que parten de un

criterio específico de selección y son representativas, ya que representan una sinergia entre los dos paradigmas. Se puede concretar la utilización de seis codificadores: un director de un museo, tres críticos de arte (profesores universitarios y miembros del Consejo de Críticos de Artes Visuales), un teórico e investigador de la influencia de las TICs en el panorama artístico (también es profesor universitario), un galerista de gran envergadura en nuestro país, y un artista plástico que utiliza el medio.

- VI.5. Estas muestras representan una extrapolación del sector a estudiar, ya que todas las personas entrevistadas, se encontraban activas en el momento.
- VI.6. Se ha visitado las últimas ediciones ARCO 09, ARCO 10 para observar, posibles cambios en el panorama artístico y su imbricación en el sistema-red.
- VI.7. Se ha visitado las dos últimas ferias del libro, para explorar las últimas ediciones y bibliografía existente sobre los temas a tratar (2009 y 2010). Se tiene constancia de la aparición de un libro en el año 2011, "Sistema-red y Arte" de Juan Martín Prada. No se ha podido leer, a la fecha de la presentación de esta tesis (junio 2010).
- VI.8. Se ha asistido a exposiciones artísticas, con notable asiduidad, aquellas que nacen de la Institución tangible, como de las nuevas formas emergentes, que nacen de la cultura colaborativa, tanto dentro y fuera del ciberespacio.
- VI.9. Se ha acudido a diversas conferencias que se entendían de interés para el presente estudio.

VI.10. Se ha comprobado que los vínculos de URL seguían activos, así, como que la información destacada en los mismos no hubiera modificado los contenidos del presente trabajo.

VII. VALIDEZ:

VII.1. El fin de la validez del estudio, es comprobar que los datos obtenidos a través de la investigación son validos, y que no son adulterados por la intervención de factores externos a la investigación. Para ello se han detectado las siguientes variables:

- a. Se han concretado las variables internas. Concordancia de los resultados obtenidos con la realidad investigada.
 - i. Para poder conocer las variables internas que se deben manejar en el estudio se ha realizado trabajos de campo, por medio de entrevistas personales a los agentes que intervienen en el proceso, esto es seis codificadores: un director de un museo, tres críticos de arte, un galerista, un teórico y evaluador del sistema red y un artista.
 - ii. Se ha capturado información sobre los museos que a nivel nacional desarrollan trabajos de investigación sobre los dos paradigmas (TICs y arte).
 - iii. Se ha investigado sobre las ferias especializadas en el arte digital que puedan tener repercusiones sobre la valoración del objeto artístico.
 - iv. Se ha investigado sobre la bibliografía concerniente a los dos paradigmas a los que se va a destinar la investigación.

- b. Se han concretado los camufladores, es decir, elementos que pueden generar una explicación alternativa a los resultados de la investigación:
- i. Debido a la dificultad de actualización del trabajo, debido a la magnitud de los datos que acontecen, se pueden producir cambios en las variables internas, TICs y arte, con la consecuente *desactualización* del presente estudio.
 - ii. Implicaciones sociales y económicas que no se puedan prever.
 - iii. Actuación por parte de las instituciones y agentes culturales o lugares de exhibición artística, que verifican y actualizan el estado del arte en conjunción con las TIC y que tengan implicaciones sobre las preguntas que se plantean.
 - iv. Haber fallado en el número de codificadores (número de encuestados y posible error en su selección)
- c. Se han concretado las variables externas dependientes, que serían aquellos factores que no se estudian, pero que pueden influir en los resultados de la investigación. Una variable externa dependiente, sería cualquier desarrollo de las TICs, que pudiera afectar al desarrollo del arte, y que se produjera durante la elaboración de esta tesis, y que no fuera reflejada, bien como consecuencia del secretismo empresarial, bien por la rapidez de la implantación de nuevas tecnologías y la lentitud de los estudios académicos en su incorporación.

- d. Una variable externa independiente, lo configuraría un cambio en el resultado de la mercantilización de la obra artística sobre la plataforma del sistema-red.

VII.2.Prever los procedimientos a utilizar para controlar las variables de modo que se asegure la no influencia de la interpretación de los resultados.

- a. Para ello se ha mantenido una postura de actualización constante por medio de los sistemas de información dispuestos, bien a través de fuentes científicas, como no científicas, así como cualquier información de la Institución tangible, como del sistema-red.
- b. Estado de alerta respecto a cualquier cambio suscitado por los agentes culturales y sus manifestaciones artísticas, con vínculos a museos virtuales, blogs especializados en arte y revistas digitales especializadas en la materia.
- c. Comprobación por medio de lectura de artículos científicos y bibliografía, de la no existencia de error muestral, ya que la muestra utilizada es representativa de la mentalidad académica actual, y por tanto, los datos se pueden entender como actuales.
- d. Por lo derivado de lo anterior, se deduce que no se ha encontrado error muestral típico o estándar, porque se pueden extrapolar los datos por ser una muestra representativa.
- e. El error típico vendrá determinado por la posible lentitud de las muestras en las que se ha basado el estudio (españolas) y el intervalo de confianza respecto a los cambios suscitados en otros países, así como la lentitud derivada de la actualización. Aunque

se puede decir que el nivel de confianza es alto (aunque no se pueda reflejar como cuantificable) debido a la rapidez de la información que posibilita el sistema-red.

- f. El error típico puede venir determinado por la encuesta realizada ya que el método empleado ha sido abierto y no cerrado, por lo que puede haber fallos entre las necesidades, y la obtención de datos.

VII.3. Se ha comprobado, una vez realizada la investigación, que los datos obtenidos representan la realidad a la que se refiere:

- a. Para ello se ha realizado un muestreo sobre los blogs artísticos más importantes, revistas digitales especializadas y tendencias en las instituciones culturales en el último momento de entrega del trabajo final.
- b. Se ha asistido a la última feria del libro para estar actualizado sobre la última bibliografía existente sobre el tema que me ocupa.
- c. Se comprueba que la Institución ha ido acoplándose a los cambios suscitados por el sistema-red, y que las proposiciones que se contemplan en el trabajo, son una clara respuesta a la interrelación de ambos paradigmas.

VIII. RESUMEN:

Para la elaboración de este trabajo, se han revisado los elementos más importantes de cada uno de los objetos de estudio. Se han planteado las conexiones entre los dos paradigmas (arte y sistema-red), basándose en la metodología descrita en el apartado anterior. Como resultado, se ha conseguido un criterio sobre la temática a tratar y se ha podido llegar a unas

conclusiones determinadas, con una evaluación de pensamientos científicos y culturales. La tarea se puede decir que ha sido trabajosa y complicada, máxime cuando se evalúan paradigmas tan complejos y amplios de difícil cuantificación y objetivación. Es por ello, que se ha intentando ser lo más riguroso posible, y regirse por el método de validez que se plantearon en un inicio, para no desviarse en apreciaciones subjetivas. El análisis de estos factores se entiende como mutables, y es por ello que se refiere a la situación actual (Junio de 2010). Aún así, se ha realizado un pronóstico bajo el método inductivo (que parte de la observación de casos particulares), para llegar a una deducción (extrapolación a comportamientos generales), dando así, mayor entidad a este estudio.

INTRODUCCIÓN

1. INTRODUCCIÓN:

Si para muchos teóricos, la implantación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), supone la muerte del arte tal y como lo hemos entendido durante muchas generaciones, es decir, aquella manifestación de lo humano, que contenía un carácter manual, estético y más o menos meditado, este pronóstico ya fue adelantado por Arthur Danto en su obra *Después del fin del arte*, adelantándose al concepto de *posthistoria artística* que trataremos en este trabajo. En defensa de Danto, diremos que esta idea del *fin del arte* se refiere al concepto hegeliano evolutivo, aquél en el que el siguiente paso implica una superación de lo anterior. Danto no encontró en las serigrafías de Warhol la respuesta, sino el declive: si la obra de arte es una traslación de un objeto de un supermercado a una galería de arte ¿dónde se encuentra el objeto artístico? *Después del fin del arte*, fue escrito en un momento posmoderno, etapa cultural que sigue latente, donde los pastiches y las copias son tan válidos como los originales, y las nuevas aportaciones son escasas debido a la maximización de los usos y abusos que la imagen comporta.

La postmodernidad ha dado paso a la *transmodernidad*, en palabras de Rodríguez Magda, o *sobremodernidad*, en palabras de Marc Augé, lo que se debe entender como un *cambio*, aunque no exactamente una superación o evolución (esto también se entendería como un pensamiento posmoderno). El hacedor de esta nueva etapa cultural, es el sistema-red, uno de los protagonistas de este estudio.

El tiempo y el espacio han sido modificados por la introducción de las tecnologías de la comunicación y la información (TIC), no sólo en el paradigma artístico, sino también en nuestro quehacer diario. En esta intromisión de lo telemático, se han variado los parámetros de las relaciones personales, y con ello la forma de manifestar nuestros pensamientos y habilidades, nuestras

expectativas y nuestra forma de pensar. La realidad de hoy, difiere de la de una generación atrás, sólo por la manera en que nos comunicamos.

En este cambio, las TIC han venido a descubrirnos que no nos encontramos solos y lo que es más problemático, que no debemos estar solos. Quien no se encuentra conectado al mundo telemático, tal como auguraba el informe Nora-Minc⁴², no tiene presencia en este mundo.

En este cambio comunicativo, aparecen nuevos elementos a tener en cuenta: no sólo se amplía nuestra capacidad de manifestarnos a los otros por medio de diferentes avatares o personalidades virtuales, sino que autores como Baudrillard nos hablan de la *cultura del simulacro*, en la que no sabemos distinguir entre lo que es real y lo que no lo es. Lo *hiperreal*⁴³ coexiste con nosotros y nos relacionamos a través de él, creando una nueva cultura, que es global precisamente por ser tecnológica.

La tecnología ha variado nuestra forma de entender la realidad y ha borrado distancias culturales. Así Regis Debray⁴⁴ expuso, que las culturas son las que dividen los diferentes pensares, donde encontramos más de tres mil lenguas diferentes con las que conceptualizar el mundo, pero en la multiculturalidad sólo encontramos dos tipos de voltaje o tres líneas férreas y tan sólo un tipo de código de barras que hacen que este planeta, por medio de la tecnología, se aúne y pierda multiculturalidad.

Las TICs aplicadas a las relaciones personales, culturales y empresariales se desarrollan en el ciberespacio, tal como pronosticaron autores de ciencia

⁴² El término Telemática se acuñó en Francia (*télématique*) en 1976, en un informe encargado por el presidente francés y elaborado por Simon Nora y Alain Minc (conocido como informe Nora-Minc y distribuido por el título: "Informatización de la Sociedad" en el que se daba una visión increíblemente precisa de la evolución tecnológica futura. El vocablo *telemática* se genera de las palabras telecomunicación e informática. NORA, Simon, MINC, Alan *Informatización de la sociedad*. Fondo de Cultura Económica. Madrid. 1982. Pág. 244.

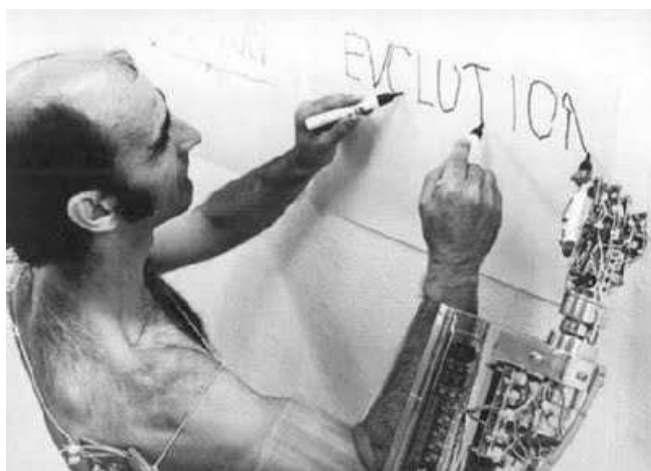
⁴³ BAUDRILLARD, J. *El crimen perfecto*. Anagrama. Barcelona. 1996. Pág. 15.

⁴⁴ DEBRAY, Regis, *Introducción a la Mediología*. Paidós Comunicación 125. Barcelona. 2001.

ficción. Estamos aprendiendo a convivir con la digitalización de manera cotidiana, y nos comunicamos en el mundo sensible y en el virtual, configurándonos como seres digitales, sin dar importancia a qué mundo pertenece esa comunicación, sin hacer distinción entre si es real o no lo es, pero en realidad ¿importa?

Este nuevo canal comunicativo, llámese ciberespacio, red de redes, o sistema-red⁴⁵, abre un nuevo horizonte en el que los medios de comunicación de masas se habían desarrollado. El determinismo tecnológico de Marshall McLuhan se ha cumplido. Ahora sí nos sentimos hombres máquinas, y efectivamente el ciberespacio se conforma como una extensión de nuestro cerebro, y en algunas ocasiones de nuestro cuerpo. Así, en los trabajos del artista Sterlac, la tecnología es aplicada a su cuerpo, de modo que es capaz de ser gobernado por medio de impulsos globales, que emanan del sistema-red.

Handwriting Sterlac



El cuerpo para Sterlac está obsoleto para la nueva época cibernética *Es tiempo de preguntarnos si un cuerpo bípedo, que respira, de visión binocular y un cerebro de 1400cc es una forma biológica adecuada. Ese cuerpo (..) está intimidado por la precisión, velocidad y poder de la*

⁴⁵ El sistema-red se entiende como un concepto más amplio que el ciberespacio puesto que está configurado por el ciberespacio o Web además de todos los dispositivos o interfaces que pueden ser conectados o enlazados en un mismo sistema de comunicación, como acertadamente definen los nuevos teóricos como MARTIN PRADA, Juan. *Tercer encuentro inclusiva net.art (2ª época). La evolución en la creación artística en el sistema red*. Medialab-Prado. Feb-2009 http://medialab-prado.es/articulo/seminario_netart_segunda_epoca_la_evolucion_de_la_creacion_artistica_en_el_sistema-red Ult. Act. 17/06/09

tecnología (...) Ya no es más un problema de perpetuar la especie humana por reproducción, sino de potenciar la unión entre macho y hembra por la interface entre humano y maquina. *El CUERPO ES OBSOLETO*.⁴⁶.

Si en el medioevo, la escultura de piedra que se colocaba sobre los féretros representaba un símbolo social de aquello que existió, supliendo lo que ya no existe⁴⁷, la nueva era tecnológica nos hace plantearnos, qué existencia tiene un cuerpo, con las limitaciones que ello comporta, teniendo la posibilidad de transformarnos en avatares, haciéndonos entender el cuerpo humano como transformable, transmisible y manipulable ¿quién nos dice que no pueda seguir existiendo nuestro cuerpo virtual, mientras que el físico desaparece de entre las cenizas?

A esta futura transformación, también se refiere Fukuyama en su *revisión del Fin de la historia* publicado diez años después del histórico escrito. El autor propone una nueva visión del cuerpo con un tratamiento biotecnológico. El cuerpo no será obsoleto porque será tratable y modificable de aquí a no muchos años⁴⁸. La biotecnología es claramente uno de los asuntos que trata el

⁴⁶Para Stelarc, el cuerpo es un objeto de diseño que debe transformarse por medio de tecnologías que superen la debilidad y limitaciones de la carne y potencie sus capacidades físicas. Con base en esto, Stelarc ha desarrollado distintas propuestas que incorporan prótesis mecánicas, luces, manipulación eléctrica de los músculos, sonido y video. Su trabajo "*Event for Video Shadow, Automatic Arm and Third Hand*" es una encarnación del cyborg en todo el sentido de la palabra. Haciendo uso de un monitor electrocardiográfico, Stelarc amplifica sus latidos mientras su flujo sanguíneo es captado por convertidores Doppler ultrasónicos. Su brazo izquierdo se mueve involuntariamente al recibir impulsos eléctricos generados por estimuladores musculares mientras que su tercera mano fijada al brazo derecho se agita por sí sola. Mientras todo esto ocurre, los movimientos de Stelarc son capturados por cámaras de video y proyectados en una pantalla donde las imágenes se superponen, fragmentan y se sintetizan en vivo. <http://www.stelarc.va.com.au/obsolete/obsolete.html> Ult. Act.: 01/06/10

⁴⁷ BELTING, Hans *Antropología de la imagen*. KATZ, Madrid, 2009. Pág. 137. El concepto de avatar deviene de la mitología hindú, en la que el dios Visnú adquiere en la tierra diez manifestaciones diferentes llamadas avatares.

⁴⁸ FUKUYAMA, Francis. *El último hombre en una botella. Porqué el fin de la historia estaba fundamentalmente equivocado*. Artículo publicado en *The National Interest*. Washington.

arte, pero desde este trabajo se entiende como uno de los sectores que crecerán en un futuro, y que pasa por el establecimiento de conexión entre los individuos sin mediación física, es decir, sin interfaz. La comunicación en un futuro no muy lejano, se realizará por medio de nanorobots que se implantarán en nuestro cerebro, y por medio de los cuales, conseguiremos una conexión permanente.

Pero fuera de lo que semeja la ciencia ficción, el concepto de avatar también existe junto a los retratos, pictóricos o fotográficos, como una representación del yo, manipulable y transportable, al igual que la simbolización en los escudos, en los que desde un punto de vista abstracto, la persona se encontraba definida social y simbólicamente. Estas propuestas, inducen a pensar en el concepto de encarnación, en el que el cuerpo es extrapolado a otras materias, con idea de perdurar y encontrarse presente.

La sobredicha frase de Mcluhan, *el medio es el mensaje* ha sido malinterpretada en muchas ocasiones, pues Mcluhan entendía el *mensaje* como el efecto que los medios producen en el hombre y en la sociedad. Pero ¿qué mensaje está creando el sistema-red en nuestra sociedad del siglo XXI? La encarnación de avatares digitales, con unos nuevos parámetros sociales, en los que ni el sexo ni la condición social se manifiesta, surge de una nueva realidad, una transformación de un ser en otro con una materialidad diferente, pero contemporáneamente, dejamos de ser para alejarnos de nuestra *enmarcación* corporal y convertimos en un mensaje digital, dispuesto a ser procesado.

Los efectos de la TICs, no sólo se pueden contemplar desde una perspectiva ontológica, sino que debe de ser evaluado bajo una visión social y cultural por el interés que nos induce en este trabajo. En esta dimensión más general, el sistema-red posee una transcendencia clara: la *democracia virtual*. Este nuevo

canal de comunicación, se descubre como el *Unimedia*⁴⁹, tal como lo define Pierre Lévy, por tener la capacidad de aglutinar todos los medios de comunicación hasta ahora existentes, y a su vez, ser capaz de transmitir pensamientos, ideas, creencias, sentimientos y como no, arte.

Remitiéndonos a los antiguos medios, éstos se definían por tener una serie de funciones sociales como la de entretener, informar, enseñar y transmitir valores tanto culturales como ideológicos. Harry Pross postuló que los objetivos de los medios de comunicación, eran aquellos que debían *alcanzar en un tiempo cada vez más corto a través de espacios cada vez más amplios a un número cada vez mayor de personas, para el mismo mensaje*. Esto es conseguido con facilidad por el *Unimedia*. Pero además, este *nuevo medio* es capaz de crear una comunicación omnifuncional (con capacidad colectora, conectora y distribuidora) a una velocidad casi instantánea de transmisión y recepción. Estos cambios, que han sido valorados por multitud de teóricos y humanistas desde el uso global del nuevo medio, han cambiado la concepción del mass media, creando un nuevo binomio *individuo-globalidad*.

Si la posmodernidad arrancó con ansias de crear un nuevo paradigma, aboliendo para ello, los antiguos valores que la modernidad había utilizado como emblema del progreso, la transmodernidad ha vuelto a reencontrarlos. La posmodernidad devolvió el pasado en forma de presente, y concedió más importancia al mundo globalizado que al mantenimiento de las tradiciones. La transmodernidad es el paso de la cultura global hacia un retorno al territorio. Somos globales pero particulares.

En esta introducción, tan sólo queremos apuntar la problemática que se ha tenido que tener en cuenta: las TICs están transformando, no sólo la forma de entender las relaciones sociales, sino también la forma en la que el humano se ve a si mismo. La *era de la imagen* a dado paso a la *era de las TICs*, y aunque no podemos decir que nos encontramos en los inicios del fenómeno, en este

⁴⁹ LEVY, Pierre. *Cibercultura: la cultura de la sociedad digital*.. Consejo de Europa. Antrophos. Barcelona 2007. Pág. 47

primer decenio del siglo XXI, quedan cambios por suscitarse, y por suerte o por desgracia para este trabajo de investigación, se llega demasiado pronto para poder asegurar que las conclusiones a las que se ha llegado serán ciertas. Lo que se prevé, es que las generaciones futuras verán una realidad sensible diferente, que las relaciones no sólo se acogerán a las que circundan su espacio primario, que el fruto de su imaginación no se quedará encerrado en un posible hueco del cerebro, sino que podrá llegar a verse plasmado de manera que pueda ser compartido por toda la humanidad.

Sin perder el título de la tesis, se debe aclarar que este trabajo nació con una idea diferente, averiguar cómo Internet se podía utilizar como *Plataforma para los artistas plásticos del S. XXI*, cosa que finalmente pareció obvia: las páginas Web, con sus correspondientes enlaces a revistas, galerías, museos, páginas personales y demás. A medida que se fue adentrando en la investigación, ésta se fue convirtiendo en un estudio sobre la traslación de lo “real” a lo virtual.

Esta primera conclusión llevó a pensar que realmente se debían tratar los dos elementos de estudio de manera más global, así se definió como *el estudio de cambios en los paradigmas*⁵⁰ (*Arte y Sistema-red*).

En primera instancia, el cambio clave que se produce de esta interrelación, es la naturaleza del objeto artístico, que pasa de ser un objeto real a uno virtual. Se entiende que una de las conclusiones a las que se debe de llegar es la utilización de la plataforma del sistema red como un canal de comunicación y venta. Por otro lado, se hace patente que no existe un cambio en la naturaleza del objeto artístico en el caso de las obras que se realizan con el lenguaje propio, aquel que facilita el paradigma del sistema-red, esto es, obras digitales creadas ex profeso para el canal.

⁵⁰ Un paradigma se define por dos características básicas: primero que las unidades del conjunto tienen algo en común, y segundo que cada unidad se diferencia de manera obvia de las demás que forman el conjunto.

Siendo estos planteamientos aparentemente obvios, no se ha querido perder el objetivo primario de este estudio, dilucidar si existe realmente un cambio en el paradigma arte, motivado por esta interrelación, y la conclusión es que sí.

Es incuestionable que el arte se alimenta y evoluciona por cambios constantes en su propio paradigma, esto es, creando cambios en sus formas de manifestarse, aportando elementos distintivos dentro del paradigma.

El arte, aquello que nadie se atreve a cercar, está latente en el medio cibernético desde los inicios del mismo. Hay autores que intuyen y teorizan sobre un refuerzo del arte, por ser un nuevo soporte de creación, sin darse cuenta de que por la democracia que el medio otorga, esto es, la posibilidad de que cualquiera pueda crear “arte”, por la disponibilidad de herramienta de fácil uso que se ponen al alcance de cualquiera y la posterior facilidad de distribución de dicho material.

Esta ruptura del arte, fue iniciada en el Siglo XX, cuando se otorgó primacía a la idea respecto a lo denotado. El problema fundamental que se ha encontrado en este trabajo es precisamente éste.

La Real Academia de la Lengua⁵¹ tiene varias acepciones para el vocablo “Arte”. Concretamente nueve, que se enumeran a continuación: 1, Virtud, disposición y habilidad para hacer algo. 2. Manifestación de la actividad humana mediante la cuál se expresa una visión personal y desinteresada que interpreta lo real o imaginario con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros. 3. Conjunto de preceptos y reglas necesarios para hacer bien algo. 4. Maña, astucia. 5 Disposición personal de alguien. Buen, mal arte. 6 Instrumento que sirve para pescar. 7. Noria (máquina para subir agua). 8. Libro que contiene los preceptos de la gramática latina. 9. Lógica, física y metafísica. Curso de artes.

⁵¹R.A.E:

<http://buscon.rae.es/draeI/Srvlt/ObtenerHtml?LEMA=arte&SUPIND=0&CAREXT=10000&NEDIC=No> Últ. Act. 16/06/10

Esta definición de la R.A.E. encierra todas las posibles apreciaciones entendidas por todos, incluso aquellas en las que nació el vocablo, que es recogido por Regis Debray en su *Introducción a la Mediología*. Este autor nos explica, que realmente la palabra *ars* latina⁵² fue recogida del *techne* griego, que utilizaban para designar todo lo que el hombre había aportado a la naturaleza. Los romanos cuando acogieron la palabra *techne* le sustituyeron por *Ars*, pero con la salvedad de que excluyeron del concepto las cosas que el hombre realizaba o fabricaba por necesidad, así una valla, una herramienta para trabajar o un contenedor para tamizar el maíz, no fueron consideradas obras de arte, sino aquellas que facilitaban una vida placentera como el cesto para la ropa o las vasijas que adornaban las mesas para comer. Así la distinción se hizo para diferenciar la necesidad del deleite, y el arte quedó relegado a aquello que era digno de disfrute.

A partir de entonces lo que está considerado como *arte* es aquello que, continuando con la definición de la R.A.E., es una manera de hacer determinada, o el producto de la actividad humana que posee una visión particular sobre un elemento sensible. Por tanto, lo que se plantea a través de la investigación, es cómo el mundo cibernético ha propuesto nuevas maneras de hacer arte y cómo los artistas han incrementado el concepto de lo artístico.

Uno de los datos a destacar en esta introducción, es que cualquier manifestación de arte que se encuentre en el sistema-red se debe presentar digitalizada. La idea del binomio (0/1) que lleva a perder, por ejemplo, la pincelada a favor de la luminosidad que aporta la pantalla, transportándonos a una nueva manera de plasmar la obra de arte. Además, el arte realizado en un nuevo medio, hace plantearse si tenemos que acogernos a una mimesis de la realidad. Lo virtual es capaz de crear nuevos mundos, y con ello nuevas propuestas.

⁵² DEBRAY, Regis. *Introducción a la Mediología*. Paidós Comunicación125. Barcelona 2001. Pág. 79-80.

Otro elemento fundamental en este estudio es la idea de que el sistema-red es un nuevo medio de comunicación y por tanto, la obra de arte se convierte además de algo artístico, en un mensaje, podríamos decir, una *obra-mensaje*.

Esta obra-mensaje es susceptible de ser modificada por personas que no son artistas, lo que plantea una nueva dimensión sobre la autoría, y un nuevo planteamiento de la obra de arte⁵³. Frente a esta nueva perspectiva, nos debemos preguntar cómo, ante la inmensidad de información, puede destacar el artista y cómo se puede crear una obra artística colectiva sin tener intención de que lo sea. Derivado de esto, se sugiere que puede existir un cambio en el arte auspiciado por la cantidad de gente que participa en él y los usos que de él se hacen.

El mensaje es información y con él entramos en el peligroso concepto de la abstracción, que aún no siendo menester de este trabajo, debe ser simplemente enunciada, ya que es ella quien gobierna el medio, no sólo porque se utiliza lo virtual como un correlato de lo real, sino porque la información es un bien a compartir en esta *sociedad informacional*, y que constituye en sí mismo algo abstracto. No pierde su esencia al ser compartido, y sin embargo existe un nivel alto de dependencia hacia la misma. La información entendida como una abstracción, es enunciada por McKenzie Wark como *el fantasma, de quien dependen las fortunas de los Estados, de las compañías y de las*

⁵³ En el Centro de Creación Contemporánea del Matadero de Madrid, existe un laboratorio experimental de creación contemporánea y colectiva (Intermediae-Estación Futuro). Hasta el 30 de septiembre de 2009 se encontró disponible el videojuego creado por el artista japonés Kenta Cho, como *código abierto*, es decir, susceptible de ser modificado por cualquier persona que quisiera hacerlo. Desde la institución artística se plantean las bases de una obra colectiva. <http://www.mataderomadrid.com/ficha/24/estacion-futuro.html> Ult. Act.: 16/06/10

*comunidades*⁵⁴, y que *puede ser descubierta o generada, material o inmaterial*, y que por medio del trabajo intelectual *se produce y afirma*⁵⁵.

No se sucumbe al intento de explicar qué es lo abstracto, que es materia de filósofos y teóricos, simplemente apostillar que se entra en terreno pantanoso, y que la modesta intención de este trabajo es intentar dilucidar, qué cambios se pueden producir en el paradigma arte, aclarar qué es una obra de arte en el sistema-red, y si es posible realizarla por aquellos que no son artistas, o no se consideran como tal, lo que nos lleva al tema inquietante de saber dónde queda la autoría en un sistema participativo global.

Por otro lado, y derivada del concepto de *obra-mensaje* se abre una nueva dimensión: el medio. Es el medio quien gobierna la obra y no la obra al medio. En estos nuevos parámetros se debe entender un nuevo concepto de obra artística, ya que los verdaderos hacedores de arte en el sistema-red son aquellos que les es propio el medio y no tienen que ser propiamente artistas como lo entendemos habitualmente fuera del sistema-red.

El nuevo arte se plantea como el *proceso como paradigma*, concepto que empieza a escucharse en círculos artísticos de vanguardia que a la vez son institucionales, como la Laboral de Gijón⁵⁶. Esta nueva propuesta nace de la sintaxis entre Institución y grupos de interacción sociedad-cultura-arte.

El proceso como paradigma defiende la idea de que los procesos se han convertido hoy en uno de los grandes paradigmas y estrategias creativas dentro del arte y el diseño contemporáneos en todas las disciplinas, lo que revela el cambio elemental que se ha producido desde una cultura basada en el concepto de manifestación y producto final, a otra fundamentada en el proceso, derivada de una sociedad en red, introduciendo, al hacerlo, una nueva

⁵⁴ WARK, Mckenzie, *Manifiesto Hacker versión 4.0*. 2004. Trad. español:

<http://humanismoyconectividad.wordpress.com/2008/07/10/manifiesto-hacker/> Pág. 1. Ult. Act. 16/06/10

⁵⁵ WARK, M. Op.Cit. Pág. 2.

⁵⁶ <http://www.laboralcentrodearte.org/exhibitions/show/120> Ult. Act.: 01/06/10

forma de entender el arte basada en el proceso, que trasciende cualquier definición previa. *El proceso como paradigma* viene a sugerir que la nueva creación artística basada en el proceso, es el arte del siglo XXI.

Esta idea no es apocalíptica si notamos que el arte conceptual entiende la idea como objeto artístico y no la obra en sí misma.

La idea como arte llevó a que la obra no fuera más que el catalizador, lo que en semiótica se denomina semiosis ilimitada, es decir, a partir del primer representamen (obra artística) se pueden disparar una cadena infinita de asociaciones.



Non-performance.
Melissa Ichiuji 2005.

La semiología abrió las puertas al arte para criticar y trabajar sobre la dualidad. Este carácter arbitrario, consigue, en algunas ocasiones, una luxación entre concepto y significado, y en

otras, la posibilidad de no existencia del concepto y del significado, trabajando el nihilismo, la nada.

Esto, dispone al receptor de la obra artística en un juego de suposiciones y acertijos, para la cuál, sólo podrá tener una respuesta, la subjetiva y particular.

Bajo este prisma, el receptor se coloca como “trabajador del texto”, al igual que haría Freud al colocar al sujeto como el “trabajador del sueño”, por lo que se debe pensar si es posible “trabajar el texto de forma efectiva”, sea cuerpo, idea, concepto o simulación.

Como se puede apreciar en esta introducción, los elementos a tratar son complejos y extensos, por lo que se ha trabajado sobre categorías, y no sobre

concreciones, dando resultados sintéticos (tomado en su concepto hegeliano, en los que la tesis y la antítesis crean una nueva realidad). Por tanto, si la evolución del arte ha ido por derroteros tan abruptos con los antiguos medios de los que disponía, es totalmente viable que con el nuevo medio aparezcan nuevas formas de crear, aquellas que poseen un espacio-tiempo determinado al que Lyotard denominó *ocurrencia*⁵⁷.

⁵⁷ LYOTARD. Françoise. *L'art et le Temps: regards sur la quatrième dimension*. Dir. Michael Baudson. Société des Expositions du Palais des Beaux-arts de Bruxelles. Alvin Michel. Belgique. 1984. Pág. 101.

PARADIGMA SISTEMA RED

2. CANAL INTERNET:

2.1. Internet y la Web:

En una definición simple, Internet es un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas, que garantiza que las redes físicas que la componen funcionen como una red única.

En una definición más compleja, podríamos definirla según Leiner y otros⁵⁸, como un sistema global de información que está relacionado lógicamente por un único espacio de direcciones global basado en el protocolo de Internet (IP) y en sus extensiones es capaz de soportar comunicaciones usando el conjunto de protocolos TCP/IP



o sus extensiones u otros protocolos compatibles con IP, y emplea, provee, o hace accesible, privada o públicamente, servicios de alto nivel en capas de comunicaciones y otras infraestructuras relacionadas aquí descritas.

Fue en 1969 cuando se produjo la primera conexión entre las universidades de California y Utah, proyecto conocido como ARPANET.

El servicio WEB (www) es un subsistema de Internet⁵⁹, uno de los muchos de los que dispone⁶⁰, que se configura como un conjunto de protocolos que

⁵⁸ LEINER, Barry. *Una breve historia de Internet*. 1997. L.D.:

<http://www.scribd.com/doc/19828240/Historia-de-Internet> Ult. Act. 16/06/2010

⁵⁹ JIMÉNEZ, M. ORTIZ-REPISO, V. *Evaluación y calidad de sedes Web*. TREA. Gijón. 2007.

Pág. 30.

⁶⁰ Existen otros servicios y protocolos en Internet como el envío de correo electrónico, la transmisión de archivos, las conversaciones en línea, la mensajería instantánea y presencia, la transmisión de contenido y comunicación multimedia, los boletines electrónicos, el acceso remoto a otras máquinas

permite, de forma sencilla, la consulta de archivos de hipertexto. El nacimiento de la Web, se puede situar en 1990 y utiliza Internet como medio de transmisión. Es el servicio de más éxito dentro de Internet, puesto que es el lugar virtual donde nos movemos y al que tenemos acceso cuando nos conectamos. Ahora bien, el uso del vocablo es ambiguo, utilizando habitualmente Internet en vez de Web, por lo que es difícil obtener datos fiables sobre lo que es uno u otro, llevando a multitud de confusiones. En este trabajo distinguiremos entre Internet (red de redes) y la Web en el que se profundizará cuando se hable del ciberespacio, siendo este último el lugar virtual donde se centrará este estudio.

Se debería realizar una última distinción, la sede Web⁶¹ que se identifica como el lugar o asiento dentro de la Web que se define como *un conjunto de páginas con una URL y una página de inicio común y relacionadas entre sí con enlaces internos y que constituyen algún tipo de unidad documental*. Las sedes Web son un sistema de información en su doble función de archivo y gestión, que proporciona una serie de servicios a una determinada comunidad de usuarios.

Las sedes Web se pueden distinguir por su función social, así tenemos las de opinión o *advocacy*, comerciales, informativas, de noticias o *news* y personales. Ciertamente esta clasificación va muy unida a las necesidades sociales y a las modas. Respecto al tema de la investigación, cada una de las cinco enumeradas entrarán dentro del ámbito de este estudio.

2.2. Alcance y progresión:

En la Web se debe distinguir dos tipos de alcance, ya que es una comunicación que depende de una tecnología, debiendo por tanto diferenciar entre el alcance hipotético y el real. Así el alcance hipotético sería mundial, y el alcance real depende de la infraestructura tecnológica de cada país, que a su

⁶¹ JIMÉNEZ, M. ORTIZ-REPISO, V. Op.Cit. Pág. 33-34

vez depende su nivel económico. Por lo tanto, a mayor economía, mayor tecnificación y por tanto mayor alcance.

En el Anexo I, se muestra la proyección al alza del unimedia, su nivel de penetración y su potencialidad ya que es una evolución porcentual desde el año 2000 al 2009⁶². Se hace necesario hacer un análisis por regiones mundiales ya que el alcance de Internet depende de diferentes variables, a saber: la población, el nivel de tecnificación (inversión en TICs) así como el nivel económico de los países que están inscritos en cada una de las regiones que se indican.

Los idiomas más empleados en la red de redes (Anexo II), se van modificando, a medida que los diferentes países van invirtiendo en su tecnificación, o son ayudados por países más desarrollados, lo que también hace patente el colonialismo lejano que ahora, en pleno siglo XXI comienza a tener una nueva dimensión. Como puede verse en el siguiente cuadro, los idiomas más empleados a septiembre de 2009⁶³ son el inglés por ser el idioma universal que se configuró en el desarrollo empresarial, el chino por su densidad geográfica y nueva potencia económica, y el español por sus reminiscencias colonialistas. Habría que añadir a todo esto, la influencia clara de la mentalidad americana en la que se crea la red. Si bien el buscador más utilizado es Google con clara tendencia mercantilista, ha encontrado problemas legales en países enfrentados con la mentalidad americana. La libre disposición de entrada y salida de contenidos, está siendo censurada por países, como los musulmanes, para los que el uso de la red representa un problema ético. En el mes de septiembre de 2009 se ha puesto en marcha un buscador apto para los musulmanes (www.imhalal.com – cuya traducción sería soy *halal*, soy recto, aprobado por la ley islámica), ya que se ha realizado una criba entre los

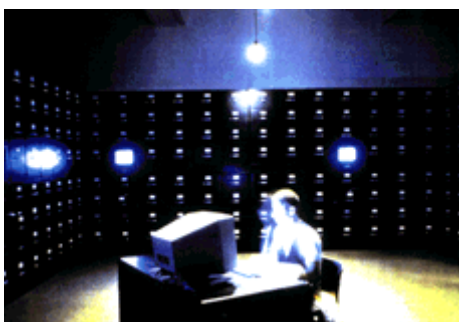
⁶² <http://www.internetworldstats.com/stats.htm> . Datos a 31 de diciembre de 2009 Últ. Act. 16/06/10

⁶³ Se pueden encontrar todos los datos de Internet, por regiones y globales en <http://www.internetworldstats.com/stats7.htm> Últ. Act.

contenidos que son pecaminosos (teniendo niveles de pecaminosidad del 1 al 3), para que los internautas naveguen con tranquilidad.⁶⁴

Otro problema suscitado por la libre circulación de información no es sólo un problema cultural, sino personal, cuando se capta la imagen de los “terrestres” por medio de los satélites colocados por los “buscadores de imágenes “(como Google). La mentalidad positiva de acercamiento a la información y la idea de protagonismo en la web está teniendo diferentes apreciaciones. Si bien, desde determinadas instancias el acceso de la información es positivo, desde otras se está acometiendo una vulneración de la individualidad y de protección del derecho personal.

Antoni Muntadas *The File Room*, 1994



Para el artista en general, esta vulneración es un problema en aumento. La idea feliz del archivo y la disposición de información, fue expuesta por Muntadas en su obra *The file room*. En ella, la censura del archivo era entendida como una negación a la libertad de información que proponía el medio. Si bien el arte ayudó a entender esta idea, ahora reclama lo contrario; la decisión de ceder la información recogida, como el rechazo a la intrusión en la vida privada.

2.3. Cambios paradigmáticos comunicacionales:

Como hemos apuntado anteriormente, Internet es mal llamada medio de comunicación, ya que no se adapta al baremo establecido para los clásicos *mass media*, a saber, que el público al que se dirige debe de ser heterogéneo, plural y anónimo, los mensajes parten de un único emisor (con una

⁶⁴ Para ver una visión occidental sobre el buscador, se puede ver la noticia del mundo del 12 de septiembre. <http://www.elmundo.es/elmundo/2009/09/12/orienteproximo/1252762332.html> Ult. Act.: 16/06/10

simbolización e ideología determinada), y falta de respuesta (*feed back*) por parte del receptor.

Internet abre un nuevo planteamiento para los mass media, configurándose como un nuevo medio o canal de comunicación, en el que existe posibilidad de comunicación omnifuncional (funciones conectoras, distribuidoras y colectoras), canal personalizable, bidireccional e interactivo.

Su estructura es rizomática, lo que se define como una comunicación horizontal sin jerarquía, y por tanto, abierta, con construcción colectiva y multifuncional. Como vemos, redefine el concepto de medio⁶⁵, por lo que el *sistema-red*, como bien define Carrillo y Martín Prada, se supone como el lugar configurado por el ciberespacio y todos los interfaces a él conectados (GPS, ordenador, móviles PDA, o cualquier interfaz) capaces de crear una comunicación entre los diferentes emisores-receptores.

Por todo ello, habría que plantearse un cambio paradigmático comunicacional, que afecta directamente a los medios de comunicación tradicionales, planteando un nuevo modelo comunicativo, que se asienta sobre las nuevas bases enumeradas.

Como decimos, esta revolución comunicacional, ha creado serios cambios paradigmáticos en el sistema comunicativo actual, y previsiblemente, constituirá el cambio transcendental, constituyendo el paradigma comunicacional futuro. Los mass media que se encuentran fuera del sistema-red, tienen presencia en el medio virtual, cambiando en ocasiones las estrategias informativas y ampliando sus horizontes hacia un público más participativo y global. Por ello, el profesor José Luis Orihuela⁶⁶ plantea una serie de cambios paradigmáticos introducidos por la web, que se pueden establecer como los siguientes:

⁶⁵ CARRILLO, Jesús. *Arte en la red*. Cátedra. Madrid. 2004. Pág. 82

⁶⁶ Orihuela, J.L. *Los 10 paradigmas de la e-comunicación*.

<http://www.agetec.org/ageteca/Los%2010Paradigmas%20de%20la%20e-> Ult. Act.: 01/06/10

- **La interactividad (de unidireccionalidad a interactividad):** La web plantea mediante la interactividad un soporte físico común para la distribución de la información. El nuevo canal aporta un vínculo bilateral, que influirá directamente en la apreciación del medio, siendo éste más participativo, dinámico y abierto a sugerencias por parte del receptor. Esta fórmula es empleada como mecanismo de encuesta *on-line* con multitud de aplicaciones. Esta interactividad va directamente relacionada con el siguiente punto.
- **De audiencia a usuario (personalización):** Los mass media que utilizan el nuevo medio, ya no trabajan sobre *target* de perfiles demográficos, profesionales y económicos similares, sino que se orientan a individuos. El usuario ya no es un pasivo receptor, sino que configura la parrilla informativa que más se adapta a sus necesidades.

Este cambio es crucial, no sólo por la idea del cambio de información que se debe preparar, sino por las capacidades mediáticas que plantea el nuevo receptor. Éste elige qué, cómo y cuándo recibe la información. Ya no existe un *contínium* espacial o temporal, sino que ambos parámetros son configurados por el receptor. Por tanto, el sistema-red responde a las demandas específicas del usuario, ya que ofrece las herramientas para poder acoplar el medio a sus propias necesidades, es decir, Información a la carta.

La palabra ciberespacio, deviene del griego *Kibernetikos*⁶⁷ que significa *el arte de guiar una nave*. Esta personalización del espacio virtual está suponiendo un cambio simbólico y material en la esfera comunicativa. Se ha pasado de una cultura *del espectáculo* como bien proponían los Situacionistas a una cultura de la personalización.

⁶⁷ WIENER, Norbert. *Cibernética o el control comunicaciones en animales y máquinas* Tusquets. Barcelona. 1985. Pág. 35

Esta nueva cultura de la personalización deviene en cultura colaborativa a la que hacen mención autores como Pierre Lévy⁶⁸ o Henry Jenkins⁶⁹. No sólo el cambio es *guiar la nave*, sino, hacerla nuestra y configurar nuestro entorno por un sentimiento de pertenencia a un grupo, como las comunidades virtuales, que enlaza por medio de intereses a diferentes personas del ciberespacio. En ellas no existe acercamiento geográfico, sino el *leit motiv* es la inquietud sobre un tema, o una percepción del mundo subjetiva y compartida.

Este modo de sentir, tiene relación con la *Egología* planteada por Husserl, en el que se percibe el mundo como yo lo siento, concebir una subjetividad ajena a la mía (la del otro como alteridad) distinta, pero a partir de la mía, como posibilidad propia⁷⁰.

Herramientas virtuales como los blogs o comunidades ofrecen la posibilidad de poder entablar relaciones empáticas con otros seres conectados a la red. Con mi forma de pensar, mi ego y la necesidad de compartirlo con el otro. Esta nueva cultura colaborativa es guiada por un sentimiento de pertenencia a un grupo que escapa así de los cánones sociales impuestos, bien por la posibilidad de salir de ellos –patriarcado, descontento social, constructos sociales estéticos-, bien por la posibilidad de expansión intelectual.

⁶⁸ LÉVY, Pierre. *Inteligencia colectiva: por una antropología del ciberespacio*. Organización Panamericana de la Salud 2004. L.D.: <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org/public/documents/pdf/es/inteligenciaColectiva.pdf> Ult. Act. 01/06/10, biblioteca virtual Emsaude. También en LEVY, Pierre. *Ciberdemocracia. Ensayo Sobre filosofía política*. UOC. Barcelona. Pág. 145

⁶⁹ JENKINS, Henry. *Fans, blogueros y videojuegos: la cultura de la colaboración*. Paidós Barcelona, 2009.

⁷⁰ HUSSERL, Edmund. *Meditaciones Cartesianas*. Tecnos. Madrid. Pág. 47 y 172.

Esta cultura de la colaboración hace relación a los *Cazadores Furtivos* de Certeau⁷¹, que practican activamente en la producción simbólica, ya que en su vida cotidiana, actúan de *manera variable, dispersa y creativa*⁷². Desde este planteamiento, desde las estructuras sociales, el individuo actúa activamente proponiendo nuevas formas. Así, lo cotidiano se inventa con *mil maneras de cazar furtivamente*⁷³, enfrentamiento entre la estructura social simbólica y la actitud de las prácticas individuales.

- **Unimedia (de soporte formato a multimedia):** Todas las sustancias expresivas se han integrado en único medio, el unimedia. Ya no existe multitud de soportes, sino la integración en uno sólo. Cualquier sustancia expresiva puede ser digitalizada, y es por ello que la digitalización actúa en sí misma como una la unidad de transmisión (sonido, imagen, texto, gráficos, o cualquier otra sustancia expresiva por determinar).
- **Hipertextualidad (de lineal a hipertexto):** se plantea como la última frontera tecnológica de la escritura y de la lectura, ya que se hace necesario desde el punto de vista de la personalización y la interactividad incluir al receptor y emisor de la comunicación. El discurso, por tanto se entiende no como lineal sino asociativo. El lector se convierte en el creador del discurso y se hace necesario que los medios le ofrezcan la posibilidad de poder leer asociativamente.
Ya no existe un interés local ni regional, sino global. Y los contenidos no son estables, sino dinámicos y asociativos.

⁷¹ CERTEAU, Michael. *La invención de lo cotidiano. 1 Artes de hacer*. Universidad Iberoamericana. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente. México 2000.

Libro digitalizado en:

http://books.google.es/books?id=iKqK5OfkLnUC&pg=PR34&lpg=PR34&dq=Cazadores+furtivos+Certeau&source=bl&ots=pBvQa5jY5_&sig=1lQghNxurm67pTsjCC1wc5xvioU&hl=es&ei=mezJStWoFpnbjQeJ-JU-&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=4#v=onepage&q=&f=false Ult.

Act.: 16/06/10

⁷² CERTEAU, M. Op. Cit. Pág. LXIII.

⁷³ CERTEAU, M. Op. Cit. Pag. LXII.

- **Actualización (de periodicidad a tiempo real):** el tiempo y el espacio han sido recursos escasos que se debían administrar con cautela en los antiguos medios de comunicación. Por ello, existía una clasificación sobre lo que acontecía por una disección temporal y espacial, así se necesitaba de una nomenclatura específica para calibrar las noticias y situar al espectador sobre lo que iba a recibir (el noticiario de la noche, o la emergencia del *especial informativo*).

Ahora, las emisiones que se realizan en los medios con soporte red se encuentran en directo permanente.

- **Abundancia:** de una economía de medios (sujeta a intereses económicos y políticos) se pasa a una multiplicidad de canales disponibles, transmitiendo mayor información en menos tiempo y a escala global (entendida como grupo conectado, y no como mundo, ya que no todo el mundo lo está). No existe límite en el volumen de información, y el coste de distribución es el mismo para todos (empresas grandes o locales). No se requieren permisos, ni licencias. Lo que deviene en una amplitud de oferta.
- **De distribución a acceso:** ante la antigua dimensión de los medios en los que la distribución de la información se realizaba de un punto a multipuntos, ahora se realiza de multipuntos a multipuntos, siendo multidireccional y simétrico, pudiendo el usuario acceder al lugar de donde parte la información e interactuar con ella (espacio comunicativo universal).
- **De medio a contenido:** La producción y difusión que empleaban los antiguos medios ha sido modificada por la necesidad de los medios de crear su propia idea de marca, que indiscutiblemente va asociada al contenido difundido, que deberá generar en formato de servicios multiformato para acoplarse a las necesidades de los usuarios.

- **De información a conocimiento:** debida a la inmensidad de información existente, los medios deben de filtrar la información y crear nuevas formas narrativas, bajo nuevos soportes para crear conocimiento, creando así una nueva clave distintiva.
- **Mediación (de intermediación a desintermediación):** esta abundancia genera un punto negativo. Antes la *agenda setting* (búsqueda y filtrado de información) necesitaba de una cualificación. Ahora la abundancia y la inmediatez que provoca la rapidez de la comunicación y la abundancia de canales informativos, provoca la no verificación de la información, y una falta de autoridad del *nuevo media* respecto a los medios tradicionales.

El cambio provocado por el sistema-red, no sólo ha creado cambios en los antiguos mass media, sino que actualmente vivimos en *la sociedad informacional* (Castells) en la que el valor y el poder de un individuo o de una sociedad, se vehicula a la cantidad de vínculos comunicacionales que ostente. Así Castells expone, que lo que distingue a la nueva estructura social, la sociedad red, es que la mayoría de los procesos dominantes, que concentran poder, riqueza e información, se organizan en el espacio de flujos. La mayor parte de las experiencias y el sentido humano sigue teniendo una base local. *La disyunción entre las dos lógicas espaciales es un mecanismo fundamental de dominio en nuestras sociedades porque desplaza el núcleo de los procesos económicos, simbólicos y políticos del ámbito donde puede construirse sentido social y puede ejercerse control político*⁷⁴.

2.4. La sociedad informacional:

En los años 70 el encarecimiento del petróleo derivó en una reestructuración del sistema económico, desmantelándose la estructura *fordista* hacia la tecnología de la información. Esta reestructuración social es concebida por Castells como “capitalismo informacional”, en el que la información es su

⁷⁴ CASTELLS, Manuel. *La Era de la Información*. Volumen II. 1997 Pág. 148-149

materia prima, y se incita a las tecnologías para su desarrollo.⁷⁵ Además se sumó en los años 80 el desmantelamiento del bloque soviético favoreciendo al impulso de este nuevo capitalismo, por la necesidades de libre circulación de personas de economías y como no, de ideas.

Realmente la información no es más importante que en la era del paleolítico, donde era de suma importancia para encontrar la caza y poder sobrevivir⁷⁶, sino que lo que realmente crea un cambio sustancial es cómo están apareciendo estas nuevas modalidades en la información, que al ser excesiva y apabullante está redefiniendo el concepto. Somos la sociedad del conocimiento, pero a la vez de la incertidumbre por exceso informativo, lo que hace que sea el propio receptor el que evalúe, seleccione, e incluso archive la información para una posible utilización futura, convirtiéndonos en propios generadores de información personalizada o *autogenerada*⁷⁷. No sólo filtramos la información y la organizamos, sino que somos capaces de generarla y ponerla a disposición para poder volver a ser filtrada y organizada por otros. Este planteamiento ha sido impulsado por las nuevas tecnologías de la información, que tienen un crecimiento exponencial, horizontal y pluri-direccional a nivel global⁷⁸. Las TIC disponen de herramientas de producción medial dispuestas horizontalmente para el uso de cualquier persona que así lo estime sin restricciones simbólicas ni materiales.

La *sociedad red* se caracteriza por la globalización de las actividades económicas decisivas desde un punto de vista estratégico, por su forma de organización en redes, por la flexibilidad e inestabilidad del trabajo y su

⁷⁵ CASTELLS, Manuel. *La era de la información. Vol. I. La sociedad red*. Edit. Alianza. Madrid. 2000. Pág. 103.

⁷⁶ G^a BLANCO, José M^a, NAVARRO SUSTAETA, Pablo *¿Más allá de la modernidad? Las dimensiones de la información, la comunicación y sus nuevas tecnologías*. CIS. Madrid. 2002. NAVARRO SUSTAETA, Pablo. *¿Más allá de la modernidad?...* Pág. 109.

⁷⁷ LUHMANN 1996 Manuscrito, *Entscheidungen in der "informationgesellschaft"*. Citado por G^a BLANCO. Op. Cit. Pág. 159

⁷⁸ CARRILLO, Jesús. *Arte en la red*. Cátedra. Madrid. 2004. Pp. 21-25.

individualización, por una cultura de la virtualidad real construida mediante un sistema de medios de comunicación omnipresentes, interconectados y diversificados, y por la transformación de los cimientos materiales de la vida, el espacio y el tiempo, mediante la constitución de un espacio de flujos y del tiempo atemporal, como expresiones de actividades dominantes y de las élites de los gobernantes⁷⁹.

En esta sociedad de la información, las redes de comunicación se vehiculan como elementos de poder. Según Carrillo, esto define el americanismo de las redes que en un inicio favoreció su nacimiento, pero que también condiciona su desarrollo, que va unido intrínsecamente a la riqueza. La lucha de clases de antaño ha sido sustituida por el modelo colectivo, y el poder ha sido traspasado al que tenga el *poder de comunicar*, que si bien tiene transcendencia en el mundo sensible o real, en el mundo virtual dependerá de la capacidad para atraer hacia sí vínculos comunicacionales, y diseminar información.

Este poder de comunicar ha supuesto un cambio en los estamentos de la modernidad, en los que por orden de prioridad a menor importancia se encontraban; el individuo, la familia, el trabajo, el estado y el orden mundial. En la época postmoderna ha existido una reestructuración en estas relaciones y en su orden, donde los diferentes estamentos están comunicados simultáneamente en un plano horizontal y con códigos cada vez más intercambiables y complejos.⁸⁰

Lógicamente, en esta reestructuración de los vínculos y valores ha influido, no sólo las nuevas propuestas culturales de igualdad y respecto, sino la aparición de elementos comunicacionales como la Web, en que la ruptura temporal y espacial ha configurado un nuevo orden de importancia a la globalidad, convirtiéndose en más cercana y propia.

⁷⁹ CASTELLS, Manuel. *La Era de la Información*. Volumen II. Pág. 28

⁸⁰ CASTELLS, Manuel. Op.Cit. Pág. 27.

Esta idea de valor simbólico también lo encontramos en el planteamiento de Certeau, en el que se ha pasado de una sociedad *literal* a otra *retórica*, en la que la comunicación ocupa el primer lugar de importancia y despliegue de energías. Michael de Certeau en su seminario sobre *Tecnología y credibilidad*⁸¹ expone que el peso creciente de la información y de la comunicación, aseguran el triunfo del ver, y provocan una inversión de la relación de la sociedad con lo creíble. *Contrariamente a lo que se pensó durante mucho tiempo, ya no es lo real, que funda lo creíble, si no lo creíble que funda lo real*⁸². Esto es una de las mutaciones creadas por las tecnologías que induce a cambios en el comportamiento de los consumidores que se vuelven más tácitos, cazadores furtivos, respecto a las normalidades productivas. De ello deriva la emergencia de una *sociedad retórica* en la que se disocia su aparato tecnológico de su sistema de credibilidad. Esta sociedad retórica toma el relevo de la *sociedad literal* que es aquella en la que comunicación ocupa el primera lugar.⁸³

Si bien todo este planteamiento de Certeau ocurría en los años 80, ya se planteaba incipientemente el cambio de estos cazadores furtivos que acumulan información, y que lógicamente han derivado a ser los verdaderos protagonistas de la comunicación en estos inicios del S. XXI.

⁸¹ Seminario organizado por M. Guillerme y C. Stoffees *Stratégies d'entreprises et nouvelles dimensions du développement* Instituto de Investigación socioeconómica Universidad de Dauphine. Enero 1983. Ponencia de CERTEAU, M. *Technologie et crédibilité*. Pp. 228-241. .

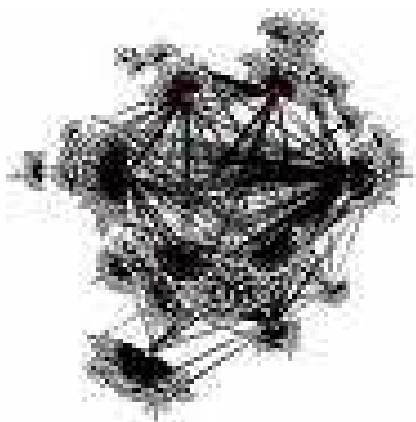
⁸² DOSSE, Françoise *Michael de Certeau. El caminante herido*. Universidad Iberoamericana. México. 2003. Pág. 232.

⁸³ DOSEE, F. Op. Cit. Pág. 234.

3. EL CIBERESPACIO:

El término ciberespacio (también denominado EEIC- Espacio Electrónico para la Información y la Comunicación⁸⁴) deriva de cibernética, que fue introducido por el matemático Norbert Wiener⁸⁵ en 1947 que a su vez deriva del griego *kybernetikos* (timonel, o el arte de guiar una nave) en homenaje a los nuevos modelos armamentísticos americanos tras la segunda guerra mundial. El término cibernética se refiere al nuevo campo que aparece en esta década de los años 40, y se basa en el estudio de los comportamientos animales para diseñar el de las máquinas, porque el sistema nervioso animal, elige entre todo-o-nada, determinando una elección simple que será realizada por la sinapsis o conexión neuronal. Esta decisión todo o nada, será interpretada en un lenguaje digital como el binomio 0/1.⁸⁶

Estructura rizomática



La cibernética está basada en la teoría de los sistemas en los que todos los elementos que intervienen en un proceso son parte indisociable de un sistema e interrelacionados de modo rizomático⁸⁷.

⁸⁴ RICO, J.C. (coord.), FERNÁNDEZ, L., ALCALÁ, J.R. *¿Cómo se cuelga un cuadro virtual? Las exposiciones en la era digital*. Trea. Gijón. 2009. Pág. 110.

⁸⁵ WIENER, Norbert. *Cibernética o el control y comunicación en animales y máquinas* Tusquets. Barcelona. 1985. Pág. 35

⁸⁶ WIENER, N. Op. Cit. Pág. 38.

⁸⁷ DELEUZE, G y GUATTARI, F. *Mil Mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Pre-textos. Valencia. 2008. Pp.9-29 En la teoría filosófica de G.Deleuze y F.Guattari, un rizoma es un modelo descriptivo o epistemológico en el que la organización de los elementos no sigue líneas de subordinación jerárquica, sino que cualquier elemento puede afectar o incidir en cualquier otro.

El ciberespacio es similar al concepto de *World Wide Web*, que nace entre los años 1989 y 1991 por el empeño de Tim Berners-Lee de *crear un espacio imaginario de información que se apoya sobre la red de Internet ya existente*,⁸⁸ donde por medio del protocolo de transferencia de hipertextos conocido como http, cada uno de los archivos existentes en la Web tiene una localización exacta. A tal denominación se la denomina URL.

La Web nació como un proyecto para compartir información entre expertos informáticos y divulgar investigaciones en el mundo universitario, ya que esta nueva herramienta comunicativa se configuraba como un medio rápido y sin trabas geográficas.

El inicio de la puesta en marcha del consorcio internacional de la Web se realizó en el CERN de Ginebra donde se centralizaban científicos que impulsaron de manera efectiva el proyecto de Berners-Lee. Tras su puesta en marcha, la central fue trasladada en 1994 al MIT de Boston donde se encuentra actualmente.⁸⁹

Pero los inicios de Internet surgen por necesidades militares. Inmediatamente después de la segunda guerra mundial, Estados Unidos ve la necesidad de crear una red rizomática de comunicación, no jerarquizada para salvaguardar la información en el caso de una posible guerra futura. Unido a esto, surgió desde el sector militar, la necesidad de realizar cálculos rápidos y precisos motivando el desarrollo de los ordenadores, principalmente en Estados Unidos y Reino Unido. El uso doméstico de los microprocesadores no hizo su aparición hasta los años 60, en California (EE.UU.) desencadenando un cambio social y económico, en la medida que se adaptó a los diferentes sectores sociales y empresariales, agilizando producciones y efectividad. Esta mecanización de los procesos se ha convertido en una tendencia de la cuál ya no podemos

⁸⁸ CARRILLO, J. Op. Cit. Pág. 96

⁸⁹ CARRILLO, J. Op. Cit. 83-99.

aislarnos, convirtiéndose en el eje económico y social en el mundo desarrollado y emergente.

Con el invento del ordenador personal el usuario doméstico empieza a realizar creaciones personales básicas y útiles (hojas de cálculo, bases de datos), simulaciones y manejo de juegos simples, impulsando la aparición de interfaces lúdicos, desencadenando lo que hoy supone la gran factoría de videojuegos, que actualmente factura más que la cinematográfica.

Pero el impulso de la digitalización en los años 80, constituyó el giro radical hacia la escena actual. Lo digital revolucionó el panorama comunicativo, fusionando medios como el cine o la televisión, los multimedia y la aparición de los hiperdocumentos y el CD-ROM. Todo este empuje, motivó que a finales de los años 80 y principios de los 90, aparecieran las redes de comunicación, uniéndose unas a otras, creando una gran red que resulta el denominado *ciberespacio*, un nuevo emplazamiento para la comunicación, la información y el conocimiento.

El ciberespacio en muchas ocasiones, es sinónimo de Internet, la red de redes, pero debemos distinguir los límites espaciales, ya que sólo el ciberespacio es aquel que utilizamos de manera natural cuando nos *conectamos a la red*, siendo Internet un espacio mayor, conteniendo espacios de acceso restringido. Por ello, cuando hablemos de ciberespacio, nos referiremos exclusivamente al de la Web.

Respecto a esta forma natural en la que nos comunicamos con el ciberespacio, es interesante el apunte que realiza Gómez Cruz sobre la unión de ciber + espacio⁹⁰, ya que la suma de términos, conlleva a una complejidad mayor de la esperada. Con espacio se asume el significado de *materia física* (por ello utilizamos expresiones como entrar, o conectarse) mientras que de *ciber* recibe su característica *inmaterial* (artificial, virtual, irreal), abriendo así la posibilidad

⁹⁰ GÓMEZ CRUZ, E. *Las metáforas de Internet*. Edit. UOC. Barcelona. 2007. Pág. 27-31, 46

de un espacio no cartesiano, en el que no puedo saber dónde estoy, desde unos parámetros físicos, sino virtuales.

Esta nueva idea espacial, que aúna lo físico y lo inmaterial, lo ciberespacial, fue introducida por primera vez en una novela de ciencia ficción de William Gibson, *Neuromancer*⁹¹, que se publicó en el año 1984 en la que se hablaba de un ciberespacio que define como *un espacio conceptual, un espacio sin extensión, un espacio figurativo inmaterial, un espacio mental, que permite el efecto de penetración ilusoria en un territorio infográfico para vivir dentro de una imagen, sin tener la impresión de que se está dentro de tal imagen, y viajar así a la inmovilidad.*

Gibson nos plantea una nueva idea espacial, anunciando la separación del mundo real, pero con relación al mismo, ya que los parámetros, aunque no perceptivos, guardan similitud en la representación del mundo real ya que menciona a las imágenes mentales y a las fotográficas.

Pero la precipitación del ciberespacio, ha venido condicionado mayoritariamente por el proceso apuntado anteriormente, la digitalización, que presupone una compresión y descompresión de la información que se encuentra en unidades mínimas denominadas bits⁹². A este proceso de digitalización hay que unir la bajada constante de los precios de los equipos y la conexión a la red, así como el aumento de las capacidades de almacenamiento de información (soporte de grabación y lectura de la información), y transmisión (*on-line* y *off-line*), y la liberación de algunos sectores como el software, que han configurado en mayor o menor medida condicionantes para un acceso global a la población.

⁹¹ GIBSON, William. *Neuromancer*. Edit. ACE, New York, 1984. Pág. 51

⁹² Unidad de codificación elemental. Posee valores 0 ó 1. También se utiliza el bytes que equivale, 1 byte/8 bits. El byte corresponde al espacio de memoria necesario para la codificación de un carácter alfabético.

Pero además de todas estas innovaciones, podemos decir físicas, ha influido la corriente mercantilista auspiciada por el empuje norteamericano, lo que ha suscitado multitud de críticas por parte de teóricos de este nuevo espacio⁹³.

Todas estas influencias, que se pueden entender como económicas, no pueden hacernos olvidar, que han tenido una importancia superlativa en la relación individual o grupal, lo que en resumidas cuentas viene a manifestar David Bell cuando señala que las formas en las que experimentamos el ciberespacio representan una negociación de elementos materiales y simbólicos que dependen de nuestras experiencias con el medio⁹⁴, es decir, así como actuamos con el ciberespacio, y él con nosotros, tenemos una concepción particular del espacio cibernético.

Podemos por todo ello, definir el ciberespacio como el espacio de comunicación abierto por y para la interconexión mundial de los ordenadores y las memorias informáticas. A estos se deben incluir los sistemas electrónicos en la medida que transportan informaciones que provienen de fuentes digitales o destinadas a la digitalización⁹⁵ y que configuran el mencionado sistema-red.

En el momento que un elemento del sistema-red se conecta al ciberespacio, la información está virtualmente a disposición de ser utilizada por todos los interfaces interconectados, independientemente de las coordenadas

⁹³ Ya desde los inicios de la Web, la controversia sobre la liberación mercantil se hacía manifiesta desde la *Declaración de la independencia del ciberespacio* de 1996. (http://demos.usal.es/courses/DOCCOMB0608DOC006/document/MANIFIESTO_DE_JOHN_PERRY_BARLOW.pdf?cidReq=DOCCOMB0608DOC006, Últ. Act. 17/06/10, promovida por John Perry Barlow, que no sólo fue integrante del grupo The Grateful Dead, sino el primero que utilizó el concepto gibsoniano de ciberespacio.

⁹⁴ BELL, David. *An Introduction to Cybercultures*. Routledge. London. 2001. Pág. 7. Citado por GÓMEZ CRUZ, E. *Las metáforas de Internet*. Edit. OUC. 2007. Pág. 12.

⁹⁵ DYSON, Esther, GILDER, George, KEYWORTH, Jay, TOFFLER, Alvin. *Magna Carta for the knowledge Age*. New Perspective Quarterly, Otoño, 1994. pp. 26-37: <http://www.pff.org/issues-pubs/futureinsights/fi1.2magnacarta.html> Ult. Act. 17/6/10.

espaciales de su soporte físico, posibilitándose la transmisión de todas las sustancias expresivas conocidas con un único soporte de transmisión.

Se debe puntuar que se prefiere utilizar el vocablo interfaz y no ordenador, ya que existen actualmente multitud de artefactos preparados para conectarse al ciberespacio, no siendo capacidad exclusiva del ordenador (también denominado CMC-Comunicación mediada por computadora). Aunque se ha decidido respetarlo cuando ha sido utilizado por autores en la época en la que era el único dispositivo posible para poder conectarse a la red.

Prosiguiendo con este concepto de conexión, el interfaz dentro del ciberespacio, ya no se configura como el centro, sino que es un nudo enlazado a una red universal, que como bien apunta Pierre Lévy, *es un ordenador sin centro y su circunferencia en ningún lado, un ordenador hipertextual, dispersado, viviente, pululante, inacabado, el ciberespacio mismo*⁹⁶ y por tanto el ciberespacio se configura como la unión de todas las interfaces existentes.

Esta unión de interfaces, alimenta otras funciones importantes del ciberespacio, como la posibilidad de transferencias de ficheros o descarga, que consiste en copiar paquetes de información de una memoria digital a otra, el correo electrónico, que es una de las funciones más utilizadas y más importantes del ciberespacio, en el que sólo es necesario disponer de un buzón electrónico que configuramos previamente. Técnicamente más complejo que el correo electrónico, es el sistema de conferencias electrónicas (*newgroups* o *news*), que permite a grupos de personas discutir juntos sobre temas particulares.

Toda esta libre disposición de la información existente en el ciberespacio, hace que los intereses se compartan, no por un criterio geográfico, sino a partir de los centros de interés de las personas, motivo para establecer comunicaciones con gente de todo el planeta. Este intercambio de intereses ha provocado la

⁹⁶ LÉVY, Pierre. *Inteligencia colectiva: por una antropología del ciberespacio*. Organización Panamericana de la Salud 2004. Pág. 30.

aparición de las comunidades virtuales, que existen cuando un grupo de individuos tienen la posibilidad de encontrarse e interactuar en el ciberespacio y optan voluntariamente por participar en esas reuniones e interacciones, percibiendo por ello algún tipo de beneficio.⁹⁷ La idea de comunidad fue anticipada en los inicios de la red por el psicólogo Licklider y Taylor (uno de los creadores de ARPANET) en el año 1968, haciendo alusión a la comunidad universitaria de los inicios de la red, como aquella *comunidad de usuarios de la red de computación*⁹⁸. Estas primeras comunidades estaban muy cerca de la *contracultura*, lo hippy y las drogas como el LSD. Fueron los hermanos pequeños de estas primeras comunidades hippies que aprendieron el medio y crearon la comunidad de los primeros hackers. En ellos la idea de *comunidad* adquiere valores de fraternidad, aun siendo virtual.⁹⁹

La comunidad virtual va estrechamente unido al concepto de cibercultura, en la medida en que, es el nuevo espacio cibernético el que proporciona, no sólo nuevos intereses culturales, sino la capacidad de conectar al usuario con algunas disciplinas en las que no tenía interés alguno, pero al crearse nexos de unión entre ellas se crean nuevos vínculos y con ello una cultura más extensa y participativa. Esta unión, crea un nuevo concepto, la *inteligencia colectiva*, porque todos sabemos algo, pero entre todos, podemos crear nuevos conceptos. En este esfuerzo, por medio de la cual las diferentes comunidades virtuales, exploran nuevas formas de opinión pública (por ejemplo los blogs), poniendo en sinergia los conocimientos, las imaginaciones, las ideas, o las energías espirituales de aquellos que se conectan entre sí.

Esto nuevo impulso pone en entredicho los antiguos medios de expresión y comunicación, por lo que los gobiernos han empezado a apoyar a aquellos

⁹⁷ MANSELL, Robin. *La revolución de la comunicación. Modelos de interacción social y técnica*. Alianza. Madrid. 2003. Pág. 51.

⁹⁸ LICKLIDER, J & TAYLOR, R. *The computer as a Communication device* Science and Technology. 1968. 76, 21-31. En <http://memex.org/licklider.pdf> Ult. Act. 17/6/10

⁹⁹ GÓMEZ CRUZ, E. *Las metáforas de Internet*. Edit. UOC. Barcelona. 2007. Pp. 68-78

antiguos medios en los que podían desarrollar una propaganda abierta y sin tapujos, siendo los medios clásicos su fortín¹⁰⁰.

Además, esta unión provoca otro nuevo concepto ontológico, el de identidad virtual, que se relaciona directamente con las perspectivas del usuario, pudiendo ajustarse a la realidad o transformarla, debido a su carácter virtual. Los constructos sociales de belleza, fealdad, estar o no en la moda, son elementos esquivos dentro de estas nuevas identidades virtuales. Estas nuevas identidades fueron inauguradas por los juegos de rol en línea (MUD)¹⁰¹ donde los *MUDers* poseen la capacidad de *crear* nuevas identidades, diferentes de la reales¹⁰², debido principalmente a su poder de simulación. Esta fragmentación y multiplicación de las identidades virtuales, ha sido denominado por Brea como *postidentidad*¹⁰³, aludiendo a la identidad mediada por las nuevas tecnologías de la información, no teniendo obligación de ser reales, sino psicológicas.

La autora Sherry Turkle relata este nuevo acontecimiento de la fragmentación e identidad múltiple, *como una cultura de la simulación en emergencia, que está afectando a nuestra idea de mente, cuerpo y el yo y la máquina*¹⁰⁴. Esta identificación, es alimentada por medio de la interacción que propicia el medio, mostrándose como una *identidad en línea*.

¹⁰⁰ En referencia a esto, cabe destacar la medida del gobierno francés de Sarkozy de apoyar a la prensa escrita francesa con 200 millones de euros (noticia difundida el 23 de Enero 2009).

¹⁰¹ Juegos de rol en línea, creados por Roy Trubshaw y Richard Bartle en la Universidad de Essex, Inglaterra en 1978. Para más información visitar:

<http://www.mud.co.uk/richard/mudhist.htm>. Últ. Act.: 01//06/10

¹⁰² GÓMEZ CRUZ, 2007. Pág. 93-94.

¹⁰³ BREA, José Luis. *El tercer Umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural*. CENDEAC. Murcia. 2004. Pág. 30

¹⁰⁴ TURKLE, Sherry *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*. Paidós. Barcelona. 1997. Pág.16

Lo que sí parece cambiar en el nuevo panorama de la Web 2.0., en el que nos encontramos hoy, es que estos cambios de identidad sólo son válidos para cosas lúdicas, porque las empresas están consiguiendo la construcción de una identidad sólida y controlable por medio de asociaciones al mundo real (como puede ser la cuenta bancaria o los asuntos legales), lo que hace que el exceso de identidades se convierta en algo molesto y trabajoso, además de separar la idea de la identidad física y virtual, y con ende la separación clara entre los dos espacios.

Esta idea de control, unida a la comunidad virtual, ha ido creciendo en la medida que se ha ido extendiendo la red, y con ella los intereses. Así, una de las comunidades virtuales más importantes y que tendrá mucho interés para esta investigación será la del *código abierto*, que tiene como objetivo la producción de un bien colectivo, implicando la construcción de una cultura de aportación en la que los individuos proporcionan códigos informáticos documentado para un proyecto específico.

Otro tipo de comunidad virtual es la que se fundamenta en el intercambio de igual a igual, o de punto a punto (p2p) en el que se gestiona una “superlista” del contenido de los discos duros de sus usuarios y coordina la transferencia de esos ficheros. Este procedimiento es muy utilizado en intercambios de música e imágenes, preferentemente audiovisuales, lo que está ocasionando problemas legales con derechos de autor, y mucha controversia auspiciada por la falta de control del nuevo medio y la libertad de la información existente.

Los sistemas p2p o de iguales, utilizan servidores propios, por lo que se puede almacenar, distribuir y producir información sin mediar con otros dispositivos de almacenamiento intermedios. Esto es, que cualquier dispositivo conectado que sea capaz de poder realizar las acciones expuestas, es capaz de funcionar de manera autónoma en la red con otros que así los dispongan. Por problemas legales, no se ha utilizado de manera óptima dicho recurso, por lo que se contempla desde este estudio las posibilidades futuras que pueda tener. La libre disposición de información, junto con la libre ejecución de dicha

información propone nuevas vías de producción simbólica, y no necesariamente mediadas por la mentalidad mercantil existente en la red.

De este control *autónomo*, podríamos decir que el ciberespacio tiene un número ingente de lugares, a los que se puede atribuir una especie de *subciberespacios*, (SCE) en la medida en que el ciberespacio se compartimenta en su concepción de espacio físico cartesiano, aunque como veremos posteriormente están interrelacionados entre sí por medio de enlaces o hipertextos.

Estos SCE que encierran en sí mismos un contenido particular de información, está suponiendo para el usuario, lo que al filtrado, clasificación y búsqueda de información se refiere, uno de los mayores problemas, ya que en el ciberespacio no existe geografía, sino proximidad de vínculos. Las empresas de indexación conocidas y utilizadas por todos los usuarios, se conforman como un elemento imprescindible para poder localizar información en este nuevo universo, y por supuesto, una gran lucha económica.

Esta puesta en común del conocimiento, suscita a muchos teóricos la idea siempre latente de tener toda la cultura al alcance de un "clic". Para que el ciberespacio se constituya como el primer soporte de la memoria humana (a modo de *tribalidad-futura*) debe de existir una digitalización a nivel universal, emergiendo una nueva forma *de universal*. El reto antropológico, es que cuanto más universal (extendido, interactivo, interconectado), menos totalizador, ya que no existe un único mensaje que aglutine todas las diferentes culturas, religiones o manifestaciones individuales, configurándose como el medio ideal para un discurso libre y una posible democratización del pensamiento. Ese es el verdadero reto del ciberespacio.

Para poder entender este nuevo espacio cibernético, debemos de explicar los elementos que lo configuran, para que realmente sea considerado un nuevo espacio.

3.1. Las interfaces y programas:

Las interfaces son todos los equipos que permiten la interacción entre la información digitalizada y el mundo ordinario¹⁰⁵. Estos elementos dan salida a la información y han ido evolucionando de manera considerable en los últimos años.

Se denomina interfaz hombre-máquina a la unión de las interfaces de hardware (periféricos) y software (forma de interacción con cada programa) que son necesarios para comunicarnos con el programa hipermedia¹⁰⁶, pero que solemos abreviar como interfaz y que nos posibilita la comunicación por la red.

Las interfaces ponen en movimiento varios sistemas perceptivos, el oído, la vista y el tacto, y se prevé en un futuro la inmersión de los cinco sentidos humanos con la aparición de la realidad virtual y la posibilidad del humano a pasar al otro lado de la pantalla para interactuar con los modelos digitales, siendo Jaron Lanier¹⁰⁷ uno de los investigadores, al que se conoce como un gurú-filósofo de la experimentación virtual.

Además de estos interfaces, otro elemento de suma importancia en el ciberespacio lo constituyen los programas, que se definen como una lista organizada de instrucciones codificadas que pretenden hacer cumplir una tarea particular a uno o varios procesadores. Los programas son los encargados de interpretar los datos, actuar sobre la información, transformar otros programas, hacer funcionar interfaces y redes, accionar máquinas físicas y además pueden viajar, y reproducirse.

¹⁰⁵ LÉVY, Pierre. *Ciberespacio*. Editorial Anthropos. Gijón. 2007. Pág. 22

¹⁰⁶ MORENO, Isidro. *Musas y nuevas tecnologías*. Paidós. Barcelona. 2002. Pp. 119-125.

¹⁰⁷ Informático, compositor, artista visual, y escritor. Fue uno de los pioneros en la denominación de VR, Realidad Virtual, durante los años 80 y en crear una empresa para promover esta nueva tecnología.

Lo que nos interesa para el trabajo es saber que existen, y que hacen posible la comunicación y la información entre diferentes interfaces. Lo que es preocupante es que los profanos en la materia dependamos de algo que desconocemos absolutamente, ya que navegamos entre programas y materiales que favorecen a que cambiándolos no altere la información, como el programa multimedia HTML¹⁰⁸ que permiten conservar intacta la información. La norma VRML¹⁰⁹ que es el lenguaje común para crear realidad virtual en la red, y que además autoriza la exploración de imágenes tridimensionales interactivas a partir de cualquier máquina conectada, por lo que su uso creciente hará que podamos viajar de manera virtual sobre todos los mundos virtuales disponibles en el sistema-red.

3.2. El hipertexto:

Los antecedentes del hipertexto debemos buscarlos en las aportaciones del físico Vannevar Busch, asesor científico del presidente Roosevelt, que en el año 1945 publicó en la revista *Atlantic Monthly* un artículo titulado *As We May Think*¹¹⁰. En este artículo describía el Memex (MEMory Extender) como un sistema basado en microfichas que organiza la información de manera semejante a la mente humana, conectando los documentos almacenados entre sí.

Posteriormente, en el año 1963, Douglas Engelbart, basándose en las aportaciones de Busch, idea un prototipo de hipertexto denominado *Augment*, cuya aplicación informática estaba basada en unas ventanas que se asemejan al proceso de conocimiento humano.

¹⁰⁸ Hyper Text Mark up Language.

¹⁰⁹ Virtual Reality Modeling Language. Organiza la exploración de modelos tridimensionales sin necesidad de gafas de visión estereoscópica y guantes de datos. Op.Cit. LÉVY, Pierre. Pág. 29

¹¹⁰ Artículo en <http://www.theatlantic.com/doc/194507/bush> Últ. Act.: 17/06/10

Sólo dos años más tarde, un estudiante de Harvard, Theodor Nelson acuña el término *hipertexto*, que lo consideró como una alternativa al sistema lineal caduco. Para ello, desarrolla el proyecto XANADU, que se configuraba como un banco de datos universal, basado en las técnicas del hipertexto y que era capaz de facilitar el acceso a todos los elementos que la componían. Por medio del hipertexto, Nelson plantea un cambio hacia un lenguaje natural y utilizó el ordenador como vehículo soporte de los textos.

Fue en 1986 cuando el hipertexto se generaliza por medio de la I Conferencia Internacional sobre CD-ROM, con la aportación de Microsoft con un sistema de herramientas capaces de trabajar con hipertexto en ordenadores personales.

El término hipertexto, designa una nueva forma de gestionar y organizar la información, pasando de una estructura lineal a una estructura enlazada en red, similar al procesador humano y se basa en dos elementos: los bucles o nudos de información (que pueden estar compuestos por textos, sonidos, imágenes, infografía o audiovisual), y los enlaces hipertextuales, que indican mediante flechas el paso de un nudo a otro, y que el lector pliega y despliega a su voluntad.

Sobre estos dos elementos, es el usuario quien confecciona el orden, y los caminos de acceso a la información a través de la posibilidad de interactividad del hipertexto, configurándose como un lectoautor.

El soporte al ser digital, ofrece la posibilidad de pasar de un nudo a otro a gran rapidez así como la posibilidad de acceso, dentro de un mismo medio a diferentes soportes de información (imagen, sonido, infografía, audiovisuales y textos). Entramos en un nuevo concepto de medio, denominado por Isidro Moreno como *hipermedia, hipertextos interactivos, que son todos los medios que utilizan convergencias audiovisuales y tipográficas interactivamente*.¹¹¹

El navegante puede convertirse en autor participando en la estructura del hipertexto, así Arturo Colorado plantea una nueva dimensión para el usuario

¹¹¹ MORENO, Isidro. *Musas y nuevas tecnologías*. Paidós Ibérica. Barcelona 2002. Pág. 27

que ya no sólo sabe aplicar programas informáticos, sino que el lenguaje hipertexto, con todas sus posibilidades de interactividad y de integración de medios, nos impulsa a renovar la cultura, poniéndola al alcance de todos de manera creativa. Desde esta perspectiva, está naciendo un nuevo campo de investigación y de aplicación que podemos denominar *Cultura Digital*.¹¹²

Pero además de la navegación, el usuario tiene la posibilidad de crear nuevos enlaces que tendrán un sentido para él creando un nuevo discurso. Este nuevo discurso, además viene impulsado por la existencia de algunos sistemas informáticos que pueden grabar los recorridos y hacer más visibles o debilitar enlaces dependiendo de la manera que son recorridos por la comunidad de navegantes, creándose una nueva *escritura-lectura colectiva*.¹¹³ Quien participa en la estructuración de una lectura, contribuye a la redacción del nuevo hipertexto, siendo siempre potencialmente cambiante.

Esta idea de lectura personalizada y atractiva, unida a la semejanza del pensamiento humano está teniendo mucha importancia en la aplicación didáctica. La proliferación en las escuelas de pizarras electrónicas, se configura como una apuesta segura, que encontrará de aquí a unos años un lugar en todos los centros escolares.

Además, Rodríguez de las Heras, ha investigado en la aplicación de la estructura hipertextual al diseño de libros electrónicos, que se establece como *un libro blando, poliédrico, navegable, con capacidad para contener texto plegado*¹¹⁴.

Se debe de pensar, que este trabajo, digitalizado se encontrará como un hipertexto, donde se podrá acceder a las diferentes referencias a las que

¹¹² COLORADO, Arturo. *Boletín del Instituto Andaluz del patrimonio histórico*. 2003.

<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=761708>

¹¹³ LÉVY, Pierre, *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. Antrophos. Barcelona. 2007.

Pág. 44

¹¹⁴ RODRIGUEZ DE LAS HERAS, Antonio. *Hipertexto y libro electrónico*. Literatura y multimedia. Visor. Madrid. 1997. Pág. 86

enlazo con el ciberespacio, por lo que el saber se transmite de manera mucho más activa y participativa, según los intereses, no sólo del autor del texto, sino del lector.

3.3. Multimedia e Hipermedia:

Estos conceptos se utilizan como sinónimos para designar un sistema interactivo, presentado con distintos formatos, y que permite un acceso individual a la información. Así, el término *multimedia*¹¹⁵ hace alusión a los diversos soportes tecnológicos, con gran capacidad de almacenamiento, que permite conjugar información textual y audiovisual, e *hipermedia* se refiere a una plataforma digital, que acoge a diversos medios, pero que además pueden estar relacionados mediante hipertextos.

Bastante aclaratoria nos parece la definición que hace Arturo Colorado de *multimedia sugiere el uso de múltiples formatos para la presentación de la información. Cuando ésta se presenta como un sistema informático, multimedia puede, de hecho, superponerse a los términos hipermedia e hipertexto, si incluye eslabones interactivos no lineales, pero multimedia no incluye necesariamente el uso informático*¹¹⁶.

Es decir, multimedia hace alusión a la utilización de diferentes medios o soportes, pero no indica expresamente la utilización de un hipertexto, que obliga necesariamente a la utilización de bucles o nudos de información.

Desde la perspectiva de este autor, la importancia del hipertexto y del lenguaje hipermedia, radica en la integración de tres niveles informativos¹¹⁷, a saber, *el nivel de presentación*, que equivaldría a los datos archivados; *el nivel de*

¹¹⁵ BELLIDO, M^a Luisa. *Arte, museos y nuevas tecnologías*. Edit. Trea. Gijón. 2001. Pág. 85

¹¹⁶ COLORADO, Arturo. *Hipermedia...* Op.cit.Pág. 7.

¹¹⁷ COLORADO, Arturo. *Hipercultura visual. El reto hipermedia en el arte y la educación*. Editorial Complutense. Madrid. 1997. Pág. 13

información, que amplía y clarifica los objetos almacenados y presentados en el primer nivel; y, *el nivel de comunicación interactiva* que, además de presentar e informar sobre el objeto, permite situarlo en su contexto gracias a la navegabilidad que el hipertexto ofrece.

Debido a la proliferación del concepto de multimedia unido al Ciberespacio, se hace necesario que realicemos un análisis más exhaustivo. Así Pierre Lévy¹¹⁸, propone al Ciberespacio Unimedia y no multimedia, ya que según este autor, el concepto de multimedia, puede definir diferentes soportes de información, como diferentes medios de comunicación.

Además, los medios son susceptibles de ser distintivos en varios aspectos: dependiendo de la activación de diferentes *modalidades perceptivas* (la prensa activa la vista, la radio el oído, etc.); cada modalidad perceptiva, recepciona *tipos de representaciones* (prensa escrita, visualizamos texto, gráficos o imágenes); la *codificación de la información*, puede ser analógica o digital; dependiendo del *dispositivo informacional*, que hace referencia a la estructura (lineal o en red) y por último el *dispositivo comunicacional*, que indica la relación entre los participantes de la comunicación, (uno-uno, uno-todos y todos-todos).

El ciberespacio emplea varios soportes (imagen, sonido, texto, gráficos, videos, etcétera) o vehículos de comunicación (radio, televisión, etcétera), por lo que se presenta como un sistema multimodal y no multimedia¹¹⁹, debido a la integración digital de todos los medios en uno sólo. Por lo tanto, propone el concepto de *Unimedia* para referirse al ciberespacio, que es un medio multimodal, o bien hipermedia.

¹¹⁸ LÉVY, Pierre. *Ciberespacio*. Atrophopos. Gijón. 2007. Pág.48-50

¹¹⁹ Según Lévy, el concepto de multimedia, sería más real si aludiera a una *estrategia multimedia*, como puede ser la labor de merchandising llevada a cabo por la productora de una película cinematográfica, en la que se pueden vender muñecos que aparecen en determinada filme, como posters, siendo la unidad de todo ello, la película cinematográfica, como reclamo para la venta.

Sea *unimedia* o *hipermedia*, el ciberespacio realmente es capaz de ser el único vehículo mediático capaz de transmitir en todos los soportes y todos los medios. La terrible duda sobre si los medios clásicos desaparecerán, nos hacen reflexionar sobre las diferentes tecnologías e innovaciones que se han llevado a cabo a lo largo de la historia del hombre. El cine no sustituyó al teatro, ni las discográficas a los conciertos. Sólo existe una excepción que fue la muerte del cine mudo con la incorporación del sonoro. La erradicación de los medios a corto plazo no parece una realidad, ya que la importancia de la veracidad de los medios de existencia física plantea un gran problema para el medio cibernético.

Existiendo diferentes posturas ante el determinismo tecnológico, lo que queda claro es que el nuevo lenguaje hipermedia se configura como el medio más potente de transmisión del conocimiento. Esta nueva etapa del conocimiento es denominada por Michel Merlot como *hiperesfera* y en ella tenemos muchas más posibilidades para poder acceder y seleccionar el conocimiento por medio de la memoria y su transmisión¹²⁰.

En palabras de Arturo Colorado, la nueva cultura digital englobaría todos los saberes del hombre. Se configuraría como un *saber acumulativo* (tribal, escrito, impreso, fotográfico, audiovisual y multimedia), que como todos los nuevos soportes necesitan de un tiempo de maduración para ser consolidados, pero que irremediablemente se presenta como rápido al ser participativo.

3.4. La interactividad:

El concepto de interactividad, aparecerá de manera repetida a lo largo de este trabajo, por ello se hace necesario su desarrollo. La interactividad es un concepto indispensable para poder entender el cambio suscitado por el medio cibernético en el desarrollo de las comunicaciones además que es una de las

¹²⁰ DEBRAY, R. *Introducción a la Mediología*. Paidós Comunicación 125. Barcelona. 2001.

piedras angulares de conceptos de hipertexto e hipermedia. Así, la definición que encontramos en la Real Academia Española, es *la acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más objetos, agentes, fuerzas, funciones, etcétera*¹²¹.

Incluyendo la interactividad en el proceso comunicativo entre dos personas, dos objetos o una persona y un objeto, se puede explorar y manipular la información, consiguiendo una mayor eficacia comunicativa, una comunicación pura que es biunívoca, en la que el receptor tiene la capacidad de intervenir en la elección del canal de recepción de la información que hace fluir al emisor. Además, y quizá lo más importante, es que en el proceso interactivo, la participación puede ser selectiva, transformativa e incluso constructiva.¹²² Sobre este punto se hablará sobre el papel del lector en el apartado 3.8., el lectoautor.

Esta interacción se da de manera natural en la comunicación oral, y no instantáneamente en la comunicación escrita. El desarrollo de la tecnología ha propiciado que las comunicaciones sean más rápidas, pero para ello ha necesitado del proceso interactivo. Desde la aparición de las comunicaciones desde las señales de humo de los antiguos indígenas de América, hasta el teléfono, las comunicaciones estuvieron limitadas por el espacio físico. No creemos que este trabajo deba indagar sobre cómo influye la incorporación de los diferentes medios de comunicación y su posibilidad de interacción o no, pero sí, siendo el tema que nos ocupa, la llegada del ciberespacio con la incorporación de la informática y la digitalización a las comunicaciones, ha hecho que la interactividad no sólo sea más real, sino necesaria para el mantenimiento del ciberespacio.

La interactividad no sólo nos interesa en esta investigación por ser uno de los elementos fundamentales para el desarrollo y el mantenimiento el ciberespacio,

¹²¹ RAE: *Diccionario de la Lengua Española*, 21º Ed. Espasa Calpe, Madrid. 1992. p. 1.178.

¹²² MORENO, Isidro. *Musas y nuevas tecnologías*. Paidós. Barcelona. 2002. Pp.97-98

sino porque se configura como un elemento importante en el acto creativo, tanto en su concepción, visualización, como en la comunicación entre el artista y el espectador, así como la posibilidad de poder modificar el contenido artístico, en el momento de su visionado y/ o en su futuro, que dependerá del planteamiento de la obra y la fuerza participativa de cada uno de los agentes. La interactividad, la capacidad del interfaz de responder en tiempo real al usuario es una característica primordial que incorporan las obras de arte electrónico. La interactividad incorpora la no linealidad del arte electrónico, y en la obra virtual es el visitante con su interacción quien decide la narrativa.

De la interactividad deriva la variabilidad de la obra. Ya no existe una obra única, una obra objeto, definida hasta el último detalle por el artista, existen tantas como variaciones produzcan las interacciones o potencialmente pueda producir. Las obras por tanto, son proceso y sistema. Proceso en el sentido performativo, pendientes de completar o con infinidad de procesos pendientes, así como sistema, ya que las unidades están recíprocamente relacionadas, y cualquier modificación en ella, producirá un cambio total en el sistema.

Las obras se comportan según el mensaje o sensación que el artista pretenda programar y según interactúan con el público, lo que depende también de éste. Se comportan como organismos vivos.

La interactividad desde el punto de vista creativo, ha sido utilizada desde los inicios de la imagen reproducible. Con la aparición de la fotografía y la imagen secuencial, *la teoría del espejo*, en el que contemplamos un doble del referente, un otro, ha sido objeto de multitud de análisis, no sólo de filósofos, semiólogos, o psicólogos, si no también de artistas. La idea de la imagen reflejada con la aparición del videoarte, supuso un acicate más para las prácticas artísticas. En la primera generación del videoarte, exposición llevada a cabo por el Museo de Reina Sofía en el año 2005, se puede encontrar reflexiones a este respecto. Así, Rosalind Krauss refiere, *Pues el doble que aparece en el monitor no puede definirse como objeto externo real; se trata*

*más bien de un desplazamiento del “yo” que tiene el efecto (...) de transformar la subjetividad del Performer en otro objeto, en un reflejo*¹²³.

Esta reflexión tiene importancia en la medida de que la reflexión no es otra cosa que interactividad. La interactividad se puede ver como una acción que refleja la posibilidad de ver qué acontece con nuestra acción. Siempre recibimos una respuesta de nuestro reflejo, puesto que somos nosotros los que actuamos y esperamos una contestación a la acción. Nuestra relación con el ciberespacio se realiza por medio de páginas que se encuentran hipertextuadas unas a otras en la que la relación entre ellas las creamos nosotros con nuestra interactividad. Se podría decir que nosotros actuamos frente al interface, sabiendo que actuará como nosotros le vamos a pedir, enseñándonos la respuesta que se esconde detrás del hipertexto. La respuesta puede ser incierta. Esta incertidumbre es una de las claves utilizadas como base del arte en Internet.

Al respecto de la incertidumbre del resultado de la interactividad, Umberto Eco en su *obra abierta*¹²⁴ sugiere *que la cantidad de información contenida en un mensaje, depende de la probabilidad de que el lector conozca el contenido del mensaje antes de recibirlo, y lo traduce a que la cantidad de información contenida en un mensaje es inversamente proporcional a la probabilidad de predecir el mensaje*. Quizá una de las respuestas artísticas esté en la posibilidad de dar o no la respuesta deseada. La introducción de parámetros informativos “esperados” o caóticos, influirán en la percepción del “yo actuante”, y en el resultado que se quiera ofrecer. Con la aparición de las cámaras unidas al monitor, las posibilidades son muy atractivas, en el sentido que podría actuarse, no sólo desde el objeto artístico ideado para ser mostrado, sino sobre la idea de que uno mismo sea el propio objeto artístico.

¹²³ Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Catálogo *Primera Generación arte y movimiento (1963-1986)*. Ministerio de Cultura. Madrid. 2005 Pág. 50.

¹²⁴ ECO, Umberto. *Obra Abierta*. Edit. Ariel. 1985

Esta opción ya ha sido utilizada por artistas unidos al *landart*¹²⁵, pero ciertamente ha comenzado a ser una práctica habitual, incluso en el ámbito doméstico, lo que nos lleva al planteamiento que se ampliará posteriormente sobre las prácticas artísticas amateur, y su incorporación o no a la esfera artística.

3.5. Lo virtual:

La transmisión de información en el ciberespacio se realiza de manera virtual, por lo que este concepto es fundamental para poder entender el presente trabajo. Por lo tanto, se explicará en primer lugar qué es lo que se entiende por virtual. La palabra virtual puede definir tres conceptos diferentes: en un sentido técnico ligado a la informática, en un sentido corriente (unido a lo *irreal*), y un sentido filosófico que en su aceptación define como virtual, *aquello que no existe más que en potencia y no en acto*. Para entender mejor este concepto se puede decir que el árbol está virtualmente presente en la semilla.

Por el contrario, en el sentido corriente, lo virtual se emplea para significar la irrealidad, lo que no existe realmente, lo que es una especie de sueño o producto de la magia, y por lo tanto se piensa que una cosa es real o virtual, pero que no puede contener los dos estados físicos, que sí es contemplado por la visión filosófica, ya que está presente el estado virtual, por que existe como potencia. Si la esencia de un niño es convertirse en un hombre, la virtualidad del hombre es real, aún no siendo actual.

Philippe Quéau expone que lo virtual nos propone otra experiencia de lo real. *Las realidades virtuales no son irreales ya que son experiencias unidas a lo*

¹²⁵ Existen multitud de páginas, oficiales, corporativas, individuales o colectivas sobre imágenes captadas con Webcams. La posibilidad de plantearlo por las ONGs como una manifestación al mostrar imágenes desequilibradas del mundo, podría ser objeto de estudio. Colectivos como *basta ya!!* que denuncian la energía nuclear, utilizan este medio para atraer a los usuarios con la opción de poder contemplar vistas en el otro lado del planeta y en puntos estratégicos.

*sensorial, que vamos acumulando naturalmente*¹²⁶, y por medio del cuál se nos presentan lugares imaginarios y espacios simbólicos.

Lo virtual según este autor, no tiene porqué corresponder con lo real. Los mundos virtuales son *no-lugares* que podemos visitar. Por ello, el problema central de lo virtual estriba en éste espejismo entre lugares que no son y cuerpos que si son.

Por ello, la experiencia del sujeto es lo que da sustento real, por ello se ha de remitir al chileno Humberto Maturana, para poder esgrimir la diferencia entre la experiencia real y la irreal. Este filósofo-biólogo planteó en la década de los años 60 una nueva concepción sobre el fenómeno del conocimiento, a partir de la interpretación de fenómenos neurobiológicos, como la percepción. Él, plantea que la realidad no puede ser entendida como algo independiente del observador, sino que es una manera de explicar la experiencia. En sus escritos habla de una *objetividad entre paréntesis*, ya que no es posible encontrar las correlaciones entre el sistema nervioso y los objetos exteriores a él, ya que nuestro sistema nervioso funciona como una red cerrada. Lo que experimentamos depende de la configuración del sistema nervioso y no del objeto. *Los seres humanos (...) no podemos distinguir en la experiencia entre lo que llamamos ilusión y percepción como afirmaciones cognitivas de la realidad (...) ilusión y error son calificativos que desvalorizan una experiencia a posteriori con otra experiencia que se acepta como válida.*¹²⁷

Por lo tanto, todas las experiencias son reales. Aplicamos lo real a la experiencia y realmente distinguimos del sueño y la vigilia por la simple razón, de que es en el primero donde encontramos la libertad de imaginar, y con ello imaginar otros mundos y un yo diferente, pero no por no ser tangible no es que no exista.

¹²⁶ QUÉAU, Philippe, *Lo virtual, virtudes y vértigos*. Paidós Hipermedia. Barcelona, 1995.

Pág.27

¹²⁷ MATURANA y VARELA. *El árbol del conocimiento*. Ed. Grijalbo. Barcelona 1990. Pág. 42.

Nuestros sueños son tan reales como la vida. Pero no es la vida en el sueño lo que es de nuestro interés, sino el acercamiento de la postura de Maturana a la experiencia virtual, construcciones que según este filósofo dejan de ser virtuales en la medida que nuestro sistema nervioso las integra como nuevos elementos ambientales y relacionales, y por tanto, en nuestra experiencia no podemos distinguir entre la realidad hipotética, lo irreal, o lo virtual, lo importante es cómo se perciben esas experiencias y como las incorporamos a nuestras vivencias. Por ello, el humano por medio de lo virtual, encuentra otros espacios posibles que son reales en la medida en que existe la posibilidad de tener experiencias sensoriales.

Esta visión también es cercana a la del autor Pierre Lévy, en el sentido de lo virtual no se contrapone a lo real, sino que supone una *“tendencia o fuerza que acompaña a una situación, un acontecimiento, un objeto o cualquier entidad y que reclama un proceso de resolución: la actualización”*¹²⁸

Lo virtual supone efectivamente una actualización, algo es virtual cuando está pendiente ese proceso de conclusión. Con las pinturas y la fotografía, el hombre fue capaz de aislar, fragmentar la realidad en un espacio y tiempo seleccionado para perdurar en el tiempo, en el momento que lo vemos lo actualizamos, lo procesamos hacia el presente, el momento en que aquel momento congelado entra a formar parte de nuestra experiencia. En el momento que visionamos una película cinematográfica estamos viendo un tiempo cristalizado pero que actualizamos en el momento del visionado y lo sentimos como presente, y de igual manera, también se produce un proceso de actualización en el ciberespacio, donde la esencia de lo virtual, en su materia y en su tiempo, el concepto virtual tiene una presencia viva y real, actual para millones de personas que se encuentran conectados.

¹²⁸ LÉVY, Pierre *¿Qué es lo virtual?* Paidós. Barcelona. 1999. Pág. 18

3.6. Lo virtual en el arte:

Los artistas siempre han utilizado los instrumentos que tenían a su alcance para poder realizar sus obras, y con ello han ido mutando el objeto artístico de manera que ha sido esa mutación la que ha ido abriendo a la sociedad hacia nuevos patrones de pensamiento.

En la sociedad actual, donde se opera tanto en el mundo real como en el virtual, lo que realmente impera es el signo, que se diferencia del símbolo en que este último tiene un carácter más cerrado y convencional. En el símbolo, se entiende su significado ya que éste es establecido socialmente. Por el contrario el signo, contempla lo designado, el designante y la representación, e implica la apertura de significado, que es utilizado en el arte en el ciberespacio como elemento para transmisión de ideas y conceptos.

Por medio de el signo, se invita a la reflexión y a la comunicación, no importa si la experiencia es virtual o real. La acomodación por la experiencia hace que esta duda no se contemplada más que por los teóricos y los académicos, que necesitamos de una respuesta a estos cambios. El receptor ya no evalúa esta consideración, pues entra dentro de lo real, sea una experiencia virtual o no lo sea. Lo importante es tenerla. Por ello, lo virtual es un elemento cada vez más utilizado por las expresiones artísticas.

Pero hablar de signo en arte es complicado, ya que existe tal apertura que en ocasiones se entiende creado por el autor de la obra artística, en el sentido de que por medio de su historia y entendimiento de un bagaje determinado va construyendo determinados simbolismos, y se entienden sus códigos inscritos en la obra, y por otro lado, existe la propuesta de la libre interpretación del espectador de la obra de arte para que complete esa laguna epistemológica.

Lo virtual es la herramienta utilizada para transmitir mensajes por la red. Pero el concepto virtual unido al arte es anterior a la existencia de la informática, por

lo que se hace necesario en este momento hacer una distinción entre una obra virtual diseñada o no para el ciberespacio Así:

3.6.1. Lo virtual no diseñado para el Ciberespacio:

Para Román Gubern¹²⁹ la realidad virtual es la culminación de la perspectiva geométrica que fue introducida en el Renacimiento, es decir, hemos conseguido trasladar de manera perfecta lo que percibimos visualmente y su representación. Pero no sólo es la máxima a la que se podía aspirar en la perfección en tanto en cuanto el hombre siempre ha querido plasmar lo más fielmente posible lo que percibía y sentía, lo virtual nos ofrece además otros mundos por ocupar, como bien exponía P. Quéau en su concepción de lo virtual como los *no-lugares*, sino que lo virtual nos ofrece nuevos mundos que pueden sentirse tan reales como el mundo sensible o real.

Pero no debemos olvidar que esto ha sido inspeccionado por el arte, antes de la llegada del mundo digital, y es por ello que se hace necesario un desarrollo para poder diferenciar aquello digital de aquello que no lo es.

3.6.1.1. Lo virtual no digital:

Lo virtual existe anteriormente a lo digital, puesto que existe simplemente en la duplicación de lo visible, y en la capacidad de mostrar experiencias sensoriales diferentes a las esperadas. Esto nos hace referirnos a la teoría del espejo de Lacan y las teorías del estudio de la imagen y en sus aplicaciones filosóficas. La imagen, ya es en sí misma una experiencia virtual, aunque no obligatoriamente digitalizada. Esa imagen ilusoria de lo real, la encontramos a lo largo de la historia del hombre y en sus manifestaciones de utilizar para conseguir un efecto

¹²⁹ GUBERN Román. *Del bisonte a la realidad virtual*. Anagrama. Barcelona. 1998.

determinado; desde el trampantojo, el teatro de sombras, o la ilusión que crea el cine o la imagen duplicada como la fotografía.

El mundo analógico por tanto, también posee imágenes virtuales. Los artistas han estado interesados en crear mundos ilusorios y en los que la aspiración de duplicar la realidad o inventarla, es una necesidad de recrear un mundo imaginario y al alcance de cualquiera que tenga suficiente imaginación para crearla y visionarla.

Arte cinético. Jesús Rafael Soto. Museum of Latin American Art.



Los mundos imaginarios se han creado a través de la imaginación popular, los cuentos, los mitos, las leyendas y su plasmación en soportes por grupos artísticos como los Surrealistas, en los que la conjunción de su obra era virtual, por intentar hacer una traslación del mundo onírico al mundo sensible. Desde el impresionismo que rompió las barreras

de la mimesis, en la que se planteaba otra idea de lo visible, en sus calidades cromáticas, lumínicas y de forma, así como toda la vanguardia histórica que plantea una lucha contra lo establecido como normativo, así como las segundas vanguardias en el estudio de las creaciones ilusorias, ilusiones ópticas a través de imágenes que parecen moverse, o en los que se nos muestra un punto de vista diferente del objeto (siendo elementos bidimensionales) hasta la aportación de artistas que dan nuevas perspectivas de los objetos con sólo modificar el punto de vista (como por ejemplo, lo que nos muestra la obra de Dalí en el museo de Figueras), tan utilizado por los cineastas y los fotógrafos que por medio de lentes conseguían resultados no normales para nuestro ángulo de visión, como la aparición de diferentes términos tanto visuales como

sonoros que nos son perceptibles a no ser por su disposición para conseguir el efecto deseado.

Simplemente el hecho de crear una imagen, sonora¹³⁰ o visual en un formato aislado, en el que el tiempo ha sido clausurado, cerrado o muerto (Barthes), y los elementos dispuestos para entregarnos una nueva realidad perceptible o no a simple vista (haciendo alusión a el espacio habitado o deshabitado de Barthes), ya implica una virtualización de nuestro mundo sensible.

El artista no sólo encontró una brecha importante en la ilusión óptica sino también en la dualidad entre significante y significado, brecha entre el objeto y lo que significa que fue recogido desde los inicios de la semiótica con los trabajos de Pierce y Saussure, y que creó una conmoción ya que planteaba la arbitrariedad entre el objeto y el signo que lo refiere, así como el papel de interpretante en la concepción de la obra. Los surrealistas con su mundo imaginario, y con su libre disposición de significados, o desde la total destrucción de significados por parte de los dadaístas, el arte comenzó a indagar en este nuevo quehacer.

Esto no es una pipa. R. Magritte. 1928-1929



Por tanto, todas las brechas que nos separen del mundo sensible, son susceptibles de ser utilizados por los artistas por transportarnos a un mundo lleno de

¹³⁰ Para entender la idea de imagen sonora, ver Shaffer, M. *El nuevo paisaje sonoro*. Ricordi. Buenos Aires, 1972.

virtualidades en el sentido de que queda pendiente la actualización.

Pero la idea de lo digital, también se encuentra en obras pictóricas, anteriores a la informática. Desde la aparición de los impresionistas, se intenta hablar de otra realidad, aquella que supera lo que se encuentra en el lienzo. Se asociaba a la pincelada la cualidad de transportarnos a una sinestesia, una capacidad distintiva que unía pincelada a luz y a espontaneidad. Esta idea evolucionó en las décadas de 1940 y 1950 en el *tachismo*, que no dejaba de ser una réplica del expresionismo abstracto retomada por los europeos.

Con la llegada de las tecnologías digitales, que por su naturaleza han favorecido la aparición de estos mundos, hemos olvidado la posibilidad del humano de realizarlo de manera analógica, aunque indudablemente va intrínsecamente unido al concepto de lo digital, en estos inicios del siglo XXI, que se tornará digital-luz en un tiempo no muy lejano.

Este cambio que se avecina, el cambio del eléctrico al fotón, hará que los elementos que utilizamos, teclado, teléfono o cualquier interfaz que poseen actualmente un soporte tangible, resultarán como imágenes virtuales en las que efectuar nuestras acciones.

3.6.1.2. Lo virtual digital:

La búsqueda de los artistas por encontrar nuevos modos de expresión que dieran respuesta a las realidades producidas por un mundo electrónicamente mediatizado, han desarrollado métodos, conceptos, tecnologías y procesos, produciendo nuevos “interfaces hombre-máquina”. Lo virtual unido a lo digital comenzó a ofrecernos mundos diferentes al real, en el que poder movernos e interactuar.

La idea más representativa de esta virtualidad digitalizada, lo conforma la fotografía digital y su extensión, el cine digital, con la aparición de la cinematografía en tres dimensiones o las películas de animación, que si bien comenzó siendo un trabajo manual y artesanal, ahora es una propuesta de lo virtual-digital. Otra manifestación clara de la virtualidad-digital es la aparición del videojuego, que además de entenderse como arte en muchas ocasiones, ha proporcionado nuevos mundos virtuales es la eclosión del mundo del videojuego, que enseña a las nuevas generaciones la posibilidad de poder convivir lo virtual y lo real al mismo tiempo.

El concepto de *mapa de bits*, fue introducido por Douglas Engelbart, del Standford Research Institute, quién en 1968 introdujo el concepto, haciendo similitud a un lienzo a rellenar. La idea de lo digital unido al binomio 0/1, es asociar la idea del in/off, en el que las pequeñas unidades de memoria describen en la pantalla los píxeles como encendido (in/1) o apagado (off/0).

Las primeras imágenes digitalizadas, dispuestas para ser arte, aparecieron en la galería Howard Wise en 1965¹³¹, las cuáles no eran innovadoras desde el punto de vista estético, ya que el *puntillismo* había ahondado en esta propuesta muy anteriormente a esta década de los 60, y lo que era realmente novedoso era el soporte.

Lo que ciertamente aparece, con esta inclusión de lo digital en la esfera del arte, es la mayor capacidad de crear una obra *Gesamtkunstwerk*, u obra completa, ya que es capaz de unir diferentes disciplinas en una única obra, uniendo lo visual, lo verbal y lo auditivo con gran facilidad.

En esta obra completa, en la que la anticuada segunda dimensión emerge con una triple, gracias a la Realidad Virtual. La RV es utilizada

¹³¹ KUSPIT, D. *Arte Digital y Videoarte...* Op. Cit. Pág. 26

fuera de las disciplinas artísticas para realizar simulaciones en el mundo empresarial, así como en otros como el científico y médico/quirúrgico. Esta nueva realidad virtual se convierte por tanto en una herramienta más para una utilización multidisciplinar, al unir arte y ciencia.

La importancia de la RV, ha residido en su potencial para estimular la imaginación colectiva, representando una tendencia hacia la integración. Esta integración, ha despertado desarrollos de alta tecnología, en diferentes campos. Algunos son los siguientes¹³²:

- Procesamiento a tiempo real (a gran escala y a alta velocidad),
- Ordenadores de última generación (memorias de un único chip con capacidad de diseño asistido por ordenador, procesamiento paralelo, potente software, sistemas de visión y reconocimiento de voz).
- Miniaturización e integración de dispositivos sensores de movimiento y de orientación con la cabeza.
- Pantalla de televisión de alta definición y la tecnología de píxeles.
- Redes neuronales y procesamiento paralelo.
- Robots de alta calidad.
- Simuladores de vuelo.
- Tecnología de microsensores táctiles integrados en prendas inteligentes.
- Visión artificial y otras estimulaciones sensoriales.
- Tecnologías de interacción en 3D
- Tecnologías de fibra óptica e interruptores ópticos.
- Encriptación de sonido 3D.

Todos estos avances precipitados por la RV, es una manera de concebir que el pensamiento tomará las riendas del poder físico. No es menester de este trabajo desviarnos del tema que nos ocupa, pero hemos de

¹³² DE KERCKHOVE, D. *La piel de la cultura*. Gedisa. Barcelona. 1999. Pág. 67-68

resaltar que la RV ha abierto nuevos horizontes en muchos campos y que suscitará otros muchos que aún desconocemos. Es lo que se ha denominado *ciberdiseño*¹³³, el diseño desde la perspectiva de la realidad virtual, es aquello en que se transforma el diseño cuando está apoyado por los sistema ciberactivos, y que representa uno de las innovaciones de la industria principal.

Pero los inicios de la RV unida al arte, fueron llevados a cabo por el pionero del arte electrónico, Myron Krueger¹³⁴, que en su obra *Sensorama* del año 1962, hace alusión a los orígenes artísticos de la RV¹³⁵. También como pionero, debemos citar a las experiencias acústicas tridimensionales de Salvatori Martirano de la Universidad de Illinois, o su exposición del *Metaplay* en 1970.

Como vemos, la RV digitalizada e interactiva, dentro del arte intenta adentrarse en la experiencia virtual inmersiva, que se presenta con

¹³³ DE KERCKHOVE. Op. Cit. Pag. 119.

¹³⁴ KRUEGER Myron. *Los orígenes artísticos de la Realidad Virtual*. ARTE VIRTUAL. Comunidad de Madrid. 1994 Madrid.

¹³⁵ **1962** *Sensorama*. Experiencia de inmersión total de Mort Heilig <http://visionary-film.blogspot.com/2007/05/morton-heilig-sensorama-1962.html> Últ. Act. 17/06/10 **1972-1976** Michael Noll: Redefinición de las artes a través de la tecnología. Acceso a página del artista y muestras de su obra en <http://noll.uscannenberg.org/> Últ. Act. 17/06/10. **1969-1975** Arte y RV en la Universidad USA. Dan Sandin, M. Krueger, Grupo PULSA, Aaron Marcus, y otros. 1970 Exposición *Metaplay*. Myron Krueger. **1975-1985** "Videoplace" Del Museo de Arte de Milwaukee a SIGGRAPH 85. Instalación de espacio virtual compartido por distintos usuarios que interactúan en red utilizando el movimiento de todo su cuerpo. Myron Krueger http://es.youtube.com/watch?gl=ES&v=A6ZYsX_dxzs Últ. Act. 17/06/10. **1976** Primer Guante de datos. Tom de Fanti, Dan Sandin y Gary Sayers(Universidad de Illinois, Beca Fondo Nacional para las Artes) .**1980** Segundo guante de datos. Tom Zimmerman. Guitarra virtual .**1980-84** Casco de visión virtual (HDM) y Guante de Datos en la NASA: MacGreavy, Fisher, Lanier. **1992** Carolina Cruz-Neira inventa el CAVE, sistema espacial inmersivo multipantalla en forma cúbica que permite sumergir a grupos de usuarios en mundos virtuales visualizados en tres dimensiones, inspirada en el concepto de inmersión total de Dan Sandin y Tom de Fanti.

ayuda de unos elementos externos que colocamos en nuestro cuerpo para crear, tanto de forma visual, auditiva y sensitiva una nueva dimensión. Para ello, y por ahora, se necesita la ayuda de un casco ocular (eyephon), un guante inteligente (data-glove) y vestirse con un mono también inteligente (data-suit). Con estos elementos, estamos en condiciones de entrar en una realidad ilusoria y vivir como si fuese real. *Ahora estamos en condiciones de explorar desde el interior una realidad que es la contrafigura de la nuestra*¹³⁶. En este nuevo espacio virtual, se deshacen nuestros vínculos con el universo físico¹³⁷, ya que los parámetros físicos a los que nos sujetamos en el mundo real, desaparecen, ofreciéndonos una realidad diferente para experimentar.



Pero además de los elementos físicos a los que se ha hecho relación, la RV dispone de una potente máquina de software para viajar en el espacio y el tiempo, y por ello, en un espacio virtual, el sentido del tiempo como tal no existe, por lo que en ocasiones, ha

sido utilizado para la convivencia en un mismo espacio virtual, diferentes épocas históricamente establecidas¹³⁸.

La RV es una experiencia interactiva y posee una capacidad sensitiva de 360°, teniendo por tanto unas posibilidades extraordinarias, ya que es el espectador quien guiará su propio viaje virtual, en el que no existe encuadre y por tanto se percibe como infinito.

¹³⁶ MALDONADO, *lo real y lo virtual...* Páginas 58-59.

¹³⁷ MALDONADO, *Op.cit.* Pág. 76.

¹³⁸ Así lo concibió MultiMegaBook in the CAVE (MMB), de Franz Fischnaller y el Grupo F.A.B.R.I.CATORS <http://www.tendencias21.net/mediart/index.php?action=article&numero=1>
Últ.Act: 17/06/10. Pieza que generaba un alto nivel de emotividad, al ser experimentado en primera persona.

Además de la RV, otra aplicación que se está realizando fuera del ciberespacio, consiste en la posibilidad de crear esculturas por medio de programas informáticos (software de modelado en 3D) y máquinas potentes, con los que poder utilizar también innovadores materiales como piedras de ríos con los que componer una nueva amalgama para esculpir digitalmente¹³⁹ Para ello es necesario trabajar con ordenadores personales que puedan trabajar con memorias muy pesadas.

Si bien las esculturas digitales no son la variante más radical de las nuevas tecnologías, constituyen uno de los ejemplos más evidentes de la aplicación de los nuevos medios. El reto por tanto de los artistas que se dedican a la escultura digital, es trabajar con nuevos medios electrónicos sin depender de ellos para dar contenido o presencia a la obra. Las posibilidades por tanto son la traducción del mundo virtual al mundo físico, lo que no aumenta la calidad de los conceptos ni tampoco las formas artísticas.

En algunas ocasiones sólo constituye una forma para poder conseguir un objetivo que en otro caso no sería posible o rentable tanto por tiempo, como por dinero. En otros casos resulta útil para comprobar su posible realización, calculando puntos de tensión o volúmenes. También ayuda a poder elegir los materiales más apropiados según las dimensiones.

La utilización de esta ayuda tecnológica, posibilita la realización de formas geométricas complicadas, así como distorsiones anamórficas. La tecnología suple la mano del artesano.

¹³⁹ Actualmente las tecnologías más utilizadas son las denominadas PR (Prototipado Rápido) y CNC (Control digital Computerizado), pero existen muchas tecnologías que pueden crear piezas en distintos materiales como plásticos policarbonados, resinas plásticas y metales. Para mayor ilustración, véase <http://www.me.psu.edu/lamancusa/rapidpro/primer/chapter2.htm> Ult.

Act.: 17/06/10

Es posible con este tipo de tecnología hablar del artista no habilidoso, aquel que se esconde tras las posibilidades que le ofrece la técnica.

George Fifiield afirma, que por medio de este tipo de programas informáticos que facilitan la creación de esculturas digitales, se ofrece la capacidad de visualizar estructuras complejas dentro de otras estructuras sin las limitaciones que imponen las propiedades de esos objetos. Por ejemplo, *no puedo poner un tomate dentro de una roca y esperar ver ambos, sólo puedo imaginarlo. Con CAD, el tomate está en la roca*¹⁴⁰, es por tanto un arte *de lo no real*.

Flame.MGX Lamp by Bathsheba Grossman.



La utilización de materiales existentes en la naturaleza, como piedras de río, son utilizadas ahora por medio de la producción de masas compactas de materiales diversos con los que poder trabajar.

Los artistas han anticipado con sus transformaciones materiales la utilización del color y la aplicación controlada de diferentes materiales características de una generación de máquinas.

Pero lo virtual/digital puede estar ligado al ciberespacio, en la medida que esté conectado al sistema-red, por lo que se hace necesario abrir un nuevo apartado.

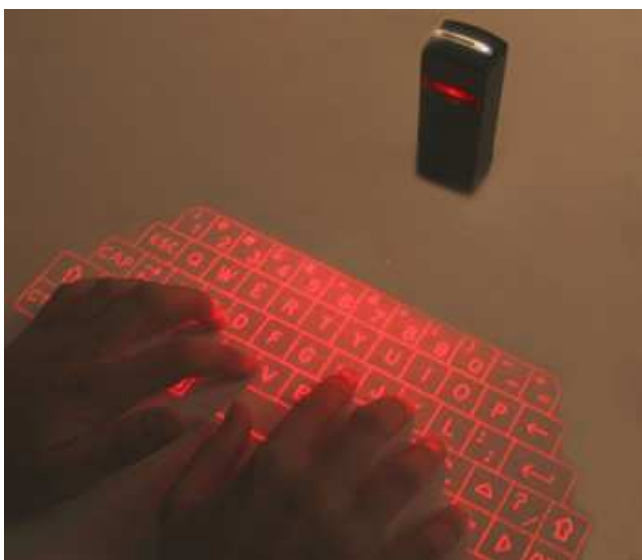
3.6.2. Lo virtual diseñado para el ciberespacio:

Lo virtual unido al ciberespacio, está unido en dos sentidos: uno *directo*, en que la información unida al ciberespacio está latente, necesitando de una actualización para que sea accesible, esto es, el paso

¹⁴⁰ FIFIELD *Printing in 3D: Digital Sculpture* Sculpture Magazine 17 (5) mayo/junio de 1998.

de un mensaje digital a una sustancia expresiva determinada (por ejemplo, textos, imágenes o sonidos) y otro *indirecto*, ya que la información digitalizada es inaccesible como tal a las percepciones del ser humano, ya que esta información al estar digitalizada, no tiene una existencia más que milimétrica y resumida a electrones.

Se quiere puntualizar que el ser digital no se resumirá en un futuro a un binomio (0/1), ya que con la incorporación, próximamente de unos nuevos computadores que no utilizan la forma actual de procesamiento (pixelización o tramas reticulares), sino que utilizan procesadores lógicos, modificarán, no sólo las propiedades actuales (siendo más veloces e intuitivos), sino su practicidad. Lo digital irá unido a la visualización, utilización de pantallas de plasma, más cercanas a la tecnología de la fotografía química tradicional¹⁴¹. Tal como expone el autor RICO, lo virtual no sólo irá unido a lo digital, sino que la entrada del fotón, la luz, más rápida y con mayores prestaciones dará un vuelco a lo virtual en un futuro próximo.



Así los teclados virtuales, así como las interfaces virtuales, coexistirán pronto en nuestra vida real, por lo que lo virtual no tendrá que ubicarse exclusivamente dentro del ciberespacio.

Pero en la medida que necesitamos entender cómo es la realidad de ahora, en la que se construye este trabajo de investigación, todavía nos

¹⁴¹ RICO, J.C. *¿Cómo se cuelga un cuadro virtual? Las exposiciones de la era digital*. TREA. Gijón. 2009. pág. 104. nota 20.

encontramos con lo digital/ virtual, por lo que se hace necesaria una conexión al sistema-red por medio de un interfaz.

Cualquier materia expresiva conocida hasta ahora, fotografía, video, película cinematográfica, videojuego, sonido, música, texto, infografía quedará sujeta al ciberespacio si está digitalizada y si la intención es que sea integrada como información dentro del universo ciberespacial.

El futuro que ofrece el ciberespacio unido a lo virtual, está empezando a manifestarse por medio de la RV. La RV como se ha apuntado anteriormente, puede estar incluida como una experiencia en el ciberespacio o no. En el caso de RV *on line*, se pretende que el usuario sustituya la realidad física por un entorno ficticio generado por interfaces. De manera más precisa: La Realidad Virtual unida al ciberespacio, es un interfaz que permite al usuario sumergirse en una simulación gráfica 3D generada por ordenador, y navegar e interactuar en ella en tiempo real con perspectiva subjetiva (centrada en el usuario).

La RV es uno de los nuevos materiales que emplean los artistas cibernéticos en su expresión estética. La unión de arte y RV se ofrece como el VR Art, considerada como una forma de Arte Electrónico y que por medio de la interactividad, el espectador participa conscientemente en el resultado final. A su vez, esto modifica su comportamiento en función de lo que siente o percibe. El artista que trabaja en RV tiene responsabilidad compartida con el receptor que interactúa de los resultados.

Se debe hablar por tanto, de creación mixta entre la propuesta del artista y la acción del usuario, y de creación colectiva cuando interviene más de un usuario en la obra simultáneamente: *“la obra no es una cosa, es un proceso, un interfaz, una invitación a participar en un acto creativo”*, como resumió el artista Mark Napier. Ampliando la visión de este artista se destaca por el interés de este estudio, las siguientes declaraciones:

*"La noción de arte ha llegado a una coyuntura crítica. La red desafía el concepto de que la obra de arte es un objeto precioso y singular que permanece inmóvil en una galería o en un museo. El net.art hace posible que la obra de arte sea algo más comprensivo, que no sea tan sólo un objeto para admirar, sino que también se convierta en un evento en el que se pueda participar. Ya que la red tiene el poder de combinar las acciones de muchas personas en una composición coherente, el reto para el artista está en utilizar ese poder para fines tanto estéticos como humanísticos. Hoy en día los artistas tenemos muchos obstáculos que rebasar con la creciente comercialización de la red. Tenemos la oportunidad de hacer de la red un espacio cultural en vez de dejar que se convierta en un centro comercial"*¹⁴²

Debord¹⁴³, planteaba en su pensamiento sobre la cultura del espectáculo, que no se podía participar de ella, ni dar el punto de vista subjetivo, (por las enseñanzas del espectáculo y la ignorancia de los espectadores) ya que todo estaba guiado por un pensamiento integrado y mercantilista. Este autor no llegó a la cultura colaborativa que se crea en el ciberespacio, ni a la participación del receptor de la obra como participativa, pues en aquel momento de revolución cultural era la industria la creadora de la cultura. Por el contrario, es ahora la sociedad la que apoya y dirige en algunas ocasiones los designios de la misma.

En esta participación, se debe señalar que dentro del universo virtual en la red, se debe hacer una clara distinción entre una experiencia *virtual no interactiva*, en el que el tiempo y el espacio están marcados por el autor de la obra virtual, y por tanto es cerrado, y generalmente no variará la

¹⁴² NAPIER, Mark. http://especiales.prisacom.com/2005/arco/netart/artistas_hablan.html Últ. Act. 17/06/10.

¹⁴³ DEBORD, Guy *Comentarios sobre la sociedad del espectáculo*. Anagrama, colección argumentos. Barcelona. 2003.

experiencia del espectador. Sin embargo, en la *percepción de lo virtual con interacción*, la importancia estriba, tanto en el espacio como en el tiempo, que son susceptibles de variación y de cambio, por lo que el objeto virtual se *actualiza*. Con relación al valor tiempo en lo virtual, es interesante diferenciar entre el *mundo virtual* que sería el potencial, mientras que la *inmersión en un mundo virtual*, sería la actualización de ese potencial, la experiencia en un mundo no tangible.

Además de la interactividad, otro aspecto clave es el de la inmaterialidad. En palabras de Franz Fischnaller, líder del grupo de arte, tecnología y cultura F.A.B.R.I.CATORS: *es indudable que el actual sistema digital está anticipando, por un lado la desmaterialización de los aspectos corporales de la obra, y por otro, la desintegración del esquema de lo tangible. Lo invisible toma forma. Esto denota una renovación en las técnicas de visualización, comunicación, información, reacción, participación, distracción, imaginación y proyección.*

Esto es parte del experimento del Arte Electrónico y sobre todo del VR ART, experimento vinculado con la capacidad de simulación de realidades intelectuales.

Otra característica importante de la realidad virtual, es la simulación, que es una clave perseguida durante mucho tiempo por los artistas, y que ahora, por medio de la digitalización y la virtualidad, influye en la estética de la obra. Esta simulación, no sólo debe de constar con la profundidad que ocasiona la tercera dimensión, sino que la simulación, entendida también como una posibilidad en las dos dimensiones. En esta simulación digital geométrica 3D, las imágenes son construidas y no sólo representadas.

Teniendo en cuenta de que tanto las imágenes construidas y representadas son percepciones visuales, son distintivas en tanto en cuanto el proceso de representación sigue teniendo los parámetros del

mundo sensible, y en ocasiones se refiere a la mimesis de lo real, mientras que la construcción, se entiende como un proceso que trasciende al orden de lo representado o lo real, existiendo la posibilidad de crear mundos imaginados, no miméticos de lo real o absurdos: imágenes por descubrir.

Pero existen ocasiones, en que la representación va unida a la construcción, en el momento en que la función del signo (la representación) es hacer desaparecer la realidad. En ello se entiende un proceso de construcción de diferentes realidades a partir de un proceso de representación, que tienen mucho que ver con el arte, y también con la cultura del simulacro en la que nos vemos sumergidos actualmente, y que se tratará en puntos posteriores.

La obra de arte en el mundo cibernético, es un mundo inmaterial simulado que se visita, que se interactúa, y que se crea. El artista encuentra en este medio una herramienta para poder plasmar las ideas mentales sin necesidad de llevarlas a la realidad, sobre todo partiendo de obras inmateriales, que conforman muchas de las que son objeto en el ciberespacio. Estas nuevas obras están atrapadas en la inmaterialidad, siendo el nuevo objeto artístico fruto del pensamiento y no de la realización, retomando el concepto de performance de los años 50 y 60.

3.7. Lo virtual cibernético: desvalorización del mundo real

En esta proliferación de los mundos virtuales, podemos encontrar diferentes filosofías o posturas respecto a la desvalorización del mundo real, por una apuesta a la ensoñación, a ese mundo de simulacro al que hacía referencia en otro apartado.

Los medios de comunicación nos han enseñado que el paso de imágenes pasadas a la actualización del espectador es posible, por medio de imágenes

de archivo. Además nos enseñan que gracias a la digitalización, todo es posible, y que la brecha entre lo real y su simulacro es imperceptible, por lo que Tomás Maldonado se plantea que existe una obsesión por los mundos imaginarios, y una necesidad de proyección hacia estos mundos, hacia el mundo de las no cosas que forma parte de la imaginación colectiva, y asumible como real, en la que vivimos simulacros constantes, *cuerpos sin cuerpos, fantasmas de cuerpos y fantasmas de cosas*.¹⁴⁴

La idea de Maldonado de la nueva cultura de lo irreal, de lo sustitutivo y del mundo vicario, se relaciona directamente con las aportaciones del filósofo Stanislaw Lem, que además de estar intensamente relacionado con el mundo de la ciencia ficción, también ha reflexionado sobre el mundo cibernético. En su obra plantea las causas y efectos de estas nuevas tendencias. Así plantea la *Fantasmología* a la teoría y la *Fantasmática* la técnica que crea este nuevo planteamiento de lo ilusorio. Esta teoría debería dar una respuesta al por qué, la sociedad actual se identifica con la *megamáquina* y cada día le cuesta más entenderse con la realidad natural, siendo *más difícil distinguir los simulacros de acontecimientos y los acontecimientos mismos* ¹⁴⁵

En nuestra sociedad actual, donde la realidad virtual tiende a percibirse como más real que la real, está provocando un cambio en la percepción del mundo. En palabras de Jesús Carrillo, *el nuevo sujeto que se enfrenta al entorno virtual, ha de pasar de un registro estable, continuo y de significación cerrada para configurar su identidad a otro de emergencia, discontinuo y de significación abierta (...) Se puede decir así, que la identidad se proyecta contemporáneamente como pura virtualidad*.¹⁴⁶

¹⁴⁴ MALDONADO, Tomás. *Lo real y lo virtual*. Gedisa. Barcelona, 1994. Pág. 10.

¹⁴⁵ MALDONADO, T. Op. Cit. Pág. 18

¹⁴⁶ CARRILLO, J. Arte en la red... Op. Cit. Pág. 37.

Esta nueva identidad virtual, en la que el sujeto construye y reinventa continuamente su subjetividad ha sido denominada por Anthony Giddens¹⁴⁷ como *modernidad reflexiva*. Esta nueva identidad lleva inevitablemente un sentimiento de riesgo y fragilidad, ya que no aporta seguridad como los encontrados en los antiguos parámetros. La idea de seguridad del propio cuerpo, ya fue contemplado por Lacan en el símil del espejo, y con otro concepto, el de *pantalla* como portadora de la imagen culturalmente codificada, que es el objeto de la mirada del otro.

Art Electronic. Ilene Astrahan



Esta *nueva corporeidad*, creada por los nuevos medios, no aportan delimitación entre los sujetos, y es por ello que necesitamos de un *reordenamiento*, que se ajuste a los cambios comunicacionales diversos¹⁴⁸ creando una nueva posición del cuerpo virtual que dependerá de la densidad de la

comunicación a la que estemos expuestos y de las coordenadas elegidas por el usuario que comunica. Ampliando este nuevo valor espacial, De Certeau distingue entre lugar, que da estabilidad porque tiene una configuración de coordenadas, y el espacio que es performativo, y es el resultado de la intersección de elementos que se desplazan¹⁴⁹. Desde una dimensión antropológica, el sociólogo Marc Augé, denomina a estos nuevos espacios de la sociedad contemporánea como *no lugares*¹⁵⁰, que tiene una dimensión

¹⁴⁷ GIDDENS, A. *Modernity and Self-Identity: Self and identity in the Late Modern Age*. Cambridge, Polity, 1991. <http://www.libertysecurity.org/article188.html> Ult. Act. 17/6/10

¹⁴⁸ CARRILLO, Op. Cit. Pág. 41.

¹⁴⁹ DE CERTEAU, Michael. *The practice of every life*. The California University Press. Los Ángeles. 1988. Pág. 147.

¹⁵⁰ AUGÉ, Marc. *Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Gedisa. Barcelona. 2004. Pág. 40

colectiva y cultural, y que son idénticos en cualquier parte del mundo. Los *no lugares* se refieren tanto al tiempo, por la superabundancia informativa del pasado no vivido, como al espacial, aquel que no habitamos pero entendemos, por oposición al concepto de *lugar* con una cultura localizada de espacio tiempo.

Además de estas consideraciones espaciales, obviamente tiene unas consecuencias temporales que influyen directamente en la cronémica, o valor temporal de cada cultura, que por medio de la interconexión se hace global a todos, rigiéndose por valores mercantiles, emocionales, o cualquier otro a los que nos sentimos sujetos. Dentro del panorama virtual, el tiempo es flexible y relativo, exigiendo una sincronización y perdiendo con ello el valor cultural del tiempo.

3.8. El Lectoautor:

El receptor en todos los medios de comunicación de masas, ha sido el lector al cuál iba dirigido el mensaje. La información estaba dada de antemano para su consumo, es por ello que los medios de comunicación, como ya hemos dicho anteriormente, se dirigen a un público heterogéneo y sin capacidad de retroalimentación.

Por medio de las TIC y con sus características derivadas de interactividad y lectura hipertextual se entiende que el lector es capaz de poder decidir el orden de lectura, los tiempos, la fragmentación, la apertura de textos sin relación, es decir su combinación.

Es por ello que aparece la figura del lectoautor¹⁵¹ ya que existe una posibilidad de interacción con el mensaje, y por lo tanto, directamente relacionado con el nivel de interacción que exista. Según Isidro Moreno, existen cinco niveles de interactividad; así al nivel 0 equivalen a programas lineales que no son susceptibles de modificación, el nivel 1, deja al usuario ejercer un control sobre

¹⁵¹ MORENO, Isidro. *Musas y nuevas tecnologías*. Paidós. Barcelona. 2002. Pp.97-98

un programa lineal (zapping sobre un televisor), el nivel 2 correspondería a un acceso aleatorio sobre un número de opciones limitadas (teletexto), el nivel 3 en el que se produce un acceso aleatorio e interactivo sobre unos contenidos encerrados en un soporte (multimedia *off-line*) y el último el nivel 4, sería los que tienen un nivel 3 con la inclusión de periféricos con capacidad de poder conectarse a una red local o telemática (Internet) o un periférico interactivo.

El Lectoautor, con una interacción de nivel 0 sería aquel que no puede *lectoactuar* y por el contrario, el nivel 5 de interacción daría la capacidad máxima de interacción (*on-line* o unión de diferentes interfaces interconectadas).

Además, el interfaz puede tener diferentes niveles de participación, siendo selectiva (basada en las opciones del programa), transformativa (además de seleccionar, transforma los contenidos) o constructiva, en la que se acumulan los otros dos niveles participativos y además puede construir nuevas propuestas que el autor no había dispuesto. En este nivel participativo influye claramente el número de propuestas hipertextuales que aparezcan en el texto, entendido como aquel lugar donde nos situamos e interactuamos y que puede contener nodos textuales, infográficos, imagen, sonido o audiovisuales. A mayor hipertexto, mayor riqueza, entendida como posibilidades para el lectoautor.

Por tanto es el autor el que condiciona directamente la capacidad del lectoautor, pudiendo llegar incluso a la comunicación interpersonal como destaca Isidro Moreno, por medio de dispositivos como videoconferencia.

La narrativa compartida es un hecho en el ciberespacio, porque los autores implícitos saben que el éxito de su texto será más receptivo cuanto más abierto quede el discurso y mayor capacidad creativa se otorgue al lector.

Las isotopías, conjunto de categorías semánticas que hacen posible la lectura uniforme del relato se hacen polisotópicas, cuando existe una cooperación en

la construcción del significado, por lo que es el concepto polisotópico aquel que reina en el ciberespacio, ya que la lectoautoría es inherente al medio.

3.9. La Web invisible:

El contenido que se encuentra disponible en Internet es sensiblemente mayor al que se halla en la World Wide Web (protocolo http). Fue en 1994 cuando la Dra. Jill Ellsworth acuñó el término *Internet invisible* para referirse a la información que no podían encontrar los buscadores convencionales.¹⁵²

En el año 2001, Bergman cuantificó *Internet invisible* atribuyéndole un tamaño quinientas veces mayor que la Web de superficie¹⁵³.

Este carácter invisible es fruto de la tecnología de los motores de búsqueda comunes que por ser costoso el rastreo, delimitan sus búsquedas, bien por los formatos de la página (HTML, pdf, doc, etcétera) o por el número de enlaces a las que refiere la página. La no inclusión de estas sedes, puede ser también debido a la incorrecta inserción del metadato¹⁵⁴ asignado a la sede Web, por lo que los motores de búsqueda no pueden asociarlo a ningún criterio. Otro tercer elemento sería la imposibilidad de indexación, porque el documento o la sede están provistos de un programa de *no-index* sugiriendo el anonimato o la preservación del recurso informático.

¹⁵² SALAZAR, I. *Las profundidades de Internet: accede a la información que los buscadores no encuentran y descubre el futuro inteligente de la red*. TREA. Gijón. 2006. Pág.63.

¹⁵³ JIMENEZ, M., ORTIZ-REPISO, V. *Evaluación y calidad de las sedes Web*. TREA. Gijón, 2007. Pág. 112.

¹⁵⁴ Consiste en una serie de etiquetas especiales o metaetiquetas que contienen información sobre los documentos Web, que pueden estar disponibles bien en las cabeceras HTML de las propias páginas o en archivos independientes. Pueden ser generadas por los propios autores de las páginas y permiten aumentar la precisión en las búsquedas, pues se trata de la indización hecha por humanos. Se trata de una información que los diferentes software pueden usar para que el acceso a la recuperación sea efectiva. JIMENEZ, M., ORTIZ-REPISO, V. Op. Cit. Pág. 116.

Por lo tanto en los dos primeros casos, en los que se queda abierta la página para ser indizadas, podemos decir, que no aparezca en los buscadores no significa que no se pueda acceder a ellas, pero el acceso es más complejo, por ello, algunos autores prefieren denominarla *red profunda*. Gran parte de esta red profunda está compuesta por bases de datos de relevante información científica o académica, entendiéndose que sería interesante la posibilidad de acceso. Algunos autores aluden también a las barreras técnicas, debida a la macroscópica estructura de las páginas Web.

En relación a la invisibilidad de la red, se habla de distintas formas¹⁵⁵:

- Web opaca, debido a la falta de indización, a su frecuencia o la posibilidad de desconexión de la URL.
- Web privada, que es aquella que está protegida por contraseñas, con protocolos de exclusión o etiquetas de no Index, que no permiten indexar el documento.
- Verdadera Web invisible, que incluye desde otros formatos (pdf, doc, etcétera), ficheros comprimidos, imágenes o bases de datos.

Los buscadores están incluyendo otro tipo de formatos, además del HTML, por lo que se está comenzando a recuperar parte de la Web invisible, debido a la importancia de los formatos pdf.

En 1998¹⁵⁶ se publica el artículo *Searching the World Wide Web* de los autores Lawrence y Giles. En este artículo se contempla que los mejores motores de búsqueda, existentes en aquel momento, tan sólo indizaban un 16% de la Web

¹⁵⁵ SALAZAR, I. Op.cit. Pág. 114.

¹⁵⁶ LAWRENCE & GILLES *Searching the World Wide Web*:

<http://www.sciencemag.org/cgi/content/abstract/280/5360/98?terms=world&searchqstr=tyear:1998!fyear:1995!fmonth:Oct!tmonth:Apr!datedef:24+April+1998!datedef:6+October+1995!hits:10!sendit:Search!titleabstract:world+wide+web> Últ. Act. 17/06/10

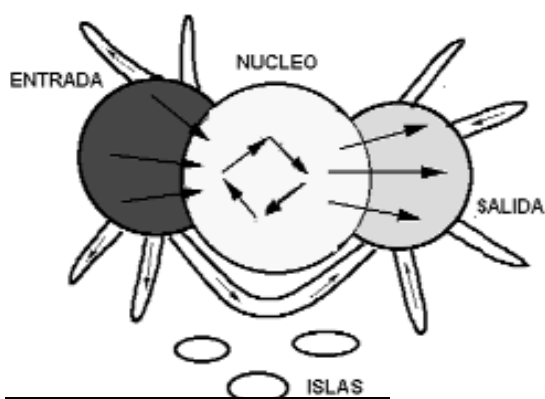
de superficie, y que con la utilización de los metabuscadores se podía alcanzar hasta un 42%.

Hay muchas sedes que permanecen aisladas (en forma de islas) porque no tienen enlaces a otras páginas indizadas.

Según el estudio de Baeza-Yates¹⁵⁷ la Web tiene, al menos, unas cuatro mil millones de páginas estáticas, y un número cientos de veces mayor de dinámicas (aquellas que sólo se crean producto de un clic o de una consulta en un sitio Web). Además, tenemos que agregar toda *la Web invisible*, en intranets o páginas con acceso restringido. La Web oculta es seguramente miles de veces más grande que la pública.

También este autor realizó un estudio en el año 1999¹⁵⁸ donde dedujo que el tráfico de la Web que está situado en el lado izquierdo, la entrada, donde se puede acceder al núcleo central, pero no al revés. En el lado derecho existe otro conjunto de sedes de tamaño similar, a las que se puede acceder al núcleo, pero no enlazan con las páginas de éste.

Estructura macroscópica de la Web. (Baeza-Yates)¹⁵⁹



Alrededor de estos dos grupos existen tentáculos que constituyen caminos sin salida, a excepción de alguno que une el lado izquierdo con el derecho. Por otro lado, existen una serie de islas (que en el estudio se contabilizaron en

¹⁵⁷ BAEZA-YATES *Excavando en la Web* El profesional de la información. Ene-feb 2004. vol 13. pp. 4-10. <http://www.dcc.uchile.cl/~rbaeza/inf/EPlexcavando.pdf> Últ. Act. 17/06/10

¹⁵⁸ JIMENEZ, M., ORTIZ-REPISO, V. *Evaluación y calidad de las sedes Web*. TREA. Gijón, 2007. Pág. 112-113

¹⁵⁹ BAEZA-YATES Figura 4. <http://www.dcc.uchile.cl/~rbaeza/inf/EPlexcavando.pdf>. Últ. Act. 17/06/10

17 millones de sedes) que sólo han sido recogidas porque se habían registrado en uno de los buscadores (Altavista). Para los buscadores sólo es fácil encontrar las páginas del núcleo y las del componente de salida.

Actualmente existen una serie de sedes especializadas en la Web invisible (algunas incluyen motores de búsqueda) como:

www.completeplanet.com.

www.profusion.com

www.invisible-web.net

<http://www.internetinvisible.com/ii/>¹⁶⁰

3.10 El problema del idioma en el ciberespacio:

Dentro del ciberespacio, encontramos que el inglés se posiciona como lengua mayoritaria (Anexo II), ya que este idioma a lo largo del Siglo XX se convirtió el esperanto del mundo postmoderno, aunque sigue siendo la frontera para muchas personas que quieran navegar para conseguir información. Esta ventana al mundo se encuentra hasta ahora con el límite de la escritura, que hasta la fecha ha sido el vehículo de información y transmisión de conocimientos. Ciertamente el problema de los idiomas comienza con la imprenta. La cantidad de dialectos dados en casi todos los países, exigía un esfuerzo grande para los impresores si querían llegar a todos los públicos. Por ello, se estandarizaron las lenguas oficiales, (siendo el toscano, la lengua para Italia, el inglés de la corte para el imperio inglés) pasando por un criterio para aunar energías y costes. Hubo por tanto que hacer un esfuerzo por parte del pueblo para poder llegar a los deseados escritos, creando la unificación idiomática.

Con la llegada del ciberespacio, el problema del idioma se hace acuciante para aquellos pequeños países, que no sólo dependen de su infraestructura social y económica, sino también por el idioma existente en la red para hacer realidad

¹⁶⁰ Ult. Act. 17/06/10

la ventana al mundo, ya que la necesidad de la comprensión de la información se hace necesaria para una conexión real.

Por ahora, el inglés parece la mejor opción, pero se debería empezar a trabajar tanto en el idioma nativo, como su traducción posible en inglés, para que los usuarios de la red puedan entablar comunicaciones con lugares restringidos por tales motivos.

El problema se debe plantear también cuando se tienda a crear una comunicación visual a base de imágenes y sonidos y se cree una nueva manera de comunicarse por el ciberespacio y por ello sería posible preguntarse si, será el arte un medio para poder romper por fin con la barrera de los idiomas. Pero debemos de tener en cuenta que cada usuario posee un teclado, o en un futuro un golpe de voz que le hará engancharse a la red sin necesidad de accionar unas teclas de símbolos lingüísticos, y habría también que plantearse, si en un futuro muy cercano, no llegaremos a tener una serie de teclas universales, donde no existirá la barrera del idioma, y la imagen será el vehículo de información real.

Por medio de la imagen, y la música (siendo la versión instrumental con ausencia de voces) quizá se confeccione un futuro idioma universal (audiovisual) no sólo para la conexión del mundo, sino como manifestación artística para todo el planeta.

4. LA CIBERCULTURA:

La cibercultura, parte de la unión de dos vocablos que dan entidad a su significado. Así, se puede definir como la cultura generada en y por el ciberespacio. Comenzando por concretar el concepto de *cultura*, deviene en un constructo de significación compleja, que con la llegada de los medios de comunicación masivos, se definió como un tema crucial de los mismos.

La cultura se puede entender desde tres puntos de vista: en primer lugar sería aquellos elementos que contribuyen a crear una entidad grupal, y por tanto está compuesta por el idioma, los ritos, las creencias y las costumbres que un grupo social mantiene como diferencial respecto a otros grupos. La otra idea de cultura hace referencia a la cantidad de información que una persona posee, conformándose como diferenciación individual. De aquí deviene el concepto de alta, media y baja cultura, que actualmente va directamente relacionado con los medios de comunicación de masas, pues son ellos los que configuran la industria cultural. La explosión de los mass media hizo aparecer el concepto de crítica a los medios por parte de corrientes como la capitaneada por la Escuela de Fráncfort en la década de los años 30 del siglo XX. La tercera acepción, sería la idea de cultura como proceso, como evolución del pensar, el sentir y el expresarse de la cultura humana en general.

El navegante puede convertirse en autor, participando en la estructura del hipertexto. Arturo Colorado plantea una nueva dimensión para el usuario, que no sólo sabe aplicar programas informáticos, sino que por medio del lenguaje hipermedia, con todas las posibilidades de interactividad y de integración que conlleva, sea un impulsor cultural, poniéndola al alcance de todos de manera creativa. Desde esta perspectiva, está naciendo un nuevo campo de investigación y de aplicación que podemos denominar *Cultura Digital*.¹⁶¹

¹⁶¹ COLORADO, Arturo. *Boletín del Instituto Andaluz del patrimonio histórico*. 2003.

En palabras de Arturo Colorado, la nueva cultura digital englobaría todos los saberes del hombre. Se configuraría como un *saber acumulativo* (tribal, escrito, impreso, fotográfico, audiovisual y multimedia), que como todos los nuevos soportes, necesitan de un tiempo de maduración para ser consolidados, pero que irremediamente se presenta como rápido, por la simple razón de que es un medio participativo y fácil de utilizar. No entraña ningún tipo de complicación técnica, ni exceso de energías. La satisfacción es muy superior al esfuerzo.

Maldonado expone que esta nueva cibercultura nacida del medio, propone una nueva cultura de lo irreal¹⁶², de lo sustitutivo y del mundo vicario. El ciberespacio, hace conectar diferentes pensares, uniendo a personas que no tienen más que un interés en común y crea una fuerza acumulativa de saber para la humanidad.

Pero la cibercultura no sólo es creada por los cibernautas (que podríamos definirlo como usuarios del ciberespacio), sino que también las instituciones aportan cultura al medio, acoplando el mensaje y universalizando sus puntos de vista sobre diferentes materias. En el caso del museo virtual, se ha visto obligado a digitalizar y virtualizar la obra de arte, como resultado de la adaptación al movimiento cultural que existe en el ciberespacio.

La aparición de la Web como lugar de sinergia intercultural, promovida por las comunidades virtuales, va estrechamente unido al concepto de cibercultura, en la medida en que es el nuevo espacio cibernético el que proporciona, no sólo nuevos intereses culturales, sino que es capaz de conectar al usuario con algunas disciplinas en las que no tenía interés, pero al crearse nexos de unión entre ellas se crean nuevos vínculos y con ello una cultura más extensa y participativa.

Ya que no existe un único mensaje que aglutine todas las diferentes culturas, religiones o manifestaciones individuales, por lo que el medio es ideal para un discurso libre y una posible democratización del pensamiento. Ese es el

¹⁶² MALDONADO, Tomás. *Lo real y lo virtual*. Gedisa. Barcelona, 1994. Pág. 10.

verdadero reto del ciberespacio, el análisis de una nueva forma de cultura planteada en gran dimensión en este nuevo momento: la cultura colaborativa.

4.1. La cultura colaborativa.

4.1.1. Cultura colaborativa. Sentido antropológico:

Para poder entender mejor este concepto, debemos de intentar dar significado e interpretación a esta nueva idea de cultura generada en gran parte por el sistema-red. Para ello, retomaremos a dos autores que han estudiado el fenómeno desde un punto de vista antropológico, con visiones dispares sobre los efectos del sistema-red. Lévy distingue al igual que Virilio, los diferentes espacios antropológicos, pero con una valoración muy diferente.

Así Lévy¹⁶³ distingue entre el espacio tierra, que nos fue dado a las especies para nuestro desarrollo, el territorio, alude al lugar donde disfrutamos de nuestra vida o afiliación y alianza entre los hombres, así como la pertenencia, los tratados y las negociaciones con nuestros congéneres. La idea de la cultura parte en este segundo estadio del aquí, de una delimitación del nuestro, y un contemplar la idea del otro. El tercer espacio, que se crea a partir del S. XVI, lo denomina el *espacio de las mercancías*, guiado por el flujo de las energías mercantilistas y las conquistas de otros territorios. La riqueza es sinónimo del control de los flujos (sean tanto mercantiles como informativos).

Después del final de la segunda guerra mundial, la tecnociencia, hace emerger un último espacio por habitar, el del conocimiento y la inteligencia colectiva.

El punto de vista de Lévy es positivo hacia la unión de tecnología e identidad, ya que superpone la idea de personalización frente al de sociedad, es decir, los beneficios personales son superiores a los sociales.

¹⁶³ LÉVY, Pierre. *Inteligencia colectiva: por una antropología del Ciberespacio*. Organización Panamericana de la Salud. Washington D.C. 2004. Pág. 15-17

Por otro lado, y con una postura muy diferente, encontramos el pensamiento de Virilio, que se fundamenta en la idea, de que la técnica nos hace desprendernos del espacio antropológico y social. No se debe pasar por alto, que esta postura negativa o catastrofista ya fue apuntada por uno de los padres de la cibernética, Wiener que señalaba *que si bien, muchos esperan que lo bueno de una mejor comprensión del hombre y la sociedad que ofrece este nuevo campo de trabajo prevalezca y desborde a la contribución accidental* tiene presente que este nuevo medio está es proclive a la *concentración de poder (que siempre está concentrado, por sus propias condiciones de existencia, en manos de los menos escrupulosos)*. *Escribo estas líneas en 1947, y me veo obligado a decir que no abrigo muchas esperanzas*¹⁶⁴.

Virilio relaciona el espacio con las dimensiones corporales, pues para él, existen tres tipos de cuerpo, indiscutiblemente ligado; el cuerpo territorial (planeta y ecología), el cuerpo sociológico (en relación con los demás) así como el cuerpo animal o humano¹⁶⁵.

En su visión crítica al ciberespacio, este autor piensa que por medio de la *telepresencia* perdemos la esencia del cuerpo en sus tres dimensiones. Perdemos el *aquí* a favor del *ahora*, y esto llevará a las generaciones futuras a un problema de identidad, puesto que ellos nacerán sin la idea de pertenencia al espacio, porque la cibernética está creando un problema antropológico de gran dimensión, de la que ahora mismo no somos conscientes. Para este autor, el papel social del *conectado* es superior al valor individual, al antropológico, que pierde esencia.

El problema que se plantea Virilio, en esta unión de cuerpo y espacio, es el referido a la identidad virtual, que es la des-unión del espacio físico. Esta nueva identidad virtual es entendida como un concepto expansivo del propio cuerpo.

¹⁶⁴ WIENER, Norbert. *Cibernética o el control y la comunicación en animales y máquinas*.

Tusquets. Barcelona. 1985. Pág. 54.

¹⁶⁵ VIRILIO, Paul. *El Cibermundo, la política de lo peor*. Cátedra. Madrid. 1997. Pág. 46.

En ella encontramos la posibilidad de ser una imagen fiel a la física, o por el contrario hallar nuevas posibilidades sujetas a la imaginación.

El hecho de adquirir una nueva personalidad virtual, la que no tiene porqué tener un correlato físico, plantea un nuevo criterio de identificación, y cómo hemos visto, una duplicidad de criterios morales en lo antropológico. Por ello, es cierto que el ciberespacio, precipita un nuevo espacio y tiempo, tanto virtual como antropológico.

Sin lugar a dudas, el objeto cultura se hace tremendamente complejo, puesto que no es ya la cultura que el individuo ha adquirido de manera antropológica, sino que también está determinada por el entorno social en el que me muevo. A esta idea de cultura habría que añadir los intereses individuales, tanto intelectuales como psicológicos, así como la estructura sensible de cada uno de nosotros, que en el sistema-red se tornan más favorables a ser incrementados, ya que la posibilidad de conectar con individuos que posean afinidades intelectuales y emotivas, es mayor.

Pero a todo ello, habría que incluir la idea de la cultura como *yo la siento*. Este papel es fundamental ya que existen herramientas disponibles para ello, en formato de bitácora o diarios (blogs, weblogs, o videoblogs) que hacen que el compartir dichos sentimientos se eleve a una nueva dimensión cultural.

Si la cultura hasta ahora se enriquecía *por cómo yo pienso*, ahora, con el ciberespacio comienza una nueva idea: *la cultura como yo me siento*.

Llegados a este punto, se hace necesaria una valoración filosófica, y para ello hemos de tomar el concepto de *alteridad* de Husserl, en el que el otro posee una subjetividad distinta a la mía. Husserl se pregunta si el ego ajeno es accesible. Evalúa que si la forma física es similar a la mía, aún siendo diferente, es accesible, ¿por qué no puedo acceder a la consciencia del otro? El otro debe de tener un *lado oscuro*, esa forma de no entender que es, porque si no fuese así, la consciencia sería entendida y por tanto sólo sería un objeto. Pero *apercibo* su subjetividad a través de la percepción de su cuerpo vivo y de

su conducta¹⁶⁶. El ego ajeno, en cierto modo, se me hace presente. En el momento que aparece la idea de subjetividad, la idea de la alteridad aparece un otro diferente a mí. Pero esta presencia es indirecta y siempre imperfecta. De otro modo el otro se convertiría en un contenido de mi conciencia, se disolvería en sus atributos, perdería su alteridad. El otro mantiene aspectos oscuros por necesidad para mi conciencia. Para que el otro tenga sentido en el sistema ha de ser el correlato de una conciencia posible, he de poder *concebirlo* sin que pierda su alteridad.

En el momento en que Husserl escribió estas reflexiones, se entendía sólo la conciencia como aquello que no puedo objetuar del otro. En estos momentos de la cuestión los dos elementos del otro, (cuerpo físico y conciencia) se tornan diferentes: el cuerpo físico que se manifiesta virtual y la conciencia se hace material por medio de las informaciones que me llegan, aunque en formato virtual son accesibles para mí, en tanto que está representada bajo una forma visual. Por tanto, es ahora, la conciencia la que se plasma y el cuerpo el que encuentra su evanescencia. El silogismo sigue siendo acertado, pero los elementos se permutan, el otro se hace objeto en sus pensamientos, y posee una *parte oscura* a la que no puedo acceder, su cuerpo físico.

Debemos deducir que lo que realmente entra en contacto con nosotros del otro, son sus pensamientos e inquietudes. La cultura por tanto, se resumirá en una cultura conectada al sistema red como aquella que se materializa en los pensamientos, y que participará de la cultura colaborativa, en aquella que sea de su interés para el individuo.

4.1.2. Fuerza invisible

La comunicación ha sido el eje central y el motor del desarrollo desde los años 60. Siempre imaginábamos el año 2000 como el *tempo*, (entendido no

¹⁶⁶ HUSSERL, E. *Meditaciones cartesianas*. Fondo de Cultura Económica. Madrid, 1985. Pág. 177.

como un número, si no como un acontecimiento humano), en el que el espacio sideral, formara parte de nuestra cultura, donde nosotros podríamos navegar en coches que se deslizaran por el aire, en el que nuestras casas tuvieran aspecto invernal, puesto que en ellas se recogerían todas las necesidades al estar sustentadas por la tecnología.

Pero muy lejos de esa realidad, todas las inyecciones tanto humanas como empresariales han estado centradas en la comunicación. Las TICs son el producto de este desarrollo cualitativo, que ha hecho que la conexión entre todos los habitantes de la tierra sea la necesidad prioritaria en las culturas más desarrolladas económicamente. Pero, ¿por qué se ha generado todo este impulso? Lo único que podemos contestar es que todo ello comenzó con la aparición de la red de redes a finales de los años 60, que precipitó la idea del desarrollo comunicativo como puro desarrollo humano, cambiando los designios de los pensamientos futuros.

La vida sigue siendo igual que hace 40 años, sólo que ahora estamos conectados. Lo que ha devenido en cambios comunicaciones como los ocasionados en los medios de comunicación de masas, como en la visión cultural-global de cualquier individuo que se encuentre conectado a la red. Vivimos con varias personalidades virtuales y convivimos por estar conectados a multitud de redes sociales. No existe límite en la conexión, no existe límite en la capacidad de información, sólo nuestra propia naturaleza física y animal.

Este planteamiento generó en USA un nuevo paradigma comunicativo-empresarial. Las estructuras se empezaron a plantear horizontales, porque la empresa lo configuran los empleados y por ello *el empleado es la empresa*, y con su inclusión no sólo se generaba una buena disponibilidad para el trabajo, al sentirse integrado en un gran corpus, sino que se aprovechaban sus conocimientos para una mejora total, es decir, para la mejor resolución de los problemas de la empresa y la mejora en los problemas diarios.

La cultura colaborativa que empezó siendo empresarial, ha generado en el ciberespacio una nueva mentalidad, lo que se ha venido denominando en este trabajo como *inteligencia colectiva*. Así el autor Pierre Lévy plantea que un solo conectado introduce su conocimiento. Éste sólo posee su conocimiento, pero todos los conectados controlan todo el saber de todos. Entre todos sabemos todo.

Aquí ya no tiene cabida la idea de Macdonald de las diferentes clases intelectuales, o culturales (cantidad de información que posee un individuo). En el universo cibernético, uno puede parecer saberlo todo, la clave está en cómo se maneja esta información, y cómo despegándose de lo cibernético, aparece de nuevo la idea de baja, media y alta cultura a la que nos referíamos.

Si la cultura ha sido definida por tres contenidos, esto es, el primero el etnológico, que es aquel que se transmite en valores sociales y familiares; la segunda, aquella cantidad de información que posee un individuo; y la tercera, como el proceso por el propio devenir humano dentro de un periodo determinado. La atracción entre diferentes culturas siempre es alta, en cualquiera de las opuestas culturales que contenga un individuo.

En este caso un individuo conectado posee todos sus valores culturales. Pero de las propuestas, una en mayor medida que otra (la cantidad de información), ya que la cultura tribal aunque puede compartirse en la red, es una vivencia física a la que por ahora, no tenemos fácil acceso (y que seguramente tendremos en un tiempo no muy lejano) aunque sí traspasada por medio de la cultura como cúmulo de información.

Aquello que comenzó siendo una *utopía realizable* como la denomina P. Lévy, se ha convertido en la fuerza oculta que trae de cabeza a todo el sistema mercantil existente en la red. En primer lugar, porque la fuerza ejercida por la totalidad de la voz que se alza, aquellos que han formado grupos de discusión, formalización del Wikipedia, sociedades virtuales, o cualquier manifestación subjetiva trasladada a un sub-espacio virtual, están obteniendo una fuerza no

imaginada. En los inicios de la red, el compartir información (militar o académica), constituyó la fuerza principal del origen de Internet. En su evolución estos intereses han variado hacia una fuerza mayor: los intereses personales.

Los intereses personales están teniendo suma importancia por varios motivos:

- El paso de la web semántica, acaecida con el establecimiento de las etiquetas o *tags* en archivos de cualquier tipo de soporte estético o informacional, ha hecho que el control sobre el archivo se ha recolectado hacia los intereses individuales, atrayendo hacia así, toda la información posible sobre un tema en concreto. Temas personales, temas inquietantes desde un punto de vista personal.
- En segundo lugar, este paso subjetivo es mayúsculo, en el sentido de que es la expresión la que va vinculada estrechamente con la concepción del sujeto, como un recipiente monádico, *que siente las cosas en su interior y las expresa proyectándolas al exterior*¹⁶⁷ cambiando con ello la idea de estilo único, tal y como ha sido entendido como cultural y socialmente admitido. Tal entendimiento se derrumba bajo la transformación del sujeto encerrado al sujeto abierto y transmutable.
- En tercer lugar, esta nueva fuerza colectiva está depositando sus valores estéticos así como los simbólicos. En cuanto a los estéticos, prevalece el de la olocracia, en el sentido en que es un esteticismo popular, según el devenir social y sin atribuciones artísticas definidas. Es el vulgo quien se proclama artista, ya que la facilidad que propone las tecnologías hacen que se precipite una nueva estética, aquella que prevalece entre ellos. Esta nueva estética es la base de la cultura colaborativa, puesto que es entendida y compartida.

¹⁶⁷ JAMESON, Fredric. *Teoría de la postmodernidad* @d. Trotta. 1996. Pag. 36

- En cuarto lugar, todo ello declina hacia un cataclismo en las instituciones artísticas, ya que por fuerza y por número, tienen el poder táctico para establecer unos nuevos comportamientos y valores según entiendan que debe de ser.

Es por ello por la que la Institución se ve obligada, de nuevo, como ya pasara con el formato video o con el net.art, a incluir dentro de sus exposiciones este tipo de expresión cultural, como se manifiesta en el establecimiento del *público* como elemento de análisis cultural contemporáneo, como la inclusión en la fotografía y en el audiovisual de la visión *amateur*. Habría que distinguir *el público de lo público*, siendo esto último aquello que poseemos en común, y es la Institución en este caso la que se acopla a la nueva mentalidad, aquella en la que lo vulgar, entiéndase, como derivado del vulgo, forme parte de la cultura.

Muchas instituciones no sólo intentan desplazar sus exposiciones a lugares públicos como aeropuertos o lugares estratégicos (bien por su estética o por su localización inusual), sino que tienen que empezar a considerar este tipo de manifestaciones populares.

4.1.3. Diferencia entre Inteligencia colectiva y cultura colaborativa:

En el ciberespacio, es fundamental la idea de cultura colaborativa, así como la idea de inteligencia, que es motivada precisamente por la primera.

Lévy, con una postura claramente positiva frente a la nueva cultura colaborativa emergente, plantea una nueva forma de crear sociedad, que tenga en cuenta la idiosincrasia de cada cultura y sea capaz de crear conocimiento sin menoscabo de que alguna quede afectada.

Si tienes una manzana y yo tengo una manzana y las intercambiamos, entonces seguiremos teniendo una manzana cada uno. Pero si tienes una idea y yo tengo una idea e intercambiamos estas ideas, entonces cada uno de nosotros tendrá dos ideas.
George Bernard Shaw.

No estamos hablando ya de poner en común conocimientos y experiencias, sino que la idea de Lévy aumentada a lo social y al cambio nos ofrece la idea

de un motor. Este debe de alimentarse por tanto de la cultura colaborativa, pero, ¿cómo debe de hacerse para que se realice como algo efectivo y organizado? Sólo se realizará de forma efectiva si existe una inteligencia colectiva.

El fundamento de la inteligencia colectiva es el reconocimiento y el enriquecimiento de las personas, que repartida por todas partes, valorizada constantemente, coordinada y movilizada en tiempo real¹⁶⁸. Lévy, apuesta por un “aprendamos a conocernos para pensar juntos”, y para ello, se hace necesaria una apuesta por la diversificación de subjetividades, es decir una reactivación de singularidades.

El usuario actual está motivado por el placer de saber (epistemofelia), y en mayor medida, por el placer de intercambiar conocimientos. En este esfuerzo se está configurando una *inteligencia colectiva*, por medio de la cual las diferentes comunidades virtuales, exploran nuevas formas de opinión pública, utilizando las herramientas que el ciberespacio pone a su disposición, como por ejemplo los blogs, o las comunidades de fans¹⁶⁹, poniendo en sinergia los conocimientos, lo que ocasiona un mayor peso de los intereses de los usuarios en menoscabo de los intereses institucionales.

La democracia cultural implica la capacidad del usuario del medio cibernético para crear cultura y seleccionar qué es lo que le interesa. No sólo se contempla por tanto como una postura pasiva, sino totalmente activa y dinámica. Jenkins plantea que las nuevas generaciones de académicos deben estar involucradas en esta nueva dinámica cultural, puesto que es ésta la que determina una gran parte de la cibercultura¹⁷⁰.

¹⁶⁸ LÉVY, P. (2004) Op. Cit. Pag. 20

¹⁶⁹ JENKINS, H. *Fans, blogueros y videojuegos: la cultura de la colaboración*. Paidós comunicación. Barcelona. 2009. Ibidem.

¹⁷⁰ JENKINS, H. Op.Cit. Pág. 21.

4.1.4. La cultura colaborativa en el arte:

Los inicios del artista y del arte no fueron como hoy lo entendemos. El artista era un artesano que poseía una habilidad especial para poder desarrollar representaciones lo más parecidas a la percepción de la realidad. En estos procesos la obra era entendida como un producto que podía ser realizado por varios artesanos, no dándole importancia al artista, sino a la obra final. En ella, los maestros y artesanos colaboraban de forma comunitaria por el favor monetario de los señores.

Con la aparición del Renacimiento, la idea del artista comenzó a emerger. El mecenazgo por parte de la realeza y los nobles empezaron a hacer surgir el concepto de arte como manifestación de lo divino, y que pocos podían llegar a conseguir. La aparición de la firma del artista, la valoración de la obra como objeto nacido de una persona en particular empezó a ser importante.

Tanto Leonardo Da Vinci, Miguel Ángel, Botticelli, fueron hacedores de obras, por mandato expreso de algún señor superior que les hacía una petición para que fabricasen alguna obra en particular, por lo que la subjetividad del artista no empezó a verse como positiva hasta que no alcanzó el papel dentro de un estrato social. No fue hasta finales del Siglo XVIII y principios del XIX, en la época romántica, el momento en que el artista fue tratado como demiurgo.

Como vemos, el arte comenzó siendo colaborativo para irse transformando con el tiempo en un acto individual, debido en parte a la valoración del artista como individuo "especial", así como a la valoración económica del objeto artístico.

La mercantilización de la obra como objeto único y especial, avalado por la firma del artista comenzó a tener valor cuando se dispuso la estratificación del mercado artístico. La aparición de los sujetos que participan en el mercado del arte, esto es, el artista como sujeto, los intermediarios y el comprador.

En las vanguardias históricas comienza de nuevo la valoración de la obra colaborativa como fuente de inspiración y a la vez, se impulsa un movimiento de ruptura sobre el mercado artístico y la mercantilización del arte. Las vanguardias nacen, no sólo para impulsar una nueva manera de hacer y pensar, sino para oponerse a las reglas marcadas. Es por ello, que el arte colaborativo, entendido como grupo (Expresionismo Alemán o Surrealismo) se entiende como un elemento evolutivo.



En los años 60, se encuentra en la libertad individual un motivo de rechazo a lo establecido. Momento de ruptura, motivada también por los problemas sociales y políticos, como la guerra de Vietnam y de Corea, caída del colonialismo, división entre oriente y occidente, guerra fría, revolución social, aparición de las drogas como liberatorias y el movimiento hippy. Todo esto culminaba con movimientos *underground* que fueron entendidos como una vía de escape permitida, como el sótano de la cultura social. En él se propuso un nuevo orden de lo social, que tenía como centro de interés al individuo. Libertad y valor de lo subjetivo como campo de cultivo para la experimentación.

En los años 60, aparece el video como instrumento de conexión con el arte. Un medio que era utilizado por los medios de comunicación de masas (televisión), que propició un *media* a la medida del consumidor y del artista. Este soporte abría nuevas posibilidades para representar cuál era su idea de sociedad y cuál era su crítica hacia los medios de comunicación.

Junto con el video, se sustenta un nuevo manifiesto artístico, avalado por artistas conceptuales y neo-dadá: Fluxus, John Cage, Merce Cunningham, Vito

Acconci, Nam Jane Paik, Wolfrang Vostell, y otros muchos, que cumpliendo con el caldo de cultivo social, propiciaron un cambio significativo hacia la época postmodernista. Esta nueva mentalidad se caracteriza por una corriente comunicacional basada en la cooperación y el altruismo. El video era entendido como un acto en ocasiones narcisista, como bien apunta Rosalind Krauss¹⁷¹, o bien colectivo y comunitario, en la que el grupo es el actuante y sin él no existe obra artística.

En la década de los años 70, aparece el movimiento *Guerrilla Televisiva*, que utiliza el mismo soporte que el mass media, realizando productos con un soportes idéntico al televisivo, pero con contenidos revolucionarios. La mentalidad de este activismo fue social, y colaborativo, pero avalado por una mentalidad *underground* artística.



Raindance. 1972. Robert Morris and Lynda Benglis. *Exchange*
[http://www.vdb.org/smackn.acgi\\$tapecdetail?EXCHANGE](http://www.vdb.org/smackn.acgi$tapecdetail?EXCHANGE)

Raindance, *AntFarm*¹⁷², *Telethon*, *Video Freex*, o *TVTV* en los Estados Unidos; *Videoheads* en Amsterdam; *Telewissen* en Alemania, *TVX* en Inglaterra y *Video-Nou* en Barcelona.

El término *Televisión de Guerrilla* proviene del colectivo *Raindance Corporation*¹⁷³, y de la publicación de *Radical Software*, la revista que contribuyó a la utilización subversiva del medio¹⁷⁴. Esta revista fue el sustento

¹⁷¹ KRAUSS, Rosalind. *Video arte: La estética del narcisismo*. Catálogo "Primera Generación. Arte e imagen en movimiento (1963-1986)". Museo Centro de Arte Reina Sofía. Ministerio de Cultura. Pág 45-59.

¹⁷² AntFarm: <http://www.antfarm.org/> Ult. Act.: 01/06/10

¹⁷³ Historia de RainDance. GIGLIOTTI, Davidson. <http://www.radicalsoftware.org/e/history.html>
Ult. Act.: 01/06/10

¹⁷⁴ BAIGORRI, Laura. *ZEMOS98_7.Creación e Inteligencia Colectiva* 2005, Pág. 53

ideológico para el movimiento. En su primer número¹⁷⁵ de la primavera de 1970, podemos destacar los siguientes párrafos¹⁷⁶,

Videotape can be to television what writing is to language. And television, in turn, has subsumed written language as the globe's dominant communications medium. Soon accessible VTR systems and video cassettes (even before CATV opens up) will make alternate networks a reality.

To encourage dissemination of the information in Radical Software we have created our own symbol of an x within a circle. This is a Xerox mark, the antithesis of copyright.

Which means DO copy. (The only copyrighted contents in this issue are excerpted from published or soon-to-be published books and articles which are already copyrighted.)

The individuals and groups listed here are committed to the process of expanding television. It is our hope that what is printed here will help create exchanges and interconnections necessary to expedite this process .

El video es entendido como una nueva manera de diseminar información, una nueva *realtv* como ellos la bautizaron.

Crearon una opción de antítesis del copyright, una X encerrada en un círculo, que significa “hacer copia”, “copiar” (sólo con la excepción de aquellos artículos que aparecen en la revista y que tienen un copyright determinado).

Creían por tanto, en una *televisión expansiva*, que pudiera dar como resultado, nuevos procesos creativos a modo de interconexiones.

Esta idea de *Do copy*, se entiende como una alternativa a un medio de comunicación de masa, ideado para dar sustento a nuevas interpretaciones de la realidad. Con ello, se da protagonismo al público, y una nueva interpretación del medio, abriéndose hacia una mentalidad colaborativa, dispuestas para ser apoyada por un medio de comunicación alternativo (*realtv*), en contraposición al creado como soporte al interés público y político.

¹⁷⁵ Introducción de los editores en la primera revista de *Radical Software*, Volumen I, Nº 1 *The Alternate television Movement*. <http://www.radicalsoftware.org/e/volume1nr1.html> Ult. Act.: 17/06/10

¹⁷⁶ Página introductoria de la primera edición. *Radical Software*. Primavera de 1970, http://www.radicalsoftware.org/volume1nr1/pdf/VOLUME1NR1_0002.pdf Ult. Act.: 17/06/10

Esta nueva *realtv*, se dedicó, bien por medio de televisiones locales, bien por canales de TV, a ofrecer una bidireccionalidad en la comunicación. Allan Kaprow, pionero del arte en acción, junto a otros artistas, organizaron en el programa *The Medium is the Medium*, emitido en el año 1969 por la cadena WGBH de Boston, una serie de programación televisiva con la obra denominada Hello? A modo de happening televisivo¹⁷⁷.

En él los espectadores podían comunicarse entre sí por medio de un circuito cerrado colocado en cuatro sitios estratégicos de Boston: el MIT, un hospital, una biblioteca y el aeropuerto¹⁷⁸.



WGBH, «The Medium Is the Medium», 1969

© WGBH

Esta idea del medio como concededor de la individual, tiene paralelismos claros con el ciberespacio: el placer cuando vemos lo privado dentro de lo público, por medio de espacios televisivos como “Big Brother”, en el que se da protagonismo a la vida personal¹⁷⁹.

La coparticipación del público, fue utilizada por Paik y Vostell, en el happening del 4 de julio de 1975, utilizando al público como co-actantes de la performance. No puede ser entendida *AntFarm* sin los 500 amigos que en ella participaron. Fueron co-laboradores y espectadores.

Como bien apunta Baigorri, este proceso que se inició con la televisión de guerrilla, circunscribe la idea de *acceso igual a poder*¹⁸⁰. Este proceso, hizo que los artistas entendieran que el acto comunicativo bidireccional era un acto performativo, artístico, y también supuso la apertura hacia una nueva idea de arte colaborativo, que tuvo mucha importancia porque el medio (televisivo)

¹⁷⁷ Hello? <http://www.medienkunstnetz.de/works/wgbh/images/2/> Ult. Act.: 17/06/10

¹⁷⁸ BAIGORRI, L. ZEMOS98_7. Op. Cit. Pág. 54

¹⁷⁹ DIETER DANIELS, «Big Brother Readymade,» in id., *Vom Readymade zum Cyberspace*, Ostfildern, 2003 en http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/massmedia/24/#ftn61 Ult. Act.: 01/06/10

¹⁸⁰ BAIGORRI, L. ZEMOS98_7. Op. Cit. Pág. 55

ofrecía una mayor cantidad de público, a participar y a contemplar el poder que ofrece, la comunicación en sí misma¹⁸¹. Permitted la participación en un medio de comunicación masivo, desde su recepción, como en su potencial ideológico, entendiéndolo con ello que ser utilizado para otros fines: aquellos que son de interés público, y que posibilitan la expresión subjetiva.

Esta idea del artista, que incluye al público como receptor y colaborador, fue muy explotada en las performance, y en las videoocreaciones en las que se utilizan cámaras con circuitos cerrados, siendo el espectador el protagonista.

En esta idea de inclusión del espectador, habría que resaltar la figura de Vito Acconci y su manifiesto *Pasos de entrada (y salida) de la performance*¹⁸² (1979). En este manifiesto, incluye al espectador como un elemento más en la obra videocreativa, en el momento que el espectador divisaba la obra audiovisual, entraba a formar parte de la obra artística. Vito Acconci performeaba para él, así como el espectador lo hacía para el artista. El medio, también formaba parte de la obra. El medio también es performativo.

El público que se encontraba alrededor de este acto, se entendía como espectador de la obra, y por tanto, también entraban dentro de la performance. Esta obra variaba según el lugar donde se realiza, esto es, no es lo mismo realizarla en Hong Kong que en Nueva York, puesto que la cultura, y sobre todo, las subjetividades de las personas que en ella participan son totalmente diferentes, y esto es lo que hace que la obra varíe consustancialmente.

En esta idea de colaboración también se incluía al agente técnico, aliado para el artista que desea manifestarse bajo un medio tecnificado. No se puede entender la obra de Naim Jame Paik sin la colaboración de el ingeniero japonés

¹⁸¹ Un buen glosario sobre la historia del video, y su unión con la televisión, lo encontramos en *Video History Project*: <http://www.experimentaltvcenter.org/history/people/interviews.php3> Ult. Act.: 17/06/10

¹⁸² ACCONCI, Vito. *Pasos de entrada (y salida) del performance*.1979
<http://artecontempo.blogspot.com/2005/10/vito-acconci.html> Ult. Act.: 17/06/10

Shuya Abe o el del matrimonio Vasulka, sin unirlos a Steve Rutt , Bill Etra, o Eric Siegel¹⁸³.

Esta unión que en un principio se hizo necesaria, por lo que podemos llamar una *colaboración forzosa*, se entiende como exigencia técnica más que como una necesidad creativa, pero claramente se entiende como colaborativo. Es por ello, que la parte técnica se ha entendido como no artístico, prevaleciendo el papel del artista, quien idea y gestiona, aunque en estos casos debe delegar la labor, el trabajo técnico. Esto fue cambiando a medida que el artista fue perfeccionando sus conocimientos sobre lo técnico, para poder realizar una obra en su totalidad. Así, el artista supo realizar con mayor amplitud creativa, ya que controlaba el artefacto de manera total.

Esta similitud la encontramos en los artistas que operan en el ciberespacio. Los conocimientos tanto de hardware y software se hacen en muchas ocasiones por requerimientos técnicos que obligan a desarrollar un mayor conocimiento creativo sobre las posibilidades que ofrece lo técnico. Actualmente existen técnicos que son entendidos como artistas, lo que crea confusión en esta nueva idea de los *nuevos creativos*, y por ello nos debemos de preguntar, ¿no será el desconocimiento del no técnico el que hace que su quehacer resulte más atractivo y creativo más que lo que realmente es? Puesto que el desconocimiento de las acciones llevadas a cabo por elementos técnicos nos hace ver la posibilidad como creación. Y por otro lado, ¿no es el desconocimiento una brecha utilizada siempre como creativa, ya que es novedosa por nuestra manera de saber-ver?

La idea de los artistas sobre esta nueva cultura colaborativa que comienza en los años 60-70, a partir de la televisión de guerrilla y el trabajo de los

¹⁸³ Se puede comprobar por medio de la entrevista realizada a Eric Siegel esta diferencia entre lo técnico y lo artístico.

<http://www.experimentaltvcenter.org/history/people/pview.php?id=41&page=1> Ult. Act.:

17/06/10

videoartistas, fue también motivo de una nueva apuesta, como la llevada a cabo por *The Kitchen*, fundada en 1971 por Steina y Woody Vasulka. En este espacio se encontraba el underground neoyorkino, situado en el distrito del SOHO, donde se concentraba este tipo de manifestaciones, así como el público que era afín. En *The Kitchen*¹⁸⁴ ocurrían las cosas. Se realizaban performance, bailes, exhibiciones de videos, y otras manifestaciones del arte en acción. También se contaba con la participación del público, no sólo formaba parte de la obra con su presencia, sino que participaba activamente en las performance y happenings. El laboratorio, *the kitchen* se mantenía gracias a la donación del público y los artistas que en aquel lugar pasaban el tiempo. Se entendía como una comunidad de creación.

Otro movimiento paralelo surge con el centro *Vidéographe*, fundado por Roberto Forget también en estos inicios de 1970. En este lugar se proponían trabajos a un comité que resolvía la posibilidad de poder llevarlos a cabo sin ningún tipo de coste para el artista, tan sólo el coste de la cinta virgen¹⁸⁵.

La idea de la que nace *Vidéographe*, parte de tres hipótesis: “los ciudadanos tienen algo que decir; el video puede darle las respuestas y aquí hay público para el vídeo¹⁸⁶. Nació con idea de dar salida a producciones y distribuir programas. Actualmente *Vidéographe* tiene tres departamentos para poder seguir trabajando sobre su idea original.

Pero además de todas estas acciones, también habría que incluir un pensamiento filosófico con base artística. Lucio Fontana en su *Manifiesto Blanco*¹⁸⁷ del año 1946, en el que pide ayuda a otros agentes no artísticos para

¹⁸⁴ Se puede ver la entrevista realizada a Steina Vasulka por Crys Hill en 1995.

<http://www.experimentaltvcenter.org/history/people/pview.php3?id=12&page=1> Ult. Act.: 17/06/10

¹⁸⁵ BAIGORRI, L. Zemos98_7. Op. Cit. Pag. 57

¹⁸⁶ Historia de Vidéographe: <http://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=258> Ult. Act.: 17/06/10

¹⁸⁷ FONTANA, Lucio. Manifiesto Blanco, 1946, <http://descontexto.blogspot.com/2006/11/el-manifiesto-blanco-de-lucio-fontana.html> Ult. Act.: 17/06/10

encontrar el camino hacia el *arte tetradimensional*, en el que el espacio y el tiempo juegan un papel fundamental. Esa idea de abstraer el arte a otra dimensión que no se encuentra encerrada únicamente en la obra de arte, sino que trasciende a ella, se eleva a ella, y por lo tanto es importante para poder entender los manifiestos sobre espacialismo que realizó junto a otros colegas entre los años 1947 hasta el último de 1951.

En el año 1952 redacta un *manifiesto sobre la televisión, y el movimiento espacial*¹⁸⁸ en el que sigue las directrices marcadas por su pensamiento sobre el espacio y el tiempo. Él ve en los avances técnicos la posibilidad de la conexión del humano con el espacio, así como un lugar para crear nuevos conceptos. La conquista de la tecnología por los artistas de hoy.

Fontana, cree en la colaboración entre tecnología y arte para poder llegar a una nueva dimensión espacial de lo artístico, para ser más exactos, cree en una *tetradimensionalidad del arte* a través de lo técnico.

Un mes y medio antes de su muerte, Lucio Fontana, concedió a Tommaso Trini¹⁸⁹, su última entrevista. En ella se puede entresacar el siguiente pensamiento,

En el arte, la revolución es social y no sólo visual. Es una revolución en el pensamiento.

*La evolución del arte es algo interno,
algo filosófico
y no es un fenómeno visual.*

En los últimos días de su vida, Fontana seguía pensando que era necesaria una revolución en el arte, y que no es visual lo que la sustentaría. Se refiere a una nueva manera de entender el arte y que debe partir de un contrato social y

¹⁸⁸ FONTANA, Lucio. *Television Manifesto of the Spatial Movement*. Milán, 1952.

<http://www.391.org/manifastos/19520517televisionmanifesto.htm> Ult. Act.: 17/06/10

¹⁸⁹ Entrevista a Lucio Fontana, 19/7/1969

http://www.facebook.com/note.php?note_id=34089142602 Ult. Act.: 17/06/10

adherirse a unos nuevos patrones. Este pensamiento de Fontana, nos ayuda claramente en nuestra perspectiva, ya que marca las bases para una nueva identidad: el arte transmitido por un medio tecnológico, grupal y social.

La expansión que sufre el arte a partir de los años 70, como arte colaborativo, tuvo mucha influencia en la creación de grupos o colectivos de arte.

No sólo la idea del taller o de la factoría, lugares donde podían ocurrir cosas, sino la idea de la creación de grupos en los que la idea del artista único se diluye. Para conceptualizar de la mejor manera posible esta colaboración, se detalla a continuación los tipos de colaboración que el arte ha utilizado:

1. El colectivo como estilo: en esta manifestación se debe de incluir todas las manifestaciones artísticas que tienen una ideología en común, esto es las vanguardias, en las que el imaginario colectivo es puesto en duda y se plantean otras formas de plantear la realidad. El artista en él incluido, pierde su individualidad para alzarse en parte de un grupo bajo un manifiesto determinado, una ideología o una forma de actuar determinada.
2. El colectivo como grupo artístico: En este caso es la unión de un grupo determinado de artistas que unifican sus valores y sus formas de hacer para conseguir un producto total. Casos como grupos creados en los años 60 como el Equipo Crónica, Grupo CoBra, o posteriores como Woman Artist in Revolution (WAR) o Guerrilla Girls, tienen en común la lucha por una ideología determinada, bien política, bien social, como es el caso de WAR y su lucha por reivindicar el papel de la mujer en los museos y en la historia del arte. Se puede considerar como un movimiento activista ideológico.
3. La pareja artista: en este caso la pareja puede ser simplemente laboral y para ello se debe de encontrar un punto de inflexión en cada una de las

carreras artísticas de los que participan. Parejas artísticas¹⁹⁰ como Marina Abramovic & Ullay, Christo & Jeanne-Claude, que trabajaron juntos durante un periodo en el que vieron que conjuntamente podían crear acorde con sus pensamientos momentáneos. Otras parejas son indisolubles, y su aportación se pierde a favor de una unicidad. El artista no podría ser reconocido individualmente, puesto que la marcha evolutiva de la pareja es superior a su trabajo individual como en los casos de Gilbert & George, Pierre et Gilles, Komar & Melamid o Bernd & Hilla Becher. También se da el caso de la pareja amante (bien homosexual o heterosexual) que encuentran en esa afiliación un lugar para unirse también artísticamente.

Sean los lazos amistosos o pasionales, la unión de parejas artísticas hace perderse en un sentimiento de colaboración y no de rivalidad. La puesta en común, el debate, y la unión es posible, y es la clave para que el resultado sea el que es: una obra artística que define a la pareja y que no es divisible por dos.

4. El colectivo como desarrollo de un producto creativo: existen muchas obras que se desarrollan en proceso colectivo de colaboración, esto es, las películas cinematográficas, en los que tanto los técnicos como el equipo artístico participan en el desarrollo y la creación de un producto artístico determinado. No se estipula el porcentaje creativo de cada uno de los participantes, puesto que la obra es un total, y es motivo de orgullo para cada uno de quienes en él participan.

El cine, es el único medio de comunicación que se entiende como arte, y en él la capacidad de experimentación es alta. Esta unión entre medio de comunicación y producción artística, lleva a muchos artistas-cinematográficos a entablar una relación especial con el producto, esto es, capacidad para experimentar y trasladar opciones estéticas individuales con una capacidad de difusión muy alta. Es por ello que

¹⁹⁰ OLIVARES, Rosa *Yo soy el otro* para EXIT#7.

<http://www.exitmedia.net/prueba/esp/articulo.php?id=46> Ult. Act.: 17/06/10

detrás de estos directores existan apuestas estéticas y manifiestos muy unidos al desarrollo de las prácticas artísticas.

El punto de unión en esta colaboración lo realiza el director de la obra audiovisual. Él es el creador y por tanto, su subjetividad es la que formará y dirigirá la subjetividad de los demás integrantes del grupo.

Sobre este punto existen visiones variopintas, como la realizada por Andy Warhol, que entendía que una obra cinematográfica no podía ser considerada arte, puesto que era una obra colectiva y no podía ser unificada en una sola persona¹⁹¹. Pero la realidad es que la estructura cultural así lo define, y sean unas opiniones u otras lo que lo defiendan, la cultura común, el imaginario colectivo así lo entiende.

Los centros culturales creados actualmente bajo el epígrafe de Medialab, ponen de manifiesto esta idea de creación en grupo, en los que se ofrecen propuestas y trabajos en grupo para llegar a una conclusión determinada. La dinámica llevada a cabo por las instituciones culturales actualmente, se centra principalmente sobre esta estructura.

5. Colaboración como ejecución de una obra primaria: Por otro lado, tenemos otro tipo de productos como las óperas o la música que bajo las directrices escritas (partituras) llegan a ser una obra artística en el momento en que son interpretadas (en este caso se puede realizar un paralelismo de igual manera entre un guión y su consiguiente puesta en escena en formato audiovisual: video o película cinematográfica).

Pero el caso que nos ocupa, la traslación de la partitura de cualquier compositor debe de desarrollarse, por lo que obligatoriamente participa de esta apuesta colectiva. No es lo mismo una partitura de Johann Sebastian Bach, interpretada por Mstislav Rostropóvich, que por otro músico que esté comenzando, aún siendo la misma partitura, por lo que

¹⁹¹ Entrevista con la secretaria de A. Warhol, Pat Hackett, diario El mundo, 6 de enero de 2009. Madrid.

se puede deducir que en este proceso productivo influirán las aportaciones subjetivas de cada uno de los interpretantes y sus habilidades y aportaciones personales. Tanto el creador como el ejecutante forman parte de este proceso productivo, en el que se dotará de atributos igualmente creativos al creador como al ejecutante, en el caso de que sea reconocido tanto por su calidad como por su sensibilidad. Este caso se debe ampliar a otras manifestaciones artísticas como la danza, la ópera, o el teatro.

En todos estos grupos se atisba un intento de ruptura con el fetichismo del artista. Se otorga mayor importancia a la obra que a la identidad particular. No se adivina el porcentaje de penetración en la obra de cada uno de ellos, se firma en unidad, asumiendo la obra como totalidad.

Todas estas propuestas artísticas están realizadas en conjunción de ideología e intereses personales y sociales. Pero en el caso del ciberespacio, nos enfrentamos a otro problema, la globalidad y el anonimato del artista.

En el caso de obras en las que se parte de un idea germen, obra de un artista consolidado que cede su derecho de modificación, se está creando entre un colectivo una obra modificable de forma continua y arbitraria, en la que no tiene porqué existir un manifiesto común, un imaginario estético determinado, una motivación política o social determinada. Es por ello que nos debemos preguntar ¿qué cambios proporciona esta nueva identidad de una obra que no posee un fin determinado? La manera en la que se actúa en el sistema-red es nueva y revolucionaria. Se configura como una nueva puesta en práctica: la cultura colaborativa como lugar de encuentro, como sinergia fortalecedora del medio y no del producto. Es la cultura colaborativa lo importante, el hecho de que se produzca, la posibilidad de su existencia, pero no parece que la obra sea merecedora de reconocimiento artístico, sino que lo que realmente es revolucionario es la acción social, psicológica y antropológica que genera.

Sobre este dilema habría que establecer la unión o paralelismo existente entre lo que fue, antes del sistema red y su análisis posterior, nos referimos a otra parte importante en el acto colaborativo en la obra de arte: la visión del receptor.

La obra de arte no se entiende desde las segundas vanguardias como un acto único. La concepción de la obra sugiere y necesita de una acción colaborativa con el espectador quien culmina y termina la obra. Existe una percepción activa, una misión del ver, del entender, del completar, del *performear* junto a la obra y el artista. Sin esta visión no existe. Se quedaría reducida a un objeto cualquiera. Es en el proceso colaborativo, autor-obra-lector donde se cierra el círculo artístico.

4.1.5. La cultura colaborativa: mercadotecnia.

La obra de arte posee varios elementos que le confieren una naturaleza especial, por ser triple: por un lado posee una cualidad de objeto único, ya que es una manifestación subjetiva de un individuo que posee una habilidad especial de materializar otra realidad, hablando de universalidad, de humanidad. Por otro lado posee un contenido histórico y social, ya que se encuentra enmarcado dentro de un momento crucial en el desarrollo cultural. Y por otro, un tercero que nos ocupa, que es un producto mercantil.

En este proceso mercantil, entran en juego el entramado de la estructura tanto institucional como privada para que exista una mercadotecnia del arte, y por tanto una institución física como tal. Para ello, la colaboración, es necesaria para el establecimiento del principio y el fin de la obra. La consumación del objeto necesita de un productor (artista o grupo de artistas) un distribuidor (marchante, curadores, galeristas) y un exhibidor temporal o permanente (museos, fundaciones, asociaciones...), así como el destino final, que en definitiva se puede estipular como el comprador o adquiriente de la obra (museo, institución, coleccionista, comprador privado,....)

Esta triple naturaleza del objeto artístico es crucial para el tema que nos ocupa, puesto que debemos de preguntarnos si realmente es transcendental o vital que exista el valor mercantil de la obra, para que se configure como una obra artística. La pregunta es complicada y no fácil de contestar. Por un lado, han existido movimientos que criticaban el valor venial de la obra, siendo el germen de movimientos de destrucción como el dadá o fluxus (en el que *la vida es arte*), o el net.art. Lo cierto es que todos estas vanguardias finalmente fueron introducidas y fagocitadas por el sistema mercantil.

Los artistas siguen trabajando porque existe una contraprestación económica, sea actual o futura, y la cotización dependerá de la calidad de la obra y el artista. Como bien expone Alberto Corazón *La elevada cotización es síntoma de una elevada calidad que abre las puertas del museo (...). El proceso descrito es la transformación de un producto artístico en una mercancía, transformación sin que el producto no puede entrar en el mercado y cumplir sus destinos*¹⁹².

Por lo tanto, a mayor cotización, se supone mayor reconocimiento artístico. Generalmente, tras la muerte del artista, su cotización sube debido a la limitación de sus obras; estas son las que son y no hay manera de poder crear más. En ocasiones, el artista se hace famoso y eso eleva su cotización por el aumento de la demanda, y consiguientemente en muchas ocasiones la disminución de la oferta: un artista consagrado en vida puede limitar su acción creativa, porque aumentará con ello el precio de sus obras.

El problema que plantea el ciberespacio, es que si puede entenderse como arte, aquello que no se comercializa, esto es, un producto con contenido simbólico que puede ser manipulado de una obra original o creado y posteriormente distribuido para uso y disfrute de la población conectada.

¹⁹² CORAZÓN, Alberto (ed). *Constructivismo*. Serie A Nº 19 Comunicación. Madrid. 1973.

Citado por Baigorri, L. *ZEMOS 98_7*.Pag. 58

Las licencias Creative Commons (CC) están concebidas para que el autor pueda limitar estos usos. Bien es cierto que generalmente, poseen una etiqueta en la que se muestra quién ha sido el creador, lo que proporciona en este caso una publicidad y una distribución del producto pero con conocimiento de su creador. Pero, por otro lado existen objetos que no poseen etiquetas, siendo anónima su creación, lo que acrecienta el universo de participación y colaboración existente en el sistema-red.

En este caso, el problema aumenta, debido a que el ciberespacio proporciona cada vez más obra colaborativa, y anónima. Nos remitimos a Baigorri que expone *Las obras realizadas por colectivos donde no se puede establecer una personalidad carismática, concreta o representativa, se revelan definitivamente incompatibles con el mercado del arte.*¹⁹³

Por lo tanto, ¿es la falta de personalidad carismática la que determina la valoración del objeto artístico?, o ¿es la colaboración? O es por otro lado la no posibilidad de inclusión en el mercado del arte. El problema claramente no es la colaboración, sino la falta de una persona carismática, que determine la autoría de la obra.

Malraux decía que el verdadero pintor no es un niño o un *amateur*, sino aquel para el que la pintura es lo primero y por lo que se reconoce¹⁹⁴. Esto quiere decir que sólo se entiende como artista aquel que destina todas sus energías en la consecución del un objeto artístico, y además que debe de poseer un seño de identidad que un *amateur* o un niño aún no han conseguido. Pero, ¿es la experiencia la que determina la calidad? Para ello nos podríamos remitir al caso de Basquiat, grafitero neoyorkino, que aunque indudablemente poseía una factura estética increíble, era joven y practicaba un arte *underground*, en el sentido que su arte estaba asociado al vandalismo y a la réplica social. En este

¹⁹³ BAIGORRI, Laura. *Creación e Inteligencia Colectiva*. ZEMOS98_7. Asociación Cultural Comenzemos Empezemos. Instituto Andaluz de la Juventud. Universidad Internacional de Andalucía. 2005. Pág. 58.

¹⁹⁴ MALRAUX, A. citado por DUFRENNE, M. *Fenomenología de la Experiencia Estética*. Vol. I. Ed. Fernando Torres. Valencia. 1982. Pág. 39. Nota 6

caso, no era su experiencia, sino su fuerza creadora, y lo más importante, el descubrimiento de la Institución de un arte *underground* que dejó de serlo.

Es un interés económico al final el que determina la calidad. Si no lo posee, es la Institución la que crea los estamentos para poder entenderla. Cuando necesitamos *volver a ver*, es la Institución y los agentes culturales los proveedores de estos nuevos elementos. Por lo tanto, el precio va unido supuestamente a la calidad artística, y así, la cotización se entenderá como un arma, una herramienta con la que la Institución y los agentes culturales cuentan para su interés o el interés social, protegiendo el bien público.

Ahora bien, si existen proyectos artísticos que son colaborativos en el ciberespacio y han sido introducidas en la Institución como garante de calidad, sin tener una personalidad carismática detrás, a la que elude Malraux, entonces, ¿estamos en un proceso cultural en la cuál los parámetros culturales están cambiando?, ¿Es la Institución la que debe proveer esta nueva manera de ver?

Estamos en los inicios de este cambio. La sociedad red está influyendo también en todos los estamentos afianzados durante siglos. No tenemos que realizar un intercambio económico para disfrutar del visionado de una obra de calidad. La calidad no es ni mejor ni peor en algunos casos que ciertos artistas consagrados. La habilidad con la que algunos no artistas procesan y producen productos artísticos, es decir, con contenido simbólico y en ocasiones estéticos es incuestionable.

El abrir el abanico de producción, está creando una inestabilidad en el sistema artístico, o ¿es sólo el producto consolidado por la Institución el que posee el calificativo de artístico? El problema aumenta, en el momento en que la Institución expone e introduce dentro de sus exposiciones y debates la posibilidad de un producto artístico creado por la masa, por la colaboración en red.¹⁹⁵

¹⁹⁵ Esta visión empática con la “creación social” está siendo atendida por instituciones como La Casa Encendida, que dentro de su ideología plantean “La Casa Encendida busca ser un punto

4.1.6. El papel del espectador para la obtención del objeto artístico:

Analizando el aspecto colaborativo dentro del arte, también debemos de señalar el proceso colaborativo del espectador. La filosofía fenomenológica expone como por medio de la percepción, el espectador participa no solo del proceso de fruición, sino también del creativo.

En este proceso, tanto de fruición como creativo, influirá poderosamente tres elementos determinantes: la experiencia del espectador con el arte, la capacidad sensible de percibir, y la cultura etnológica que éste posea.

Respecto a la experiencia del espectador, puede entenderse unida a la cultura que se posee, pero no tiene porque ser directa. Hay espectadores que tienen conocimientos sobre un artista o una obra en particular, lo que les confiere una actitud determinada frente a la obra artística –pudiendo ser negativa o positiva-, pero si se limita a ello podrá considerarse un experto o un “culto” respecto a una época determinada, pero eliminará los criterios sensibles (segundo factor) respecto a otras obras.

La capacidad sensible no es terreno comunitario, no existe en todos los humanos, si bien, es una cualidad necesaria para poder elaborar productos artísticos, también lo es para poder entenderlos y fruir con ella. Es por ello, que la cultura, en los tres aspectos mencionados, influirá poderosamente en la apreciación de la obra, sea esta particular sobre un objeto determinado, o en su totalidad como apreciación sensible de un hacer humano.

de encuentro entre caminos tantas veces divergentes, mitigando la rigidez y el dogmatismo. Integración, encuentro, interculturalidad, transversalidad, utilidad y una visión estética innovadora son algunas de las claves que rigen la programación de todas las áreas. Nuestra actividad y nuestros servicios quieren ayudar a que nuestro entorno encuentre pistas para entender la contemporaneidad urbana. SÁNCHEZ BLESA, C. *Los servicios de información y documentación: en el marco de la cultura y el arte contemporáneo*. Trea. Gijón. 2003 Pag. 315

Pero lo que es claro, es que para que se produzca este proceso contemplativo, es necesario una comunicación entre el espectador y el artista a través de la obra: pero esta comunicación se puede entender como el demiurgo que fue capaz de crear el objeto artístico, lo que nos sugiere una comunicación entre la obra y el receptor, única y especial, o por el contrario, puede darse como un proceso más complejo, dentro de un momento histórico determinado, utilizando para ello un criterio hermenéutico. Estas dos diferencias marcarán la comunicación entre el objeto artístico con aquél que contemple, así el espectador debe adecuarse a la obra más que el creador, aquello que le es ajeno, teniendo la responsabilidad de *consagrarla*¹⁹⁶.

Este poder de *consagración* está muy presente en la filosofía fenomenológica, que intenta retornar al espíritu científico que se había sido puesto en duda por la influencia del florecimiento del positivismo y la psicología. Los filósofos que parten de Husserl, definen el objeto estético por la experiencia estética y a su vez, la experiencia estética por el objeto estético. Existe por tanto una solidaridad entre *noesis* y *noema*¹⁹⁷, utilizando las definiciones de Husserl. Este autor denomina *nóesis* al acto psíquico individual de pensar, y *nóema* al contenido objetivo del pensamiento. Estos conceptos parten de uno superior que es la *noética*¹⁹⁸, siendo ésta una *vivencia intencional* por medio de la cuál se da *sentido* a los fenómenos.

Esta distinción es crucial, ya que los pensamientos aprendidos, cultural y socialmente respecto a un objeto del mundo, no es arbitrario, sino independiente del acto del pensamiento, manera en la que aprehendemos el objeto artístico, y con él nos referimos a este tercer aspecto de la fruición de la obra, la cultura etnológica que una persona posee.

¹⁹⁶ DUFRENNE, Mikel. *Fenomenología de la Experiencia Estética*. Ed. Fernando Torres. Valencia, 1982. Pág. 19

¹⁹⁷ HUSSERL, Edmund. *Ideas relativas a una fenomenología pura y una filosofía fenomenológica*. Fondo de Cultura Económica. Madrid. 1993. Pp.210-235.

¹⁹⁸ HUSSERL, E. Op. Cit. Pág. 213.

La filosofía fenomenológica se basa en la percepción de los objetos existentes en el mundo, y el análisis que se realiza respecto al objeto. Para los fenomenólogos, el objeto estético se encuentra unido a su percepción, a lo que nos aparece. Así, la percepción no posee la capacidad de crear nuevos objetos, sino de aprehenderlos como objetos existentes en el mundo.

La percepción de un objeto que se entiende como una obra de arte, obtiene un calificativo diferente de cualquier otro objeto percibido, ya que requiere de la consciencia de que lo es. Ellos se basan en la idea de que un objeto artístico, posee un valor estético y es éste el que fundamenta al objeto artístico, completándolo, pero no creándolo, ya que existe como cualquier otro objeto en el mundo real. Por lo tanto, el objeto está creado por la su percepción, pero lo que es fundamental es que la percepción existe independientemente del objeto, existe antes que él.

La fruición por tanto, necesita de la experiencia del objeto, así como de la experiencia estética. Es la unión de la percepción, del objeto y de la percepción estética del objeto el que crea el objeto artístico.

Entonces, cualquier objeto estético, podría devenir en un objeto artístico. Dufrenne propone que la solución más simple es unirse a la opinión de los mejores, que acaba siendo la opinión común, la opinión de todos los que tienen opinión. Diremos que es obra de arte, todo aquello que es reconocido como tal y propuesto como tal a nuestro asentimiento¹⁹⁹.

En esta visión tan simple y quizá eficaz, guiada por el sentido común o la economía del razonamiento, nos lleva a preguntarnos, ¿qué es lo que determina que el objeto obtenga el calificativo de artístico para los que saben? Saber de arte implica tener sensibilidad y conocimientos, y el consuelo de los guiados es saber, o pensar, que se cumplen estos dos criterios (sensibilidad y conocimiento) en cualquier evaluador, en aquellos que se manifiestan como portavoces del criterio estético.

¹⁹⁹ DUFRENNE, M. Op. Cit. Pag. 29

Pero el calificativo de estético es complejo. Ahondando, la experiencia estética no va relacionada directamente con valoraciones como lo bello, ya que lo feo también posee un carácter estético, un juicio del gusto, que difiere mucho de un individuo a otro. No así, Gertrude Stein decía que *toda obra maestra ha llegado al mundo con cierto grado de fealdad... Nuestra tarea como críticos es situarnos ante ella para recuperar su fealdad*²⁰⁰. Stein habla de que la mirada de la población, aún no está familiarizada con esa estética.

Por otro lado, lo feo adquiere patrones históricos y sociales, como bien evalúa Umberto Eco. Pero lo feo, no sólo es estético, sino moral e ideológico, traspasando las fronteras de lo puramente visual²⁰¹. Este autor distingue entre lo feo en si mismo (como los excrementos), lo feo formal, como el desequilibrio de las formas orgánicas, y lo feo moral.

Por ello, el concepto de estética lo podríamos definir como el placer que nos crea la percepción de un objeto en particular, aquello que nos inspira o nos suscita un sentimiento determinado, difícil de expresarlo con el lenguaje arbitrario del signo o la palabra, ya que intervienen los sentimientos en el proceso. En la obra artística se debe sugerir un proceso especial, debe ser algo único.

Pero en esta apreciación del objeto artístico, deviene la dualidad de que es un objeto también del mundo, un objeto que existe, y que está sujeto a lo que Dufrenne denomina *percepciones fallidas*²⁰², esto es la no percepción exacta del objeto (por un mal enfoque, mala ubicación, desatención), lo que le asemeja a un objeto de uso corriente, no sólo en su percepción, sino en su aprehensión como objeto artístico y dispuesto a ser entendido, lo que en ocasiones se entiende como una no comunicación entre el espectador y la obra: su no entendimiento.

²⁰⁰ STEIN, G. *Ser Norteamericano*. Barral. Barcelona, 1974.

²⁰¹ ECO, Umberto. *Historia de la fealdad*. Lumen. Barcelona. 2007. Pp.10-20.

²⁰² DUFRENNE, M. Op. Cit. Pág. 36.

Pero ¿qué diferencia existe entre un objeto estético y una obra de arte? *la obra de arte es lo que queda del objeto estético cuando no es percibido, el objeto estético en el estado de posible, esperando su epifanía.* Por lo tanto, el objeto será puramente estético hasta que no seamos capaces por medio de la mirada extraer lo sensible que posea y despertar al objeto artístico, y aún más: *la obra de arte está ligada a la reflexión, a la del artista que la juzga a medida que la va creando, a la del espectador que busca de dónde proviene, cómo está hecha y qué efecto produce.*²⁰³

La obra artística es una obra creada, nueva que no parte de la imitación. Parte de la creación como manifestación del ser. *El arte pasa por el ser y se proyecta en la obra*²⁰⁴. Partiendo de este proceso creador, *sólo le faltará la mirada del receptor para convertirse en un objeto estético*²⁰⁵.

En este proceso creativo del espectador, se pasará de lo abstracto a lo concreto, de su existencia abstracta a una sensible, en definitiva del ser al parecer.²⁰⁶ Aunque tenga tintes demasiado filosóficos o metafísicos, es difícil establecer con palabras la producción *de lo sensible*, de la unión de lo metafísico a la substancia material, a la explicación en palabras. Efectivamente, este paso de lo abstracto a lo concreto, se produce en la obra artística, porque ciertamente reúne un sinnúmero de enunciaciones sin remitirse directamente a ello, y ciertamente, también se pasa de lo abstracto a lo sensible, puesto que es por medio de la percepción, por lo es desencadenado un proceso sensible, difícilmente cuantificable y de difícil descripción.

Pero, ciertamente los pensamientos filosóficos fenoménicos han ayudado a entender el proceso colaborativo del espectador con la obra, y son aceptados por todo el estamento artístico. Por ello, y como resumen de este proceso colectivo de construcción de la obra, se puede decir que es la fuerza de la

²⁰³ DUFRENNE, M. Op. Cit. Pág. 54-56

²⁰⁴ DUFRENNE, M. Op. Cit. Pág. 71

²⁰⁵ DUFRENNE, M. Op. Cit. Pág. 73-74.

²⁰⁶ DUFRENNE, M. Op. Cit. Pag. 76.

percepción del espectador, en su proceso colaborativo el que produce el objeto artístico. *La ejecución tienen lugar siempre ante un espectador que participa en ella y puede afirmarse con todo rigor que el espectador es incluso ejecutante, y cuando se trata de lectura es único ejecutante; pues el lector es el que percibe.*²⁰⁷

Pero, nos encontramos en terreno peligroso, ya que si es el espectador, quien crea el objeto estético, y en ocasiones el objeto artístico, ¿qué ocurrirá en la apreciación de un producto conectado al sistema-red, con las características propias del medio, esto es, estar al alcance de todos los conectados y sin criterio estético? La respuesta la hallamos en Dufrenne que expone que *una obra es inagotable, el público la amplía y la multiplica. La obra crea participación (con el público), pero no cooperación con el grupo.*²⁰⁸ Es decir, el grupo se siente unido por el gusto a la obra, y continua, *el público admirador de la obra de arte que por el gusto se siente identificados, no debe confundirse con “la masa”, con la comunidad viviente, porque la obra no puede ordenarse a esta comunidad más que a condición de aceptar y defender sus valores y de ponerse al servicio de otra causa diferente a la del arte*²⁰⁹, por lo que se deduce, que aún teniendo un criterio del gusto unánime, no es el grupo quien juzga que es o no es una obra artística.

Esta valoración es de importancia, sobre todo en el sentido participativo que se crea en el sistema-red. Ciertamente, se crean criterios, gustos estéticos, pero no por ello una obra artística lo es porque la masa lo determine.

Participamos conjuntamente en la consagración del objeto artístico en el momento que lo percibimos, pero no en su enjuiciamiento.

En el sistema-red y en su cultura colaborativa encontramos otro elemento a tener en cuenta, el estilo, que es aquella marca de una actividad organizadora que rechaza el azar y busca la forma más pura. Llegar a conseguir un estilo es

²⁰⁷ DUFRENNE, M. Op. Cit. Pág. 82

²⁰⁸ *Ibíd.* Pág. 104-105

²⁰⁹ *Ibíd.* Pág. 108.

acceder a la maestría y hacer lo que se desee, o en palabras de Malraux, *rechazar lo que los demás hacen*²¹⁰. El estilo es la manera en la que se nos muestra el artista, lo que vive y cómo lo vive, y lo que es más significativo, cómo lo ve, ya que nos enseña la relación existente entre el mundo y él, lo que él nos muestra como su mundo. Su mundo está configurado por la apreciación y la percepción que tiene de las cosas, sean objetos o sensibilidades que le circundan. Es por medio de esta forma de ver, denominada estilo, por medio del cuál aprendemos a realizar una sistemática abstracción del artista como individuo y como subjetividad, en la medida en que sus obras se asemejan entre sí.

También el estilo podemos entenderlo como una manifestación subjetiva de revelarse contra los objetos pertenecientes a otras subjetividades, ya que la obra artística, en palabras de Dufrenne, se podría identificar como una “obra-sujeto” que es percibida en la manera que es dada, que nos es entregada para poder percibirla, y apreciar su calidad sensible. Pero en esta lucha de objeto asociado a una subjetividad, existe un carácter de innovación de rebelión. Pero, ¿qué debemos entender como rebelión? Ya que ciertamente la cultura colaborativa en el sistema-red nace con un carácter revolucionario, que expone los no designios de los mandamás, la no consecución de una manera de ver de determinadas empresas o monopolios, rebelión contra la estructura política que nos dicen qué es lo que tenemos que pensar, ya que por medio de los canales que se nos ofrecen, *mass media* o cultura en general, se encuentra determinado por formas de ver o subjetividad.

La rebelión que existe en el sistema-red sustentada por la democracia digital, es aquella que intenta obtener por medio de conversaciones y construcciones conjuntas, una consensuada visión sobre la política, lo social, el arte o la cultura.

La filosofía desde el punto de vista de la percepción ha estudiado el mundo de los objetos, y por ello ha distinguido entre el objeto artístico y el resto de los objetos, pero ¿qué diferencia existe entre ellos?, ya que el objeto artístico, no

²¹⁰ MALRAUX, A. *Psychologie de l'art* Vol. II. Pág. 128. citado por Dufrenne pág. 143.

deja de ser un objeto que nos es ajeno, al igual que el resto de los objetos que habitan en el mundo. En el objeto de uso también existe una percepción y lo asociamos a una serie de tareas, con las que es utilizado, asociado. La diferencia básica entre el objeto artístico y otro que no lo es, lo constituye lo sensible. No es por tanto su percepción, puesto que es percibido igual que un objeto de uso, sino la capacidad sensible, aquello unido a la manifestación de algo que no sabemos expresar, o como bien expresa Dufrenne, *para el arte, lo sensible no es ya un signo es sí indiferente, es un fin, (...) la relación de la materia, que es el objeto de la obra y de lo sensible*²¹¹. La materia sigue siendo la misma, puesto que generalmente el arte está asociada a materia, a objetos que se encuentran presentes en el mundo, dispuestos a ser percibidos: una maceta, un clavo, una fotografía, una revista. Pero el arte conjuga los elementos, los objetos presentes en el mundo real para transferirles una cualidad sensible que les distingue del resto de los objetos. La materia por tanto, se configura como la cosa por medio de la cuál se extrae lo sensible. El objeto artístico, nos atrae porque posee inherentemente una capacidad sensible, aquella capacidad de transmisión que sólo posee el objeto artístico, posee una existencia autónoma, que no deja que pasemos de lado.

Este, no pasar de lado, nos obliga a percibirlo, no sólo como objeto del mundo, sino como objeto-sujeto, y es nuestra aportación, aquel sentimiento que nos produce o nos sugiere, aquel pensamiento que trasvasa su información producido por la forma, lo que le completa, y lo que le hace configurarse como un objeto artístico. No es por tanto, la cosa que lo designa, ni lo que lo distingue en sus diferentes atributos, sino, en lo que en ellos *hay de más profundo, invisible, con la esencia que sólo el arte puede captar y expresar en la medida que dispersa a la imaginación e incluso al entendimiento*²¹².

²¹¹ DUFRENNE, M. Op. Cit. Pag. 128.

²¹² Ibídem Pp. 165-166

Pero lo sensible aparece por la forma –por lo menos cuando hablamos de objetos físicos, existentes, dispuestos a ser percibidos- pero a su vez hace que la forma aparezca, entendiéndose aquí como forma, aquella gracias a lo cuál lo sensible es naturaleza. Existe una necesidad que le es interior, y no exterior, pero ¿qué ocurre con las sensibilidades que produce el arte expresado por medio de no objetos?, ya que existe a partir de los años 60 manifestaciones artísticas que hablan de procesos. La respuesta sería que es la *percepción que lo contempla*²¹³, entendiéndolo como un proceso por el cuál el objeto artístico (sea manifestado u objetual) es capaz de integrar diferentes conceptos a una realidad.

Pero es posible que se entienda el arte sin objeto, porque las bellas artes, contienen algo de sensible obligatoriamente, algo de inmaterial, y es por ello, que se definen como artísticas. En el caso de obras sin objeto (aobjetuales), lo sensible parte del proceso. En el caso de la música o el ballet en el que la obra de arte no se entiende más que si existe su representación, pero ¿es la obra de arte de Mozart aquella que es interpretada por cualquier *amateur* en un recinto de ocio? Tenemos que pensar que la obra de arte de Mozart es la partitura, que no puede ser entresacada, ni entendida por aquellos que no disponemos de los conocimientos suficientes para interpretarla. Necesitamos de un mediador, que nos ofrezca esa obra-sujeto porque es él, quien la interpreta. Por un lado tenemos el problema del ejecutante, aquel que nos da la obra, y por otra la falta de materialidad de la obra en sí misma. La obra es música, pero es obra porque es ejecutada.

Por ello, en primer lugar debemos tener en cuenta que no es la misma obra aquella representada por una persona con capacidad, habilidad, conocimiento y sensibilidad de aquella que no lo tiene. Si la música se reduce a lo percibido, todas las ejecuciones tendrían el mismo valor, y no lo tienen. Quien interpreta da un valor determinado a una obra, pero la obra se mantiene, existe de igual manera, es inviolable e indeleble. En algunas ocasiones se fusiona la obra con

²¹³ DUFRENNE. M. Op. Cit. Pág. 133

el ejecutante, consiguiendo realizar una obra completa, tal cuál el artista habría deseado. En este momento, son dos los que participan en ella, el ejecutante y el compositor, pero no ha sido elegido por este último en la mayoría de los casos ¿es por ello una obra de mayor envergadura?, ¿Es el destino de cualquier composición? El destino de las composiciones depende del espacio y del tiempo, pero quizá en este caso sea bastante representativa. El tiempo en el que se ejecuten, el espacio en el que sean representadas, y con mayor peso que todo ello, la subjetividad de cada uno de los que participen en la obra. Es una obra colaborativa en potencia, la música necesita de la participación de los ejecutantes, y de los escuchantes. Todos, formamos parte de ella.

La música no es una obra de arte representada, sino figurada. Existe como objeto sonoro, objeto sensible. Su poder artístico, se refiere a la sensibilidad especial que nos producen sus acordes, su velocidad, su tiempo, su armonía, o al contrario, su desarmonía, en definitiva, su insinuación. Por ello, la música está asociada a lo que venimos denominando sensibilidad. No es sólo la sensibilidad que transmite, sino la que nosotros, como oyentes sentimos al oírla. No es un arte representado, sino sensitivo. Extrapolándolo, deberíamos pensar que el arte como tal, no tiene porque ser obligatoriamente representado. La participación con el espectador, la fruición existente entre obra y receptor es lo que realmente la catapulta a considerarse una obra de arte. A ello se refiere la idea de que el objeto artístico, *tiene la ambigüedad de ser un objeto percibido, presente, y sin embargo inaprensible por su irrealidad*,²¹⁴ que deviene de su sensibilidad.

4.1.7. ¿Es DIY cultura colaborativa?

Continuando con el proceso de la cultura colaborativa en el sistema-red, se está creando en el ciberespacio una nueva cultura denominada *do it yourself* (DIY), promovida por subculturas que incitan a la producción mediática del “hazlo tú mismo”, que es denominada como *prácticas postmediales* por

²¹⁴ DUFRENNE, Op. Cit. Pág. 244.

diversidad de autores (Lévy, Brea, Rico, Martín Prada), por lo que se estima como una corriente teórica ya admitida.

Todo esto es favorecido por la existencia de tendencias económicas que promueven la integración horizontal mediática, promoviendo la demanda y la oferta de un tipo de espectador activo. No sólo el individuo decide qué cuándo y cómo ve los medios, sino que se vuelve productor y distribuidor de contenidos y conocimientos.

Para ello, debemos entender el compartir como lo expuso Richard M. Stallman en la siguiente reflexión²¹⁵:

“Free software” is a matter of liberty, not price. To understand the concept, you should think of “free” I in “free speech” not as in “free beer”.

El “software libre” es una cuestión de libertad, no de precio. Para comprender este concepto, debemos pensar en la acepción de libre como “libertad de expresión” y no como “barra libre de cerveza”.

Debord en los años 60, planteaba la no existencia de un escape para la cultura que no fuera aquella mediada por la cultura integradora del espectáculo. Hoy la realidad se configura como diferente, no sólo por la libertad de acceso a la propia cultura, que se plantea desde las plataformas culturales existentes, bien sean institucionales, bien privadas, lo que englobaría todos los estándares educativos sino que el ciberespacio participa de esta nueva democracia cultural.

En resumen podríamos decir que se ha pasado de una cultura del espectáculo, a una cultura de la personalización, que tiene como meta la colaboración y la participación.

²¹⁵ Richard Stallman crea con esta mentalidad GNU Proyect. Para más información visitar, <http://www.stallman.org/> Ult Act. 20/06/10

En este post-estado cultural, el bien cultural estaba guiado o encorsetado por la estructura de los *mass media* (que obtenían con ello un claro beneficio económico y social) así como la participación institucional, que en ocasiones era política, y ofreciendo a la población, una cultura enmarcada dentro de unos cánones sociales, políticos y culturales.

La cultura post-media, aquella que aparece con la participación del ciudadano en el ciberespacio, se conforma diferente, y tiene unas características determinadas que vamos a ir desgranando.

Existe un autor destacado, que por sus análisis realizados para instituciones de importancia global, como la UNESCO o la sociedad Pan-Americana, ha evaluado la importancia de estos cambios culturales, nos referimos a Pierre Lévy, que no sólo ha realizado estudios sobre cibercultura, sino que ha investigado sobre el efecto que la inteligencia colectiva ocasiona en la sociedad actual. En sus análisis, evalúa la importancia del nuevo individuo conectado, ya que empieza a ser consciente de las potencialidades que ofrece a su entorno mediático. A este proceso lo denomina *cosmopedia*²¹⁶. Quién participa del saber comunitario, no sólo está creándose mayor liderazgo entre los conectados, sino que a su vez, dispone a los demás, el placer del saber. Se crea con ella una cultura individual que se torna global, una cultura colaborativa que se hace cada día más poderosa.

La cultura individual unida al ciberespacio está aumentando su poder en la medida en que el sistema-red permite archivar, comentar y apropiarse y poner de nuevo en circulación contenidos mediáticos.

El individuo anterior al sistema-red era un individuo ajeno a su poder de producir, distribuir o exhibir contenidos simbólicos y materiales, ya que no encontraba distribución ni medios para el cometido. Ahora, en el nuevo orden sistema-red, el conectado se hace importante y protagonista, y es capaz de

²¹⁶ LÉVY, Pierre. *Inteligencia colectiva*. Washintgton D.C., Organización Panamericana de la Salud, 2004. Pp. 120-123.

poder seleccionar y producir contenidos plásticos significantes, como compartirlos.

Esta idea de las TICs, unida al movimiento social derivado de la misma, es decir, una cultura colaborativa mediatizada por las Tecnologías de la Información y la Comunicación, confieren una la idea de producción del conocimiento socialmente distribuido²¹⁷. En esta producción no sólo los especialistas forman parte de ella, sino de otros actores y participantes se encuentran conectados a una red de discusión.

Esto va en contra de las corrientes tecnicistas, o políticas existentes antes de la introducción de la red como lugar de recogida de información y puesta en marcha de acontecimientos. Se ha pasado por medio de esta participación de un *cógito* (yo pienso) a un *cogitamus* (nosotros pensamos), que en resumidas cuentas se puede valorar como un mayor análisis de las problemáticas existentes, un intercambio de conocimientos y finalmente una resolución colectiva.

Pero un *cogitamus* implican muchas cosas desde el punto de vistas artístico, así, podríamos formularnos los siguientes interrogantes, ¿vuelve el arte a sus lugares primarios, en los que la idea de crear va unida a la del artesano, que sin cualificación especial creaba? Puede ser. Parece clara la idea de que el arte empieza a formularse como una partida individual puesta en conocimiento de inexpertos, y en algunas ocasiones existe la posibilidad de poder exponerlo en lugares erigidos como los arbitrarios del juicio artístico global (puesto que ahora debemos hablar de un *cógito* globalizado), esto es, instituciones tangibles y virtuales, entonces ¿está creando el sistema-red una nueva idea tribal del arte? En ella se entiende como un círculo plegado a los designios de una pequeña forma de ver la vida que se va expandiendo, no de generación en generación, sino a la actual, de conexión en conexión, donde el tiempo ha quedado relegado, no a un entendimiento y meditación, si no a una diáspora,

²¹⁷ LÉVY, Pierre. *Inteligencia colectiva*. Washintgton D.C., Organización Panamericana de la Salud, 2004. Pág. 45.

enloquecimiento del poder del enlace y posibilidades de interconexión que una persona tenga, lo que hace sustituir el carisma, por una nueva cualidad, aquella capacidad de transmisión de simbolismos o pre-simbolismos, es decir, disposición para suscitar nuevas ideas, teniendo como punto de partida las originales.

Esta idea peligrosa de conectividad unida al liderazgo, queda exenta de todo tipo de genialidad de estilo y de criterio, por lo que se puede asociar a un nuevo desarrollo comunicativo: el desarrollo de la idea. Entonces, ¿no es necesaria la genialidad de un solo hacedor? ¿Posee el *cogitamos* la capacidad de genialidad de “entre todos” que sustituya al único genio? Para contestar a esto, pensemos en Lacan. El describía la esquizofrenia como aquel proceso por el que tienen que pasar los auténticos genios creadores, esto es, la ruptura en la cadena de significantes entrelazados que forman una enunciación o un significado.

El sentido se genera por el movimiento de significante a significante, que forma “lo significado”. Cuando se saltan los eslabones de la cadena signifiante, nos encontramos con la esquizofrenia. Esta desunión entre significantes se puede realizar fácilmente con un cúmulo ingente de datos de diferentes formas de sentir y de pensar. Por lo tanto, la esquizofrenia, como punto de partida para poder realizar arte, se hace más viable si se consiguen enlazar estas desuniones sin sentido. De igual manera, podemos observar que habrá que tener un poco de genialidad para unirlos, para darles un sentido. Lo diacrónico se encuentra directamente relacionado con el “pensar”. Necesitamos la distancia, la madurez de conocimiento, necesitamos de un construir con diferentes tiempos. Nosotros somos los que realizamos la acción. El medio sólo es el que elimina los tiempos, por lo que cada uno de nosotros, aún actuando de manera deliberada, incluyendo datos en el sistema-red, estamos dando parte de nuestra historia, estamos entrelazando datos de nuestra vida. Un momento puede resumir infinitos. El arte une, realiza una obra indisoluble. Compone diferentes momentos vitales en una sólo.

Habría que plantearse si este es un mecanismo futuro de realizar arte.

4.1.8. El paso de la postmodernidad a la *transmodernidad*:

La cultura postmoderna, deviene en polémica en su propia concepción. La libre atribución de elementos que confieren lo postmoderno, y aquellos que lo sustentan, es terriblemente complejo. Lo postmoderno se define por la falta de sistema, de reglas y de orden, por lo que definirlo se entiende como ardua tarea.

La postmodernidad es entendida como la superación de la modernidad, aquella que supuso el auge de la Razón, lo que llevó a separar la Política de la Religión, motivada por el ensalzamiento de la máquina como emblema del bienestar y del desarrollo, no sólo de la economía, sino del progreso.

Pero la “superación”²¹⁸ de la modernidad que tanta importancia tiene en toda la filosofía moderna, concibe el curso del pensamiento como un desarrollo progresivo, en el cuál lo nuevo, lo identifica como lo valioso, en virtud de la mediación de la recuperación y de la apropiación del fundamento-origen. Pero precisamente, como bien apunta Vattimo, este “fundamento” como base del pensamiento occidental, es puesta en tela de juicio por Nietzsche y Heidegger, a los que considera los primeros postmodernos. No se puede considerar postmodernidad como una superación de la modernidad, pues con ello estaríamos transfiriendo el valor de progreso que la modernidad hizo en su momento, sino que la postmodernidad, se caracteriza como novedoso respecto a la modernidad, como disolución de la categoría de lo nuevo, como “el fin de la historia” (entendida como *fin de la historicidad*) en vez de cómo un estadio diferente de la historia.²¹⁹

²¹⁸ VATTIMO, Gianni. *El fin de la modernidad. Nihilismo y hermenéutica en la cultura postmoderna*. Gedisa. Barcelona. 1987. Pág. 10

²¹⁹ VATTIMO, G. Op. Cit. Pág. 12-13

El paso a la postmodernidad se planteó con la incredibilidad de los metarelatos²²⁰, que viene determinada con fuerza por la transformación del saber que se encuentra vinculada a los nuevos medios de información.

Los relatos²²¹ es la forma por excelencia del saber, porque configuran la forma negativa o positiva de actuar, y por tanto, definen los criterios de competencia de la sociedad donde se cuentan, así como la valoración de las actuaciones. En la cultura postmoderna y sociedad postindustrial el gran relato ha perdido su credibilidad, sea cual sea el modo de unificación que se haya asignado²²²

El nuevo camino de la historia, ha quedado vacía de nuevos impulsos y ha supuesto la apertura hacia la diversidad, la hibridación, los nacionalismos y los subjetivismos. No existe un poder que legitime, ni un saber científico que no sea evaluado y contrarrestado, por lo que no existen valores fidedignos, sino relatos fluctuantes y modificables.

La caída del comunismo como relato vivo y político, hizo plantearse un nuevo reto en la dinámica política y social. La apertura hacia las subjetividades marcaron nuevos designios para el arte y el eclecticismo naciente de la igualdad de las culturas desfavorecidas nos hicieron agrandar el abanico de posibilidades expresivas sin límites ni cortapisas.

En general, se puede decir que el advenimiento de la postmodernidad es diluido, ya que fueron muchas las aportaciones que dieron como resultado el proceso. Hay autores que datan el inicio de la postmodernidad con procesos sociales y económicos, aquellos acaecidos en los años 50²²³ y con su crítica social, política y cultural, aunque hay autores que lo determinan por la caída del comunismo europeo a finales de los años 80, o motivada por los potentes

²²⁰ LYOTARD, Jean François. *La condición Postmoderna. Cuadernos del saber*. Cátedra. Madrid. 1987. Pág. 4.

²²¹ LYOTARD. Op. Cit. Pág. 19

²²² *Ibíd.* Pág. 32.

²²³ *Ibíd.* Cit. Pág. 6

movimientos de aceleración e instantaneidad, dando lugar a la *sobremodernidad*²²⁴.

Pero todas estas propuestas, pueden resumirse en lo que se denominó *El fin de la historia y el último hombre* que escribe F. Fukuyama en 1989, en el que se explica este proceso acumulativo, y así el motor de la historia se ha paralizado, traspasándolo a un pensamiento único: la economía²²⁵.

El posmodernismo en definitiva, defiende la hibridación, la cultura popular, el descentramiento de la autoridad intelectual y científica y la desconfianza ante lo absoluto. Es interesante diferenciar entre la cultura postmoderna, que englobaría la negación hacia la autoridad que mantuvo los estamentos anteriores (la cultura moderna), y el postmodernismo, que va ligado a una estética, y por tanto, define el momento artístico al que nos referimos. De igual manera se puede hablar de modernismo o de la modernidad, con todos los matices que cada uno de ellos obtienen culturalmente. El término moderno, sigue existiendo como proceso emancipador en la jerga universal, por el carácter de vanguardia que anticipó su mentalidad de transgresión. Así lo moderno, desde el punto de vista formal plástico²²⁶, iniciado por los impresionistas, implicaba una *materialidad sin significado de cuerpo y naturaleza*, esto es, los símbolos utilizados en cualquier obra de arte eran entendidos no cómo únicos a los que se refería la obra de arte, sino como universales. Símbolos con referentes, en los que podemos ver el mundo, concreciones dispuestas a un entendimiento universal pero por todos unánimes, claves de una realidad mayor que constituye su verdad última.

²²⁴ AUGÉ, Marc *La guerra de los sueños. Ejercicios de etno-ficción*. GEDISA, Barcelona. 1998. Pág. 39.

²²⁵ Si bien en 1999 rehizo esta tesis, rectificando aquella primera conclusión. **Fukuyama, Francis. 1999. *Pensando sobre el fin de la historia diez años después*. Diario el País. No. 1140. Madrid, España.** Puede verse en <http://www.scribd.com/doc/9613153/Fukuyama-Francis-El-Fin-de-La-Historia-Doc> Ult. Act.

²²⁶ JAMESON, Fredric. *Teoría de la Postmodernidad*. TROTTA. Madrid. 1996. Pág 30-37

Con la llegada de obras postmodernas, el espectador adquiere un no lugar, no se le ofrece una referencia universal con la que poder unirlo a un contexto determinado. En general existen en ellas una descodificación, como una fantasía ubicua, una universalidad reducida a un símbolo sin referente.

En las obras postmodernas, asistimos a la superficialidad de la obra, el fetichismo de la mercancía. En éstas podemos encontrar, o buscamos incansablemente un significado contestatario, porque no existe una simbología material, sino conceptual, que en muchos casos se entienden como declaraciones políticas o sociales, pero que irremediamente tienden a ser productos mercantiles. El postmodernismo representa el fin del ego, y el estilo como algo único. El fin del ego que siente para tornarse como un ser que habla de forma fría y cuyos sentimientos flotan de manera individual y son impersonales.

La desaparición de este sujeto individual, tienen como consecuencias la disipación del estilo personal y la aparición del *pastiche*, o recopilación de diferentes egos individuales, retomados e interpretados como nuevos desde los ojos del artista postmoderno. En el momento postmoderno, se vuelve hacia atrás, intentando recodificar antiguos signos para darles una nueva vida y un nuevo valor. Este vacío creativo es típico del momento.

La creatividad se basa en el *remake* y en la nueva apuesta, la nueva mirada, la reconversión del pasado para establecer un nuevo código, una nueva dimensión. Desde el *Nuevo Manierismo* que revive el Barroco, hasta la revisión del dibujo japonés *ukiyo-e* y el manga por Takashi Murakami.

El cine postmoderno de Tarantino, se alimenta tanto de cineastas franceses de la Nouvelle Vague (Jean-Pierre Melville o Godard), como de las películas de serie B americanas y



Takashi Murakami

japonesas. Todo es posible, puesto que el *remake* es puesto en marcha desde una visión única, renovada. Pero ¿es entendida como *remake*? Sólo aquellos expertos que conocen la base, lo anterior, lo que es puesto a renovarse lo entienden como postmoderno, pero qué ocurre en los casos en los que no se tienen conocimiento de las obras que están redimensionadas, el desconocimiento descubre una obra postmoderna como nueva y no renovada, una obra sin conexión. De esta redimensión, existe una postura más positiva, la de Omar Calabrese²²⁷ que entiende este nuevo proceso de cita a lo anterior, como *obra conglomerado*, fragmento a partir de la cuál se crea una nueva obra, una nueva realidad. Este proceso de fragmentación anula al anterior, haciéndose autónomo de la obra de la que precede, ofreciéndole una nueva identidad.

Parece así que la operación es posible, ya que le otorgan un valor plástico y con entidad propia aquellos que se ven obligados a dar una explicación al nuevo devenir del arte. Pero, nos volvemos a encontrar de nuevo con el desconocimiento cultural como problema para entender la propia evolución. Quizá en el postmodernismo con su crítica hacia lo construido y su requerimiento de la nueva puesta en forma, se necesite más que nunca un entendimiento de la materia de la que se trata. Desde las instituciones se hace necesaria una misión didáctica para retomar el inicio y el final, para no desatender y no crear mayor incertidumbre entre el receptor y la obra.

Pero más que el conocimiento, se ha necesitado de una apertura mayor, la planteada por Eco con su *poética de la sugerencia*, en el que la obra se entiende como abierta, y aquella que, lejos de tener un único sentido oculto, se define por su ambigüedad, por su talante inacabado, por la multiplicidad de interpretaciones que genera²²⁸.

²²⁷ CALABRESE, Omar. *La obra neobarroca*. Cátedra signo e imagen. Madrid 1989

²²⁸ ECO, Umberto. *Obra abierta*. Planeta Agostini. Barcelona. 1984. Pág. 68

Por lo tanto, lo postmoderno se basa en la cita, o el fragmento de una obra pasada para los que poseen un conocimiento previo, y posee una característica de obra nueva, abierta, que se encuentra dispuesta a una libre disposición de significados, se tenga o no conocimiento previo.

La mentalidad de hibridación y multiculturalidad propia del postmodernismo, también dirime su éxito en una mayor amplitud de perspectivas, no sólo porque se entienden diferentes y se nos muestran así como un nuevo reto al entendimiento, sino porque tácitamente sugiere un nuevo contrato, una cohesión de conocimiento y de apreciaciones.

Esta cultura heterogénea, nos plantea el concepto de universalidad, no sólo desde el plano cultural, sino del reto que supone la interconexión planetaria. Así lo universal según la Real Academia de la lengua Española²²⁹ sería *lo que comprende o es común a todos en su especie, sin excepción de ninguno, aquello que pertenece o se extiende a todo el mundo, a todos los países y a todos los tiempos*. Por oposición, tendríamos que pensar que lo individual o lo *concreto* se convierte en un elemento a integrar en este nuevo proceso.

Existen autores como Donati, que entienden lo universal como la eliminación de lo particular²³⁰, ya que si se quiere hacer un cambio social, se ha de partir de una nueva entidad totalizadora y uniforme.

Pero también existe la idea de lo universal como positivo, abierto e integrador. Esta es la que nos sirve para entender el devenir actual, aunque siendo coherentes, uno y otro concepto (integrador y totalizador) devienen al mismo proceso: alienar.

²²⁹ RAE. 23ª Edición. http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=Universal
Ult. Act. 20/06/10

²³⁰ DONATI, Pierpaolo *Lo postmoderno y la diferenciación de la universal* Universalidad y diferencia. Giner y Scartezzini (Ed). Alianza Universal. Madrid. 1996. Pág. 129.

Pero, ¿es realmente un punto de encuentro?, según la conocida hipótesis de Saphir-Whorf, en la que todas las culturas que hablan sólo una lengua, describen el mundo según paradigmas originales, absolutamente propios e intraducibles, ya que es la lengua, nuestra manera de conceptualizar el universo perceptible, es el vínculo del mundo-como-lo-vemos, y el mundo-como-nos-han-enseñado a verlo ¿Puede lo universal englobarlo? Se entiende que el sentir humano es parejo. Se entiende que las lenguas denominan las cosas que existen en el mundo, puesto que las necesitamos para poder subsistir, no así, los sentimientos que emanan del humano para describir procesos y sentimientos con la naturaleza, las cosas y con sus congéneres son particulares de cada cultura.

Si bien, la manera en la que entendemos el mundo está condicionada por la manera en la que nos han enseñado a verlo, también la moral está condicionada por ello. Lipovetsky expone, que en la época en la que nos encontramos, es también un nuevo momento de la ética, del “segundo umbral”, a saber, la época del *posdeber*. Nos hallamos en una sociedad que desacredita los órdenes superiores, estimulando constantemente los deseos inmediatos. La cultura cotidiana, ya no está guiada por el deber, sino por el bienestar y la subjetividad, dando como fruto la sociedad *posmoralista*, que repudia la retórica del deber austero y corona los derechos individuales a la autonomía, al deseo y a la felicidad. Este autor entiende que hay que restablecer una inteligencia en la ética que no prescribe la erradicación de los intereses personales, sino la moderación y la búsqueda de compromisos favorables²³¹. La era postmoderna no significa la expulsión del referente ético, sino la sobreexposición mediática de los valores, reciclaje en el espectáculo de la comunicación de masas. Una nueva modalidad ética, una post-ética que no concibe el deber como el comportamiento de deuda con el estado o el estamento superior, heredada del judeocristianismo, sino por la ética del

²³¹ LIPOVETSKY, Gilles. *El crepúsculo del deber. La ética indolora de los nuevos tiempos democráticos*. Anagrama, Colección Argumentos. Barcelona. 1996. Pág. 12-13.

egotismo, aquella en la que nosotros nos sentimos que es el estado es quien nos debe. Esta actitud conlleva una crítica y una exigencia.

Este desplazamiento del egotismo, genera nuevas formas de interacción con lo social: un aislamiento conectado, que no deja traspasar la visibilidad, pero que actúa por medio de acciones tanto individuales, como por asociaciones a colectividades a la que se es afín.

Preservados por el anonimato que la pantalla confiere, se crea una nueva dimensión del espectáculo, la del sentimiento, la del compartir la consciencia, los pensamientos y las afinidades, más allá de lo que se puede realizar en una comunicación personal física.

Este salto de la cultura de trivializar los sentimientos, está llevando a una nueva cultura del espectáculo, la cultura de la intimidad, pues con el paso del tiempo y el reinado de la imagen como nueva herramienta comunicativa al alcance de todos, *se representa* (por medio de imágenes, textos que se actualizan por interacción) y se exterioriza, se comparte, se divulga nuestra imagen y nuestras actitudes, la forma en la que nosotros nos percibimos y dejamos que los demás nos perciban, aún no existiendo vínculos entre nosotros. Lugares como Flickr, youtube o cualquier otro portal de distribución de contenidos visuales, está creando una nueva sinergia de agrupamiento, aquella en la que se cede nuestro yo, a cambio de existir en el ciberespacio, a cambio de comprobar que nuestro producto, nuestro yo-producto puede ser consumido por una inmensidad de personas conectadas.

Como bien apunta Rodríguez Magda, lo real ya no será la circulación de agregados de átomos (objetos) *sino la circulación de paquetes de bits, enviados a tiempo real (...)* Hoy el mero residuo orgánico parece un lastre primitivo. Todos somos mutantes conectados a la red, cyborgs que proclaman la era del postcuerpo, de lo transhumano.²³²

²³² RODRÍGUEZ MAGDA, R.M. *La Transmodernidad*. Op.Cit. Pág. 44.

Idea de futuro unido a la tecnociencia, tecnosociedad y tecnohumano, que no remite al cambio que se está produciendo en este inicio del Siglo 21. Es por ello, que se anuncia la entrada de otra era, un cambio paradigmático, que encuentra indicios de una posible ruptura de la cultura postmoderna. Los atentados del 11 S, tuvieron como consecuencias cambios en los ejes del poder, y también del económico. La aparición de los nuevos países emergentes asiáticos se encuentran cambiando el paradigma económico-virtual que los Estados Unidos había fabricado. En este trabajo, siempre nos encontramos en deuda con el paso del tiempo, en el sentido que es pronto para poder evaluar los cambios, pero sí debemos de citar el cambio que se avecina y que se encuentra aquí, aún no sabiendo muy bien que va a suponer en el campo del arte. Hemos pasado del postmodernismo, al post-postmodernismo, o *transmodernidad*²³³, que ha sido conformado por un cambio paradigmático universal: la globalización, el nuevo Gran Relato.

Este cambio de paradigma histórico, deviene de una contemplación del presente. M^a Rosa Rodríguez Magda fue pionera en esgrimir este nuevo concepto, el de *transmodernidad*, para dar a entender, que ya no nos encontramos en aquel postmodernismo en el que pensábamos, sino que el hecho de vivir conectados ha supuesto un cambio a todos los niveles, esto es social, político, económico y artístico, pero a la vez también psicológico.

El concepto de globalidad, lógicamente tiene defensores y detractores. De Kerckhove sugiere que este efecto de integración entre diferentes estructuras sociales apunta a una *encrucijada peligrosa*²³⁴ que puede ocasionar una catástrofe social si no somos capaces de diseñar nuestras tecnologías y dejamos que ellas nos diseñen a nosotros. Los peligros de una tecnología globalizada, puede compararse a los peligros del poder acumulado de un lenguaje universal (digitalizado). Esta aceleración tecnológica que crea tanto positivismo social, económico y político, no nos ha dejado ver los peligros que

²³³ RODRÍGUEZ MAGDA, R. M. *Transmodernidad*. Barcelona. Anthropos. 2004.

²³⁴ DE KERCKHOVE, D. *La piel de la cultura: investigando la nueva realidad electrónica* GEDISA. Barcelona. 1999. Pág. 24.25.

conlleva. El primer elemento a tener en cuenta sería la instantaneidad, que nos hace que la valoración del tiempo sea diferente, pero también no nos ayuda a reflexionar. A ello habría que unir la falta de preparación previa. No hemos tenido tiempo de adecuarnos, no hemos podido ir barajando los pros y contras, nos hemos abalanzado a ella, sin haber realizado un análisis y una preparación social o colectiva. Esta instantaneidad puede llevarnos a un destino fatal, la desintegración.²³⁵

Pero debemos ser cautos y descifrar los cambios teóricos que conlleva este paso de gigante. Hemos pasado del postmodernismo a la transmodernidad sin darnos cuenta. No así, es curioso que el concepto de transmodernidad surgiera durante una conversación con Baudrillard, el cuál ha sido tratado y leído de forma mantenida durante este trabajo. Es necesario poner de relieve que el nihilismo que acompaña al postmodernismo estaba teniendo como resultado un no límite y con ello, un no fin. Si todo puede ser contenido en el saco sin fondo del postmodernismo, cualquier transgresión que se realizara, también sería acogido de buen agrado. Hay que poner un punto y final para esta época de enormidad y de excesos.

La elección del prefijo trans-, es debida a su sentido connotado *de transformación, dinamismo, atravesamiento de algo en un medio diferente; ese algo que va “a través de”, no se estanca, sino que parece alcanzar un estadio posterior, conlleva por tanto la noción de transcendencia*²³⁶.

La autora entiende que existe un nuevo paradigma debido a la transformación, un estado inestable, en el que no existe una óptica privilegiada, sino un constante trasiego de flujos, en el que cada punto interactúa con otro, no sólo el espacio y el tiempo, sino las tendencias sociales heterogéneas, la ruptura de la historia como proceso unitario. Nos encontramos en una situación de

²³⁵ DE KERCKHOVE, Op. Cit. Pág. 106

²³⁶ RODRÍGUEZ, R.M. *Transmodernidad*. Op. Cit. Pág. 16

*multicronía*²³⁷, en el que el pluralismo, la complejidad y la hibridación serían sus características.

Pero existe el sustantivo modernidad, porque el debilitamiento del postmodernismo y sobre todo en su exceso de relativismo, se busca un retorno a un pensamiento fuerte, que pueda compensar el exceso de vacío, de ausencia de un núcleo.

Esta ausencia debe ser entendida como el eje para construir desde diferentes niveles. Así con la ruptura que supuso la semiología y la libertad que otorgó a los significados, se puede decir que detrás de los conceptos no están los objetos, sobre todo ahora en la que la comunicación y el conocimiento se realiza por paquetes de bits, hasta la llegada, no muy tardía de la luz, que nos conectará por medio de fibras ópticas con un capacidad muy superior a la actual eléctrica.

Desde el punto de vista estético, parece que ya todo está dicho, todo es reciclado, sin manifiesto, ni tan siquiera se dispone de un apoyo filosófico. Este nihilismo sin salida en el que nos vemos envueltos y en el que se vuelve, se retorna al círculo y al inicio. Vacío, nihilismo, retorno, como si se tratara de una esfera perfecta sin crítica, sobre todo cuando el mundo dejó de ser un *factum* para convertirse en un *fictum*, un adherido de simulación²³⁸.

La Modernidad se construyó bajo valores universales como el Sujeto, la Razón, la Historia y el Progreso. Desde la Razón se desarrollaron las ciencias, la moralidad y el arte. Se construyó con visión de futuro, en el desarrollo humano y en la construcción de la historia. Innovación era la clave para este desarrollo. El Postmodernismo no creyó en la innovación como clave para una emancipación social y cultural. El futuro dejó de ser el referente y la aspiración

²³⁷ RODRIGUEZ, R.M. Op. Cit. Pág. 17

²³⁸ Ibidem. Pag. 22

y el pasado se convirtió en el almacén donde entresacar la historia: pastiche, hibridación, intertextualidad, cultura de la copia, simulacro.

Tras el postmodernismo, encontramos una innovación constante pero sin visión de futuro. No existe una renovación a través de la Razón, sino, de la fuerza de la *agit-prop*, la agitación propagandística que se genera en la red. La fuerza de la colectividad que pide innovación, para un desarrollo superior emancipador del individuo, y mayores cotas de libertad y justicia social, pero sin una idea clara, y sin principios de base.

La transmodernidad, es el resultado posterior de la innovación tecnológica que ha conseguido la interconexión planetaria, y como fruto de todo ello hemos llegado al paradigma que lo sustenta: la globalización.

Si bien el concepto de globalización en un inicio se entendió como un término económico, Ulrich Beck²³⁹ aumenta las consideraciones de este sustantivo adquiriendo nuevas desinencias. Beck distingue entre globalismo, globalidad y globalización. Con globalismo hace alusión a la interconexión entre mercado y política existente en el siglo 21. Estos estamentos se unen para poder trabajar juntos, de manera inseparable. La globalidad hace alusión a la idea de espacio, que es compartido y global, y en el que ya no existen espacios ausentes, y se comparte una sociedad mundial. En esta unión de espacios, los intereses se hacen grupales entendiéndose como colectivos en los que ya no existe una distancia geográfica. Por último tenemos el concepto de la globalización, que en palabras de U. Beck, responde a un *proceso en virtud de los cuáles los Estados nacionales soberanos se entremezclan e imbrican mediante actores transnacionales y sus respectivas probabilidades de poder, orientaciones, identidades y entramados varios*²⁴⁰.

Existe por tanto un proceso totalizador, no jerarquizado, sino rizomático, en el que los poderes dependen unos de otros. Es por ello que nos tenemos que

²³⁹ BECK, Ulrich. ¿Qué es la globalización? Paidós. Barcelona. 1998. Pág. 27

²⁴⁰ Op. Cit. Pág. 29

plantear, si es posible pensar en un gobierno totalizador dentro de la globalización, y para ello se hace necesaria la mención de un nuevo concepto, de R. Robertson, lo *Glocal*²⁴¹, que hace referencia a una unión de la globalidad con lo local, Para este autor, globalización no implica una anulación de lo local, sino una inclusión, presencia o encuentro de y con las culturas locales. Es decir la preponderancia de los niveles globales y locales en detrimento de los espacios territoriales, diseñados tradicionalmente, creando así, un nuevo concepto de geopolítica.

Desde este trabajo se entiende que el concepto de globalidad conlleva una serie de factores importantes, como es el intercambio de información y la posibilidad de comunicación, que se hace global, y así, cualquier persona conectada tiene posibilidad de obtener información importante para ella, a pesar de sus circunstancias geográficas, políticas, lo que ha llevado a una nueva consideración territorial, la geopolítica.

El concepto de *glocalidad*, no se entiende defensorio de todo el pensamiento humano. Ciertamente es que la falta de geografía por la globalidad hace que un individuo conectado se sienta dentro y fuera de un territorio. Le pertenecen las costumbres, pero el pensar es global. La sinergia del conocimiento es global. Pero por otro lado, el hecho de que el concepto cultural quede difuminado, atrae al humano a la sensación de pertenencia cultural, es decir, necesita de una referencia, de una vuelta al *Volkgeist*, u origen del pueblo. Cualquier persona que se encuentra fuera de su territorio, intenta trasladar sus prácticas, ritos, costumbres a la nueva ubicación. Un italiano que se desplazara al polo norte, intentaría volver a tomar los alimentos que le conecten con su génesis, por necesidad de conexión a la cultura a la que pertenece.

Esto lleva consigo una doble lectura: ciertamente el individuo conectado encuentra una unificación en la política y en la forma de actuar de forma global,

²⁴¹ Término acuñado por R. Robertson (*Globalization* M. Featherstone et al (comp). Global Modernities, Londres, 1995.) RODRÍGUEZ, R.M. *Transmodernidad*. Pág. 39.

en los conceptos morales, en el *sentirse* dentro de una cultura humana global, porque el medio facilita este proceso. Por otro lado, implica un refuerzo de la cultura tribal de cada uno. Es por ello que vuelven los nacionalismos, se retorna a la necesidad del territorio como propio. Esto trae consigo que las estructuras comunitarias o globales como la Unión Europea o las Naciones Unidas estén siendo sometidas a análisis y estén perdiendo su fuerza como nexo de unión entre países, o economías.

4.1.9. La *Transmodernidad*: el nuevo Yo, y su influencia en el sistema-red.

La globalización ha creado cambios sucintos en diferentes disciplinas, que ya había sido anunciado por McLuhan en su “aldea global”.

Una genial descripción que traduce toda esta aceleración y la no distinción de la realidad en la que nos encontramos, queda reflejada en la gran frase de Paul Levinson *la adición de una gota de tinta azul a un vaso de agua, no produce agua mas tinta azul, sino agua azul: una nueva realidad*²⁴². Durante siglos hemos aprendido a decodificar la realidad bajo el prisma del alfabeto, del código numérico. Hemos aprendido a pensar y transmitir información en un tiempo cauteloso y en un horizonte determinado. Hemos creado nuestra historia y hemos perfeccionado nuestro saber en base a estos parámetros.

El prisma por el cuál construíamos y concebíamos el mundo, está cambiando. Es por ello que nos debemos de plantear cómo cambiará nuestra forma de ver el nuevo mundo, aquel que estamos construyendo día a día por medio de las autopistas de la información. Cómo entre todos estamos edificando un nuevo paradigma, aquel en el que tenemos que convivir y construir una nueva manera de ver y de sentir, de construir y de disfrutar ¿Estamos preparados? La contestación es la capacidad del humano a poder rectificar y ser juiciosos con la realidad. La virtud que reside en la meditación requiere quizá de algún planteamiento que estamos destacando, pero la realidad es que no existe

²⁴² KERCKHOVE, D. Op. Cit. Pág. 63.

meditación, ya que el clima de positivismo que arranca del énfasis que se está poniendo en la aceleración no nos deja valorar los cambios. Existen los cambios y nos acoplamos como mejor podemos. Los cambios precipitan nuevos modos, nuevos planteamientos, nuevas costumbres: entre todos estamos edificando esta nueva realidad.

El postmodernismo, se caracterizaba por el individualismo. La idea capitalista de ir aumentando los elementos materiales se transfirió a las relaciones personales, se volvieron más *líquidas*²⁴³, fragilidad de las relaciones personales en contraposición de la solidez que se buscaba anteriormente.

Por otro lado, el ser se entiende como un proceso. La ruptura con la estructura tradicional de la familia, el emplazamiento, y el territorio, se ha mutado por múltiples opciones de convivencia, la diversidad de opciones sexuales, y el dinamismo territorial. Esto deviene en un *ser-haciéndose-y-nunca-concluso*, que viene apoyado por la autonomía de la ética en la que cada uno se otorga las normas que cree conveniente, dentro de un creciente marco socio-psicológico. Nuestro ser por tanto, se entiende como preformativo que se construye a través de nuestras acciones, relaciones y deseos.

Bauman, nos explica que el frenético consumo de una sociedad de mercado ha degenerado nuestros vínculos personales al tratar al otro, ya sea amante o prójimo, como una mercancía más de la que puedes desprenderte, desecharla, desconectarla con cierta facilidad: *vivir juntos, por ejemplo, adquiere el atractivo del que carecen los vínculos de afinidad. Sus intenciones son modestas, no se hacen promesas, y las declaraciones, cuando existen, no son solemnes, ni están acompañadas por música de cuerda ni manos enlazadas. Casi nunca hay una congregación como testigo y tampoco ningún plenipotenciario del cielo para consagrar la unión. Uno pide menos, se conforma con menos y, por lo tanto, hay una hipoteca menor para pagar, y el plazo del pago es menos*

²⁴³ BAUMAN, Zygmunt. *Amor líquido. Acerca de la fragilidad de los vínculos humanos*. Ed.: Fondo de Cultura Económica, Madrid, 2005.

*desalentador*²⁴⁴. El amor líquido implica que los vínculos duraderos despiertan la sospecha de una dependencia paralizante, no son rentables desde una lógica del costo-beneficio.

Como es natural esto también afecta a nuestra sexualidad, que una vez liberada del amor se condena finalmente a sí misma a la frustración y la falsa felicidad. De la misma manera, los miedos a las enfermedades venéreas que devienen de plagas como el SIDA, promulgaron la idea de que el sexo podría ser sustituido por la erotización del uso masivo de las imágenes, y su consecuencia más directa, la utilización del *cibersexo*, en el cuál no existen relaciones personales, sino una virtualidad que nos exime de los peligros de “lo carnal” y la superficialidad de los sentimientos.

Esta globalización está llevando a un consenso entre oriente y occidente, y por ello, quizá debamos tomar en cuenta el pensamiento oriental, aún no siendo el germen de esta nueva dinámica, ya que fue occidente quien diseñó el sistema-red en sus inicios. Los japoneses, y los asiáticos en general, tienen un concepto del espacio y el tiempo muy diferente. No así, no entienden un espacio como lo concebimos nosotros, cartesiano, sino como un fluir. A este fluido le denominan *Ma*, que no sólo es espacio, sino “espacio-tiempo”. El *Ma* hace alusión a una compleja red de relaciones entre las personas y los objetos. *Ma*, puede ser traducida como espacio, espaciado, intervalo, vacío, lugar, pausa, descanso, tiempo, temporal, brecha. Sin duda la prescripción conceptual para este término varía con el interlocutor: un arquitecto lo usa para representar espacio, un músico para hablar de tiempo. Como una expresión de espacio, *ma* puede significar el espacio en sí, las dimensiones de un espacio, una unidad de espacio, o el espacio entre dos cosas. Como una expresión de tiempo, *ma* puede significar el tiempo en sí, el intervalo entre dos eventos, el

²⁴⁴ BAUMAN, Z. Op. Cit. Pág. 48.

ritmo o la velocidad²⁴⁵. *Ma* por tanto, significa tiempo, espacio y la unión de los dos, “espacio-tiempo”.

En el ciberespacio impera por tanto el concepto de *Ma*. No existe un espacio y un tiempo determinado, sino un fluir de la información, que en sí mismo llevan unidos un nuevo espacio y tiempo. Este nuevo concepto ciberespacial, condiciona la percepción antropológica en el devenir al que estaba sujeto en su entidad animal. El espacio, concepto que remite no sólo a la actuación, sino a la pertenencia, ha variado. El tiempo, aquel por el que nos guiamos para poder desarrollar nuestras relaciones, no sólo con el espacio, sino con nosotros mismos y con nuestros congéneres, también ha sido modificado por el concepto de tiempo congelado, instantáneo.

Cómo afectan este nuevo concepto, este fluir. Analizando el concepto de transmodernidad en el que nos encontramos, se atiende también a un nuevo concepto de cultura, que no es ni *postcultural* ni *multicultural*, sino *transcultural* a modo de síntesis dialéctica, pues incluye en su seno tanto el impulso cosmopolita como el conjunto de culturas.

Pero si hemos apostado a que el nuevo concepto de transmodernidad, lleva implícito esa nueva realidad globalizada, debemos también pensar que el concepto de cultura va indisolublemente asociado al valor del *imput de transmisibilidad*. Desde un concepto filosófico, o en la ansiedad de ver la unión cultural en una forma de transmisión de información, se pierden las vivencias del sentir culturales, las cuáles no pueden ser transmitidas por *imputs*, sino por vivencias individuales unidas al sentimiento. Se piensa que el concepto que se plantea no es sólo *transcultural*, sino también *transdigital*, es decir, la utilización de la conexión como fuente de unión de conocimientos y sentimientos, perdiendo el horizonte del que lo digital había partido, esto es, la dispersión del conocimiento, pero no de la com-partición de sentimientos. Es por ello que si la información puede compartirse, el sentir propio de cada pueblo es más difícil, y

²⁴⁵ KOMPARO, Kunio. *Teatro Noh: principios y perspectivas*. Floting World Editions. 2007.

<http://www.japonartesesescenicas.org/teatro/generos/simbologiadelnoh7-1.html> Ult. Act.: 20/06/10

es por ello que el concepto transcultural se plantea como dudoso, por su afán de convertirse en modelo, no de autoridad, sino de contrato, negociación del pacto político, financiero o social. En esta necesidad de acuerdo, se negocia *qué es lo que tengo que ceder para llegar a un consenso*, porque a su vez no puede ser compartido, puesto que cada individuo tiene el suyo, el propio, el tribal, el que necesita para seguir manteniendo para diferenciarse del mundo planetario.

No es ya el concepto de crítica a los *mass media*, ni la individualización de la información que queremos recibir, por no ser ya unos individuos teleadictos, sino porque la información la seleccionamos, y la empaquetamos para nuestro uso personal. No es la asimilación de la diferencia que todo ello plantea, sino que esto, no deja de ser un acceso a nuestra individualidad, un acceso a la información que necesitamos para poder evolucionar en el camino individual, o cultural, sino que esta selección de la información nos ayuda a modificar, ampliar y asimilar conceptos, simbolismos y a limar ciertas aptitudes y actitudes.

Desde este trabajo se esboza por tanto, un determinismo tecnológico que al igual que P. Lévy plantea una apertura al conocimiento, una emancipación de una cultura global que pueda componerse de multitud de estados personales, de nuevas formas de ver para llegar a un consenso o a una puesta en común. Pero también se encuentra ligado a la idea de Virilo en el que el ciberespacio puede plantear un derrumbe del ser humano en su territorialidad. Pero más allá de ello, debemos pensar que debe entenderse como aquel lugar donde ponemos en común, donde podemos acceder a nuevos universos personales, pero que ciertamente necesitamos de nuestro propio territorio, entendido éste como lugar de encuentro con nuestra propia cultura personal y necesaria para la manifestación del ser. Es por ello, que debemos de poder entender lo bueno y lo malo para la esencia antropológica.

Podemos cenar en un restaurante hindú en Nueva York, o un asiático en cualquier ciudad del primer mundo, o mundo informatizado, pero decidimos cómo queremos interrelacionar con nuestros gustos y nuestra forma de intercambiar nuestra propia cultura con otras. Existe multiculturalidad, pero por su coexistencia, no tanto por su hibridación. Existen casos en los que la hibridación se ha consensuado, como son los africanos que viven en los Estados Unidos, que su aceptación les hizo perder en muchos sentidos su origen cultural en pos de una necesidad económica y política, una necesidad de integración que ahora no sería necesaria. Existen las diferentes idiosincrasias como garante de la diferente manera de entender el mundo. El mundo conectado no implica una dejadez del ser, una inhibición de las costumbres, rituales y creencias, implica una puesta en común, y quizá un conocimiento por parte de otros, que desconocemos, otras muchas culturas. La interconexión no implica un mix superfluo de *Volkgeist* (entendida como filosofía de vida), la interconexión implica un conocimiento compartido pero no asumido como posible-cambio-de-mi-yo-particular, no es intercambiable, es intrínseco a cada uno de nosotros.

Es esa utopía de aquellos que quisieron romper la Ilustración y plantear un contrato social rooseauiano, en el que impera la igualdad y se rechaza la jerarquía, que se realiza desde el anonimato y sin ningún tipo de responsabilidad.

Si la postmodernidad con su pensamiento débil, de falta de criterios para establecerse, nos ofrecía la imagen de un individuo alienado, en el que su individualidad debía de mantenerse y saber expresarse sin ningún tipo de recetario o de manifiesto moral o filosófico, la transmodernidad se nos ofrece como un nuevo reto, en el que la forma en la que nos damos a conocer, a entender, está sujeto a la apreciación de un *voyerismo-inter-conectado*. Todos pueden participar en nuestra forma de vernos, no sólo como objeto, sino de una nueva manera de experimentar nuestro yo: la interconexión del yo planetario.

La libertad no está sujeta a motivos económicos y sociales como el modernismo planteó, y como el postmodernismo intentó dismantelar, sino que la libertad se realiza como total, en otro mundo, en el ciberespacio, donde no existen límites a la imaginación, donde no existe una estructura jerárquica del deber y la moral, y donde no existe un intercambio económico ni social: sólo el que nosotros deseemos. Esta idea de libertad del yo en el ciberespacio es similar al planteamiento realizado por John Rawls en 1958 sobre la teoría de la justicia “Toda persona debe tener igual derecho al más extenso sistema total de libertades básicas iguales, compatible con un sistema similar de libertades para todos”. Por otro lado, existen nuevas teorías económicas y sociales motivadas por la globalización. Este cambio, hace relación a la *tercera vía* postulada por el inglés A. Giddens en los años 90, en la que se plantea que no sólo existe una izquierda y una derecha, sino una tercera²⁴⁶, que es aquella que nace de la unión de las otras dos, para llevar a cabo las nuevas propuestas que plantea este mundo conectado. Los centros de poder cambian, siendo el mercado económico el que sustituye a los estados, y es por ello que se hace necesario un nuevo enfoque para esta nueva realidad globalizada, que conlleva una economía del conocimiento (*knowledge economy*).²⁴⁷

La propuesta de la *tercera vía* planteada por Giddens, implica una nueva forma de asumir las relaciones de los individuos en las sociedades, tanto nacionales como internacionales, otorgándoles mayor participación, mayor capacidad de decisión en asuntos que se relacionan directamente con ellos, bajo el principio de democracia²⁴⁸.

Es por ello que partiendo de la base de una democracia sostenida en el antiguo régimen en su dimensión política y económica, en una sociedad globalizada, no sólo se mantiene, sino que se entiende como la herramienta perfecta, puesto

²⁴⁶ GIDDENS, Anthony, *La Tercera vía. La renovación de la socialdemocracia*. Taurus. Buenos Aires, 1999. Pág. 198.

²⁴⁷ HEYWOOD, Andrew. *The third Way: Post-ideology or Politics as Usual? University Tasmania, Hobart* (2003), Kris McCracken: *The Third Way*. Universidad de Texas. Pág. 4 Ver en Pdf: <http://www.utas.edu.au/government/APS/KMcCrackenfinal.pdf> Ult. Act.: 20/06/10

²⁴⁸ GIDDENS, A. *La Tercera vía*. Op.Cit. Pág. 198.

que la acción individual será más efectiva y más decisiva en el nuevo paradigma globalizado, con una nueva idea sociedad-tecnología o individuo-tecnología. Ya no se puede plantear la relación como antiguamente se hacía, es decir, como una relación fría y distante entre máquina e individuo. Es ahora cuando aparece como diferente. Necesitamos y nos acoplamos a la tecnología y es por ello que el nuevo binomio humano-tecnología, aparece bajo una nueva denominación, la tecnociencia²⁴⁹ que se define por núcleos o nódulos en los que intervienen factores humanos y no humanos (instrumentos, baterías, chips, y cualquier otro elemento electromagnético).

Echevarría y González, concreta el concepto de tecnociencia, como la unión entre ciencia y tecnología que se propicia a partir de la guerra fría, pero que es a partir de los años 80, con la aparición de la *Macrociencia (Big Science)*, cuando se produce la simbiosis entre estas dos ciencias, por el apoyo del sistema gubernamental y la política científica.²⁵⁰ Plantean el concepto de *Actor-red (ANT)*, que se refiere a la evasión del laboratorio como lugar donde se concentraba la praxis del conocimiento científico a una preponderancia de las redes y el papel activo individual en este proceso.

Ya no es sólo el científico quien actúa en el proceso tecnocientífico, sino que existen otros actores como gestores, economistas, filósofos, divulgadores, periodistas científicos, diseñadores de imagen, expertos en marketing, asesores legales y cualquier otro agente que influya en el proceso de transmisión del conocimiento, aumentando con ello a los procesos epistémicos y cognitivos los prácticos, dando mayor sustento al devenir contemporáneo.

Cerrar una teoría del Actor-red (ANT) sería equívoco, pues ella se plantea como maleable, transitable y cambiante, y sólo se puede esbozar con ejemplos ya que *la teoría del actor-red es una familia diversa de herramientas semiótico-*

²⁴⁹ ECHEVARRÍA, Javier. GONZÁLEZ, Marta. *La teoría del Actor-red y la tesis de la tecnociencia*. ARBOR CSIC. Ciencia, Pensamiento y Cultura. Nº 738, Jul-Ago 2009.

<http://arbor.revistas.csic.es/index.php/arbor/article/viewArticle/325> Ult. Act.: 20/06/10

²⁵⁰ ECHEVARRÍA, J. GONZÁLEZ, M. Op. Cit. Pág. 2

*materiales, sensibilidades y métodos de análisis que tratan todos los elementos de los mundos naturales y sociales como un efecto, generado permanentemente, de las redes de relaciones dentro de las que están ubicados*²⁵¹

Quizá un intento de reunir las notas características de la teoría del actor-red, al menos en su versión más ortodoxa de los años noventa, debería recoger los siguientes supuestos:

- ANT no se trata de una teoría explicativa, sino descriptiva;
- El mundo natural y social son el producto de redes de relaciones entre actores;
- Estos actores son tanto humanos como no humanos;

Tratar la ANT como una teoría social, sería limitarla a un proceso establecido y “fijo”, ya que está formado por factores heterogéneos que muchas veces mutan y se tornan en otra acción. Es por ello, que la delimitación se hace dudosa y compleja. Es en la conceptualización y el tratamiento de los actores donde ANT introduce una de sus mayores novedades: un actor no es un individuo (o una colectividad de ellos). El actor se define más bien por los efectos de sus acciones, de tal manera que un actor es cualquier elemento con el poder de “actuar” sobre otros, ya sea un científico, un ingeniero, un político o un líder de un movimiento social, pero también una vieira, un barco, una bacteria, una rata de laboratorio, la bisagra de una puerta o un badén colocado en la carretera para que los coches aminoren su velocidad. Es por tanto el *por qué* y no el *cómo* el matiz importante para esta teoría.

Pero todo este cambio epistemológico en el que el modelo científico salta pedazos, es debido al mundo conectado. Así Echevarría y González realizan

²⁵¹ LAW, John. *Actor Network Theory and Material Semiotics*. Centre for Science Studies, Lancaster University. 2007. <http://www.heterogeneities.net/publications/Law2007ANTandMaterialSemiotics.pdf> Ult. Act. 20/06/10

una comparativa entre el interior/exterior del ciberespacio en el que la proximidad es sustituida por la distancia, el recinto por la Red, lo material por lo informativo, lo presencial por lo representacional, lo natural por lo artificial, lo sincrónico por lo multicrónico, la localidad por la globalidad, lo pentasensorial por lo audiovisual, lo unificado sensorialmente por lo disgregado sensorialmente, lo analógico por lo digital y lo nacional por lo transnacional.²⁵²

Todas estas nuevas propuestas intentan dar validez teórica al proceso gnoseológico y antropológico en el que nos vemos envueltos. Lo político y lo económico, no dejan de ser elementos necesarios, sujetos a los antiguos arquetipos de estructura social a la que nos hemos sujetado para poder coincidir en los dos mundos. Es por tanto que nos encontramos con el dilema que en una sociedad globalizada, se desdibuja el poder del individuo, perdiendo importancia y notoriedad dentro del ruido del nuevo sistema global. Pero realmente es importante empezar a cambiar quizá el paradigma de influencia. Desde la nueva teoría Actor-Red, no sólo se hace efectivo esta nueva idea del actor influyendo en la comunidad conectada a todos los niveles, y también la influencia del actor en su entorno y el actor con la naturaleza de la que parte. El actor es importante porque se empiezan a barajar cómo y por qué lo hace. Empezamos a descubrir que sus alianzas y enlaces son fuertes herramientas de movimiento social, económico y político, empezamos a descubrir que la fuerza que se crea a través de estas relaciones que establece y debemos sopesar los cambios que todo ello precipitará. Existen detractores sobre el nuevo individuo globalizado, pero desde este trabajo, se intenta pensar que quizá esta crítica se haga desde unos parámetros anquilosados y que tendrán que evolucionar para darse cuenta de que estamos en un proceso diferente, que los nuevos axiomas en los que nos encontramos sujetos no se pueden evaluar desde los sociales, educativos, políticos, económicos o antropológicos. Una nueva fuerza, el *yo-conectado-performeándome* tiene muchas más influencias futuras que desconocemos. Desde esta perspectiva es difícil evaluar cuáles serán los nuevos inputs a tener en cuenta.

²⁵² RODRIGUEZ MAGDA, R.M. *La Transmodernidad*. Op. Cit. Pág. 63-64.

Quizá las nuevas dimensiones planteadas para el individuo futuro de Frank Tipler en el que nuestras memorias serán volcadas a un disco duro y nuestro cuerpo regenerado a base de prótesis inteligentes, no solo harán que nuestra vida se prolongue de manera infinita²⁵³ sino que podremos controlar el tiempo, ir hacia el futuro y volver al pasado, por lo que el valor lo configurará la forma de procesar la información tornándose en una nueva sociedad *Cyborg* en la que el valor humano quedará replegado al antiguo libro que se podía manosear y que se encuentra en un museo sin posibilidad de poder tocarlo.

Si antes el valor del conocimiento era sagrado, nos encontramos en el período en el que el valor del conocimiento es rentable, pero ¿qué valor tendrá en un futuro, cuando todos tengamos acceso a él y el proceso de la información también carezca de valor, pues todo estará preconfigurado? Nos encontramos en un momento de despliegue, de tránsito. La sociedad del conocimiento tiene un valor ahora, actual, en el que posee junto con el marketing empresarial la fuente de energía de la red. Pero, el nuevo paradigma al que nos precipitamos será diferente y debemos de pensar que el *Yo-conectado-performativo* tendrá unos intereses diferentes y quizá todas las cuestiones por las que luchamos como protección legal, sociedades virtuales, o yo en proceso de globalización, estarán resueltas y admitidas.

Así cuando la teoría deje de ofrecer un panorama sólido, sólo la metafísica podrá poblarnos de nuevo horizontes, los cuáles, uno y otro son difíciles de predecir, puesto que no sabemos con qué elementos (humanos/artificiales) contaremos, ni cuáles serán los valores importantes en una sociedad del futuro.

Pero sin olvidar en el momento en el que nos encontramos debemos decir que es el acceso el que determina el cambio en el paradigma antropológico. Según Jeremy Rifkin, en la era del acceso, se produce una sustitución de los

²⁵³ Se puede ver videos explicativos de la teoría del físico Frank TIPLER.

<http://www.youtube.com/watch?v=N2XESntdGao&feature=related> Ult. Act.: 20/06/10

mercados por las redes y de la propiedad por el acceso, la marginación de la propiedad física, el ascenso de la propiedad intelectual, el incremento de la mercantilización de las relaciones humanas. Anterior a esta era, la propiedad era la función clave de la economía ahora las experiencias de vida son una auténtica mercancía²⁵⁴.

El marketing no sólo inunda el panorama financiero, económico, político (en el que es el marketing y no la ideología la que determina el éxito del candidato) y social, sino que también existe un marketing ontológico, en el que es el individuo el que tiene que venderse, conseguir el mayor número de enlaces para sí, así las relaciones se marcan por el número de enlaces en las redes sociales. El humano se identifica con un número de bits al que debo de asociarme para estar integrado y poseer acceso, aglutinándose los bits sin distinción de raza, sexo, clase social, intelectual o económica, haciéndose cada vez más parejo a una asociación empresarial, en la que los criterios ideológicos o sentimentales no influyen en su selección.

El yo pierde esencia, contacto con la naturaleza y con el territorio. El yo se convierte en un *yo-bit-procesual* (entendiendo procesual como proceso informativo) en el que su estilo y sus gustos requieren un perfil determinado que es susceptible de “comprar” o “venderse”, como si se tratara de un *marketing existencial*²⁵⁵. Quizá esa necesidad del existencialismo de Sartre se necesite para entender cómo yo me veo, me siento y me configuro como cuerpo, porque *entro* dentro de la mirada de los otros. Pero fuera del ciberespacio la mirada del otro me otorga un espacio y un tiempo determinado. Un espacio en tres dimensiones que me dicen que existo y que soy parte del mundo que comparto con el que me mira. En el ciberespacio no existe unas coordenadas espacio-temporales. La ubicación que realiza el otro es una madeja más de los datos que organiza. El tiempo no es siempre compartido

²⁵⁴ RIFKIN, Jeremy. *La era del acceso. La revolución de la nueva economía*. Paidós, Barcelona, 2000. Pág. 21.

²⁵⁵ RODRIGUEZ MAGDA, Op. Cit. Pág. 153.

¿Cómo puedo expresar mis raíces, mi forma de *ver* el mundo, la tradición que conmigo camina? Bajo esta anomia de estructura comunicativa física, se encubre un mecanismo de venta superior al que existe fuera del ciberespacio.

Nosotros funcionando como copia, asociadas a diferentes personas virtuales que forman también, con su copia, clubs virtuales en el que los sentimientos se comparten como flujos sin valor, con desdén transformados en sutiles bits de información.

Sartre entendía que es la mirada del otro el que nos otorga valor, y es por ello que se crea un proceso de esclavitud. Es en el ciberespacio, con la necesidad de acceso el que crea una nueva dimensión de necesidad del otro, una mayor esclavitud y dependencia, que nos otorga valor, acceso y solicitud, puesto que sin ellos no existe la persona virtual, no entramos dentro del campo escópico del otro.

Pero por otro lado, todas estas suposiciones se daban entendiendo el yo como cuerpo físico, sujeto a un proceso de mirada del otro, pero ¿Existe cuerpo en el ciberespacio? Para ello nos debemos remitir a Merleau-Ponty, en el que el cuerpo es entendido en otra dimensión, no sólo física,

La carne no es materia, no es espíritu, no es substancia. Para designarla haría falta el viejo término de “elemento”, en el sentido que se empleaba para hablar del agua, del aire, de la tierra y del fuego, es decir, en el sentido, de una cosa general, a mitad de camino entre el individuo espacio-temporal y la idea, especie de principio encarnado que introduce un estilo de ser dondequiera que haya una simple parcela suya²⁵⁶.

Es por ello, desde una visión filosófica y metafísica se puede entender la manifestación del yo, con mi cuerpo virtual como plena, puesto que conforma

²⁵⁶ MERLEAU-PONTY, Maurice. *Lo visible y lo invisible*. Seix Barral, Barcelona. 1970. Pág. 174.

una simple parcela de mi propia cuerpo, pues es él con sus procesos neurofisiológicos el que determina la forma de actuar en lo virtual, es un yo expandido, vivo y presente, entendiendo éste como entidad similar al cuerpo tangible.

La Carne es propiedad física tanto de mi cuerpo como de las cosas; por ello me coloco entre las cosas que toco y en cierto sentido me convierto en una de ellas: en un ser tangible-tangente; por este cruce me inscribo en el mismo mapa de las cosas: formo parte de la geografía del mundo; me incorporo a su universo. Cosas y cuerpo: ambos sistemas aplicados uno a otro “como las dos mitades de una naranja”²⁵⁷

Es esta la visión de Merleau-Ponty vemos la mejor definición del cuerpo conectado, en la que mi cuerpo se convierte en energía eléctrica y pasa a través de los circuitos. Yo, mi cuerpo (convertido en objeto, en secuencia digital) se conecta con otros de la misma naturaleza.

Soy yo en todas las manifestaciones, desde una visión filosófica perceptiva, puesto que yo me doy, y mi cuerpo conmigo.

El yo virtual puede ser entendido como una aniquilación del referente, una hiperrealidad que pierde todo sentido ontológico, o podemos tener una visión esperanzadora, aquella que Merleau-Ponty nos sugiere. Nos unimos a la sociedad conectada como dos mitades de una naranja.

²⁵⁷ MERLEAU-PONTY, M. Op. Cit. Pág. 167

EVOLUCIÓN DEL ARTE HACIA EL NUEVO PARADIGMA: ARTE EN EL SISTEMA-RED

Después de haber indagado sobre los elementos importantes dentro del sistema-red, ahora se plantea el análisis del arte, y es por ello que se realiza un primer estudio sobre los elementos en los que se asienta el arte, esto es el espacio y el tiempo.

Si bien, durante la historia de este paradigma se aprecia un cambio evolutivo en la utilización del espacio, bien por la materia con la que se trabaja, o el soporte de de la obra artística (lienzo, piedra, video, etcétera), bien es cierto que este elemento ha conseguido una evolución mayor, por el simple hecho de conseguirse por medio de la visión, y con ello la visibilidad espacial se consideraba el problema fundamental del arte: la captación del espacio físico así como su inclusión de la temporalidad (sea presente, pasada, futura, infinita o nula) en la representación, esto es, de forma espacial.

La preocupación por plasmar la realidad en el espacio y con ello conseguir dinamismo por medio del espacio fijo e inmóvil, o por el contrario, lograr lo estático y la inmovilidad por medio del espacio secuencial (video, cinematografía o cualquier otra sustancia expresiva que pueda plasmar el tiempo por medio de la sucesión espacial) ha sido propuesto por medio de las distintas posibilidades a las que está sujeta la práctica espacial. Si bien, el tema del tiempo, ha suscitado muchos más problemas.

En el arte en la época transmoderna, en la que la globalidad encierra en sí misma un concepto de espacio cero y tiempo infinito, solventa en algunos casos el problema temporal al que se está aludiendo.

Por el contrario, el tiempo se considera uno de los elementos más utilizados en el arte actual, y por medio de este análisis llegaremos a la su inclusión en el análisis del sistema-red.

TIEMPO Y ESPACIO:

El sujeto se va fraguando a partir de los acontecimientos que vive, y le conforman con una visión particular de las cosas. Como bien expresa Wiener²⁵⁸, el individuo posee un aprendizaje ontogenético, por medio del cuál aprende a adaptarse al entorno a través de la experiencia, que deviene de una base filogenética, que es aquella transmitida y corregida por medio de la selección natural. Este devenir, se fragua a través del espacio en el que vive, y el tiempo en el que se transcurre, un tiempo de vida específico.

Los cambios tecnológicos y específicamente la introducción de las TICs en estas últimas décadas influyen en lo ontogenético, en la manera en la que nos hemos de adaptar a nuevos tiempos y espacios. Desde de este estudio, se hace necesario un análisis más exhaustivo sobre estas valoraciones.

5. EL TIEMPO:

5.1. El tiempo antropológico:

San Agustín entendió el tiempo, como un tríptico, en el que el presente se entiende como extendido, y de él parte el concepto de pasado que se fundamenta por medio de la memoria, el presente por medio de la atención y el futuro como la esperanza²⁵⁹. Si bien, este concepto del tiempo está muy unido al sentido religioso, y la esperanza, entendiéndolo como el placer que conforma el reencuentro con Dios, tenemos una visión más profana, que sería la dada por Kubler, que se refiere al futuro como algo no cognoscible. Sólo conocemos el tiempo de forma indirecta, por lo que sucede en él, por la observación del cambio y lo que permanece, por el señalamiento de la sucesión de

²⁵⁸ WIENER, Norbert *Cibernética o el control y comunicación en máquinas y animales*.

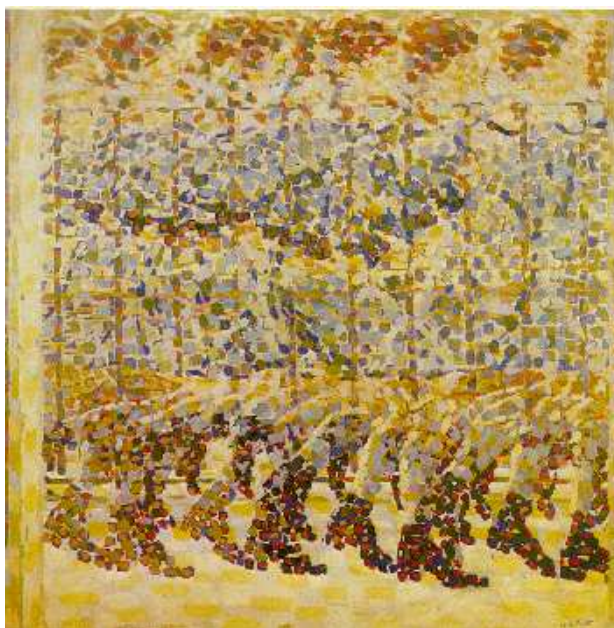
Tusquets. Barcelona. 1985. Pp. 219, 233.

²⁵⁹ SAN AGUSTÍN (Agustín de Hipona) *Las confesiones*, libro XI. Ed. Bruguera. Barcelona. 1984.

acontecimientos entre marcos estables e indicando el contraste de varias clases de cambios²⁶⁰.

A esto ya se había referido Bergson anteriormente, analizando un tiempo personal, subjetivo, metafísico, en el que el hombre limitado por su sensibilidad evoluciona a través de una duración. Pero para Bergson²⁶¹, *la vida psicológica está en continuo estado evolutivo. Nuestra duración no es un instante que reemplaza a otro instante; entonces no habría nunca otra cosa que el presente, ni prolongación del pasado en lo actual, ni evolución ni duración concreta. El pasado servirá de refuerzo para tomar decisiones y condicionar nuestro carácter así, somos lo que hacemos, pero también lo que hacemos nos influye en cómo somos.*

Esta idea de la realidad como devenir, influyó enormemente en los futuristas en



la medida en que un tiempo influye en el consecutivo, y la muestra artística de Balla o Bragaglia así lo demuestran. Sus tiempos consecutivos se condensan en uno sólo, el presente congelado de una sucesión de instantes.

Giacomo Balla *Muchacha corriendo en el balcón* 1912

Es por ello que el tiempo antropológico se refiere al tiempo personal de cada uno de nosotros, al tiempo subjetivo, que si bien es una fuente importante dentro del desarrollo del arte, también lo es del artista, como lugar de

²⁶⁰ KUBLER, George. *La configuración del tiempo*. NEREA. Madrid. 1988. Pág. 70

²⁶¹ BERGSON, Henry. *La Evolución creadora*. En *Obras Escogidas*. Aguilar. Pag. 439-454.

encuentro y avance. La subjetividad del artista, se entiende como desarrollo interno dentro de un devenir y expuesto por medio del arte.

Dufrenne, hábilmente expuso que el tiempo es forma del sentido interno, y es por ello que conecta con el principio de subjetividad (la temporalidad), como constitutiva del ser del sujeto, el espacio lo hace como principio de la exterioridad²⁶². Nos comunicamos por medio del espacio, y el tiempo parece que es un criterio más íntimo y personal. Pero esto viene sugerido porque el tiempo no sólo es continuo, sino direccional, y nuestra relación con el futuro es distinta a nuestra relación con el pasado (del que aprendemos). Todos nuestros interrogantes están condicionados por esta asimetría, y ésta condiciona de igual modo, todas las respuestas a dichos interrogantes²⁶³.

Los humanos nos relacionamos en un espacio físico, que se encuentra enmarcado con unos límites sensoriales claros. Sin embargo el tiempo es subjetivo, y por ello su apreciación es diferente. Viene motivado en su cambio por el estado psicológico y anímico. El tiempo así puede ser lento, rápido, angustioso, extenso, dilatado, y dependerá, no sólo de nuestra apreciación del espacio, sino de nuestra predisposición a sentir la sensación de una manera determinada.

Si bien en este estudio nos tendríamos que remitir a los estudios académicos, claramente no sólo puede ser así, puesto que los autores de este texto tenemos una visión particular sobre el tema, aunque quizá en ocasiones no se expresen como tales. Elegimos de las diferentes informaciones, aquellas que nos son más útiles e ilustrativas a nuestro parecer, y es por ello que seleccionamos conceptos que nos parecen más ilustrativos. Es por ese motivo, por el cual se incluye el concepto tiempo desde un punto de vista subjetivo, la

²⁶² DUFRENNE, Mikel. *Fenomenología de la experiencia estética*. Fernando Torres. Valencia. 1982. Pág. 284.

²⁶³ WIENER, Norbert. *Cibernética o el control y comunicación en animales y máquinas*. Tusquets. Barcelona. Pág. 59.

de un amigo, que de forma “profana” y no académica (lo que también forma parte del conocimiento) entendió el concepto de tiempo como un concepto social por medio del cuál *enlazamos el tiempo, su cuantificación, su orden, su peso, pero al fin y al cabo es un resultado de nuestra organización mental que no existe en nuestra natura, ya que no es igual en todos los razonamientos humanos. Entendió el futuro como solución productiva, pero con un límite claro*²⁶⁴.

El peso del tiempo, no es sólo social y económico (como valor cuantificable dentro de una economía de mercado), sino también posee un valor intrínseco antropológico. El hombre como animal posee unas necesidades vitales que no puede en muchas ocasiones cumplir por la intensidad social asociada al tiempo. El tiempo se cronometra y está destinado en gran medida a producir, estipulando un breve tiempo para el ocio y el disfrute. Si bien, el hombre ha tenido que acogerse al entramado social impuesto, debe de entender que necesita como animal un tiempo para la meditación y la autoconservación.

El peso, esa idea genial de que el tiempo tiene una *magnitud con nosotros*. Nosotros tenemos nuestro tiempo, y debemos utilizarlo para unos fines específicos. El tiempo es *mío* y el buen destino del tiempo, incrementará su valor o lo disminuirá. Ese peso, también hace alusión a la idea de que tenemos un tiempo limitado de existencia, una condena a la que estamos sujetos, lo que limita la absorción de lo posible, aquello que llega a nuestros sentidos, y que será utilizada para nuestra temporalidad. Aquella que estará marcada por la duración de los tiempos vitales, entiéndase, como el tiempo del nacimiento de la persona hasta la capacidad cognoscitiva para ser conscientes de nuestro ser, posteriormente, un tiempo necesario para conseguir un *ser social*, esto es con habilidades productivas, hasta el siguiente tiempo, que se asocia con la contemplación o con la maduración del ser que tendrá como límite la extinción del mismo.

²⁶⁴ CUNEO, Rino

El peso del tiempo es precisamente ese, el de la evolución del ser para el que se debe disponer de un tiempo, y que no es igual para todos los humanos. Las experiencias nacidas de la relación con los demás, y con nosotros mismos, determinará la duración de este proceso.

Pero lo que sí parece obvio es que el tiempo junto al espacio determina nuestra existencia. El espacio, el que habitamos y el que somos capaces de poder asir por medio de nuestros sentidos, nos va configurando como elementos y seres que nos hacen particulares. Sin embargo, el tiempo, se entiende como un *continuum* en el cuál la duración se concibe no sólo como subjetiva, sino como el momento en el cuál tenemos conexión con las cosas que nos rodean.

Si bien el tiempo lo apreciamos como cambio y transición, es por que hemos asociado un “espacio” al tiempo, así como un “tiempo” al espacio, lo que solemos denominar de forma abstracta pasado, presente y futuro. En el fondo es una manera de asir el TIEMPO, pero por el contrario, posee un carácter de *continuum* que parece nadie puede dudar.

5.2. El tiempo social:

El tiempo social surge en la revolución industrial, siendo su base filosófica el Renacimiento, en el cual el hombre comienza a tomar una posición privilegiada. En la era industrial, el tiempo comienza a ser controlable. Aparece el reloj de bolsillo y con él los horarios. El horario de trabajo se hace necesario como un control sobre los resultados productivos de una empresa, el tiempo ha sido un valor calculable y con una determinada *cuantificación*. Esta no sólo nos plantea una idea del hombre social, bien desde un punto de vista marxista en la cuantificación del tiempo como ser productivo, sino también desde un punto de vista de la sociedad del mercantilismo tardío en la que nos encontramos, en la que la producción se plantea dentro de un nivel de ocupación mayor que el resto de los valores antropológicos, que son aquellos en el que el hombre se determina como ser individual.

Esta idea de la dilatación del tiempo, es entendido como una subjetividad-del-tiempo-productivo, en el que no todo el mundo trabaja con la misma eficiencia. Los tiempos de producción se vuelven con ello más elásticos y moldeables, ofreciendo opciones como la tan ansiada producción libre y desde el hogar (si bien, esto tiene también un condicionamiento económico claro, también amplía una visión productiva social, unida a las necesidades humanas actuales).

Desde que el tiempo comenzó a ser un objeto mercantil, empezó a influir en la forma en la que los hombres se relacionaban. Así la cronometría se entiende como la percepción del tiempo de manera individual. Esta apreciación del tiempo es cultural y personal, y depende de factores circundantes de la persona. Así no es lo mismo la valoración del tiempo y su duración para una persona que vive en un círculo pequeño y sin muchas capacidades de acción, que una persona que viva en una gran ciudad y con una agenda muy apretada. El instante sólo admite una acción, mientras que el resto de posibilidades permanecen sin realizarse. No todo el mundo tiene un abanico de posibilidades a elegir, ni su instante es tan decisivo.

La idea del tiempo como continuo va desapareciendo por la influencia de la física contemporánea, que a partir del siglo XX, con el descubrimiento de la relatividad, entendió que tanto el tiempo como el espacio eran dimensiones mucho más amplias en las que el hombre sólo puede intervenir limitadamente por medio de sus sentidos. El hombre por su habilidad para la abstracción, es capaz de poder entender aquello que no es capaz de poder sentir.

La sociedad presente se encuentra dividida por la tecnología, esto es, en vez de existir una lucha de clases que se manifestó de forma clara a partir de la era industrial, el presente se fundamenta por medio de la conectividad como un concepto de lucha generacional. Somos los mayores, los que tenemos el conocimiento y la sabiduría los que tenemos mayor dificultad para poder entablar la relación entre transmisión del conocimiento y la mediación

tecnológica. Esta brecha epistemológica, crea una creciente desconexión que se debe de solventar. El nuevo adolescente es un ser *hiperconectado* y su entidad la entiende junto con una conexión al mundo cibernético. Su ansia social se nutre, quizá en demasía por las redes sociales , y así, el contacto físico es suplantado por el contacto virtual.

Como bien decía Ortega y Gasset, existe una distinción entre contemporáneos y coetáneos. El primero es el que comparte el mismo tiempo y atmósfera, pero contribuimos a formarlo de manera diferente y por eso sólo se coincide con los coetáneos²⁶⁵.

El mundo actual, con la disposición de vivir nuevos tiempos, modifica la substancia antropológica del individuo, pero no en proporciones iguales en todos, en aquellos que coetáneamente lo viven de igual manera. Se podría decir que la razón geométrica (aquella por la que multiplicamos nuestra existencia) es diferente, y por tanto la conclusión también lo es.

Si bien el futuro se concibe desde la filosofía agustiniana como la esperanza, el futuro, se puede interpretar como un supuesto heterocrónico, ya que es desde el presente, donde pensamos en el futuro (mejor, incierto, azaroso, controlado), porque siempre lo pensamos en el pasado, por el contrario, no hablaríamos de un futuro. Pero el futuro posee unos matices culturales, que parecen cambiar con la intrusión de la tecnología. Quizá Gibson acierta en su idea de *Imaginar un futuro completo es cosa de otro tiempo, un tiempo en el que un “ahora” tenía una duración mayor. Para nosotros, por supuesto, las cosas pueden cambiar tan bruscamente tan violentamente, tan profundamente, que futuros como los nuestros abuelos tienen un “ahora” que nos basta como base. No tenemos futuro, porque nuestro presente es demasiado inestable.*²⁶⁶

²⁶⁵ ORTEGA Y GASSET, José. *Entorno a Galileo, Esquema de la crisis*. Colección Austral. Espasa Calpe. Madrid. 1965. Pág. 16.

²⁶⁶ GIBSON, William. *Mundo Espejo* Minotauro. Buenos Aires. 2004. Pág. 63.

5.2.1. El instante y el azar:

Charles S. Peirce, un matemático que se dedicó a establecer los principios de la Semiótica en los inicios del S.XX, entendió que *la fuerza del azar reside en la discontinuidad absoluta del instante, lo que permite la emergencia de lo nuevo*²⁶⁷

El instante es entendido por Peirce como la base del transcurrir temporal, así el continuo que se va solapando constituyendo una secuencia de instantes. El instante el que marca el ahora, y la presencia de lo alternativo sería entendido como el azar que a su vez es un instante, pero con posibilidades de algo nuevo, nueva posibilidad, una de las posibilidades que se suelen ofrecer en el discurrir temporal.

En el S. XIX se vivía como un ser social y lo subjetivo y el sentir se entendía como un dato menor o no tan valioso, menospreciándolo frente a lo exterior y su imbricación del ser como ser social, es por ello que la idea de vida debía de ser controlada, no sólo en el espacio, sino en el tiempo. El *vividor*²⁶⁸ tenía un calificativo negativo que ha llegado hasta los días de hoy, entendido como aquella persona que disfrutaba de los placeres. El hedonismo era destructivo del intelecto. El vividor se agarra continuamente a las oportunidades que el azar le dispone, aunque realmente elegía la mejor posibilidad que se presentaba. Pero el azar aumenta a medida que nuestra ocupación temporal es

²⁶⁷ PIERCE, Charles. S. *La arquitectura de las teorías*. Collected Papers, vol. VI.. *The Monist I* (Enero 1891): 161-176 .<http://www.unav.es/gep/ArquitecturaTeorias.html#nota1> . Ult. Act. 20/06/10

Para más información, véase también *Designio y azar*. Pag. 220-1 Conferencia MS 875. [Publicado por primera vez como MS 494, en W4 :544-54.] Escrito en diciembre de 1883/ enero de 1884, este manuscrito fragmentario fue utilizado para una conferencia titulada "Design and Chance," pronunciada ante el Johns Hopkins University Metaphysical Club el 17 de enero de 1884. Traducción de Morradán, Juan (2001)

A.D. (Universidad de Navarra): <http://www.unav.es/gep/DesignAndChance.html>

²⁶⁸ MOLINUEVO, José Luis (VV.AA.) *Heterocronías, tiempo, arte y arqueologías del presente*. CENDEAC. Murcia. 2008. Pág. 197-8

mayor. La capacidad para poder trasladarnos espacialmente ha aumentado considerablemente, por lo que nuestra percepción del tiempo también es multiplicable. No sólo eso, sino que la capacidad del humano para poder establecer conexiones con el pasado son superiores, debido principalmente a la capacidad de asir el pasado por medio del documento.

5.3. El tiempo en el arte:

El tiempo en el arte, ha sido junto con el espacio los dos elementos principales para el artista. El arte se ha expresado por medio del espacio principalmente, puesto que es por medio de él, que es capaz de representar visualmente. Es ahora, cuando el valor temporal es moldeable, debido principalmente a la técnica y el juego del instante como representación.

El tiempo, ha sido poco estudiado en el arte, debido principalmente a que se veía implícito en la obra. La composición nos habla de la idea que tiene el hombre sobre su conceptualización en el mundo, pero también nos habla a su vez del tiempo en el que se encuentra. Ciertamente, existe mucha asimetría sobre los estudios del arte unidos al espacio, que decrece en proporción si hablamos del arte unido al tiempo, no en su sentido histórico, sino en el conceptual. Así, Gombrich en su discurso del año 1964 destaca en su conferencia *Moment and Movement Art Mientras que el problema del espacio y su representación en el arte ha ocupado la atención de los historiadores del arte en un grado casi exagerado, el problema correspondiente al tiempo, y la representación del movimiento, ha sido extrañamente descuidado*²⁶⁹.

Ciertamente no existe mucha documentación analizando el tiempo en la obra de arte, debido a la dicotomía establecida por Lessing²⁷⁰ en el siglo XVIII sobre

²⁶⁹ GOMBRICH, Ernst.H. *Momento y movimiento en el arte*, en *La imagen y el Ojo*. Nuevos estudios sobre la psicología y la representación pictórica. Alianza. Madrid, 1987. Pag. 39

²⁷⁰ LESSING, Gotthold.E. *Laocoonte o los límites de entre la pintura y la poesía*. (1766). Tecnos, Madrid (Col. "Metrópolis"), 1990.

las artes espaciales (pintura, escultura y artesanía) y las artes del tiempo (danza, poesía y música). Dicha apreciación lessingiana, deriva del análisis comparado de dos producciones artísticas: el grupo escultórico *Laocoonte y sus hijos* y la poetización del episodio por parte de Homero en la *Ilíada* y de Virgilio en la *Eneida*. Este análisis asoció el tiempo con el ritmo, y el espacio con la representación, esto es la mimesis de la naturaleza.

Si bien esta división fue también, por la forma en la que recepcionamos cada una de las artes, esto es, visualmente las figurativas, y acústicamente las temporales.

Pero fue principalmente con el uso de la tecnología como máquina que nace a finales del S. XIX, cuando las artes visuales comenzaron a analizar el tiempo como elemento de construcción. Con la llegada de la fotografía, y posteriormente la larga e intensa carrera para conseguir la imagen en movimiento, cuando realmente el tiempo comenzó a ser una pieza fundamental. Si bien es cierto que el cinematógrafo, en un inicio se planteó como un invento científico equiparable al telescopio o el microscopio, como bien reflejaba el cientificismo que acuñó parte del siglo XIX y XX.

Fue el invento del cinematógrafo de los hermanos Lumière, y el kinetoscopio por parte de Edison, los artilugios en los que las imágenes fotomecánicas simulaban la realidad. La base del cine, la imagen fotográfica, representó la *congelación* de un espacio y un tiempo determinado, lo que provocó que el análisis del tiempo se expandiera a la obra artística. El inicio del cine, y el análisis de la visibilidad temporal, así como la manipulación temporal por medio del montaje, estableció el análisis temporal teórico que fue traspasado al conjunto de las artes plásticas como temporales. El cinematógrafo causó furor, no sólo desde un punto de vista social, sino también en el panorama artístico.

Fueron muchos los artistas que comenzaron a plantearse el tiempo como fuente de inspiración. La aparición del cubismo, que refleja diferentes perspectivas de los objetos en un mismo espacio bidimensional, plamaba, no sólo diferentes espacios o “planos” de una escena, sino diferentes tiempos, o

movimientos en una imagen fija manual. Posteriormente, los intentos de Balla de imitar el movimiento en una pintura, se asemejaban a la fotografía futurista que forjaba el movimiento en una única imagen.



La secuencialidad temporal que el cine mostraba, se planteó como una nueva apuesta artística, en el que el movimiento, se resume en un solo instante, aquel que es recogido en una imagen fija y bidimensional.

Marcel Duchamp, *Mujer desnuda bajando por la escalera* (1911-1912)

Este fraccionamiento de las artes entre temporales y espaciales, se encontró cuando apareció el arte en acción, puesto que con raíces en el teatro, la performance filmada, como en el caso del videoarte, las artes temporales, cambiaron a “plásticas”. Hubo por ello que empezar a plantearse una unión entre el espacio y el tiempo.

Pero no sólo las manifestaciones de los años 60 replantearon la dicotomía lessingniana, sino que el análisis temporal se realizó, no sólo desde el punto de vista formal, sino también del simbólico. Los matices que comenzaron a aflorar, representó un nuevo reto para los críticos y teóricos del arte. Ya Lessing, distinguía entre los distintos tiempos de creación en las artes contemplativas y las auditivas, así, la escultura se sirve de figuras y colores distribuidos en el espacio y debe de presentar un momento, materializando un tiempo inacabado como propuesta abierta a la interpretación receptora; frente a la poesía que tiene que elegir elementos para suscitar una imagen (sinestésica, entendida como representación espacial) pero que, sin embargo, muestra acciones progresivas con multiplicidad de puntos de vista. Esto sigue avalando la distinción planteada por Lessing sobre las artes temporales y espaciales.

Lessing, entendió que a medida que nos sumerjamos en la obra, y cuanto más tiempo destinemos a ello, hará que la fantasía se incremente, y así, *cuanto más penetramos en una obra de arte, más pensamientos suscita ella en nosotros, y*

*cuantos más pensamientos suscite, tanto más debemos creer que estamos penetrando en ella*²⁷¹

Esta idea de apertura en el conocimiento de la obra, asociada a un tiempo de exploración y de entendimiento, conlleva en sí misma una amplitud hacia el valor simbólico implícito en la obra de arte. Los semiólogos que en siglo XX indagaron sobre estos valores conceptuales y simbólicos de la obra de arte, entendieron que la obra implica un tiempo del autor, además de un tiempo de la obra en sí misma.

Fue en la época de la ya aceptación del análisis semiótico cuando los autores Calabresse y Eco realizaron una disección entre los distintos tiempos internos y externos de una obra artística.

U. Eco, determina la capacidad de la pintura en plasmar los distintos tiempos, como el caso de la historia de Adán y Eva, primera escena del *tríptico del carro de heno* de Hieronymus Bosch



de heno de Hieronymus Bosch (El Bosco)²⁷², en el que se muestran tres episodios de la historia de los primeros hombres en un mismo espacio representacional, sin ruptura del espacio pictórico.

Hieronymus Bosch *Tríptico del carro de heno* (1500-1502)

En el análisis de Calabresse²⁷³ sobre los tiempos presentes en una obra artística, se hace alusión al tiempo de la historia (sucesión de acontecimientos), tiempo de la acción (sucesión de movimientos representados o inducidos por el momento representado), el tiempo de la escena (marco de acontecimientos

²⁷¹ LESSING. Op. Cit. Pág. 29

²⁷² ECO, Umberto / CALABRESE, Omar. *El tiempo en la pintura*. Mondadori. Madrid. 1987.

Pág. 15

²⁷³ ECO, U. CALABRESE, O. Op. Cit. Pág. 20

que serán relatados junto a un tiempo cronológico (mediodía, noche, el alba u el ocaso) y con ello no sólo se denota, sino también se connota, y por último, la escena temporal (estilo y emoción).

El tiempo de la *acción*, es decir, la duración del tiempo de lo representado, implica también la actitud de los personajes y los actos que realizan. En este caso no sólo es el tiempo de la acción que representa, como el tipo de representación al que se refiere la obra, esto es, en obras abstractas como las realizadas por Mondrian o Pollock, el observador puede ver el gesto productivo, y precisamente, la “puesta en escena” es uno de los contenidos de la obra. En tercer lugar tenemos el tiempo de la escena, un tiempo cronológico asociado a la imagen (estación del año u hora del día) o atmósfera temporal a la que se refiere (lluvia, sol o luz artificial).

Calabrese en el mismo texto, alude a que el arte en general tiende a evaluar el espacio como manifestación prioritaria en las bellas artes por la razón de ser el espacio el que se constituye como el *medio de expresión y lo que se expresa, que puede ser incluso temporal*²⁷⁴, ya que ciertamente, la idea aristotélica de que *a la unidad de espacio le corresponde una unidad de tiempo*²⁷⁵, y que se constituye como una de las claves para entender la mayor parte de los momentos representados en las pinturas.

Calabrese nos hace entender que dentro de un tiempo narrativo representado, *cronológico*, no se puede hablar de un presente, ya que no es una temporalidad fija en ningún lenguaje, ya que alude, bien a una manera de vivir que puede denominar toda una vida, o un instante preciso, aludiendo a los dos límites máximos temporales (temporalidad o ausencia de tiempo o puntualidad), por ser precisamente la pintura una imagen “inmóvil”²⁷⁶. Si bien a este respecto

²⁷⁴ *Ibíd*em Pág. 19

²⁷⁵ *Ibíd*em Pág. 24

²⁷⁶ CALABRESE, O. Op. Cit. Pp. 27-28

Calabrese puntualiza que *el tiempo en sí mismo no es representable*²⁷⁷ porque exige una transformación y esto es una función del espacio. A este respecto, habría que puntualizar que se entiende dentro de una representación única como una pintura, escultura o fotografía, ya que se puede entender que el tiempo también transcurre estando los elementos en reposo. La representación del reposo también necesita de una cadena causal abierta, es decir, que los números 1,2 y 3 necesitan de la existencia del 1 para ser 2 y el 2 para ser el 3. Por ahora la consecución del tiempo lo entendemos así, y por tanto, el momento 1 es necesario ser contemplado para entender el cambio hacia el momento 2.

Si bien la detención del tiempo para conseguir la duración ha sido utilizada en dos géneros pictóricos como el paisaje y la naturaleza muerta²⁷⁸, es en la ausencia de la vida lo que encuentra su porqué.

Pero con la evolución del arte, la escena temporal, o tiempo cronológico, en muchas obras es simplemente el tiempo como fondo (día, noche, mediodía, alba u ocaso) que puede tener una importancia de gran envergadura, como el caso de las pinturas impresionistas que es el tiempo o más bien el instante el que queda reflejado.

Parece que todos los tiempos están relacionados en esta taxonomía realizada por Calabrese, a excepción del tiempo como alegoría que es mencionado por Furió, como en la personificación del tiempo en algunos cuadros, como en *Saturno devorando a su hijo* de Goya²⁷⁹.

Al análisis de Calabrese y Eco, habría que unir el análisis del tiempo externo, esto es el tiempo del artista, y el tiempo del observador, que se crea en el

²⁷⁷ Ibídem Pág. 28

²⁷⁸ Ibídem Pág. 32

²⁷⁹ FURIO Vicenç. *Ideas y formas en la representación pictórica*. Edicions de la Universitat de Barcelona. Barcelona. 2002.Pág. 229.

momento que se constituye como acto comunicativo²⁸⁰, que es representado en la emblemática obra de Velázquez *Las Meninas*. Pero este sentido no incluye al observador como coautor de la obra, sino como el tiempo que tarda en hacer el recorrido para la lectura del objeto artístico o su inclusión en la narración.

Este tiempo de la recepción, en la que se co-participa en la creación de la obra, fue analizado por la filosofía fenomenológica de Merleau-Ponty, pero también aludida por Lessing en el “placer del espectador”.

También Umberto Eco en su *obra abierta*, entiende que la *obra está por acabar*²⁸¹. La interpretación del espectador, será quizá otra, y diferente al que se tenía pensado, cosa que no se puede prever anteriormente. *Todo lo que para cada uno de nosotros, constituye el pasado el presente y el futuro, se da en bloque, y todo el conjunto de los acontecimientos sucesivos (desde nuestro punto de vista)... cada observador con el paso del tiempo, descubre, por así decirlo, nuevas porciones de espacio y tiempo que se le aparecen como sucesivos del mundo material, si bien, en realidad, el conjunto de los acontecimientos que constituyen el espacio-tiempo, existía, va antes de ser conocido.*²⁸²

La obra como conclusión de un espacio de tiempo determinado, como un acontecer que se ha materializado (o no) pero que puede ser acogido por nuestros sentidos, existía antes, y se configura como un punto, anterior a nuestra visión. Corresponde a una entidad diferente, el artista que posee a su vez un tiempo y un espacio y es por ello, que por medio de la obra de arte se configura la unión de diferentes punctums individuales para crear a partir de entonces, una nueva manera de configurar el arte y al artista, que será

²⁸⁰ CALABRESE, ECO *El tiempo en la pintura*. Op.Cit. Pág. 225.

²⁸¹ ECO, Umberto. *Obra abierta*. Planeta de Agostini. Barcelona. 1984. Pag. 43.

²⁸² ECO, Op. Cit. Pág. 102. Nota 5.

mediado por el concepto de *studium* bartheriano, en el que se configurará dependiendo de el estado social y evolutivo del individuo.

El tiempo de creación es invisible, a no ser que sea documentado, bien por medio de imágenes, bien por texto escrito, con lo que los medios de comunicación y los agentes culturales contribuyen a entender mejor la obra de arte. Este *tiempo creativo*, es uno de los significantes de la obra, no sólo por su proceso performativo, que es un concepto unido al objeto, sino también porque constituye una manera de crear historia del arte, documento de archivo que da mayor valor a su entendimiento futuro, pudiéndose entonces producir una indexación (a modo de documento dentro de la gran historia humana).

Desde la filosofía fenomenológica, el entendimiento de la obra de arte también posee un tiempo de visualización (tiempo externo para Eco y Calabrese). Esto hace referencia al proceso de sintaxis que se produce obligatoriamente al elegir la obra de arte como objeto de nuestra atención. En este proceso atencional, debemos destinar un tiempo al recorrido visual de la obra con un movimiento de los ojos, en los escrutamos los elementos de los que se compone la obra, y que nos inducen a realizar un recorrido determinado, según las líneas de dirección, puntos de fuga, o puntos fuertes de atención creados por el artista. En el caso de la obra escultórica, por medio del análisis de las proporciones y los elementos que sean destacables.

Además, existe otro tiempo de lectura, el dedicado al reconocimiento, y a la comprensión de la obra. En él intentamos asociar elementos denotativos, como elementos de relación con otras obras del autor, o con coetáneos, así como asociación de valores connotativos que puedan estar implícitos en la obra.

Desde la llegada del arte conceptual, el proceso de comprensión se ha entendido como uno de los tiempos necesarios para el preceptor de la obra. Sin él, no se entiende la culminación de la obra artística.

Pero, esta visión de *continuum* occidental, nos lleva a descomponer las fases temporales de la obra de arte. Quizá, deberíamos plantearlos que la obra de

arte es *atemporal*, como bien expone Paul Ricoeur, y no necesita *enmarcarse* dentro de una estratificación temporal. Para él existe un avance, quizá motivada por el cambio de la dimensión que sugieren los nuevos sistemas de comunicación, donde el espacio se convierte en tiempo.

Para Ricoeur, existe una unidad *funcional*²⁸³ en todos los actos narrativos, en todas sus formas, que es su *carácter temporal*. Toda narración para ser contada y narrada, posee un tiempo, por lo que existe una reciprocidad entre el tiempo y la narración. La narratividad ha de señalar, articular y aclarar la experiencia temporal, y utiliza el lenguaje para poder articular dichas acciones. El lenguaje debe ser entendido como cualquier código inventado por el hombre para recibir información y posibilitar la comunicación. Es por ello, que también se puede hablar de un lenguaje audiovisual, lenguaje pictórico, lenguaje arquitectónico y un largo etcétera. El hombre ha creado convenciones visuales, en el caso del lenguaje audiovisual, que siendo falacias perceptivas, se entienden como admitidas. La trama es la mediadora entre el acontecimiento (componente narrativo) y la historia, y así la trama es *la unidad inteligible que compone las circunstancias, los fines y los medios*²⁸⁴,

Ricoeur hace relación directa al tiempo para poder entender una narración, basándose así en el tiempo narrativo de la *Poética* de Aristóteles, que fue el iniciador de la clasificación o las fases de las que se compone un acontecimiento²⁸⁵. No hay experiencia del tiempo sin narración, toda narración

²⁸³ RICOEUR, Paul. *Narratividad, fenomenología y hermenéutica*. Gabriel ARANZUEQUE (ed.) (1997). Pág. 3. Este texto apareció por primera vez en castellano, con idéntico título, como capítulo final de una obra colectiva en homenaje a Paul Ricoeur: *Horizontes del relato. Lecturas y conversaciones con Paul Ricoeur*. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid, Cuaderno Gris, trad. de G. Aranzueque. *Anàlisi. Quaderns de comunicació i cultura*.

²⁸⁴ Op. Cit. RICOEUR, Paul. *Narratividad, fenomenología y hermenéutica*. Pág. 5

²⁸⁵ Habría que hacer alusión a Cicerón, que entendía las narraciones según sus posibilidades dentro del mundo natural. Así la *fábula* se remite a aquella narración que es imposible, la *historia*, aquella que relata narraciones pasadas y los *argumentos*, que se refiere a lo posible. En el mundo actual, nada es ya imposible por medio de los efectos especiales y la era digital, pero ciertamente Cicerón en esta clasificación hace alusión no sólo a las posibilidades *reales* de su existencia, sino también a una estratificación temporal, entre pasado (historias),

narra una experiencia temporal. Es por tanto la narración un producto de su duración y obligatoriamente necesita de unos tiempos de actuación y de sucesión.



On Kawara. *March, 5 2000. New York*

Pero toda narración es pasado, y sólo se puede abordar *indirectamente*²⁸⁶, puesto que ya no existe. Todo discurso, toda narración, todo acontecimiento está expuesta en pasado, puesto que si no, no podría ser narrado. Aquí podríamos decir que se produce un proceso de virtualización, en tanto que actualizamos los tiempos a un presente. Es el acto de la narración, en el cuál toma sentido completo (espacio y tiempo), pero el tiempo debe de ser actualizado cada vez que asistimos a una narración. El tiempo será nuevo, y el pasado será interpretado como presente. Así el tiempo, está implícito en la obra, bien sincrónicamente, en el sentido que el tiempo, es el motivo de la representación (una puesta de sol determinada, una noche en un café de Paris, y largos años para pintar un cuadro) o bien un tiempo asincrónico, aquel que imaginamos por medio de fábulas que se nos propone, pudiendo ser reales o ficcionadas.

El tiempo encapsulado existe en todas las obras artísticas objetuales, proponiendo siempre un pasado, por el simple hecho de ser un objeto, que como hemos visto, puede ser metereológico, de acción, de sentimiento, de sintaxis entre el autor o la obra, como proceso productivo, como tiempo socio-cultural y señalando el tiempo psicológico del artista.

Estos últimos tiempos, el socio-cultural y el tiempo psicológico del artista también se consideran fundamentales, sobre todo desde un punto de vista

presentes (argumentos) e imaginables (fábulas), quizá haciendo referencia al tiempo de los sueños, en los que el tiempo es ajeno a lo real.

²⁸⁶ RICOEUR, P. Op. Cit. Pág. 8.

historiográfico, necesarias para poder estratificar la historia del arte, la historia de los hombres según momentos socio-culturales, que significan un proceso evolutivo para el artista (como por ejemplo, las pinturas de Goya en sus distintos periodos, o el ejemplo claro de las etapas de Picasso), para el arte, y para el humano en general.

Sin embargo, el arte en su evolución, ha ido incrementando en su discurso el tiempo por medio de los materiales. Así con la innovación de los plásticos o la digitalización se propone la idea de una obra presente o futura. Sin embargo, la utilización de piedra, o terracota, sugieren un valor pasado en su expresión.



Dan Flavin. *Sin título*
(para donna) 1971

Smithson apunta que en la mente tecnológica, el óxido evoca un temor al desuso, a la inactividad, a la entropía y a la ruina. La razón por la que el acero es valorado por encima del óxido es un valor tecnológico, no artístico. El acero y el aluminio son moldeados y producidos por máquinas y como resultado llevan el sello de la ideología tecnológica.²⁸⁷

Un concepto importante para este estudio, y en particular para la idea del tiempo en el arte, es la ofrecida por Smithson, que define lo *ultramoderno* como aquello que existe *ab eterno*, no posee temporalidad, no rechaza *los multicitos arcaicos del infinito*. No hace "historia" con el fin de impresionar a aquellos que creen en una historia. El ultramoderno es aquel que trabaja con un tiempo cristalino que propone enigmas y no explicaciones²⁸⁸.

²⁸⁷ SMITHSON, Robert *Robert Smithson. El Paisaje Entrópico: una retrospectiva 1960-1973*. IVAM Centro Julio González 22 Abril-13 Junio 1993. Generalitat Valenciana. Consejería de Cultura, Educació i Ciència. Valencia 1993. Pág. 128

²⁸⁸ SMITHSON, Robert. Op. Cit. Pág. 72.

Smithson quiere hablarnos de aquel artista que es capaz de traspasar el tiempo, adelantarse a la visión del humano temporal, anclado en un pasado y presente, aquel artista que es capaz de jugar con el tiempo como un aliado, y que enseña nuevas propuestas inimaginables, aquellas que no entran en un determinado periodo, aquellas que se adelantan, aquellas que corren paralelas al recorrido normal. Así, para Smithson, *la forma del tiempo* cuando se trata de un ultramoderno, es circular y sin fin –un círculo de círculos que está hecho de “incalculables líneas” y “distancias interiores”²⁸⁹.

Pero ¿qué pasa si el humano que no puede vivir en ese tiempo cristalino, no entiende esa nueva visión? Para ello Smithson nos propone reconstruir lo que no ven los ojos con palabras, en un *lenguaje idea*, y propone *Reconstruir nuestra capacidad de ver*, dando una forma pasajera a las visiones no consolidadas que rodean a una obra de arte, y desarrollar así un tipo de *antivisión* o visión negativa. Pero con esta apuesta de Smithson, no debemos pensar que abrió la caja de Pandora en la que todo vale. Para él,

“En los babeles ilusiones del lenguaje, un artista puede avanzar específicamente para perderse, y para intoxicarse con sintaxis vertiginosas, buscando raras intersecciones de significados, extraños corredores de la historia, ecos inesperados, humores desconocidos, o vacíos en el conocimiento, pero esta búsqueda es arriesgada, está llena de ficciones sin fondo y arquitecturas y contra-arquitecturas sin fin.... Al final, si lo hay, se encuentra sólo quizá reverberaciones sin sentido.”²⁹⁰

Art International. Marzo 1968

²⁸⁹ SMITHSON, Robert. *Robert Smithson. El Paisaje Entrópico: una retrospectiva 1960-1973*. IVAM Centro Julio González 22 Abril-13 Junio 1993. Generalitat Valenciana. Consejería de Cultura, Educació i Ciència. Valencia 1993. Pág. 73

²⁹⁰ SMITHSON, Robert. Op. Cit. Pág. 117.

Esta alusión constante a la forma del tiempo, es un guiño al libro de George Kubler, *The Shape of the time*²⁹¹, tremendamente controvertido en el momento de su publicación ya que plantea una serie de preguntas que inquietan, tanto a los historiadores de arte como al mundo artístico en general.

Kubler plantea que *todo lo que se hace actualmente es o una réplica o una variante de algo hecho hace algún tiempo, y así sucesivamente, sin interrupción hasta el amanecer del tiempo humano. Esta continua conexión temporal debe contener divisiones más pequeñas*²⁹².

Las cosas, aunque divididas entre útiles e inútiles siguen repitiéndose por siempre, aunque estén basadas en una estética o apuesta filosófica determinada, pero la forma se repite. Entonces, ¿quién determina la historia? Los historiadores según Kubler, siempre tiene el privilegio de decidir cómo la continuidad se corta mejor en ciertas extensiones que en otras. Nunca se le exige que defienda sus divisiones, porque la historia corta con igual facilidad en cualquier lugar, y una buena narración puede comenzar en el momento justo que el narrador escoja, pensando que así es más fácil su entendimiento²⁹³. Pero con todo ello, el historiador es quien debe descubrir las múltiples formas del tiempo.²⁹⁴

Si bien la historia del arte se ha basado en la biografía de los artistas en muchos casos, este autor, hace hincapié en la entrada de un artista, no sólo dependen de la suerte que corra, sino el temperamento que le lleven a seguir apostando por un mundo difícil. La habilidad va unida al talento, y por ello, discriminar a otros artistas que alomejor posean menos habilidad que los consagrados. El talento es para Kubler una predisposición para el orden visual, y por tanto, los tiempos y las oportunidades que tenga el artista, son más

²⁹¹ KUBLER, George *La configuración del tiempo*. Nerea. Madrid. 1988.

²⁹² KUBLER. G. Op. Cit. Pág. 58

²⁹³ KUBLER, G. Op. Cit. Pág. 58-59

²⁹⁴ *Ibíd*em Op. Cit. Pág. 69

efectivas para el éxito, que el propio talento.²⁹⁵ Es por ello que nos deberíamos de preguntar si tenía más o menos talento el discípulo de Miguel Angel que el genio. Es algo que desconocemos. La primacía y la notoriedad de un artista, crean una sombra alrededor en la que es difícil indagar.

Según Kubler, cualquier *obra de arte importante, puede considerarse como un acontecimiento histórico o como una esforzada solución de algún problema*, entendiendo como el problema, como la forma mental del objeto, y su solución como la categoría formal.

No es notorio que el acontecimiento sea original, torpe o accidental, sino que cualquier solución señala la existencia de un problema, para el que han existido otras soluciones, pero la elegida ha sido esa. Pero cuando *las soluciones se acumulan, el problema se modifica. De todas maneras, la cadena de soluciones revela el problema*. Es por ello, que cada vez que descubrimos un gran artista, deberíamos reconsiderarnos el proceso de las soluciones que han aportado otros artistas para llegar al nuevo problema. Seguramente ha habido geniales personajes que han contribuido a la conclusión, o la solución en palabras de Kubler para otorgarnos esta nueva visión del espacio y el tiempo.

Lo más notorio de la teoría de Kubler es la idea de la *forma-tipo*, que es la entidad compuesta por el problema y sus soluciones.²⁹⁶ Estas formas-tipo poseen secuencias formales, es decir, se repiten a lo largo de la historia del hombre. Así, cualquier problema pasado es capaz de poder reactivarse en el futuro, bajo nuevas condiciones, y así podría decirse que en la historia hay muchos problemas que han quedado sin resolver, sin cerrarse.

Por ejemplo, las pinturas paleolíticas que se encuentran en cavernas conjuntamente con la pintura rupestre Buschman de Sudáfrica, que se fecha aproximadamente en 1700 D.C. No existe conexión demostrable entre ellas, a pesar de lo similares que puedan ser. Están separadas, sin vínculo histórico,

²⁹⁵ Ibídem Op. Cit. Pp. 62-64.

²⁹⁶ KUBLER, G. Op. Cit. Pp. 91-92

por dieciséis mil años. Pero este hecho no se puede relacionar si no es por el descubrimiento de este hecho en el S. XIX.

Pero, ¿es esto totalmente asociable a todo el arte? Kubler destaca la aparición de posibles obras inéditas, originales a las que no se puede asociar una forma-clase, y realizando un parangón a los números primos, aquello que sólo son divisibles por sí mismos o por la unidad²⁹⁷. Su orden por tanto en la historia es enigmático. Se puede por tanto hablar de genialidad, aquella que aparece sólo en ocasiones contadas y que han sido las promotoras de verdaderos cambios en la historia del arte y que han apoyado al cambio social.

Las sucesiones formales en ocasiones son atrofiadas, es decir, acaban en un periodo determinado y son nuevamente retomadas varios siglos para, más tarde, encontrar la solución.

5.3.1. La ordenación del tiempo en el arte:

El humano en su necesidad de ordenar el tiempo, derivada de la elaboración de la historia humana, ha entendido el tiempo como pasado, presente y futuro. En este proceso crónico, o historiográfico, se hace necesario que se produzca la unión del espacio y tiempo. El hecho de que el espacio, como soporte de la obra artística, haya sido entendido como el marco donde poder obtener una representación, hace que el tiempo, desde un punto de vista organizacional, sea un elemento implícito en la obra.

Si es cierto que la pintura, la escultura, la fotografía, el cine, el video, o la performance, necesitan de un espacio determinado para existir, también necesitan de un tiempo determinado para ser obra.

El tiempo unido al arte, y desde una perspectiva filosófica ha sido tratado principalmente, desde dos puntos de vista: el primero la noción kantiana de arte y belleza y su no racionalización del gusto, que prohíbe cualquier tipo de duda

²⁹⁷ KUBLER, G. Op. Cit. Pág. 98

sobre la relación entre lo sublime y el arte. En esta concepción kantiana, el tiempo se entiende unido a la obra, a lo que representa. Desde esta perspectiva, la ordenación del tiempo ha sido estética, y la base para poder crear criterios de selección y apuestas diferentes según los estadios socio-culturales en los que se ha desarrollado el arte.

Por otro lado, tenemos la visión hegeliana, donde se realiza un análisis del tiempo como un continuo desde el que poder parcelar y diseccionar a modo de historia, devenir del proceso artístico en su propia evolución. La tesis, antítesis y síntesis que se produce en el arte por la unión y *revolución* existente entre las distintas apuesta, dan como resultado una forma de aproximarnos a las obras desde sus connotaciones estéticas y sus rivalidades (tanto formales como simbólicas). Así, el arte, desde un punto de vista temporal, va evolucionando a través de los distintos procesos de investigación a los que está sujeto, sufriendo su tesis y su antítesis, necesaria para la síntesis y el producto final convertido en producto, no sólo artístico, sino cultural.

En este proceso historiográfico se sustenta toda la iconografía religiosa que ha ocupado buena parte de las bellas artes. El cristianismo en su desarrollo iconográfico se ayudó de la separación del hombre y Dios, no sólo desde un punto de vista espacial (a través de la metáfora del dedo que nunca llega a tocar a lo divino), sino también desde el temporal, creando un vacío entre lo temporal humano y lo eterno divino.

El arte nos lleva a entender el presente, en el modo en que se concretan las obras como puntos temporales en los que se puede realizar un recorrido histórico. Existe la necesidad de “marcar” el recorrido, de proteger los momentos en los que el arte ha sufrido sus embates y controversias, y es por ello que el museo se fundamenta como el lugar en el cuál se debe de conservar la historia, donde ubicar las obras y con ello, la imbricación del arte con el tiempo.

Los nuevos museos contemporáneos tienen el mismo fin que los anteriores, no sólo surgen como concepto de una nueva etapa en el arte, en la que los soportes son diversos y heterogéneos, en los que los medios de comunicación han contribuido a crear un nuevo tiempo, sino que las exposiciones temporales en ellas expuestas, significan un “encapsulamiento” del presente, una mirada tras el espejo del presente vivido por el artista. La idea de capsular, limitar y organizar el tiempo por medio de las obras, como si realmente pudiésemos ser conscientes del valor que adquieren. Pero adquieren valor, porque la Institución así lo sugiere y lo manifiesta con su inclusión en los vestigios del arte, y porque nos remiten al devenir del hombre en su evolución.

En este sentido se expresaban los artistas Kaprow y Smithson en un coloquio ocurrido en 1967 en la que se preguntaban qué era un museo (*What's a Museum*). Ellos veían la Institución museística como *una forma de presentar respeto a los muertos*²⁹⁸. Es por ello, en la escala temporal en la el objeto y el artista representan un pasado con nexo de unión con el presente.

Si bien el artista Smithson, se planteaba en sus escritos, el tema del tiempo como un elemento a trabajar, en su trabajo de landartista buscaba los huecos que el presente le dejaba para realizar lo que él denominaba sus *no-lugares* (haciendo relación al concepto de P. Queau). Para este artista, tanto *el tiempo, el espacio y la idea de la escala, son ficciones de una elasticidad inmensa*²⁹⁹. Respecto a los museos, él entiende que en ellos se pueden encontrar vestigios tanto del pasado como del futuro, ya que por ejemplo encontramos en el Museo de Historia Natural *Allí se puede contemplar al “hombre de las cavernas” y al “hombre del espacio” bajo el mismo techo. En este museo toda la naturaleza está disecada y es intercambiable.*³⁰⁰ Smithson se basa en la idea de que la

²⁹⁸ SMITHSON, R. *Robert Smithson. El Paisaje Entrópico: una retrospectiva 1960-1973*. IVAM Centro Julio González 22 Abril-13 Junio 1993. Generalitat Valenciana. Consejería de Cultura, Educació i Ciència. Valencia 1993. Pág. 71 (artículo *Algunos pensamientos vacíos acerca de los museos*. Arts Magazine, Febrero 1967)

²⁹⁹ SMITHSON, R. Op. Cit. Pág. 10.

³⁰⁰ SMITHSON Robert. Op. Cit. pág. 67.

materialidad de las obras nos refiere al concepto de pasado. Están elaboradas en un momento anterior a ser vistas, y con esta materialidad, hablamos de pasado y de futuro.

Para Smithson la historia del arte es menos explosiva que el resto de la historia, por lo que se hunde con mayor rapidez en el tiempo. La historia es figurativa y el tiempo abstracto, ambos artificios pueden encontrarse en los museos, donde abarcan el vacío personal de cada uno³⁰¹. En el museo por tanto, desde este punto de vista no se habla de pasado o futuro, sino de sustancia o de inquietud humana. Las obras no se constituyen como un devenir, ni siquiera como una evolución, sino como la ansiedad de riqueza de pensamientos.

La entrada de la obra al museo, crea puntos distantes en el tiempo, y nos ofrecen la historia del hombre, el pensar del humano, los cambios sociales y culturales acaecidos, pero, ¿podemos realmente entender cuál ha sido el verdadero valor de la obra? En palabras de Heidegger, el verdadero ser de la obra es entendida en el momento de su creación y *la interpretación del tiempo como horizonte de posibilidad para toda comprensión del ser en general, es su meta provisional*³⁰².

Cuando realmente entramos y divisamos una obra en un museo, no somos plenamente conscientes del momento en el que surge, y es la historia, y su didáctica, la que nos ayudará a re-colocarnos en ese mismo tiempo, entender la subjetividad y el destino de la obra de arte, el ser del objeto. *El tiempo deberá ser sacado a luz y deberá ser concebido genuinamente como el horizonte de toda comprensión del ser y de todo modo de interpretarlo.*³⁰³

Una idea de capsular, limitar y organizar el tiempo de las obras, como si realmente pudiésemos ser conscientes del valor que adquieren, se realiza

³⁰¹ SMITHSON, Robert. Op. Cit. Pág. 71

³⁰² HEIDEGGER, Martin. *Ser y tiempo*. Traducción de Rivera, Jorge. Escuela de Filosofía Universidad Artes y Ciencias Sociales (ARCIS). Chile. 1927 Pág. 12

³⁰³ HEIDEGGER, M. Op. Cit. Pág. 28

porque la Institución así lo sugiere con su inclusión en los vestigios del arte, pero adquieren realmente valor, porque la Institución nos remite al devenir del hombre en su evolución, no sólo artística, sino humana.

Por medio de la obra se plantea un nuevo espacio, un nuevo tiempo, porque la obra comienza a tener consistencia de obra en el momento en el que interactuamos con ella, o tenemos consciencia de su existencia, y es por tanto el tiempo, un elemento fundamental en el proceso de creación, como en el de consciencia de sí misma y de su fuerza original, así como el tiempo posee un carácter propio, aquel que se incluye dentro de la obra, en la corriente continua del transitar de la temporalidad.

La contemplación por tanto del tiempo, unida a la obra de arte se puede entender de muchas maneras. La explicada hasta ahora remite a la idea de tiempo como punto. Este punto representa la inflexión en la que el tiempo es capturado y representado junto con la materia en un objeto artístico. En las artes espaciales, el objeto nos remite a ese tiempo, que está incluido en el espacio de representación. El tiempo en las artes temporales (performance, música, o baile), posee una equipolencia respecto al espacio, con una salvedad, no disponemos de un objeto, no podemos concretar la obra. La captación de la imagen o el registro sonoro de esa obra, nos haría entender el tiempo como la representación de esa falta de materialidad, y se traspasaría de una obra aobjetual a un soporte, con lo que la manifestación artística está lista para ser revisada, manipulada y catalogada.

El arte ha explorado las heterocronías, esto es, el conjugar los diferentes estadios temporales (pasado, presente y futuro) uniéndolos. Así se puede hablar en el presente del pasado, y del futuro, y se puede hablar en el pasado del futuro y del presente. Igualmente se puede hablar del futuro uniéndolo al concepto de pasado o presente.

El arte une los diferentes estamentos temporales, porque deviene de un proceso histórico. Bebe de diferentes raíces, e implora un nuevo *hueco* en el futuro. En esta unión de pasado (historia) y geografía (presente y futuro), podemos observar el trabajo de Simon Starling (ilustración)

En ella, es la geografía, el espacio y el tiempo, la que se encuentra en elípsis, esto es, suprimida del discurso visual. Entendemos que emplazamos una realidad diferente en otro tiempo, aludiendo al pasado (donde se encontraba anteriormente, de donde procede), y un futuro (su retorno al lugar).



Es por ello que el museo, es el valedor del tiempo tanto del artista, como de la obra y de su concepción historiográfica. Es la responsable de ubicar al espectador en el tiempo que se muestra, desde múltiples facetas, siendo posible una visión heterocrónica, esto es, tomando el valor de la obra en sí misma, por sus condicionantes estéticos, sociales o culturales, o bien realizar una valoración temporal, en la que se unirán dentro de un mismo tiempo, diferentes posturas artísticas, en la forma en la que Hegel entendió la evolución del arte.

El museo valida la autenticidad de las piezas que guarda, La obra adquiere valía, y nos sugiere la nostalgia del pasado, un pasado que debe hacernos reflexionar y entender que es un tiempo para recordar y conducirnos a una realidad humana, la que sugiere de nuestra historia.

5.4. Cambio del tiempo en su inclusión del sistema-red:

El sistema-red se entiende como la unión del universo cibernético conectado por medio de todas sus interfaces que sean capaces de unirse a la conexión. Por tanto, el ordenador, el GPS, La PS3, el teléfono móvil, y cualquier elemento que pudiera entenderse como innovador, estaría incluido en este sistema-red.

La influencia del arte con el tiempo fue tremendamente suscitada por los avances científicos y técnicos; esto es la partícula, las moléculas, o el código genético, así como la máquina y la tecnología. Los avances científicos llevaron al surgimiento del puntillismo (el avance científico que la luz se componía de paquetes de fotones), o la importancia de lo minúsculo cuando se ahondó en el microcosmos que contenemos y nos circunda.

Si bien la tecnología se entendió como progreso y velocidad, es cierto que también ha traído como medio de trabajo, el documento, que es la base del sistema-red al que venimos aludiendo. A través de él, no sólo logramos poder indexar, sino, que también es el medio por el cuál informamos y transmitimos valores y comunicación.

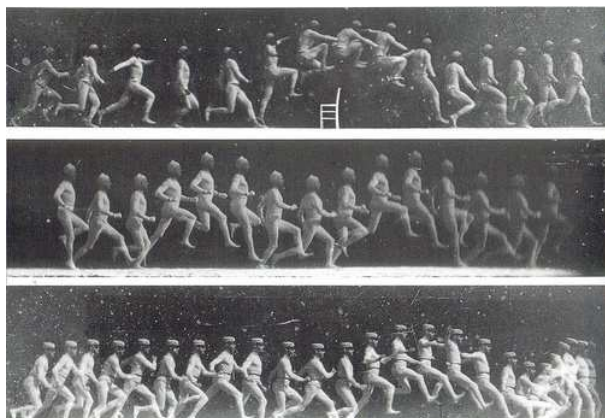
5.4.1. Indexación temporal: el documento

Desde el momento en el que la historia del arte se alía con la imagen fotográfica, en la que el instante es capaz de poder asirse y codificarse, remitiéndonos a un tiempo determinado, se empieza a hablar de archivo.

Ya somos capaces de poder realizar copias de un mismo momento. Copias del pasado, multiplicar infinitamente el pasado y traerlo al presente.

Quizá en este momento, dejó de tener importancia lo concreto (la obra en sí misma) para entender el tiempo como significación, el relato comienza a crecer en importancia. Lo indicado, lo señalado perdió valor frente a la totalidad, esto es la unión del espacio y tiempo como elemento de organización real. El arte

unido a la representación, ha intentado desde la invención de la fotografía, alcanzar la continuidad para dar impresión de realidad.



Desde las cronofotografías de Marey (ilustración) se nos indicaba que cada imagen suponía un momento pasado al que iba a asociarse el devenir del siguiente.

El descubrimiento de la persistencia retiniana por Joseph Plateau, abrió los horizontes para entender, que la imagen registrada con continuidad temporal en su proyección a una velocidad determinada, otorgaba una correcta percepción del tiempo sin interrupciones sugiriendo un movimiento real en un tiempo real.

Cada imagen independiente, sugiere un punto de la cadena del tiempo, lo que sugiere su carácter deíctico, haciendo referencia a un *él*, *aquí* y *ahora*. Lo deíctico se convierte en un índice, un rastro de que algo existió en un momento dado. El tiempo muerto, y la no presencia de un objeto (*deshabitada* en palabras de Barthes). Los índices deícticos, del allí, y entonces, aquél o ahora, se proponen como nuevas formas de entender el objeto. Se muta, se transforma en lo que queramos, no existiendo límite temporal, no existiendo un ayer y un ahora, los tiempos se mezclan sin intención de que se haga, no existe ya un tiempo estratificado y lineal, sino un tiempo entrópico, en el que el desorden y la aleatoriedad es el fundamento del nuevo tiempo: el actual.

Si bien, la idea de “pasear por el pasado” es idónea para reencontrarnos con nuestro hombre animal, aquel que necesita de su proceso ritual de contemplación de lo humano para entender su evolución, también se puede entender como una necesidad de ahondar en nuestro territorio, aquel al que el

humano pertenece. El concepto de archivo nos remite al miedo de perder el pasado, a un rechazo de lo finito.³⁰⁴

5.4.2. Más allá del archivo:

Derrida apuntó a la necesidad del indicio, la prueba y el testimonio. Así archivo, deviene del vocablo *arkhé*, que designa el *inicio*, allí donde las cosas comienzan, allí donde el orden es dado.³⁰⁵ Pero las técnicas de archivo, según Derrida, han acabado por sancionar, todo lo que en el pasado, cualesquiera que fueran sus formas, se instituía como idea de futuro³⁰⁶.

El documento, como modo de indexación temporal ha progresado a medida que las TIC lo han hecho. La necesidad de documentar viene dado por la sensación de permanencia de un espacio y un tiempo³⁰⁷. Por medio de la fotografía, o cualquier registro documental sea este analógico o digital, somos capaces de perdurar en el tiempo. Pero esta necesidad de memoria, viene determinada por los medios de comunicación y la facilidad del uso de la tecnología.

Es por medio de las TIC, que el instante se entiende como detenido, y no como una arqueología del tiempo como sucesivo. El documento nos propone la posibilidad de poder “vivir el pasado”, pero también “vivir el futuro”. Aunque esto es contradictorio según el *vértigo escópico* al que se refería Lacan, en el cuál, al crear un documento físico como es una fotografía, estamos asistiendo a un tiempo que no es allí, ni ahora, un tiempo encapsulado, cerrado y de ningún tiempo. El tiempo agustiniano, aquel que pensaba que el tríptico era claro y definido, se torna confuso e intercambiable para el ser del siglo XXI. Si los

³⁰⁴ DOANE, Mary Ann. *Heterocronías. Tiempo, arte y arqueologías del presente*. CENDEAC. Murcia, 2008. Pág. 81

³⁰⁵ DERRIDA, Jaques *Mal de archivo: una visión freudiana*. Trotta. 1995 Pág. 4

³⁰⁶ DERRIDA, J. Op. Cit. Pág. 18

³⁰⁷ BOURRIAUD, Nicolas. *Heterocronías Tiempo, Arte, y arqueologías del presente* VV.AA. CENDEAC. Murcia. 2008. Pp. 17-34.

supuestos de Tipler son ciertos, el día de mañana podremos pasar de un estado pasado a uno futuro³⁰⁸, por medio de un artefacto en forma de bucle, podremos viajar en el tiempo.

Pero antes que entender el tiempo flexible de Tipler, habría que destacar la idea de tiempo del físico y filósofo Hans Reichenbach. Con la aparición de la física de los cuantos, este autor realiza una nueva línea que establece la media entre el determinismo newtoniano y la aparición de la nueva física de probabilidad de sucesos. Así determina una nueva variable, *temporally directed laws*³⁰⁹, que distribuyen los fenómenos de manera determinada a lo largo de la variable “tiempo”, permitiendo predicciones fijas. Este autor promulga el *principio de indeterminación* que supone que las categorías físicas no son compatibles infinitesimalmente, es decir, íntegramente en el mismo sujeto, contra la opinión clásica, según la cual los accidentes de todo tipo (lugar, tiempo, movimiento, energía, fuerza...) podían ser poseídos por el mismo sujeto (sustancia) simultáneamente, sin que la determinación aportada por uno impidiera la del otro. Con ello refiere a un tipo de incompatibilidad entre categorías tenidas clásicamente por compatibles, como espacio, cantidad de movimiento, tiempo, energía, etc.

La mecánica cuántica ha obligado a afinar considerablemente las nociones de *observable* o *inobservable*, ya que amplía la física a conceptos como onda y

³⁰⁸ TIPLER, Frank J. *Rotating Cylinders and the Possibility of Global Causality Violation*. Physical Review 1974. También puede verse, entrevista a Tipler en *Debats* 81. Verano, 2003. <http://www.alfonselmagnanim.com/DEBATS/81/encontres01.htm> Ult. Act.: 21/06/10

³⁰⁹ REICHENBACH, Hans. *El sentido del tiempo*. Universidad Nacional Autónoma de México. Plaza y Janés. 1988. Pág. 54, 63-68.

L.D.:

http://books.google.es/books?id=MjNiLXWtGfoC&printsec=frontcover&dq=hans+Reichenbach+sentido+del+tiempo&source=bl&ots=XQPFKVIDkl&sig=3Y2S0rIN2uuv9uUkO8uBTsGMP-I&hl=es&ei=fM2QS9LGLsil4Qat6PCfDQ&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=1&ved=0CA YQ6AEwAA#v=onepage&q=&f=false Ult. Act.: 21/06/10

partícula, que en cierto sentido son incompatibles. Reichenbach introduce la distinción entre *fenómenos* e *interfenómenos*, mostrando la disyunción clásica entre *sustancia* o *comportamiento* (accidente de ella) que no tiene sentido real, controlable, ya que todo habría de ser sensible, experimentable, observable. Así dentro de una dimensión espacial, existen múltiples posibilidades de acontecimientos temporales, que aunque no se produzcan existen. *El orden del tiempo es lineal, pero existen acontecimientos que son indeterminados respecto al orden del tiempo, por esta razón, los rasgos esenciales de nuestro orden del tiempo lineal, excepto a lo que se refiere al sentido (...) sólo formula una propiedad de orden*³¹⁰.

Sin introducirnos demasiado en la problemática física y matemática, lo que expone Reichenbach es que no podemos entender con nuestra sensibilidad la cantidad de tiempos a los que estamos sujetos en otras dimensiones. Aunque estos tiempos sean reales, no son percibidos por nuestros sentidos, y eso es lo que diferencia de lo real para nosotros y la realidad en sí misma. Es por ello, que debemos teorizar y filosofar, aún teniendo una base teórica y científica detrás.

Ahora, podríamos acercarnos a una propuesta filosófica, aquella en la que entendemos el tiempo indexado, por medio de la manipulación del tiempo. Ya no es un discurrir en el tiempo, ya no es una existencia limitada en un espacio determinado, sino la apertura a los diferentes tiempos en los que el humano ha conseguido registrar el instante, aquel que vuelve a nosotros en forma de múltiples momentos reproducibles, recupera el territorio que no le pertenece, pero que podemos ser, por medio de la posesión del reflejo del instante. Por el contrario, ansiamos poder recuperar los momentos que hemos perdido, aquellos que no quedaron registrados por el humano, bien por su incapacidad técnica, bien por la no notoriedad del momento (desde una perspectiva pasada de lo notorio, o no notorio). Estos momentos suponen ahora un abismo de vacío, un querer recuperar, un no poder *revivir*.

³¹⁰ REICHENBACH, Hans.Op. Cit. Pág. 64

Para ello podríamos hacer como hizo Melié y su figuración del espacio y el tiempo en sus películas, la teatralización del espacio y el tiempo. Podemos volver a inventar el pasado, aunque no sea real, revivirlo de otra manera, especulando cómo hubiera sido, y cómo nos imaginamos que sería. Esto se puede conseguir por medio de la ficción que la imagen simula, pero también podremos con una realidad virtual, poder vivirla, cosa que se prevé fácilmente adaptable a nuestra vida en un futuro próximo.

Pero esta falta de posesión del espacio, de *desubicación*, nos hace pensar en la idea que Heidegger expuso respecto a la necesidad del tiempo y la naturaleza del ser: *Se nos hace manifiesto que la interpretación antigua del ser del ente está orientada por el “mundo” o, si se quiere, por la “naturaleza” en el sentido más amplio de esta palabra, y que, de hecho, en ella la comprensión del ser se alcanza a partir del “tiempo”(…) El ente es aprehendido en su ser como “presencia” que queda comprendido por referencia a un determinado modo del tiempo —el “presente”³¹¹*. Es por ello, que el tiempo, en nuestro momento actual, en el que la manipulación y la posesión de otros tiempos por medio de la reproducción y el archivo, promueve la posibilidad de que nuestro ser pueda pulular indiscriminadamente por diferentes tiempos configurando una nueva realidad ontológica.

La realidad actual se construye por medio del *montaje*, que es la pieza angular de nuestra sociedad informacional. El tiempo, por medio de las autopistas de la información, pierde su carácter lineal, para convertirse en un auténtico giro, retroceso y cambio continuo de los sucesos. Ese montaje es capaz de hacernos explorar lo posible por vivir, dentro de una mayor posibilidad de acontecimientos. Podemos controlar el espacio con mayor facilidad y ser certeros en nuestras decisiones, lo que implica un nuevo concepto de “emplear el tiempo”. Este exceso de posibilidades espaciales, de maleabilidad e instantaneidad, nos puede hacer sentir alentados a desear el pasado, ese

³¹¹ HEIDEGGER, Martin. *Ser y tiempo* Op. Cit. Pág. 35

deseo de un tiempo muerto, un tiempo que no volverá, un tiempo de algo mejor en otro lugar. Esta nostalgia³¹² en el fondo lo que busca es la autenticidad de lo humano. La autenticidad intenta dar credibilidad al valor que otorgamos a aquello que anhelamos, por lo que sentimos pasión o por lo que nos sentimos reconfortados por poseer y por otro lado, implica una superación del pasado, que en ocasiones puede implicar superación mediante el progreso.

Si bien es cierto que la clasificación del tiempo, y la existencia del calendario no obliga necesariamente a que surjan acontecimientos, entendemos sin embargo que es probable la posibilidad de que algo acontezca. Uno de los exponentes en la teorización de la sociedad-red, Manuel Castells, plantea desde una perspectiva sociológica la importancia del sistema-red a nivel social, individual, y global. Así, nos propone que existe una aceleración paulatina del tiempo histórico, que está creando un efecto globalizador que desintegra los mecanismos de control social y representación política existentes³¹³. Esta idea de geopolítica, implica la unificación de los controles, no sólo desde una unión geográfica por la conexión del sistema red, sino también desde la unificación de los controles económicos (que anulan el control gubernamental).

Para entender esta idea de unificación, Castells entiende que cohabitamos con tres tipos de tiempos,³¹⁴ a saber, el tiempo real, el atemporal y el glacial.

Así, el *tiempo de reloj* que nace con la era industrial, por la secuencia cronológica de los acontecimientos y por la disciplina de la conducta humana a un horario determinado que apenas permite la experiencia fuera de la dimensión institucionalizada.

³¹² HUYSEN, Andreas. Et. Al. *Heterocronias. Tiempo...* Op.Cit.Pag. 41.

³¹³ CASTELLS, Manuel. *La era de la información. Vol. II. El poder de la identidad*. Edición siglo XXI. Madrid. 2001- Pp. 91-92.

L.D.: <http://www.scribd.com/doc/20647043/Castells-M-La-era-de-la-informacion-02-El-poder-de-la-identidad-2001-2%C2%AA-ed> Ult. Act.: 21/06/10

³¹⁴ CASTELLS, M. Op.Cit. Pág.149-150 y 398.

En nuestras sociedades, la mayoría de la gente está dominada por el tiempo del reloj aunque la mayoría de los procesos centrales, se estructuran en el tiempo atemporal. El tiempo *atemporal*, se da cuando las características de un contexto determinado (paradigma informacional y la sociedad-red), provocan una perturbación sistemática en el orden secuencial de los fenómenos realizados en este contexto. Esta perturbación puede comprimir la ocurrencia de los fenómenos para lograr la instantaneidad (como las transacciones financieras en fracciones de segundo), o introducir una discontinuidad aleatoria en la secuencia (como en el hipertexto de los medios de comunicación integrados y electrónicos). Lo más destacable de este tiempo, es que necesita de una mediación tecnológica, y es por medio de ella, por la que se pueden eliminar las secuencias, creando una cronología indiferenciada, la cuál aniquila el tiempo tal cuál lo entendemos en nuestro proceso natural, fuera del sistema-red.

Y en tercer lugar, existe un tiempo *glaciar*, que es aquel nacido de la relación entre los humanos y la naturaleza. Este tiempo, por tanto abarcaría desde la historia humana hasta la proyección de un futuro inespecífico. Este tiempo, por tanto se entiende a muy largo plazo y posee un carácter evolutivo. Es el tiempo que defienden los ecologistas, para poder defender sus propuestas de protección al medio ambiente. Con ello intentan luchar contra el tiempo atemporal, y denuncian la pérdida del territorio del humano como animal.

Si bien existen estos tres tiempos según Castells, autores como Paul Virilio entienden que el tiempo actual, protagonizado por la cultura occidental ha impuesto un único tiempo, el tiempo cero, proceso que ha denominado *dromología*³¹⁵, aludiendo a la *lógica de las carreras*, o la lógica de la velocidad. En ella, las largas duraciones a las que el humano estaba unido como ser animal unido a la naturaleza, ha venido a suplantarse otro tiempo, aquel que está regido por la instantaneidad. La idea de la pérdida del espacio y el tiempo ontológico, ya fue planteada por este autor en 1988, momento anterior a la

³¹⁵ Véase, Paul Virilio in conversation with John Armitage *The Kosovo War Took Place In Orbital Space*. 18/10/2000 <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=132> Ult. Act.: 21/06/10

entrada del sistema-red. En ella, exponía que el transporte terrestre estaba modificando la relación el espacio, debido a la inmediatez que, *anula la relación con el tiempo vivido (...) el instante sería como la percepción ilusoria de una estabilidad, claramente revelada por la prótesis técnica*³¹⁶.

Si bien, la prótesis técnica, hacía alusión a los medios de transportes terrestres, y en concreto al tren, la idea de desaparición del espacio, a favor de la inmediatez de los medios de comunicación, se ha magnificado a medida que las TIC se han ido asentando en la sociedad postindustrial. Para él, *El tiempo del mundo finito se acaba, por la mundialización de la historia (...) y esto implica para Virilio el final de la geografía por la pérdida del tiempo local*³¹⁷, que es su base concreta. Entiende que la instantaneidad borra definitivamente la realidad de las distancias geográficas que hasta ayer organizaban la política de las naciones y de las coaliciones. Están desapareciendo las distancias del tiempo y con ello, *la imagen del tiempo se dilata*³¹⁸, quedando iluminado todo el planeta. Esta idea de iluminación, hace referencia a la capacidad de poder divisar desde cualquier parte del mundo, la otra faz de la tierra, no quedando así, ninguna sombra sin cubrir, la televigilancia *anuncia el comienzo de la alternancia diurna-nocturna que hasta hoy, había estructurado la historia.*

Realmente el sistema-red promueve una hipervelocidad, a la que el humano se ha ido acostumbrando con la evolución de las TIC.

Aprendimos poco a poco con los primeros ordenadores personales, a ir reduciendo los tiempos que necesitaban los procesadores para ejecutar órdenes. Actualmente en este año 2010, convivimos con diferentes tiempos, no sólo por los tres tiempos que enuncia Castells, aquellos en los que podemos habitar, sino también aquellos que también estamos presentes sin ser nuestros. Con ello se quiere decir, que cuando nos conectamos al sistema-red y

³¹⁶ VIRILIO, Paul *La estética de la desaparición* Anagrama. Barcelona. 1988. Pág. 124.

³¹⁷ VIRILIO, Paul *¿Fin de la historia o fin de la geografía? Un mundo "sobre-expuesto"*, en Le Monde Diplomatique, Agosto de 1997, pág.17.

A.D. <http://www.monde-diplomatique.fr/1997/08/VIRILIO/8948.html> Ult. Act.: 21/06/10

³¹⁸ VIRILIO, P. (1997). Op. Cit. Pág. 6.

comunicamos información a otra persona, esta información se encuentra desubicada, no tiene unas coordenadas físicas, sino un receptor de información, y pasa a estar condicionada por el tiempo y el espacio de aquel que lo recibe, comenzando a colaborar del tiempo del otro, así los tiempos se ceden, interactúan y se hacen presentes por medio de la telepresencia.

Ciertamente el arte ha jugado con el tiempo en el resto de los medios o soportes, antes de la introducción del sistema-red. En todos los casos el tiempo, como se ha expuesto anteriormente se encuentra presente en la obra en muchas instancias, pero también ha sido sujeto de la obra. Se habla de los tiempos y se cuenta con el tiempo para la ejecución y su visionado. Si bien en el arte del espacio, aquella que tiene que acogerse necesariamente a una representación espacial, existe la idea de la reducción del tiempo al movimiento. La duración implica una conservación del pasado y una anticipación del futuro. El presente por tanto se compone de dos fases: nuestro pasado inmediato y nuestro devenir inminente.³¹⁹

En el sistema-red, el tiempo se hace infinito o cero. Se hace infinito, porque por medio de la conexión, mi tiempo, y el tiempo del que participa en la conexión, puede funcionar como un bucle sin límite o fin. Desde un análisis del tiempo del arte, se puede entender de manera infinita en dos sentidos: uno en la duplicación infinita de la obra de arte, y otro, en la conexión de los tiempos de aquellos que observan la obra de arte duplicada. A este respecto se refiere Virilio, con el término *chronológica*³²⁰, una especie de amalgama de espacio y tiempo sobre el continuum einsteniano. Hace así relación a la forma en la que percibimos la luz (cronoscopia) en forma de tiempo. El tiempo de visionado se

³¹⁹ PRICOGINE, Ilya y PAHAUT, Serge. *L'art et le temps: regards sur la quatrième dimension* Dir. Michael Baudson. Société des Expositions du Palais des Beaux-Arts de Bruxelles. Albin Michael. Belgium. 1984. Pág. 24.

³²⁰ VIRILIO, Paul. *L'art et le temps: regards sur la quatrième dimension* Dir. Michael Baudson. Société des Expositions du Palais des Beaux-Arts de Bruxelles. Albin Michael. Belgium. 1984. Pág. 58.

multiplica infinitamente, puesto que el archivo existente en el sistema-red, si es “utilizado” o requerido no se pierde, permanece de forma indefinida.

También se hace relación al tiempo cero, porque el tiempo en sí mismo es un constructo, y por tanto, abstracto. No podemos materializarlo, sino que se muestra por medio de la materia. La materia no es existente en el sistema red, tan sólo por los soportes que nos ayudan (por ahora) a transmitir información por interacción. El tiempo en el sistema-red es cero, puesto que existe la posibilidad, el tiempo así se encuentra latente, virtual en el sentido de potencial, dispuesto a ser instantáneo sujeto a la hipervelocidad.

La teoría de la relatividad nos fuerza a cambiar nuestros conceptos de espacio y tiempo. Debemos aceptar que el tiempo no está completamente separado e independiente del espacio, sino que por el contrario se combina con él para formar un objeto llamado espacio-tiempo, puesto que de la misma manera que el tiempo está latente, lo está igualmente el espacio que lo representa.

Pero debemos entender que estos supuestos están sujetos al actual sistema-red, esto es, vinculado por la interconexión de la electricidad. Cuando pasemos a la luz, en no mucho tiempo, deberemos hablar de esta otra dimensión que nos plantea Stephen Hawking³²¹, aquella en la que existe una unión entre el espacio y el tiempo y que son, indisolubles.

Sin embargo, debemos ceñirnos quizá a la realidad presente y centrarnos en que este estudio está sumergido aún en la cibernética, *Kubernetes*³²², y que lleva en sí implícito, un valor de prolepsis o anticipación, un valor de futuro. Si bien esta es una valoración humana, sujeta a un planteamiento ontológico, no debemos olvidar que el desarrollo del sistema-red, también adquiere un nuevo orden temporal, entre hombre y máquina. No así, los autores Clynes y Kline

³²¹ HAWKING, Stephen. *Historia del tiempo*. Grijalbo. Barcelona. 1988. Capítulo 2. *La Teoría del Todo*. Debolsillo. Barcelona. 2009. Sexta conferencia.

³²² WIENER, Norbert. *Cibernética y sociedad*. Sudamericana. Buenos Aires. 1969. Pág. 15

bautizan con el vocablo *cybor*, la unión de cibernético y organismo³²³, y es por ello, que la evolución de las TIC unidas al humano, quizá encuentren una nueva apreciación del tiempo.

La cibernética como sistema, fue entendido por Norbert Wiener como un sistema causal circular (misma idea temporal que expuso Kubler) basada en la retroalimentación, esto es, el control de la entrada de información a los sistemas, para que éstos puedan funcionar sin contratiempos. Para ello, la cibernética necesita de la reintroducción de resultados previos, esto es, adelantándose a un pronóstico futuro. La retroalimentación regula la entropía, tendencia del sistema a moverse de forma probabilística hacia la contingencia, la desorganización, y la propensión al caos.³²⁴

Wiener en su segundo capítulo de *Cibernética y sociedad*, nos habla sobre la tendencia de cualquier sistema cerrado a la entropía, y aplicó este concepto al argumento de la comunicación en el tiempo. En todo sistema de información, en cualquier intercambio e mensajes, cuanto mayor sea la entrada de información, más posibilidades habrá de que suceda la entropía.

De ello podemos dilucidar que el sistema autodestruye partes para poder seguir activo, que es lo que sucede en el sistema-red, cuando “desaloja” elementos para poder conseguir la introducción de los nuevos. Es por ello que existe una web-invisible, aquella que se autodestruirá si no se crean los vínculos necesarios para mantenerlos en activo.

Realmente el concepto cibernético aparece con Wiener en el año 1948, pero a finales de los 60, comenzó a teorizarse sobre las posibilidades, que esta idea de sistema podría tener para el arte. Es destacable, la entrevista realizada por Norvell a Smithson³²⁵ en 1969. En ella, existe un debate sobre la idea de

³²³CLYNES, Manfred y KLINE, Nathan. *Cyborgs and Space*. Astronautics. Septiembre 1960.

A.D.: <http://www.scribd.com/doc/2962194/Cyborgs-and-Space-Clynes-Kline?autodown=pdf> Ult.

Act.: 21/06/10

³²⁴WIENER, Norbert. *Cibernética o el control y comunicación en animales y máquinas*.

Tusquets. Barcelona. Pág. 84

³²⁵SMITHSON, Robert, *Collected Writings*. University Press. NY. Pág. 194.

sistema promovida por Jack Burnhan, crítico de arte, y curator, con quien Smithson había colaborado.

NORVELL: Jack Burnhan cree que estamos inmersos en el cambio de una sociedad orientada hacia los objetos a una sociedad orientada hacia los sistemas.

SMITHSON: Sistema es una palabra muy conveniente, igual que objeto. Es una entidad abstracta, otra más, que no existe. Creo que el arte tiende a integrarse de esas esperanzas. Jack Burnham está muy interesado en ir más allá y ésta es una perspectiva utópica. El futuro no existe o, si de verdad existe, se trata de lo obsoleto a la inversa. El futuro siempre va hacia atrás. Nuestro futuro tiende a ser prehistórico. No veo ninguna razón para utilizar la tecnología o la industria como un fin en sí mismo, o como una afirmación de algo. Todo eso no tiene nada que ver con el arte. No son más que herramientas. Si construyes un sistema, puedes estar seguro que el sistema no hará otra cosa que zafarse de si mismo, por lo tanto no veo ningún sentido en depositar cualquier tipo de esperanza en los sistemas. Un sistema no es más que un objeto expansivo y, con el tiempo, todo se contrae hasta convertirse en una serie de puntos.

En esta entrevista existen dos factores a destacar. En primer lugar la idea del tiempo cíclico y las sucesiones de las formas clases, que ya había apuntado Kubler, que en este caso no representa más que uno de los tantos guiños que Smithson realizó al libro *la configuración del tiempo*. Por otro lado, la idea del tiempo como “activador y degenerador” del sistema, esto es, por medio de la entropía, la naturaleza tiende a la desorganización.

Esto nos da pie a plantear las nuevas ideas emanadas de los estudios de la ingeniería de la Inteligencia Artificial³²⁶. Según sus predicciones, dentro de treinta años, todos los humanos tendremos posibilidades de poder poseer en nuestro cerebro nanorobots, que no sólo facilitarán una mayor rapidez neuronal, sino que también podrán conectarse como grandes cerebros telemáticos a la red de redes, teniendo así la posibilidad de poseer todos los datos que se hayan podido almacenar en forma de archivo. Esta idea abre

³²⁶ KURZWEIL, Ray *La era de las máquinas espirituales*. Planeta. Barcelona. 2000

nuevas propuestas como la posibilidad de poder realizar copias de seguridad de nuestro cerebro, así como vivir realidades virtuales sin necesidad de artefactos. El encuentro espacial se podrá decidir y volver a reencontrarse en diferentes tiempos. Esta RV no será solo visual y auditiva, sino que contará con todos las formas sensitivas conocidas, es decir, gusto, olor y sensaciones térmicas y táctiles. Esto creará la idea de un posthombre como Kurzweil lo denomina. También habrá posibilidades, de crear robots que puedan sentir como los humanos, creando replicantes, ya que la información sensitiva puede ser transmitida a estos ordenadores que poseen inteligencia emocional, en otras palabras un Cyborg real.

Este teórico, también plantea la idea de que en un futuro próximo se podrá controlar la degeneración corporal, utilizando la nanotecnología, a modo de elementos robóticos, allí donde nuestro cuerpo empiece a flaquear. Parece que la inmortalidad se encuentra más cerca, para ello, sólo tendremos que esperar treinta años más.

La conexión no acaba más que comenzar y efectivamente, a no ser que lo impidamos, el hombre tal y como lo entendemos actualmente dejará de existir. La comunicación hará que el tiempo se evapore. Podremos controlar todos los parámetros a los que estamos sujetos y alineados. El posthombre gobernará el tiempo. Pero por ahora, lo que si parece cierto, es que el fin del mundo aparece cuando nuestro tiempo acaba.

6. EL ESPACIO:

6.1. El espacio antropológico:

El espacio, es la dimensión en la que entendemos la manifestación del tiempo. Es por ella por la que el tiempo es capaz de modificarnos, de establecer la dimensión social, familiar e individual. Nos vamos mancillando a medida que pasa el tiempo, pero esto tiene un reflejo físico, y un cambio en el espacio. Si bien el espacio tiende a la entropía a la desorganización por medio de la transición temporal, nosotros tendemos a la organización social y a la búsqueda del equilibrio personal.

Es por medio del espacio por el que la comunicación se manifiesta, los medios de comunicación se exhiben y la relación entre los humanos y los animales se realiza. Nuestras tres dimensiones en las que establecemos el espacio (altura, anchura y profundidad), nos hacen establecer una capacidad para poder movernos y desarrollarnos en comunidad, y dar libertad a nuestro organismo para que evolucione. Estas tres dimensiones, más poderosas en principio que la única temporal, por su carácter visual, nos posibilita el lugar para establecer no sólo vínculos con nuestros coetáneos humanos, sino también con la evolución espacial a la que estamos sujetos, esto es el paso del territorio hacia lo global.

El humano a pesar de haber desarrollado sus habilidades intelectuales, posee un carácter animal que le hace sentirse unido al territorio. La tendencia a raíz de la industrialización del agrupamiento en ciudades supuso en contrapartida una pérdida del contacto con la naturaleza, y consiguientemente una reducción de los espacios individuales. Pero en este cambio, se incrementa el espacio común, calles, lugares de ocio o reductos donde se desarrolla el trabajo, lo que resume el espacio íntimo hacia el lugar familiar o lugar de encuentro con uno mismo.

Pero la evolución reacciona con involución, y los procesos se invierten. El humano “ahogado” por la falta de contacto con el territorio, se desplaza hacia las periferias de las grandes ciudades, lo que crea en desarrollo de la metrópoli en extensión.

Esta nueva dimensión del espacio, da lugar al nuevo concepto de espacio transitado, pero que no posee un carácter de lugar. El lugar es aquel que posee una denominación propia, una entidad, una relación con el humano. La diferencia con el espacio sería esa falta de relación. Es posible dar el espacio una delimitación física, pero como bien apunta S. Giedon, *por su naturaleza el espacio es ilimitado e intangible, el espacio se disuelve en la oscuridad y se evapora en la infinitud*³²⁷. Por el contrario, el lugar posee unas coordenadas determinadas y alude a una relación clara con el individuo.

Marc Augé, evalúa los nuevos procesos espaciales, y su implicación entre la clara diferencia existente entre el espacio y el lugar. Si bien, el sentido antropológico unido al lugar es claro, el del espacio tal y como lo entendemos hoy, ha sido modificado. La época en la que nos encontramos a la que denomina *sobremodernidad* está creada por el exceso o la superabundancia de acontecimientos espaciales y temporales³²⁸. Existe superabundancia de espacios por transitar (como el exceso de indicación de lugares que no significan nada y que no poseen una característica particular más por estar expuestos al tránsito: lugares sin entidad en las carreteras, aeropuertos), los que Augé propone el concepto de *no lugar*³²⁹, sinónimo de no residencia, espacio que no existe con una entidad antropológica, relacional o histórica³³⁰, sino, aquellos espacios que se han sido creados por la *sobremodernidad*.

³²⁷ GIEDON, S. *El aula sin Muros*. E. Carpenter M. MacLuhan. LAIA. Barcelona. 1981. Pág. 46.

³²⁸ AUGÉ, Marc. *Los no lugares: espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Gedisa. Barcelona. 2004. Pp 35-39

³²⁹ AUGÉ, M. Op. Cit. Pág. 25.

³³⁰ *Ibidem* Pág. 83.

Claramente, esta idea de *no lugar* tiene relación directa con el concepto de ciberespacio, ya que los espacios se hacen nuevos, no teniendo relación histórica y antropológica, pero sí una nueva entidad social o relacional, que se ha ido confeccionando con el incremento de acceso a la información y de participación, aunque claramente con una nueva naturaleza física (virtual).

Esta nueva realidad, desde nuestro punto de vista, crea una nueva realidad de espacio, la *uni-metropoli*, la tierra globalizada que posee todas las transiciones que una metrópoli contiene, y que va incrementándose a medida que la disponibilidad tecnológica lo incite, lo que según algunos enfoques pesimistas establece el fin del episodio humano en contacto con el espacio del que procede, hacia la disipación de lo espacial antropológico, hacia el chip electrónico.

6.2. La Evolución del espacio en el arte:

Si Giedon exponía que el espacio es infinito e intangible, en relación con el arte, posee la misma naturaleza. Pero es por ello, que debemos en un inicio, poner en exposición lo que podría denominarse espacio en el arte:

El espacio puede referirse en primer lugar al *espacio de representación*, soporte que se utiliza para realizar una obra de arte: una partitura donde se trazan las notas de una melodía, un lienzo donde poder plasmar nuestra pintura, o la piedra elegida para realizar una escultura. En segundo lugar, se puede hablar de la *composición de la representación del espacio representado*, esto es, espacio plano o hierático, utilización de perspectiva, o utilización de la proporción. En tercer lugar, se puede hablar del *espacio representado*, el monte Sinaí en una pintura religiosa, o a la Alemania de una ópera de Wagner. En cuarto lugar, el espacio hace relación al lugar donde se realizó la obra, esto es, atribuir un *espacio socio cultural de la representación*. En quinto lugar, nos referimos al *espacio de exposición* (museos, galerías, teatro, o palacios de la música).

Si bien estos cinco espacios tienen relación directa con un espacio físico determinado, existe un sexto espacio, *el conceptual*, que hace relación al lugar de encuentro entre el artista y el espectador de la obra, el cuál puede ser el mismo o no coincidir. Remite al mundo de los pensamientos y no posee unas coordenadas espaciales determinadas.

6.2.1. El espacio de representación:

Respecto a la representación, Ricoeur³³¹ subraya dos dimensiones intrínsecas: una *transitiva*, en la que toda representación representa algo para la historia, o lo que es lo mismo, necesita de los esquemas de la percepción y apreciación que formulan los historiadores para construir identidades, y por otro lado, otra dimensión *reflexiva*, en la que toda representación se da de manera que representa algo. En este análisis Ricoeur evalúa la representación como objeto y como operación³³².

La obra de arte espacial, aquella que su producción puede ser captada en su totalidad por un acto perceptivo, necesita de un espacio para poder ser evaluada. Si bien la pintura se ha caracterizado por la utilización de un espacio bidimensional, y la escultura³³³ y la arquitectura por un espacio tridimensional, no debemos olvidar que también han transitado por la no dimensión, esto es el vacío.

Si bien el vacío debería de entenderse como una falta de espacio, no es así, sino que deviene en algo más complejo y sujeto a parámetros igualmente espaciales. Los primeros pensadores de la antigüedad³³⁴ entendían que si el

³³¹ RICOEUR, Paul *La memoria, la historia, el olvido* Trotta. Madrid. 2003. Pág 315.

³³² RICOEUR, Paul *La historia, la memoria, el olvido*. Trotta. Madrid. 2003. Pág. 289.

³³³ Sobre la valoración del espacio desde el punto de vista filosófico y científico, se debe de hacer referencia a la tesis de PIZARRO JUANAS, ESTHER *Materias para un espacio: antecedentes y nuevas propuestas*. UCM. Bellas Artes. 1995.

<http://www.ucm.es/BUCM/tesis/19911996/H/1/AH1005801.pdf> Ult. Act.

³³⁴ DE PRADA, Manuel. *Arte y vacío. Sobre la configuración del vacío en el arte y la arquitectura*. Nobuko. Buenos Aires. 2009. Pág. 9-11.

espacio vacío era capaz de ser captado por la sensibilidad, debía estar constituido por alguna entidad que cumpliera dos condiciones dobles: por un lado tenía que constituir lo real material permitiendo la existencia del *vacío* y por otro, tenía que ser uniforme y capaz de presentarse a la vez de distintas maneras, generándose, transformándose y corrompiéndose.

Aristóteles negó la existencia del vacío, por su peculiar concepción de lugar, que para él constituía el límite interno (superficial) del elemento continente, esto es, la superficie del continente dentro del cuál se halla el cuerpo. Todas las cosas del universo físico debían encontrarse en algún lugar, menos el universo, que tiene espacio, pero no lugar.

Con la evolución del pensamiento científico y filosófico, el espacio se empezó a concebir como contenido de la consciencia. Tanto Hume como Kant entendía que no experimentamos nada más que apariencias, pero en lugar de remitir las apariencias a las condiciones materiales del objeto (el ser, espacio; el no ser, vacío) se remitían a las condiciones del espíritu. El espacio no era ni sensación ni concepto, sino un principio transcendental, puro y necesario, condición de la sensibilidad.

El vacío a parte de las consideraciones físicas y psicológicas ha sido estudiado en el arte como elemento compositivo, sobre todo a partir del siglo XX, y en especial en la arquitectura, pintura y escultura.

La concepción espacial de los cubistas y constructivistas, las pinturas de Mondrian, Malevich o van Doesburg o las esculturas de Oteiza o Chillida nos remiten al vacío como fondo donde se constituye la materia. El vacío es una pieza más, una entidad espacial que nos sugiere, no al vacío, sino una concepción visual distinta: presentar el vacío como complementario del lleno, y el conjunto como reverberación entre opuestos³³⁵. Como bien exponía Henry More, *cuando hacemos un agujero en un sólido, la unidad física y perceptiva del sólido se acentúa*.

³³⁵ DE PRADA, M. Op. Cit. Pág. 19 y 22



Jorge Oteiza *Construcción Vacía*. 1996

El vacío es parte integrante del espacio, ya que sin él no existiría diferencia entre espacio construido y espacio sin construir, siendo similar a la apreciación del silencio con la palabra pronunciada. El silencio se convierte en superficie en la cuál puede existir la palabra o el sonido, es aquel que crea las interjecciones, las pausas y contiene y da sentido a la palabra.



Franz Kline. *Cardinal*, 1950

En la pintura, el vacío es el espacio a rellenar, pero de forma inherente es el elemento que sustenta el contenido, y el que diferencia el contenido del continente. Por todo ello, podemos decir que en el arte, sea cual sea la superficie a trabajar, el vacío es, un elemento de construcción y por tanto uno de los elementos constituyentes del espacio. Por otro lado, es un elemento de distinción de los límites de las formas y de las cosas.

Si la obra de arte necesita del vacío para existir, es porque se configura en principio como un elemento sensible a la percepción, no olvidando que hasta la evolución hacia lo aobjetual, la obra de arte ha sido evaluado como un objeto. Heidegger, define la obra de arte³³⁶ como aquella que teniendo el carácter de cosa (objeto) *está definida por la materia por la que se compone. La materia es el sustrato y el campo que permite la configuración artística.* Pero Heidegger insiste que no es la forma la que condiciona que se artística, sino la *forma determina el ordenamiento de la materia,* así como el *género y la elección de la misma.* Este autor manifiesta que tampoco es la materia la que determina que un objeto sea artístico o no, ya que cualquier objeto elaborado artesanalmente puede poseer un carácter de utilidad. Lo que determina que un objeto sea artístico, es la multiplicidad de sensaciones que desprende la obra, determinando su ser, porque cuando de ella se elimina lo “útil” y queda solo *la verdad* se descubre la obra de arte³³⁷.

Es importante destacar el artículo de S. Giedon *Concepción del espacio en el arte prehistórico*³³⁸. En él se expone la evolución de la utilidad espacial en el arte, determinada por *la proyección gráfica de la actitud con respecto al mundo*³³⁹. Así las representaciones prehistóricas entendían el espacio como abierto y en las cavernas utilizaban la superficie que la naturaleza les ofrecía. Las cuevas con sus formas, realizaban la mitad del trabajo, y el hombre prehistórico en algunas ocasiones sólo marcaba pequeños trazos para completar las figuras que la naturaleza ofrecía. En estos lugares sagrados, las pinturas estaban refugiadas y escondidas y representando el culto a lo divino, y en él, el espacio no se entendía como dimensional o tridimensional, sino como una totalidad.

³³⁶ HEIDEGGER, Martin. *Caminos del Bosque.. El origen de la obra de arte.* Alianza. Madrid. 1996. Pág.4-5.

³³⁷ HEIDEGGER, M. Op. Cit. Pág. 15.

³³⁸ GIEDON, Sigfried. (VV.AA) *El aula sin muros.* Edmund Carpenter, Marshall McLuhan. LAIA. Barcelona. 1981. Pp. 45-74

³³⁹ GIEDON, S. Op. Cit. Pág. 48

6.2.2. Composición de la representación del espacio representado

Uno de los puntos más estudiados dentro de las artes ha sido el estudio de la composición. Si nos centraremos en las artes pictóricas, es porque el exceso del estudio de la composición de la imagen está claramente influenciado por la *Era de la imagen* que impera hoy en día. Aún así, es necesario evaluarlo para llegar a posibles conclusiones para el tema al que nos referimos en este estudio, esto es, la utilización del arte en un soporte bidimensional con posible percepción tridimensional.

Pero en los inicios de la representación, las antiguas imágenes poseían una función de culto muy precisa y se confeccionaban en un lugar determinado. El soporte utilizado pasó de la caverna al muro, y posteriormente se convirtió en *cuadro*, que es un objeto que ya no se define ni por su función litúrgica ni por un lugar de exposición fijo³⁴⁰. Es un objeto creado para otro tipo de contemplación que la dedicada a los iconos, a los frescos de asunto sacro, o las miniaturas de los códices, aquella que la libera de un espacio concreto y que le da autonomía para ser desubicada y adquirir el valor de compra.

Nuestra forma de comunicarnos ha sido potenciada básicamente por el signo lingüístico (habla y escritura), pero es la imagen una de las herramientas comunicativas de este siglo XXI. Como bien apuntaba Gombrich, *las imágenes proporcionan informaciones que no pueden ser decodificadas de ninguna otra manera*³⁴¹, es por ello que hablamos de que una imagen vale más que mil palabras. La comunicación que establecemos de manera intracomunicativa, es decir, con nosotros mismos, se manifiesta por medio del lenguaje hablado, pero lo que también es importante, es considerar, que la distinción entre recuerdos y experiencias³⁴² lo fundamenta el catálogo de imágenes que guardamos en nuestra memoria, como puntos de inflexión en nuestra evolución personal. La

³⁴⁰ STOICHITA, Victor. *La invención del cuadro. Arte, artífices y artificios en los orígenes de la pintura europea*. Serbal. Barcelona. 2000. Pp. 9-10.

³⁴¹ GOMBRICH, Ernst *El uso de las imágenes*. Debate. Barcelona. 2003. Pag. 50.

³⁴² BELTING, Hans. *Antropología de la imagen* Katz Editores. Madrid. 2007. Pag. 83 y ss.

experiencia es un total abstracto compuesto de vivencias puntuales, que aunque decisivas se configura como un total sin imagen.

Si nuestra concepción espacial como mimesis de la naturaleza, evolucionó con la predisposición de los objetos a la vertical y la horizontal, no fue así en los inicios prehistóricos del arte, en los que la utilización de todas las direcciones e inclinaciones fue total, y quizá se deba al hecho de que estas primeras representaciones no poseían *fondo*³⁴³, motivo por el cuál, se utilizaron en la prehistoria todas las direcciones lineales posibles, así como las direcciones espaciales existentes en 360°.

En el arte egipcio y en el primitivo arte de Oriente Medio, se comenzó a crear construcciones cúbicas en las que la tridimensionalidad del objeto no se somete por completo a la realidad plana del muro. El primero de estos desarrollos es lo que se denominó *disposición frontal escorzada*³⁴⁴ que se caracteriza por que uno de los lados se presenta sobre el plano sin distorsiones, subrayando la superficie plana de la representación, pero un segundo o tercer lado aparecen en escorzo. En la evolución de esta técnica, todas las caras visibles del objeto se emanciparon del dominio del plano y fueron mostradas en retroceso, lo que proporcionaba al objeto una disposición oblicua.

Posteriormente, con el cristianismo, los frescos y murales que se confeccionan en el lugar de culto, tienen una simetría con la arquitectura del espacio, pero a su vez, utilizan la disposición oblicua extrema para centrar la atención del espectador.³⁴⁵ Hay que considerar que prácticamente las únicas representaciones que podían ser vistas por el pueblo, eran las de estos espacios de culto. Pero sobre todo, habría que apuntar que dentro del

³⁴³ GIEDON, S. Op. Cit. Pág. 62.

³⁴⁴ WHITE, John *Nacimiento y renacimiento del espacio pictórico*. Alianza. Madrid. 1994. Pp.30-31.

³⁴⁵ WHITE, J. Op. Cit. Pág. 40.

oscurantismo de la Edad Media, *la obra de arte no nace mediante una adaptación, un acuerdo entre el hombre y la naturaleza (...) sino mediante la proyección de una imagen interior en la materia, con el concepto de "Idea" teológica,*³⁴⁶ *no existía la problemática de la creación artística, porque aquel pensamiento en el fondo negaba tanto al sujeto como al objeto.*³⁴⁷

Los frescos pintados por Giotto en la capilla de la Arena de Padua, alrededor del año 1305, marcan una nueva relación entre el espacio pictórico y la superficie plana del muro, el desarrollo de la *perspectiva empírica*³⁴⁸ que implica una disposición de las figuras sobre las diagonales y sobre otras líneas y subdivisiones de la composición.³⁴⁹ Este desarrollo cúbico no tiene sus desarrollos en el arte chino y en el islámico, al no utilizar esta forma en interiores hasta las incursiones de occidente³⁵⁰.

Pero continuando con la evolución del arte occidental, fueron Ambrogio y Pietro Lorenzetti, quienes crearon las bases para que la obra de La ciudad del *Buen Gobierno de Siena* (año 1339 y siguientes) consiguieran fusionar la naturaleza de la ciudad, con el recinto, y fue partir de entonces y hasta finalizar el siglo XI cuando, constituyera la nueva idea del *espacio que abarca y unifica las cosas*³⁵¹.

En el siglo XV, comienza a prevalecer una escala jerárquica basada en la importancia de la persona o del objeto representado y no a un proceso de inversión óptica, que aunque se haga una referencia clara y anacrónica de este suceso, por la importancia que deviene de la no evolución respecto a la perspectiva, es interesante resaltar, que existe una teoría de las proporciones

³⁴⁶ PANOFSKY, Erwin. *Idea. Contribución a la historia de la teoría del arte*. Cátedra. Madrid. 1985. Pág. 42. El término "idea" debe de entenderse como concepto de *imaginatio*, y no de *forma*. Op.Cit. Pág. 65.

³⁴⁷ PANOFSKY, E. (1985) Op. Cit. Pág. 51

³⁴⁸ WHITE, J. Op. Cit. Pág. 59

³⁴⁹ WHITE, J. Op. Cit. Pp. 68-69

³⁵⁰ *Ibidem*. Pp 70-72

³⁵¹ *Ibidem*. Pp. 97-105.

humanas como un reflejo claro de la historia de los estilos³⁵². Pero continuando con esta “involución” hacia la representación simbólica en contra de la representación mimética de la naturaleza, ocurrió un hecho trascendental, la aparición de la perspectiva artificial por el arquitecto y escultor Filippo Brunelleschi que desarrolló en dos pinturas. El artista estableció un sistema de perspectiva completo y enfocado, con una disminución matemáticamente regular en función de un punto de vista fijo. Los tratados de Leon Battista Alberti definen este descubrimiento, comenzado por Giotto y perfeccionado por Brunelleschi, estableciendo los principios fundamentales de la óptica euclidiana y estableciendo los fundamentos ópticos de la disminución pictórica hasta un punto, sobre el cual se construye el nuevo sistema de perspectiva³⁵³. En este tratado se pone de manifiesto la importancia de la mirada del espectador, y *que todas las apariencias son relativas y que es la figura humana la única que proporciona la medida de todo lo que el artista quiera representar*³⁵⁴.

La perspectiva artificial propone cuatro características esenciales³⁵⁵: primero, que no hay distorsión en las líneas rectas; segundo, que no hay distorsión o escorzo en los objetos o distancias en paralelos al plano pictórico, por lo que este último, adquiere una especial importancia; tercero, las ortogonales convergen en un único punto de fuga que depende de la posición fijada para el ojo del observador; y cuarto, que el tamaño de los objetos disminuye en proporción exacta a su distancia del observador, de tal forma que todas las cantidades son medibles.

La perspectiva artificial también tuvo mucha importancia en el espacio arquitectónico, creando líneas de fuga tanto en la construcción como las líneas del suelo que marcaban una dirección única: el centro del edificio, colocando al espectador como protagonista del estudio general compositivo.

³⁵² PANOFSKY, Erwin. *El significado de las artes visuales* Alianza. Madrid. 1979. Pp. 77-115.

³⁵³ WHITE, J. Op. Cit. Pág. 125-127.

³⁵⁴ WHITE, J. Op. Cit. Pág. 127.

³⁵⁵ *Ibidem*. Pág. 130.

La iluminación de las salas fue ensayada, así como los colores utilizados en las decoraciones interiores, armonizando proporcionalmente los frescos, las esculturas en relieve o la pintura de caballete. Todo ello, en su conjunto realizaba las líneas de dirección. Este nuevo movimiento arquitectónico se denominó Iluminismo, caracterizó el periodo Renacentista Italiano del S. XV. En este periodo, la figura del pintor incrementó su reputación social debido a su nueva apuesta científica. Se comenzó a valorar su capacidad y conocimiento.

La siguiente aportación a la perspectiva³⁵⁶ fue producida por Paolo Uccello, quien se cuestionó la naturaleza y validez del nuevo método y lo contrastó con su experiencia del mundo natural, así *las cosas que aparecen en el mismo ángulo, aparentemente tienen el mismo tamaño* tal como anunció Alberti, se modificó por el mundo curvado de la óptica euclidiana, con su dependencia del ángulo de visión y no de los triángulos proporcionales que resultaban “artificiales”.

Esta idea de *perspectiva sintética* iniciada por Uccello, fue desarrollada por Leonardo da Vinci (década de 1490) que inició el escorzo no sólo dentro del plano pictórico, sino también horizontal y verticalmente, aplicando el nuevo principio de *subjetividad del mundo real*, que variarán según la esfera cóncava de cada ojo y las limitaciones psicológicas del individuo. Panofsky apunta que efectivamente, el espacio realmente es construido y que contrariamente a la geometría euclidiana, son *anisótropos*³⁵⁷, es decir, no tiene la misma valencia la derecha que la izquierda, ya que este peso es además de cultural también lo es por nuestra forma de percibir la naturaleza como territorio a defender, y así desde la línea del horizonte hacia el suelo, las cosas poseen mayor peso visual. En definitiva, vemos en constante movimiento visual, con forma esferoide, que difiere de la imagen retiniana (plana) y nuestra experiencia del mundo y su corrección mental (tridimensional).

³⁵⁶ WHITE, J. Op. Cit. Pp. 212-223.

³⁵⁷ PANOFSKY, Erwin. *La perspectiva como “forma simbólica”*. Tusquets. Barcelona. 1991.

Esta perspectiva denominada por Panofsky *perspectiva naturalis in asum artificum*, y que se conoce como *perspectiva sintética*, posee cuatro características esenciales:

1. Todas las líneas rectas que no pasen por el punto de la superficie plana más próximo al ojo adquieren una distorsión curvilínea.
2. Se produce un escorzo y una distorsión cada vez mayor en todas las direcciones partiendo de este punto, ya sea vertical, horizontal o longitudinalmente, sin tendencia a reforzar la superficie plana.
3. Este punto coincide con el principal punto de fuga, hacia el cual convergen todas las ortogonales en línea recta.
4. El tamaño de los objetos depende del ángulo visual y no disminuye en proporción directa a la distancia, siendo mayor la discrepancia para los ángulos más abiertos.

El resultado es un espacio esférico que es homogéneo, y que posee algunas de las cualidades espaciales del infinito finito de Einstein.

Pero es cierto, como apunta Panofsky, que *la percepción desconoce el concepto de lo infinito; se encuentra unida, ya desde un principio, a determinados límites de la facultad perceptiva, a la vez que a un campo limitado y definido del espacio. Y, puesto que no se puede hablar de la infinitud del espacio perceptivo, tampoco puede hablarse de su homogeneidad*³⁵⁸.

Si bien, no podemos dejar de señalar que los griegos ya habían realizado a partir del Siglo V A.C. indagaciones sobre la perspectiva y la influencia del ojo esférico en la relación espacial. Polignoto, Micón, Apolodoro y Zeuxis trabajaron durante el Siglo V y comienzos del IV A. d. C., pero la dificultad por la escasez de obras y esculturas, llevan a la difícil verificación del hecho. Las vasijas, platos y ánforas que se conservan fueron trabajados con sumo detalle, y puede apreciarse ese inicio de perspectiva, pero ciertamente se trata de superficies curvas y no planas. Por el contrario, las pinturas pompeyanas del

³⁵⁸ PANOFSKY, E. (1991) Op. Cit. Pág. 10.

Siglo I corroboran la existencia de una perspectiva focal en la Antigüedad basada en los arcos visuales euclidianos³⁵⁹ o el principio de eje de fuga³⁶⁰

Cuando la perspectiva dejó de ser un problema técnico matemático, se derivó el problema al artístico, lo que facilitó que los cuerpos se pudieran moverse con facilidad, y el tratamiento de la luz³⁶¹ se hizo más importante. A su vez, el arte evolucionó hacia el carácter simbólico de los objetos que se encuentran representados. Eso no quiere decir que no se hubiera producido anteriormente. Artistas como Vermeer, Velázquez o Goya, se centraron en tratar la pintura como un texto, el cuál habría que leer no sólo visualmente, sino también iconográficamente.³⁶²

Se debe de resaltar, que la forma en la que la perspectiva es utilizada³⁶³, desde su inexistencia, aplicación o superación, supone un estilo concreto, una forma simbólica, *esencialmente significativa para las diferentes épocas y campos artísticos, en cuanto al tipo de perspectiva que posean* y más allá de eso, existe una diferente traducción entre el *espacio estético* (simbolizado) y el *espacio teórico* (leyes lógicas). Si en el Románico, el medio gráfico de expresión fue la línea, significa que se estaba reduciendo a la misma expresión los cuerpos y el espacio, a una homogeneidad visual y simbólica: plana. Por el contrario, en el alto gótico, con el renacimiento de la filosofía aristotélica del espacio, libera a las figuras hacia un relieve autónomo del fondo, indicando una sensibilidad por lo corpóreo.³⁶⁴

La evolución del espacio pictórico vino dada además por la revolución tecnológica que la fotografía trajo consigo. A finales del Siglo XIX, el arte se

³⁵⁹ WHITE, J. Op. Cit. Pág. 271.

³⁶⁰ PANOFSKY, E. (1991) Op. Cit. Pág. 22.

³⁶¹ *Ibidem.* (1991) Pág. 51.

³⁶² PANOFSKY, E. (1979) Op. Cit. Pág. 45-71.

³⁶³ PANOFSKY, E. (1991) Op. Cit. Pág. 23 y 27.

³⁶⁴ *Ibidem.* (1991) Pág. 33-35.

une con el invento fotográfico, y la primera muestra de arte impresionista, es realizada en el estudio fotográfico de Nadar.

El impresionismo subrayó la fuerza que la luz reflectaba en los objetos. La cultura del instante fue también reedificada en rápidas pinceladas, el tiempo se intentó condensar en fugaces captaciones de la naturaleza o en movimientos corpóreos. El fuera de campo empezó a progresar en los lienzos de manera que se entendía, que ese era el punto de vista que el artista había elegido, un espacio determinado para ser captado.



Sanjo Kantaro II as Yaova Oshichi.
Toshinobu Okumura . Masuya .Japan

Si bien la fotografía influyó decididamente en el movimiento impresionista, también la pintura del Ukiyo-e lo hizo. El conocimiento de las pinturas del *mundo flotante* fueron conocidas por occidente ya en el siglo XVIII, pero fueron aclamadas por los artistas franceses de finales del XIX por sus antiestéticas normas sobre la falta de perspectiva, su obsesión por el volumen, sus efectos de claroscuro, al mismo tiempo trataban la desmaterialización de la materia, la fuerza de los símbolos y la aplicación informal de los colores que no correspondía con el criterio perceptivo.³⁶⁵ El orientalismo inundó la esfera de occidente reflejándose en el movimiento *art deco* en objetos, mobiliario y pinturas

La falta de perspectiva, se trataba de nuevo en el arte como una manifestación de la subjetividad del momento. El impresionismo si bien derivó hacia un tratamiento extremo del color por los *fiebres*, también el espacio comenzó a ser motivo de experimentación. La aparición del Cubismo de la mano de Picasso (*Las Damas de Avignon*, 1907), Braque o Gris, confirmaron que las diferentes perspectivas, dentro de un espacio único y plano, era posible.

³⁶⁵ CALZA, Gian Carlo. *UKIYO-E*. Phaidon Press Limited. N.Y. 2005. Pág. 7.

Se dice que el invento del cine, contribuyó a que floreciera el cubismo, por la idea de la simultaneidad de instantes y espacios en uno solo. La idea de imágenes yuxtapuestas a una velocidad determinada, se percibiera como una sucesión de acontecimientos entrelazados, abrió las pistas sobre este nuevo estudio espacial.

Los inicios del siglo XX y el conflicto bélico de la I.G.M. ofreció como resultado que una Alemania afectada por el desastre humano materializara una nueva realidad: el expresionismo. Con ella el arte se liberó de la idea de la mimesis espacial para representar las fobias individuales, momento individual o contingente, rechazando la realidad espacial como tal, apuntando a un único punto, como si se tratara de un punto de fuga, *la anti-matemática, contraria a todo lo racional*.³⁶⁶

Si durante el siglo XX, el artista ya tenía información de cómo componer la representación; bien desde la imitación de la naturaleza, tal como la percibimos (perspectiva sintética); bien desde la unión de la visión subjetiva de la naturaleza; bien desde la representación percepción de la naturaleza humana; bien con la combinación de ellas (tubularismo, minimalismo, land art, o cualquier otra tendencia dentro del arte), a partir de entonces la elección recae en el subjetivismo y la posible evolución del arte en su representación espacial. La composición de la representación a partir de las vanguardias experimentó grandes giros, motivados precisamente por estos cambios abruptos, en los que el espacio no sólo era el elemento a trabajar, sino el elemento a eliminar.

6.2.3. El espacio representado:

Se refiere al espacio que se encuentra representado en la representación, y que sitúa al espectador a un lugar o espacio determinado. Puede o no ser conocido por el espectador, por lo que influirá el momento sociocultural al que se refiere y la importancia que posea en la tradición cultural del autor.

³⁶⁶ PANOFSKY, E. (1991) Op. Cit. Pág. 123.

Diego Velázquez. *Las hilanderas*. 1657.



El espacio representado puede ser coetáneo o diacrónico, es decir, puede remitirse por tanto a un espacio coetáneo al autor, o por el contrario puede referirse a un espacio cultural, sea éste fabulado o real. *Las hilanderas* de Velázquez, remiten a la fábula de Aracné, aún siendo una pintura del

Siglo XVII se refiere al mito de Lidia y la diosa Atenea, escrita por Ovidio (Siglo I .A. de C.) no sólo como referencia espacial, sino también con un contenido simbólico determinado (alegoría política, según algunos autores).

El espacio o el lugar representado nos introduce generalmente en un espacio desconocido, que posee unas características específicas, según el momento al que se refiera, si bien nos sumerge en un mundo onírico en aquellas representaciones nacidas de la fábula o del sueño, nos pueden ilustrar sobre los espacios y lugares del mundo que existieron como se nos muestran.

Los espacios en este caso nos remiten al concepto, ya aludido de no lugares, aquellos que existen en la tradición o en el imaginario colectivo, pero no han sido habitados por el espectador. O también a aquellos no lugares, porque ya no existen, tal y como fueron representados. Sea como sea, el arte nos instruye y nos alienta a pensar que existen otros lugares, aquellos que no podemos ni habitar ni ver, más que en las imágenes que se han configurado para mostrarlo.

6.2.4. El espacio socio cultural de la representación

En cuarto lugar, el espacio hace relación al lugar donde se realizó la obra, lo que determina un espacio de ejecución de la obra, y unos condicionantes socio-culturales y psicológicos, que impulsan a la realización de

la misma. En particular, remitiéndonos a este espacio, sería más claro hablar los lugares que habita el autor de la obra y su valor social, antropológico o histórico, y es necesario destacarlo cuando se sugiera como un espacio común de encuentro entre el espectador y el ejecutor. Los espacios por tanto se convierten en lugares personales que deben de ser comprendidos, y la labor por tanto de la didáctica, se hace esencial en este punto. Entender una obra, es entender los lugares habitados por aquel que la construye.

La imagen se manifiesta como una representación, la cuál deriva de un sentimiento cultural, social o individual. Así Burucúa³⁶⁷ asocia a la representación cultural la denominación de *pathosformel*³⁶⁸, lo que significa el conglomerado de formas representativas y significantes, históricamente determinado que refuerza la comprensión del sentido afectivo, de una cultura en su experiencia social. Así podríamos entender el costumbrismo, los rituales y asociarlos a unas representaciones concretas y determinadas.

La obra de arte también se puede entender como aquel lugar que se desocupa. Se pasará a un nuevo lugar para construir, un nuevo lugar para crear. La obra es un lugar señalado, preparado para posibles viajes futuros.

6.2.5. El espacio de exposición:

Este espacio es aquel en el que se desarrolla la unión de la mirada entre la obra y el espectador. Si siempre ha existido unos espacios para albergar el arte, sea este particular (particulares y coleccionistas), o popular (museos, galerías, ferias), la idea de espacio artístico se ha ido modificando.

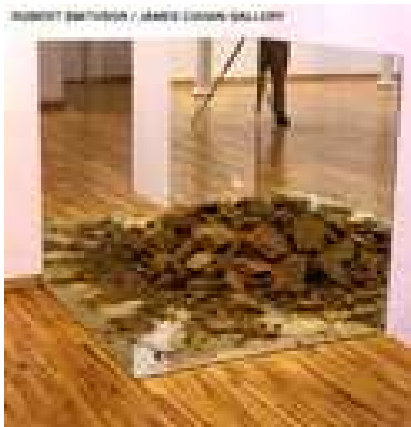
En la década de los 60 y 70 en la que el landart proponía nuevos escenarios, existía una duplicación de la obra de arte. Así, Robert Smithson construía a la vez un *lugar* y un *no lugar*, el primero en el lugar de acción, el segundo en la

³⁶⁷ BURUCÚA, José E. *La imagen y la risa*. Periférica. Cáceres. 2007. Pág. 15

³⁶⁸ Si bien es cierto que este autor denomina a Abi Warburg como el primero en utilizarlo en un texto de 1905 sobre Alberto Durero y la Antigüedad clásica. Op. Cit. Pág. 13.

galería de arte por medio de un ensamblaje de muestras geológicas transportadas al espacio abstracto de la galería de arte.

Robert Smithson. *Red Sandstone corner piece*. 1968



Pero el landart abrió las puertas del recinto para desubicar a la obra del lugar de exposición al lugar de acción, y por tanto, es el lugar donde se encuentra la obra de arte, donde se debe de entender que se desplaza la ubicación. La apertura de puertas de los centros expositivos hace que a finales del S. XX y principios del S.

21 no exista una ubicación particular para la contemplación del arte: el monumento callejero, el graffiti en una barrera de la carretera, una gran escultura en un paseo marítimo se entienden como nuevos espacios expositivos.

Habría pues que concentrarse en lo que Javier Chavarría pronunció, *la importancia no radica en la realización, sino en la concepción. La verdadera creación es un “trazo mental” no un gesto, a un punto es indistinto si la obra existe o no físicamente (...) son obras, son ideas, son objetos inmateriales cuya existencia física es ocasional; a veces están, a veces no, pero incluso cuando no están sigue existiendo*³⁶⁹.

Si la galería de arte y el museo se han caracterizado como depositario de las obras de arte, es cierto que la televisión de guerrilla, quiso traspasar la obra de arte a las ondas espaciales, para ser recepcionadas en cada hogar. La música se representa en grandes palacios, pero aún así, existen museos donde se localizan los instrumentos que fueron tocados por los genios.

El arte se deposita también en colecciones privadas, y cada uno de nosotros, poseemos algún tesoro desubicado de su lugar.

³⁶⁹ CHAVARRÍA, Javier (VV.AA.) *Entorno. Sobre el espacio y el arte*. Complutense. Madrid. 1995. Pág. 29.

El arte encuentra en cada espacio en el que se da una nueva ubicación, aquella que debe de ser destacada para el disfrute de la obra, y no por la ocultación y la catalogación sin más. El empeño por emplazar las obras de arte en un lugar determinado hace pensar que es la deíctica, la indicación del lugar lo que hace que la obra sea arte, lo que emerge a pensar, que cualquier manifestación que ocupe un espacio artístico, debe de ser considerado arte. Si los nuevos museos en este inicio del siglo 21 abren sus puertas a manifestaciones mundanas o sociales, ¿qué es lo que ha perdido la ubicación, el arte o el espacio dedicado a ello?

6.2.6. El espacio conceptual:

Con este espacio nos remitimos, a un espacio mental, aquel que no tiene porque ser físico, pero si existente.

En el momento en el que el objeto de arte poseyendo los espacios detallados anteriormente, pueda ofrecernos otro, aquel espacio dominado por el mundo de las ideas, los simbolismos y las figuras retóricas, nos estaremos remitiendo al espacio conceptual.

El espacio conceptual reside en cada uno de nosotros, y variará según su capacidad y la información que cada uno de nosotros posea. Será la obra la que dispare hacia el lugar que cada uno hayamos o sea susceptible de construir.

Por otro lado, pueden no existir en una obra los espacios a los que nos hemos remitido, o existir duplicados en el caso de obras colectivas, y por otro lado, también podremos hablar lógicamente de obras aobjetuales, aquellas que no poseen un espacio determinado, sino aquellas que surgen del proceso. Cualquier obra que genere el arte de acción, estará aludiendo al espacio del artista, y al espacio del proceso, y por supuesto al espacio conceptual que se considera abierto, y alude a una obra inacabada.

En este periodo del arte conceptual, se establece una nueva unión entre arte y medios de comunicación. Es por ello que la distinción entre arte y cultura se volvió radical y Greenberg en el año 1961 propuso que *la pintura debía liberarse de las imágenes de este mundo y poner en exhibición su propio medio, es decir, el lienzo y el color*³⁷⁰.

Pero, todo proceso de abstracción, implica necesariamente enlazar el vocabulario de la abstracción a lo real social (que une tanto el espacio como el tiempo). Necesitamos por tanto una explicación, un entendimiento.

Pero ¿la realidad social entiende siempre el uso que se hace del espacio, de la representación? El espacio es un medio para poder construir. Como bien expresa Francastel, *el artista no se limita a materializar su temperamento, gracias al manejo de esa especie de instrumentos, que es su técnica particular, los sentimientos, los pensamientos generales de un medio. No se apodera de los valores inmanentes para materializarlos: es esencialmente creador. El arte es una construcción, un poder de ordenar y de prefigurar. El artista no traduce, inventa. Nos encontramos en el dominio de las realidades imaginarias*³⁷¹ (...) *el objeto del arte no es construir una copia manejable del universo; es a la vez, explorarlo e informarlo de una manera nueva.*³⁷²

Es por lo tanto el arte, una nueva manera de conceptualizar lo material, optándola de una nueva dimensión y una nueva conceptualización. Si Francastel propone que no es menester del artista construir una copia manejable, sí que necesita de una información de esta nueva manera de ver.

Esta proposición tuvo la intención de generalizar las prácticas artísticas, desubicándolas de su tiempo para unir las en una realización humana, y a otorgarles un valor de nueva-visión-del-mundo que es idea esencial del arte.

³⁷⁰ GREENBERG, Clement *Arte y cultura*. Paidós. Barcelona. 2002. Pág. 424.

³⁷¹ FRANCASTEL, Pierre *Arte y técnica en los siglos XIX y XX*. Debate. Madrid. 1990. Pág. 8.

³⁷² Op. Cit. Pág. 14.

Pero si bien esta idea está planteada en los años 60 hemos corrido mucho desde entonces. En este nuevo siglo que comienza, el recorrido de la representación se encuentra suspendido por no encontrar otros nuevos horizontes, ya que la exploración de los materiales, los soportes, y la investigación de los espacios (dentro de la Institución, en espacios públicos, o en espacios sin habitar), se encuentran explotados sobremanera, haciendo que la evolución última del arte esté evolucionando también hacia un retorno a la mimesis, la cuál había quedado recluida sólo para los *amateurs*, volviendo a manifestarse con fuerza, anteponiéndose la figuración a la abstracción.

Pero el campo de la representación ha ampliado sus horizontes a las maneras de abstracción en la que fue desarrollándose el arte, no sólo con la inclusión de la imagen digitalizada y la posibilidad de manipulación, sino también con la inclusión de imágenes cartográficas, o satélites, en los que el nivel de abstracción es un esquema de la realidad, uniendo en ella tanto la abstracción a la realidad misma.

En esta utilización de la imagen científica o informativa, existe una perspectiva tanto poética como crítica. La idea del alcance de la visión mundial, como la idea de vivir encerrados en pequeños circuitos a modo de ciudades, que suele mostrarse a modo de mapa o imagen cartográfica, nos sugiere la fuerza que las tecnologías están suponiendo para la idea del arte. La cartografía simula un enlazado de microchips, en la que los humanos funcionamos como *ímputs* eléctricos o fotovoltaicos, o como avatares de un videojuego. Nuestras vidas personales y profesionales están tejidas de un proceso del movimiento continuo que nos enlaza con lugares y no lugares³⁷³. Este nuevo enfoque, sugiere el espacio cibernético, pero se realiza fuera de él. Para ver las diferencias, analizaremos cómo ha evolucionado este espacio del arte en el nuevo medio.

³⁷³ AUGÉ, Marc. *Los "No-Lugares" espacios del anonimato: Una antropología de la sobremodernidad*. Gedisa. Barcelona. 2000.

6.3. El espacio cibernético:

Foucault señaló que Galileo al redescubrir que la tierra giraba alrededor del sol, creó la idea de un espacio infinito, en contraposición del espacio local, aquello que conocíamos, nuestra tierra. En este momento, la extensión sustituyó a la localización³⁷⁴. El espacio sideral, al emerger como ajeno creó la idea de localización en contraposición a aquello que desconozco.

En esta localización encontramos los espacios reales que existen en todas las culturas, lugares que están diseñados por la sociedad, aquellos que son localizables y que son cada uno, en relación con los demás, se entienden como transitables. También entiende que dentro de éstos se encuentran los vínculos individuales, familiares o sociales, pero que al fin y al cabo se entienden como posibles.

Pero estos espacios transitables pueden ser de dos tipos: por un lado, se encuentran aquellos que denominó *utopías*, emplazamientos sin lugar real, *que mantienen con el espacio social una analogía real o inversa. Es la sociedad misma perfeccionada o es el reverso de la sociedad, pero de todas formas, estas utopías son espacios fundamental y esencialmente irreales*³⁷⁵.

Los niños saben bien de utopías, y es por ello que inventan un mar en la cama de sus padres o un asentimiento indio en el fondo de un jardín.

En contraposición, en toda cultura existen espacios que son *contra-emplazamientos*, que aún estando delimitados están cuestionados o invertidos, lugares que están fuera de todo lugar pero localizables. A éstos los denominó *heterotopías* en los que se sufre una experiencia mixta. Para estos espacios heterotópicos, existen tipos; están los *biológicos*, como los lugares destinados

³⁷⁴ FOUCAULT, Michael *De los espacios otros (Des espaces autres)* conferencia 14 de marzo de 1967, Publicada en *Architecture, Mouvement, Continuité*. Nº 5. Octubre 1984. en <http://www.scribd.com/doc/4650039/Foucault-M-De-los-espacios-otros> Pág. 1/6 Ult. Act.:

21/06/10

³⁷⁵ FOUCAULT, M. Op. Cit. Pág 3/6

sólo para mujeres menstruantes, los cuarteles militares para los hombres, o lugares de recogimiento de los adolescentes. También destaca las *heterotopías de desviación*, lugares de recogimiento para aquellos que se desvían del comportamiento social normal, como puede ser el manicomio, las cárceles o los asilos.

Las heterotopías tienen siempre un sistema de apertura y cierre que las aísla del espacio que las rodea, pero también hay otras heterotopías, que no están cerradas en relación al mundo exterior, pero que son pura y simple apertura; todo el mundo puede entrar en ellas, pero, a decir verdad, una vez que se está dentro, uno se da cuenta de que es una ilusión y de que se entró a ninguna parte: la heterotopía es un lugar abierto, pero con la propiedad de mantenerlo a uno afuera.

Foucault destaca el espejo³⁷⁶, que es utopía porque es un lugar sin lugar, pero también es una heterotopía, porque el espejo existe y tiene una idea de retorno *que me devuelve mi propia visibilidad, me veo donde estoy, mirada que de alguna manera recae sobre mi, del fondo de este espacio virtual que está del otro lado del vidrio.*

Al igual que el espejo, el espacio cibernético posee las mismas propiedades: es un espacio utópico, porque en él encontramos los espacios que lindan con la imaginación y están pendientes de ser construidos y susceptibles de ser habitados, y por otro lado son heterotópicos, porque posee espacios con límites sociales, tanto biológicos como de desviación pero con una posible entrada y salida. Una estancia abierta para ser descubierta.

Pero bajo esta consideración, también es necesario indicar, que la apertura al espacio cibernético, ha modificado nuestro espacio territorial. Ya no sólo habitamos un espacio tangible, sino también este segundo, el virtual, dispuesto para desarrollar tratos profesionales y personales. El paradigma comunicativo ha entregado a nuestras generaciones conectadas una nueva dimensión espacial. Ya no hablamos de tres únicos parámetros espaciales, delimitados

³⁷⁶ Foucault, M. Op. Cit. Pág. 3/6

por altura, anchura y profundidad, sino que debemos añadir un cuarto que es el virtual, pasando la dimensión temporal a una quinta dimensión.

Dentro del espacio cibernético, podemos transgredir el espacio prohibido, sea social o biológico, virtualmente es accesible a nosotros. La prohibición se hace sobre el cuerpo físico y social, no así al virtual. Los juegos de rol, los espacios oníricos simulados por realidad virtual se hacen posibles.

Quizá la unión de esta cuarta (virtual) y quinta (tiempo) dimensión, sea la que cree realmente una *infinitud del espacio*. Vanlier analizar la historia del arte según las relaciones existentes entre las acciones y las presencias. Si bien estos dos elementos se han ido modificando según las épocas históricas del hombre con sus diferentes influencias de lo cultural y lo divino, la acción se unía a la presencia. En el momento actual, nos encontramos en un *tiempo del estado momentáneo del universo*" (F/P) en el que *el sujeto, no es ya sus acciones o sus presencias, sino a sus circulaciones, que es dado por sus concentraciones cerebrales (múltiples, móviles, discontinua) (...) siendo así el tiempo de las oc-casiones, de los ac-cidentes y de las co-incidencias, de las compatibilidades locales y transitorias*³⁷⁷. Este nuevo sentido del tiempo lleva implícito un nuevo sentido espacial que fundamenta nuestro modo de entender el mundo, no sólo por su globalidad, que es alcanzable, por ahora con ayuda de las manos o la voz, sino también la inclusión de espacios de otros, aquellos que se nos describen y se nos dan como posibles en un mundo virtual en continua circulación.

La interconexión del sistema-red nos hace plantearnos una duplicidad del concepto espacial, que será utilizado para el arte. Así tenemos:

³⁷⁷ VANLIER, Henri. *L'art et le temps: regards sur la quatrième dimension* Dir. Michael Baudson. Société des Expositions du Palais des Beaux-Arts de Bruxelles. Albin Michael. Belgium. 1984. Pág. 70

- El primero sería el de la pantalla física, aquel que recibe la información. Si bien la pantalla se considera el lugar de trabajo del arte en el sistema-red, posee unas cualidades materiales específicas, aunque actualmente, seguimos trabajando con pantallas físicas, dentro de poco tiempo se constituirán como hologramas, por lo que el espacio tenderá a ser también virtual.

Por la investigación que se ha llevado a cabo para elaborar este trabajo, se entiende que dentro de un tiempo toda la conexión será neuronal y no harán falta elementos materiales intermediarios para recibir la información, pero por ahora, no deja de ser física y por tanto sujeta a la percepción, tal y como la entendemos hasta ahora: limitada a los interfaces.

Si bien es cierto que los trabajos del net.art se plantearon en un inicio sobre una superficie bidimensional, por una simple limitación técnica, con el desarrollo de tecnologías de definición y tecnologías 3D, la apariencia del espacio plano es utilizada como recurso estético para, enfatizar precisamente la superficie bidimensional. Desde este trabajo se entiende que entender la valía de una obra de arte por su calidad de representación no tiene mucho sentido: primero por las dificultades que el medio comporta, ya que hoy por hoy, el medio valora la comunicabilidad respecto a la calidad de recepción, y por otro lado, por las posibilidades de composición que lo digital ofrece son totales: todo es susceptible de realizarse bajo una herramienta digital, sin mucho conocimiento artístico y con la simple instrucción técnica que el medio propone.

- Y en segundo lugar, el espacio compartido (cibespacio). Si dos personas reciben un mensaje único para ambos, están aludiendo a dos espacios diferentes de proyección, la pantalla de cada conectado y el espacio cibernético. Debíamos por tanto pensar, que disponemos de los espacios en los que se encuentran cada uno de los individuos conectados, el espacio sufre una traslación de espacio físico en tres dimensiones, a la unión del cuarto espacio: el virtual.

Todos estos espacios unidos, simultáneamente, multiplicado por los individuos conectados en mi comunicación, con sus propios intereses, deseos, mentalidades, inquietudes, y preocupaciones, implican una multiplicación de espacios psicológicos, sociales y culturales. El espacio virtual donde interactuamos, no será un espacio único, ni total, ya que se encuentra en continuo movimiento, es mutable y accidentado como apuntaba Vanlier.

Pero, es la técnica y el uso de la máquina la que ha introducido este nuevo espacio. Como vimos, Virilio ya apuntaba a la instantaneidad como forma de romper con el espacio y el tiempo, desde la aparición de los medios de locomoción, si bien, amplió su crítica con la incorporación de la telepresencia, ese estar en continuo movimiento, presente en todas las conexiones de manera virtual, pero inexistente dentro de nuestro espacio antropológico.

Pero debemos hacer un análisis más histórico para ver la evolución del pensamiento respecto a la influencia de la máquina en el arte. Es por ello que debemos destacar a un autor, Pierre Francastel, que en sus escritos de finales de los años 50, planteaba el desarrollo del arte con la vinculación de la técnica haciendo un recorrido sobre la fuerza de la industrialización y el aprovechamiento que el arte obtuvo del mismo. Es destacable que no hiciera mencionara el arte que ha utilizado la técnica, como el futurismo, o que tampoco analizara los materiales que el desarrollo de la técnica ofreció a las artes, sino que evalúa, cómo la técnica ha influido de manera muy puntual. De todos modos, sí que deja a debate el tema de la máquina como forma del arte, y así expone *el fondo del problema es saber si el arte es verdaderamente un medio de conocimiento elevado que no ha de mancillarse al contacto con la materia y si verdaderamente existe una oposición esencial entre el arte y los productos de la actividad del hombre cuando es llevado a cabo por máquinas*³⁷⁸.

³⁷⁸ FRANCASTEL, Pierre *Arte y técnica en los Siglos XIX y XX*. Debate. Madrid. 1990, Pág. 29.

Este autor defiende la técnica como uso, y no como forma, en la medida que *no puede haber conflicto entre lo bello y lo útil. El objeto posee su belleza en tanto en cuanto su forma es la expresión manifiesta de su función*³⁷⁹.

Si bien existe toda una cultura de la estética de la máquina, también existe una disociación que se produce cuando la evolución de la técnica parece imparable y es el hombre, el que debe entender a la máquina, acoplarse a su estética e introducirla de la mejor manera posible en el arte. Desde el tubularismo de Léger, pasando por las videoesculturas de Paik o las obras que utilizan la robótica la estética se ha ido modificando para su inclusión.

Pero además de la estética, la máquina posee una función, y el hombre *ha perdido su mano y su cerebro se ha atrofiado; en el momento en el que acción y pensamiento se han disociado*³⁸⁰. El arte, también critica y utiliza en sus obras esa máquina que ha ejercido una fuerza imparable, aniquiladora de los pensamientos humanos, colocando al humano como un “utilizador”, a la manera que Freud describió al hombre como el “hacedor de los sueños”. Nos hemos convertido en “utilizadores del espacio que la máquina nos concede”, del que no necesitamos conocimiento sobre su operativa interna, ocupamos el espacio intermedio entre el uso de la máquina y el quehacer humano, espacio intermedio entre la “pantalla” y el conocimiento del hombre, espacio que llenamos de pensamientos y de sentimientos ¿Es así? Está el arte condenado a sólo poder representar dentro de una pantalla, dentro de un espacio que desconoce, o por el contrario ¿será el arte el que manipule el espacio interno de la máquina?

Es por ello que cuando hablamos del espacio cibernético, hablamos de un espacio que pasa de existente a inexistente, ya que el espacio es virtual, pero en todos los sentidos: no existe un marco que lo sustenta y es el *Ruam* que Heidegger hacía mención, el espacio que existe fuera del marco, donde acaba el límite de lo real, donde las partículas que no son perceptibles comienzan a conectarse, sin remedio y por fuerza de todos los que allí se encuentren, en

³⁷⁹ FRANCASTELL, P. Op. Cit. Pág. 32.

³⁸⁰ FRANCASTELL, P. Op. Cit. Pág. 56

este cuarto espacio, aquel que llamamos ciberespacio ¿Pero no es también el *Ruam* el vacío al que hemos analizado como componente espacial? Si el Ruam es el límite, el espacio fuera del marco, también lo es por su inexistencia.

Como hemos visto la evolución del arte en su dimensión espacial se planteó en varias vertientes: la primera como un perfeccionamiento en la manera de asemejar lo percibido a lo representado, por medio del uso de la ciencia, el humano perfeccionó la perspectiva hasta encontrar un equilibrio entre la realidad física y la percepción subjetiva. Por otro lado, la evolución intentó representar por medio del arte la realidad como era percibida y no vista. La deformación, la utilización de colorido psicológico, la construcción por el vacío, han hecho del arte una manifestación desarraigada de la percepción sensorial y unida a la percepción del alma. Y en tercer lugar, el arte encontró en el silencio y en el vacío un valor nuevo del espacio.

Si el arte pasó del arte figurativo al arte abstracto y fue admitido como una evolución del propio arte, porqué no pensar que efectivamente existe una abstracción entre la representación y la no representación. Si el arte adquirió de lo concreto a lo abstracto un nuevo valor de uso, porqué no admitir que también pasó con sus dificultades, pero de un arte objetual a uno aobjetual, por medio de la trasposición de una existencia a una no existencia. No existe un objeto artístico en un happening, ni tampoco es visible una música que suena de Mozart. La sensibilidad que emana del arte es lo que realmente parece importar.

El nuevo espacio cibernético está creado según el comportamiento animal, y somos los humanos los que creamos el espacio virtual. Realmente está desarrollado a nuestra medida, como bien apostaban los renacentistas, pero la diferencia está en el medio. El medio impone sus parámetros y la unidad mínima de comunicación: el bit, traslación del pensamiento humano a la máquina, desubicación del pensamiento a unión de cerebros. La naturaleza del arte se ha modificado a una obra finalizada y presente, a una obra inacabada y ausente. El espacio se vuelve imprevisible y mutable. El arte en el ciberespacio

es 0/1, el espacio es 0 en el vacío, en el no encontrar, en el buscar, en la pantalla oscura y sin información, el ciberespacio también es 1, en el mensaje que emana del pensamiento de Wiener, es 1 por la interrelación de todos los pensamientos, es la unidad.

7. EVOLUCIÓN DEL ARTE HACIA EL SIGLO XXI:

Para hacer un repaso sobre el arte contemporáneo, hasta llegar a la evolución que ha supuesto la llegada de las manifestaciones del arte en el ciberespacio, deberíamos comenzar con la idea del arte como conexión del hombre con lo divino. Desde las primeras representaciones prehistóricas, el arte egipcio, a la jerarquización de figuras que el arte paleocristiano, el arte bizantino y el románico impusieron.

Con la llegada del Renacimiento en el Siglo XV, se usurpa el lugar divino por el hombre, abriendo nuevos horizontes hacia la investigación. Si la perspectiva triunfó como idea clave para dar un nuevo lugar de importancia hacia los objetos y sujetos que conviven en nuestra realidad, quitando el punto central a la representación religiosa, fue producto de los avances científicos que se descubrieron. Durante este período se crean las directrices sobre, cómo representar de manera lo más fiel posible la realidad.

En el Siglo XIX, los inventos también crearon nuevas tendencias artísticas, así el invento de la fotografía por Joseph Niepce hizo posible fijar la luz en un soporte, y con ello, el mundo visible. También a finales del XIX, el invento del cinematógrafo por parte de la compañía Edison y la puesta en práctica por los hermanos Lumière, ofreció un soporte que es capaz de captar la realidad en movimiento.

Este encuentro con la captación de la luz y el instante, hizo huella en el arte, y así, los impresionistas ofrecieron un nuevo enfoque a la representación. Si fotografía etimológicamente significa, registro de la luz, y la primera exposición realizada por los impresionistas fue en el estudio del fotógrafo Nadar, precisamente fue, porque los impresionistas comprendieron que la luz es la que da origen a los colores y que la naturaleza se torna multicolor. La eliminación del negro de la paleta de colores, fue motivado porque implicaba la falta de luz y por ende, la falta de color. El artista también entendió que cuando se

selecciona una realidad, se deja otra que queda oculta. La pintura y la representación constituyen una entidad deíctica, en la que se muestra lo elegido, y no sólo es la habilidad técnica la que constituye el nuevo valor del artista, sino la manera en la que ve el mundo.

Esta nueva visión, dio como resultado que el arte empezara a definirse, ampliándose a diferentes posturas, así el fauvismo no sólo incrementó la idea del color como representación de la realidad psicológica, sino que amplió la idea de la subjetividad del artista. Así, Matisse, heredado en gran parte de Vang Gogh, no tiene mucho que ver con el fauvismo proveniente de Alemania como el de Van Donguen, que apuesta por el expresionismo que nacerá a finales de la primera guerra mundial en Alemania.

A partir de estos momentos, la entrada del siglo XX ampliará los horizontes, y la búsqueda de la mimesis quedará relegada por las nuevas apuestas, en las que un individuo, el artista, refleja su subjetividad.

Pablo Ruiz Picasso *Las Damas de Avignon* 1907



El cubismo iniciado con las *Damas de Avignon*, abrió las dimensiones del artista hacia la cuarta, el tiempo, que viene inducido por la idea de la independencia y autonomía de los planos, que se muestran unidos en una misma superficie bidimensional, lo que implica un cambio de perspectiva y un tiempo diferente. Si este nuevo paso de representar las figuras de forma geométrica fue impulsado por Cezanne, fue posteriormente recogido por Kandinsky constituyendo una nueva idea de la realidad representada por la abstracción, en la que la realidad se puede “esquematizar” según los valores mínimos de formas, esto es el círculo, el cuadrado y el triángulo.

La Gran Guerra, trajo consigo las vanguardias de los años 20, en los que el futurismo, ensalzó la máquina, y el progreso fue un aliado del tiempo. El Expresionismo, el Surrealismo, el Dadaísmo, plasmaron el devenir, el tiempo como manifestación subjetiva del individuo. El intento de abolición del arte anterior tenía su sentido, ya que las primeras vanguardias ocasionaron una eclosión por la nueva utilización del espacio, el tiempo y la aparición de la idea como sustento de la obra de arte.

La revolución soviética, como todos los acontecimientos bélicos, supuso para el arte, nuevas tendencias. Por un lado, el suprematismo de Malevich entendió que el arte debía limitarse a su papel principal que el arte debía servir al arte, a la contemplación y al deleite.

Kazimir Malevich. *Cuadrado Negro*. 1915.



Por otro lado, el constructivismo se unió a la utilidad. Es por ellos que escuelas emblemáticas como la Bauhaus, supieron unirse con la industria para sacar el mejor partido para el arte. Estas dos posturas confrontadas, supusieron una dualidad que sigue patente en la actualidad: la utilidad del arte como revolución social, y la idea del arte

como contemplación y manifestación de lo sensible.

Sea de un modo o de otro, el artista proclamó su independencia respecto al resto de las disciplinas, impulsando junto a los pensadores, la subjetividad que se desarrolló principalmente en el siglo XX.

De la faceta revolucionaria del arte, debemos destacar las veladas futuristas que comenzaron en Italia en 1910, en las que se manifestaba la idea de obra abierta, en la que el público forma parte de la misma.



Umberto Boccioni.
Velada futurista, Milán,
1911

Si bien el futurismo está unido a la idea de progreso motivada por la revolución de la máquina, es sabido que su rechazo al arte

fue manifiesto. Por medio de las veladas futuristas, se intenta romper el aislamiento al que era sometido el artista, y por otra, hacer participes a la colectividad de la obra de arte. Así, la obra era completa cuando se sugerían otros elementos, además de recitar un poema, la actuación del público completaba la obra. Si bien comenzó siendo un reclamo narcisista del artista, se configuró como una revolución para el arte. Con estas veladas, nació la performance, que en los años 50-60 dio como resultado a la llegada del arte en acción. La obra de arte se convertiría en aobjetual, y en ella, el acto, el proceso se conforma la obra de arte completa.

A esta subjetividad y cooperación de la manifestación artística, habría que unir los nuevos designios a los que se enfrentó el arte, esto es, la confrontación entre arte como fuente sagrada, en los que el artista era un representante simbólico y un impulsor de los nuevos designios a los que se enfrenta el hombre, y por otro lado, la idea de que el arte en su participación, debe de contar con un medio de comunicación (entendiéndose también el museo) como lugar de encuentro y aliado para dar a conocer de manera didáctica, publicitaria o mercantilista la obra de arte.

¿Si el artista es un demiurgo, o un ser especial que es capaz de concentrar en una obra una sensibilidad a la que denominamos arte, cómo puede también ser cooperada?

Si este resumen es demasiado esquemático, es porque se debe entender que se quiere resaltar los valores fundamentales que nos llevan a un análisis más detallado sobre la problemática del arte en este principio del Siglo 21: aquella en la que se ha creado un objeto artístico para incluirlo en el ciberespacio (artista como ser especial) o, desde otra perspectiva, aquel producto que ha sido creado en, o para el ciberespacio.

Por todo ello, a continuación se analizarán los puntos más importantes y debatidos por muchos de los teóricos que han estudiado y analizado la evolución del arte hacia el siglo en el que nos encontramos y cómo todo ello nos ayudará a poder sacar unas conclusiones determinadas.

7.1. Evolución del objeto artístico:

En el año, 1954 Martín Heidegger en su ensayo *Construir, habitar, pensar*³⁸¹ nos proporcionaba un lugar estratégico y crítico, el fenómeno de la ausencia de espacio, donde sí existe la morada: el *Raum*. Sostiene que la esencia de tal espacio, depende de sus límites, y para él un límite no es algo ante lo cual algo se detenga, sino por el contrario, un límite es algo a partir del cuál, algo inicia su presencia, “el construir es en sí mismo habitar”. Este es el sentido de la idea de arte que plantea Arthur Danto y Hans Belting con una reflexión entre los lindes marcados por el hombre, en el que no existe historia del arte antes del año 1400 aproximadamente, simplemente por el hecho de que *ser arte no figuraba en la producción*³⁸². El arte comenzó a entenderse como tal, cuando el artesano comenzó a fortalecer la idea de que era capaz de representar de manera especial la realidad, y se entendió la diferencia entre arte y utilidad. El arte no era útil, sino aquello realizado para la contemplación y el deleite.

³⁸¹ HEIDEGGER, M. *Construir, habitar, Pensar*, 1954,

<http://www.scribd.com/doc/4504611/HEIDEGGER-MARTIN-Construir-Habitar-Pensar> Últ. Act. 21/06/10. Pág. 6.

³⁸² DANTO, A. *Después del fin del arte. El arte contemporáneo y el linde de la historia*. Paidós. Barcelona. 1999. Pág. 25.

*exquisitos*³⁸⁴, que tiene un valor participativo o colectivo, realizando una obra conjunta y única, guiada por el azar. Se realizaba una composición de manera que los participantes en la obra colectiva no podían saber cuál era el motivo que había realizado los demás, por lo que resultaba una totalidad nueva y colaborativa, pero sin una significación determinada, muestra del instante y del azar.

La valoración del objeto artístico, y su dicotomía entre la funcionalidad, o no del objeto aparece anteriormente con los constructivistas³⁸⁵ rusos. El objeto es concebido por Tatlin como un elemento a investigar por sus cualidades estéticas y funcionales, que como ya hemos apuntado, contrastaron con el Suprematismo. La idea suprematista, del arte sin funcionalidad, continuará en los años 40 con el surgimiento del Expresionismo Abstracto en los Estados Unidos, en el que existe una idea del proceso, como un acto azaroso y su plasmación directa. Este movimiento que surge del *informalismo* europeo de la posguerra, en la que la forma pierde su validez y se vuelve amorfa, con un valor simbólico por medio de la representación, ve la obra artística como unidad autónoma. En este movimiento existe un rechazo a la razón y una apuesta por el azar que postularon anteriormente los surrealistas. Se utilizan elementos como la textura, con fuerte carga expresiva.

Marcel Duchamp también fue el protagonista del arte cinético dentro de las vanguardias históricas. Creó figuras que poseían un efecto móvil cuando se visionaban, aún siendo estáticas. Este artista también investigó con la movilidad real, la imagen secuencial en películas como *Anemic Cinemá* del año 1924³⁸⁶. El *Arte Cinético* o *Arte óptico*, tuvo mucha importancia en las segundas vanguardias de los Estados Unidos de los años 50 y 60, en las que

³⁸⁴ Se elabora conjuntamente un dibujo o frase, sin saber qué se ha confeccionado por los participantes anteriores. Comenzó siendo un juego y se configuró como una práctica habitual y una seña de identidad de este grupo vanguardista.

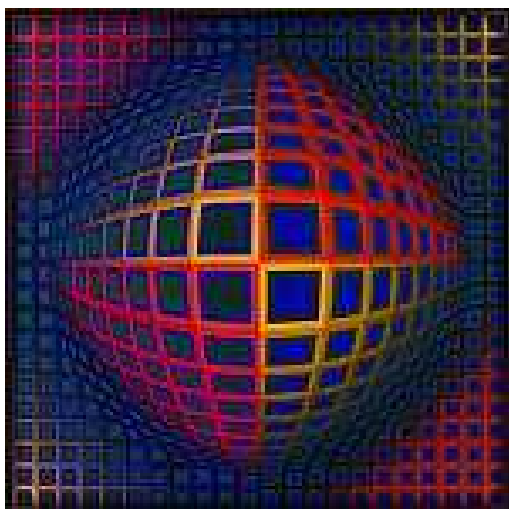
³⁸⁵ BOZAL, Valeriano. *Modernos y postmodernos*. Historia 16, Madrid. 1989, nº 50. Pág. 32.

³⁸⁶ DUCHAMP, Marcel. *Anemic Cinemá*, 1924.

<http://www.youtube.com/watch?v=upvYAAh8RuU> Últ. Act. 21/06/10

encontramos una participación activa del espectador de la obra para su conclusión, presentándose como una obra abierta.

Además de Duchamp, Victor Vasarely aportó al arte cinético la movilidad o la oscilación.



V. Vasarely. *Vega—Nor*, 1969

El Arte Óptico, comienza con la exposición *The Responsive Eye*, celebrada en el Museo de Arte Moderno de Nueva York en el año 1965, donde por medio de figuras geométricas se simula el movimiento, la vibración y en definitiva una transformación del objeto artístico.

Algunos autores consideran que ambos conceptos, el cinético y el óptico como equivalentes, y hay otros que creen, que el cinético debe preservarse para aquellas obras que sean realmente móviles y no sólo sujeto a la percepción del espectador. Estas obras móviles, pueden ser activadas por medio de dispositivos programados lo que ha dado lugar al *arte programado*.

Se debe de resaltar que dentro del arte cinético, encontramos una vertiente lumínica, que abandona los elementos tradicionales de materiales o soportes para introducir el espacio, entendido como elemento inmaterial.³⁸⁷ Esta

³⁸⁷ En la evolución de este elemento luminoso, encontramos las aportaciones de Lucio Fontana, que utilizó la luz como fuerza reveladora del espacio, en el año 1948, y posteriormente en el año 1951 como signo en el espacio, iluminando de manera indirecta por medio de neones las estancias del Palazzo dell'Arte. Además, obras como las realizadas por Heinz Mack que fundó junto con O. Piene, el grupo Zero (1957-1967) desarrolló a partir de los años sesenta una obra cinética (*Relieves de luz, Rotores, Estelas de luz, Objetos*) que explora las relaciones entre el hombre y la naturaleza.

utilización del elemento luminoso, podría tener una influencia clara en el arte cibernético, en el que el elemento artístico, está basado en un conjunto de señales lumínicas que se concentran en una pantalla de ordenador.

Este elemento subjetivo sobre la apreciación de la obra artística, llevó posteriormente a la aparición del *arte de acción*, que abre una nueva dialéctica ante el objeto. Han sido muchas las manifestaciones surgidas a partir de esta *acción*, en el que el objeto artístico es criticado, encontramos movimientos como el *happening*, el arte conceptual, el *body art*, el arte *povera*, el *land art*.

Dentro del *happening* desaparece el objeto como tal, pudiéndose dar un valor diferente a un objeto cotidiano que se emplea en el espacio de la acción. En esta crítica del objeto aparece el *arte conceptual*, que reemplaza el objeto por la idea o el concepto.

También la negación del soporte la encontramos en el *body art*, que aparece en 1965 con el artista Bruce Naumann, y en 1972 la documenta de Kassel asumió esta nueva propuesta.³⁸⁸ En estas prácticas el artista utiliza la exploración artística del cuerpo como soporte de la obra, haciendo una reflexión en el proceso creativo, en el acto, de las relaciones que se establecen



entre los objetos y el espacio que los rodea, e incluyendo a quien los observa.

Art Make-up. Bruce Naumann, 1968

Una extensión del *body art* es el denominado *Carnal Art*, que se define como la manipulación del cuerpo en sala de operaciones. Como exponente de este movimiento, podemos nombrar

³⁸⁸ BELLIDO, M^a. L. *Arte, Museos y Nuevas Tecnologías*. TREA. Gijón. 2001. Pág. 26

a la artista francesa Orlan que se realizó siete operaciones de cirugía estética como parte de su obra *The Ultimate Masterpiece: The Reincarnation of Saint Orlan*, para lo que previamente con ayuda de un ordenador y haciendo un homenaje al *carácter exquisito*, modeló su rostro con la frente de la Mona Lisa, los ojos de la *Psyche* del escultor Gerome, la nariz de *la Diana* (Escuela de Fontaineblau), la boca de *Europa* de Boucher y por último, la barbilla de la *Venus* de Botticelli, creando una belleza “ideal”³⁸⁹.

En el caso de *arte povera*, los elementos son desperdicios o materiales de deshecho, como cuerdas, cartones o cualquier elemento que se hubiera considerado sin valor estético.

Con el arte pop, el objeto artístico se convierte en el reflejo mercantil. Todo es vendible hasta la imagen del artista. Todo es susceptible de ser duplicado. Los medios de comunicación son criticados. Estos artistas pop redescubrieron el dadaísmo de Duchamp, desacralizando el objeto artístico y convirtiéndolo en objeto mercantil y de uso, por parte de todo tipo de público.

Spiral Jetty, Robert Smithson, 1970

El *land art* o *geoarte*, se plantea la salida del espacio expositivo hacia lugares naturales. Se aboga por un papel activo del espectador. Así, en 1969 se realizó un pase televisivo de la película *Land Art*, mostrándose ocho

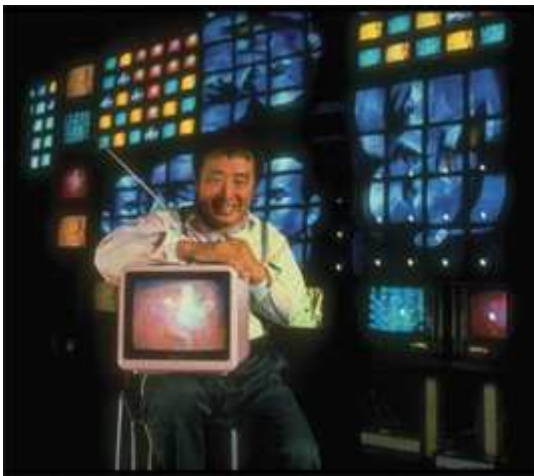


obras de artistas americanos y europeos, (Boezem, Dibbets, Flanagan, Heizer, Long, De María, Oppenheim y Smithson), cuyas obras fueron creadas para ser presentadas en pantalla, ya que si esta imagen no hubiera sido fijada o captada, por su lejanía respecto a los grupos humanos, no habría podido ser

³⁸⁹ VV.AA. *Lo tecnológico en el arte, de la cultura vídeo a la cultura Cyborg*. Virus editorial. Barcelona. 1997. Pág. 37.

contemplada³⁹⁰. Estas obras no pretenden cambiar el aspecto de la naturaleza, sino integrarse con ella, aunque existan obras en las que se vierte elementos de otra bioesfera, no pertenecientes al lugar natural en el que se realiza la obra.

A partir también de la década de los 60, aparecen una nueva herramienta: el video. Este nuevo medio dará lugar al videoarte, que nace como crítica hacia el medio de comunicación análogo en su tecnología (soporte magnético), la televisión. Además, estos artistas utilizan el soporte de la pantalla televisiva, que es utilizada de diversas maneras, bien como soporte de la obra artística,



bien como nexo de unión con el espectador (transmitiendo emisiones de circuito cerrado), bien como objeto artístico en sí mismo, como las videoesculturas del músico Nam June Paik (ilustración)

Pero el videoarte surge como casi todos los movimientos artísticos, como un heredero de valores anteriores como el dadaísmo (rechazo a lo establecido, repulsa a los valores heredados de la sociedad), del pop art (elemento mercantilista, familiaridad del medio televisivo), de la música de John Cage, que utiliza el silencio del Zen, y el concepto musical en el que se puede componer con elementos anodinos como las hélices o el claxon. También heredó del futurismo la idea del arte como devenir, esto es, la idea de que la obra se confecciona de manera colectiva. Los futuristas en sus veladas descubrieron la performance y con ello la idea de que la obra era abierta, susceptible a cambios por parte del receptor, pero que también él colaboraba en la realización de la misma. Esta performance futurista fue muy utilizada en los años 50 por el grupo japonés GUTAI.

³⁹⁰LAILACH, Michael. *Land Art*. Taschen. El País. Madrid. 2008. Pág. 6

Un elemento de gran influencia en el análisis teórico del arte, surge con el arte contemporáneo, y fundamentalmente con los videastas: la temporalidad.

A diferencia de los cineastas, los videoartistas proyectan imágenes magnéticas vacías de contenido, que no es otra cosa que el presente de la proyección, conjugando el tiempo grabado que se proyecta junto con registros actuales, sin contenido en la imagen, tan sólo la señal electromagnética del soporte.

Se alude al tiempo presente como metáfora de reflexión. Los cineastas tanto narrativos como experimentales juegan con el tiempo en el montaje, pero no tienen la facilidad de transportarnos al tiempo presente, como si lo demuestran los videoastas por la frescura del medio que utilizan y la cercanía al público.

También coetáneo al videoarte, surge el *Computer art*, que son obras creadas a partir de manipulaciones de estas nuevas tecnologías incipientes, que trabaja la señal eléctrica del ordenador, que con su desarrollo, utiliza la imagen digital. Este arte tiene sus antecedente en las obras de arte abstracto iniciadas por los artistas plásticos de diferentes vanguardias, pero sobre todo por dadaístas como Richter y continuadas por el alemán Oskar Fischinger³⁹¹, en las que la imagen era una representación icónica de los efectos producidos por los objetos y la luz, creando formas abstractas.

Con el *Computer art*, surgen las primeras manifestaciones de arte en Internet, ya que tienen como base la imagen digital de las primeras computadoras

Una de las ideas más sugerentes es que nos invitan a que las manifestaciones artísticas sean transformadas al visualizarlas el espectador, enlazando con el concepto de obra colectiva, ya anunciado en las vanguardias históricas, resurgiendo el espíritu colectivo del cadáver exquisito, cediendo el protagonismo al impulso colectivo.

³⁹¹ FISHINGER, Oskar. *Early Abstractions* 1947-1957

<http://www.youtube.com/watch?v=RrZxw1Jb9vA&feature=related>. Últ. Act. 21/06/10

En estas manifestaciones de arte en Internet, también existe un cambio en el procedimiento de la realización de la obra y en soporte artístico: se recurre a programas informáticos que se traducen en efectos visuales que se almacenan en el ordenador y se recuperan en la pantalla. El monitor del ordenador se convierte en el único soporte para visualizar todas las obras que operan en la red de Internet, y su calidad y proporción dependen del usuario, en su interés o poder económico para visualizar las obras artísticas.

Muchos artistas de Internet se plantean la obra abierta como opción. La obra se transforma constantemente, a medida que los espectadores acceden a ella. Esta idea del azar, que ya hemos visto que fue utilizada activamente por el grupo Surrealista, tiene también mucha influencia sobre un grupo literario experimental, llamado O.U.L.I.P.O (Ouvroir de Literatura Potentielle), que podría traducirse como Taller de Literatura Potencial. Este grupo recurre a fórmulas combinatorias arbitrarias para que la presentación de la obra sea siempre distinta. Así, el surrealismo abandonó la razón y acude al inconsciente en la búsqueda de un proceso de creación sin restricciones, el paradigma oulipiano traza la ruta en sentido contrario, aplicándose consciente y razonadamente restricciones que le permitan nuevas formas de creación, (lo que le alejará de Dadá y su culto al azar). La definición de su literatura potencial sería, "*Llamamos literatura potencial a la búsqueda de formas y de estructuras nuevas que podrán ser utilizadas por los escritores como mejor les parezca*".

El proceso unirá dos disciplinas, las matemáticas y la literatura. Así, conceptos como *restricción* se importarán de las matemáticas para aplicarse sobre el material propio de la literatura: las palabras. Y en este proceso irán encontrando las posibilidades de la lengua, las potencialidades de la literatura. El Ou.li.po no establece una normativa artística, sólo ofrece un procedimiento de creación.³⁹²

Cent mille milliards de poèmes, Raymond Queneau 1960.

³⁹²OULIPO: <http://www.ouliipo.net/> Últ. Act. 21/06/10

Consistente en diez sonetos, en los que en todos se mantiene la misma rima, así que cada verso puede ser substituido por el verso correspondiente de otro soneto. Por ejemplo: el verso 1 del soneto 1 puede ser substituido por el verso 1 de cualquiera de los sonetos 2 al 10. El número total de sonetos que existen potencialmente es de 10 elevado a la 14 = "Cent mille milliards" = 100.000.000.000.000: se tardarían, sin detenerse a comer ni a dormir, varios millones de años en leerlos

Podemos por tanto afirmar que se encuentran elementos comunes entre las vanguardias literarias y algunos creadores de formas electrónicas en la importancia del recurso colectivo en la realización de la obra.

Pero el ansia o el deleite que el artista encuentra en el azar, llegó a ser una realidad cuando la computación aparece en el medio artístico, ya que el propio azar, aquel que deviene del cálculo numérico, propone la herramienta ideal para este propósito. La era postmoderna se encuentra sumida en un azar constante, donde no se indaga en sus repercusiones estéticas, sino en las que derivan del propio medio.

Esta ansiedad por el azar que ofrece el medio computerizado, estableció el nuevo paradigma en que se debe resolver el arte. En el año 1961 el Grupo de Investigación de Arte Visual (GRAV)³⁹³ publica un manifiesto en el que plantea la transformación del arte plástico desde el establecimiento de nuevas bases de apreciación artística. Así exponen la necesidad de eliminar la categoría de *obra de arte*, como buscar nuevos medios de contacto con el público, y quizá lo más importante eliminar el concepto de mito unido a la obra artística por medio de la creación de obras multiplicables, la ausencia de autoría, y creando obras no definitivas, pero si exacta, y deseada. Por la importancia del pensamiento del grupo, se ha recogido un texto íntegro de Le Parc en el que manifiesta que la obra se hace irremediabilmente avocada a ser colectiva, así,

"Estética tradicional y creación individual" están irremediabilmente unidas: para salir de esto es necesario que la creación pase a ser colectiva. A

³⁹³ Grupo compuesto por compuesto por García Rossi, Le Parc, Morellet, Sobrino, Stein y Yvaral.

*través de esta confrontación permanente los artistas, volviendo a su anonimato, recuperarán con más seguridad al "gran público" mediante obras elaboradas con mayor objetividad. A la desaparición de la unicidad del creador, añadieron la de la unicidad de la obra: serán múltiples. Contra las mixtificaciones y el fetichismo que rodean a las obras de arte, hay que hacer desaparecer definitivamente las tentaciones extravisuales: "inestabilidad" será el título de la exposición del Grupo en la Galería de La Maison des Beaux Arts en 1962*³⁹⁴

De este texto se puede adivinar el esclavismo que suscita el egocentrismo propio del artista de la época contemporánea.

Entienden que el hecho de ser anónimo dará mayor objetividad a la obra, y mayor posibilidad de puesta en subjetividad. No se criticará con el mismo entusiasmo a una obra única que una colectiva, pero también por otro lado, se perderá a idea de artista particular, excéntrico, motivador del cambio. La unidad se encuentra en crisis.

Este manifiesto se puede considerar como el impulsor de un cambio de mentalidad que tiende al concepto de pluralidad de autoría y multiplicidad que surge en el ciberespacio, así como la importancia de dejar una obra abierta e inacabada.

El arte contemporáneo se caracteriza por realizar pastiches de todo el arte moderno, ya que encuentra inspiración en la manipulación de cualquier elemento que considere importante o necesario. Danto reflexiona intensamente sobre la falta de filosofía en el arte a partir de la ruptura del arte moderno, en el que el manifiesto³⁹⁵ se contemplaba como una reflexión filosófica del por qué se actúa de una determinada manera y es la época de la autocrítica³⁹⁶.

³⁹⁴ LE PARC, Julio. *El espacio de la conversación del movimiento*.

http://www.julioleparc.org/es/text_detail.php?txt_cat_id=2&txt_id=34 Últ. Act. 21/06/10.

³⁹⁵ DANTO, A. *Después del fin del arte*. Op.Cit. Pág. 52, 55

³⁹⁶ DANTO, A. Op. Cit. Pág. 86

Con la llegada del arte contemporáneo (después de 1964), Danto piensa que el collage es el paradigma contemporáneo³⁹⁷ que se caracteriza por ser un periodo de información desordenada, de entropía estética, y casi perfecta libertad en la que todo está permitido³⁹⁸, librándose el artista de la carga histórica. La reflexión de Danto gira alrededor de la caja de *Brillo* de A. Warhol, en la que el referente es exactamente igual que la obra de arte, y por tanto es en el acto artístico de la duplicidad lo que marca la obra en sí. Esto no es nuevo, ya que los artistas conceptuales habían utilizado el hecho y no la obra en sí misma, y como hemos visto, también con el arte en acción aparece el no objeto. Esto es lo que para Danto marca la linde de la historia del arte, en el que se marca el inicio de lo posthistórico, en el que *el arte no carga con su propia definición filosófica*.³⁹⁹ Significa el fin de la narrativa artística que había inundado libros y había sido objeto de multitud de reflexiones de críticos y filósofos. Ahora el arte ya no es bueno ni malo, ni es necesario que tenga un estilo correcto ni que se ajuste a un manifiesto concreto.⁴⁰⁰ Esto no significa el fin del arte, sino que será arte después del fin del arte, en el que todo es posible y no existe un criterio de evaluación que sustente su filosofía artística⁴⁰¹.

El hecho de que A. Warhol hiciera que la realidad fuera exacta a la obra, no es del todo correcto. Este artista fetichiza el objeto, es decir, lo aísla y le otorga un nuevo valor, no sólo constituye una crítica hacia el mercantilismo del arte, sino que cualquier elemento mercantil, es sujeto del arte. Esta fetichización es propia del postmodernismo.

El problema de la concepción del objeto se considere o no artístico, es quizá el que más consideraciones dan lugar al análisis, ¿el hecho de que sean múltiples los autores hace que no se considere un objeto artístico?, Desde esta postura

³⁹⁷ Ibídem Pág. 28 y 37.

³⁹⁸ Ibídem Pág. 34.

³⁹⁹ DANTO, A. Op. Cit. Pág.57.

⁴⁰⁰ DANTO, A. Op. Cit. Pág. 58

⁴⁰¹ Ibídem Pág. 63-69

debemos de considerar que la obra colectiva ha existido en el recorrido del arte hasta la llegada del autor-genio. La existencia de este tipo de obras, muy productivas en las vanguardias históricas, como la existencia del *cadáver exquisito* y su creación plural, no hacía desmerecer el calificativo de obra de arte.

Desde este trabajo, se piensa que el problema no es que una obra sea múltiple, sino la autoría ¿se debe considerar a todo el mundo que participa en una obra artística, merecedor de hacerlo? ¿Es la época de la posmodernidad, donde el valor del artista está en quiebra por la falta del objeto artístico? ¿o quizá sea la falta de especialización artística de los distintos ejecutores de la obra, lo que lo hace que desmerezca el calificativo de artístico?

Además esta falta de especialización del ejecutor de la obra, nos hace replantearnos que aquella obra creada en Internet, sea realmente una obra de arte, ya que todo el mundo es capaz de crearla. A todas estas preguntas había que considerar una sola respuesta: la intención. Aquella producción que es concebida como artística pertenece a la esfera del arte, sin entrar en indagaciones respecto a su validez o cuestionamiento estético.

Bill Gates, el fundador de Microsoft Corporation creó una empresa llamada *Interactive Home Systems*, que comenzó con idea de digitalizar obras de arte para vender en galerías digitales, y que actualmente se encuentra muy diversificada en crear herramientas y ofrecer software para personas que deseen trabajar desde casa o crear videos o música. Pero con ello el magnate de Microsoft llegó a una conclusión que ahora se encuentra en todas las entrañas de los artistas que han forjado su vida alrededor del arte y no de otros menesteres: en un futuro no muy lejano, todos seremos artistas, porque todos consumiremos software artístico.

Existe además un criterio de unicidad de la obra, ya que al ser aleatoria es única, y además hablamos de una obra aobjetual, ya que está compuesta por

impulsos electromagnéticos de una corporeidad microscópica, por lo que invisible para el ojo humano.

Por todo ello podemos decir que el arte que se crea por, y para las nuevas tecnologías, se hace colectivo e interactivo y el sujeto se transforma en *hipersujeto*, ya que se une la tecnología a la acumulación narrativa de los productores usuarios. En este proceso se produce una desmaterialización del producto, desaparece la noción de estilo, que es innecesario e ilocalizable, y se trabaja de una manera decisiva en la despersonalización de la obra⁴⁰².

7.2. Problema de la multiplicidad de la imagen:

En cuanto a la problemática sobre la multiplicidad de la imagen y su falta de *aura* como ese elemento que poseen todas las obras de arte que son únicas, sigue suponiendo un tema inquietante, desde el momento en que una obra es susceptible de ser múltiple. Esta multiplicidad aparece con el cartel, cuando se fusiona el elemento informativo con el elemento artístico. Mucha importancia tuvo el papel de la producción masiva de la obra artística durante las vanguardias históricas. Artistas como Fernand Léger⁴⁰³ se emocionaron frente al nuevo rumbo que estaba acariciando la metrópoli, por la proliferación del arte en forma de cartel, puesta a disposición de todos los habitantes de la ciudad. Aparece el arte urbano en estos años 20.

Además del cartel, el problema de la multiplicidad de la obra artística se hace más plausible con la llegada de la fotografía. La aparición de una cantidad considerable de Museos de Arte Contemporáneo durante los años 80 hasta nuestros días, deviene de dos factores; en primer lugar, por la aparición de la

⁴⁰² COSTA, Mario. *Estética, técnica, tecnología*. GIANNETTI, Arte en la era electrónica: Perspectivas de una nueva estética, Barcelona, ACC L'Angelot y Goethe-Institut, Barcelona, 1997. Pág. 9-13

⁴⁰³ LÉGER, Fernand. *Funciones de la pintura*. Cuadernos para el diálogo. Madrid. 1975

multiplicidad de la obra artística, y en segundo lugar por el exceso de estilos que aparecen en el siglo XX.

En los últimos 80 años, se han creado los mayores cambios producidos en el arte en toda su historia. La multiplicidad de la obra es un valor añadido a este nuevo horizonte que lleva planteándose desde la escuela de Fráncfort en los años 30. Theodor Adorno y Max Horkheimer, o Mauro Wolf se inquietaron desde el concepto de cultura y medios de comunicación, y los efectos que estos producían desde multitud de aspectos. Pero todo tiene su origen en la multiplicidad, no sólo de los medios de comunicación, sino también de la obra de arte en sí misma. Este debate fue abierto de nuevo en los años 60 motivado por la seriación de la imagen y la generación de un consumo masivo de los medios de comunicación de masas.

Un intento por acercar la obra de arte al público la encontramos en el *arte gráfico* que surge en los años 60, que consiste en una obra múltiple firmada por sus creadores, de los que existe un número controlado de copias o versiones que son confeccionadas por medio de impresión o estampación. De esta manera se consigue abaratar la obra de arte y poner al alcance a un mayor número de propietarios.

En la era digital, la diferencia entre copia y original ha desaparecido, debido a que con la digitalización podemos conseguir multitud de copias con idénticas características al original.

La eterna polémica sobre el *aura* de la obra de arte, planteada por Walter Benjamin, en el año 1936, tiene con la imagen digitalizada mucha más polémica, puesto que la imagen y la copia son ya idénticas. Douglas Davis a este respecto comenta que en la obra de arte digitalizada, es *física y formalmente camaleón* ya que persiste el aura tanto en el original como en la

copia al transferir su poder de una a otra⁴⁰⁴. Por medio de esta reflexión, la obra siempre es originalmente-múltiple, existiendo una idea del original en todas sus copias o reproducciones.

Actualmente, el problema de la multiplicidad en la obra de arte queda resuelto en primera instancia por el artista, que dentro de su valoración realiza un número determinado de copias. Pero ¿qué pasa con aquellas obras que están incorporadas al sistema red y son susceptibles de multiplicarse infinitamente sin la autorización del autor? Frente a esta pregunta debemos de contestar que el medio puede a los deseos del autor, y que existe la obra porque existió la idea y el original en primera instancia y es eso lo que valora el espectador. El valor que adquiere la obra está en sí misma y no en su multiplicidad. El valor es una necesidad del propio mercado por lo que artistas y mediadores luchan porque se respete el criterio que se establece.

En un universo cibernético, donde el secreto para su evolución ha sido el compartir, se hace impensable que una obra que se encuentre en el universo rizomático se encuentre limitada.

Por otro lado, las obras existentes en la red Internet, tienen un problema añadido: la clausura. Las obras creadas para su visualización en Internet, pueden tener una clausura abierta o cerrada por parte del autor. Así en el caso de las obras abiertas a complementar, los diferentes usuarios puedan modificarla, no sólo con su visualización, en el que el carácter azaroso configura una de las piezas claves de la interactividad como actividad creativa, sino que la pieza artística se configure como colectiva, en la que los usuarios del interfaz se consideran hacedores de la obra.

En este tipo de obras no tiene sentido hablar de permanencia ni de unidad, ya que la obra es concebida para su transformación, y por tanto la unicidad de la obra de arte pierde absolutamente su importancia.

⁴⁰⁴ COLORADO, Arturo: *Hipercultura visual. El reto hipermidia en el arte y la educación*. Editorial Complutense. Madrid. 1997. Pág. 49.

7.3. Materialidad del objeto artístico:

Todo este pensamiento está anclado a la existencia de un objeto artístico físico. Valeriano Bozal⁴⁰⁵, entendía en el año 1989 que el objeto artístico tradicional, es aquel que puede ser trasladado, comprado, vendido, o regalado y para ello necesita de una presencia física.

El objeto artístico ha ido modificándose con el tiempo, ya que en la década de los años 60 ha empezado a perder materialidad, a partir de las *artes de la acción*, y en menor medida, pero también importante en el *arte conceptual* y el *arte minimal*, que es aquel en el que interesa más el proceso y la formación de la obra, que la obra en sí.

Una manifestación importante en las *artes de acción* lo encontramos en el *happening*, del que podemos encontrar el germen en las veladas futuristas que firmaron en el año 1911 trece poetas, cinco pintores y un músico (todos de afiliación futurista).⁴⁰⁶ Todas estas ideas, se plasman en gran medida en el



Grupo de la Bauhaus, quienes hicieron mucho hincapié en la danza como práctica para sus ideas, además de tener un taller específico para ello. Así contemplaban la danza como un recurso para realizar un diseño espacial de sus obras, que habían sido concebidas como una obra de arte objetual. Este objeto se desarrolla espacialmente por medio de la danza o el *happening*.

Fotogramas de *Ballet Mekanique*. Fernand Leger, 1924.

⁴⁰⁵ BOZAL, Valeriano: *Modernos y postmodernos*, Historia 16, Madrid, 1989 nº 52. Pág. 28

⁴⁰⁶ BAZAN DE HUERTA, Moisés. *Las veladas futuristas, origen de la performance contemporánea Simposio Happening, Fluxus otros comportamientos artísticos de la segunda mitad del S. XX*. Editora Regional de Extremadura, Badajoz, 2001. pp. 137-147.

En otro plano, hubo muchos artistas plásticos que indagaron en las escenografías como Picabia o Léger, que participaron en ballets y decorados para películas cinematográficas⁴⁰⁷.

Los artistas que tuvieron que huir de Europa, se instalan en los Estados Unidos, que después de la segunda guerra mundial, cogerá el relevo de París, donde surgirán las segundas vanguardias.

Debemos destacar el papel del centro Black Mountain College en Carolina del Norte, que recogió los intereses artísticos de la Bauhaus por el teatro y de algunas estrategias educativas. Este centro fue el caldo de cultivo para dos alumnos del centro John Cage y Merce Cunningham, que se instalaron en el año 1937 en Nueva York. En este año John Cage publica un manifiesto sobre el futuro de la música⁴⁰⁸ en el que propone la interpretación musical asistida por efectos visuales y el empleo de sonidos emitidos por máquinas. Esta idea ya había sido utilizada, no sólo por la Bauhaus, sino por la escuela futurista, que veían en la máquina el centro de su creatividad.

Cage y Cunningham regresaron a Black Mountain College en el verano de 1952 para realizar una performance a la que llamaron *Untitled event*.⁴⁰⁹

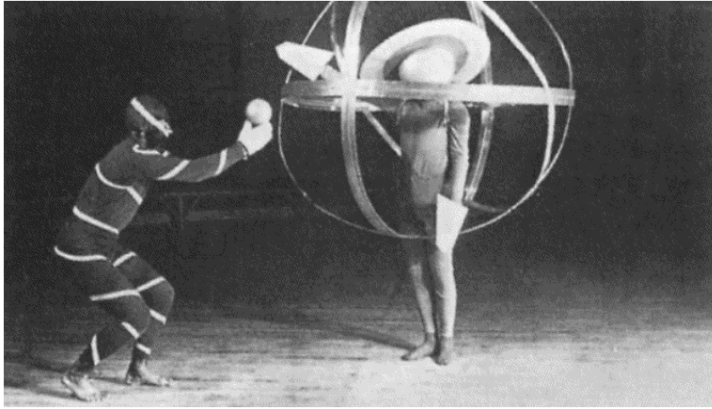
⁴⁰⁷ Dentro de la vanguardia cinematográfica impresionista francesa, Léger apoyó cineastas como Marcel L'Herbier, en películas como *L'Inhumaine*, 1924, en el que realizó la escenografía. Además Léger realizó su primera incursión cinematográfica también en el año 1924 con *El ballet mecanique*.

Respecto a Picabia, también acompañó en la escenografía al director René Clair *Entr'acte*, 1924 en el que también participó Duchamp. Además Duchamp y Picabia realizaron películas cinematográficas independientemente, Picabia unido al grupo Dadá y Duchamp dentro del arte abstracto, materializando su arte cinético (*anemic cinemá*, *Dreams that Money can buy*, 1925 y 1948 respectivamente)

⁴⁰⁸ CAGE, John. *Manifiesto del futuro de la música*. 1937, Seattle. <http://www.mixside.com/el-futuro-de-la-musica-por-john-cage/> Ult. Act.: 21/06/10

⁴⁰⁹ En este evento el público participó disponiéndose en forma de cuadrados, Robert Rauschenberg realizó sus pinturas blancas, Cage representó una composición con radio. También se pudo escuchar música de un gramófono y se recitaron poemas. Cunningham

En estas performance se aunaban distintos lenguajes, distintas prácticas artísticas se unen en el *happening*.



Cage y Cunningham, *Untitled Event*, 1952

Para poder entender la idea de Cage, debemos pensar que estaba fuertemente influenciado por el pensamiento Zen Budista, en el que el mundo y la realidad no son un objeto, sino un proceso. Para la filosofía oriental no existe pasado ni futuro, sólo el presente, y la vida se encuentra en un devenir continuo.

Cage por medio del *happening*, persigue involucrar al espectador con una forma de expresión que lo acercara a la vida a través de su filosofía de la *no intención*, lo que sucede esta abandonado al azar, y no se pretende un fin determinado.

De los cursos impartidos por Cage en NY, surge un grupo denominado Fluxus. Este grupo será uno de los mayores impulsores del *happening*. Nace como un movimiento que critica a la sociedad burguesa y a los medios de comunicación. Desea cambiar la percepción del individuo dentro del entramado social. Este grupo también tiene una fuerte influencia dadaísta. Declaran padres a Kafka, Picasso, Duchamp, Freud y los sociólogos de la Escuela de Fráncfort.

desfiló realizando un baile junto a otros personajes, a través del público. Rauschenberg proyectaba durante la danza diapositivas abstractas creadas en gelatina coloreada aprisionada entre dos cristales. GOLDBERG, RoseLee. *Performance Act: from futurism to the present*, Thames and Hudson, Londres, 1995.

El período comprendido entre finales de los años 50 y finales de los 60 fue el caldo de cultivo para multitud de manifestaciones individuales y colectivas. No olvidemos que fueron los años de la revolución cubana, el muro de Berlín, el inicio de la guerra fría, Mayo del 68, las guerras africanas, pérdida del colonialismo, guerra del Vietnam, masificación de la entrada de los televisores en los hogares y el planteamiento del hombre frente a la industria cultural (televisión y arte pop).

La respuesta firme de la sociedad joven en contra de la libertad de expresión y su repudio hacia el consumismo, fue el impulso para todos los movimientos artísticos dentro de su *arte en acción*.

Retomando al grupo Fluxus, destacamos a Nam June Paik que creó las imágenes en un televisor por medio de la intervención con instrumentos de control y Wolfrang Vostell que planteó una crítica exacerbada hacia la manipulación de los mass media con un planteamiento existencialista, en el cuál se pide una des-programación sobre la forma en que la sociedad es estereotipada. Esta des-programación fue llamada de-construcción, ya que en la destrucción también existe creación.

Esta pareja de artistas dieron comienzo a la primera generación de videoastas. En ella podemos encontrar claramente varias vías de investigación: las performance, el cuerpo humano como lugar de experimentación (autorretratos) y la contra-televisión.

Dentro del happening nos interesa sobre todo esa inmaterialidad del objeto artístico, pero también la interactividad entre el receptor y la obra. En este movimiento, el espectador se convierte también en el productor de la obra. Estos planteamientos nacidos del *happening*, se pueden reflejar en el arte en la red, en el que no existe corporeidad del objeto artístico, y además existe un carácter participativo e interactivo del espectador.

Pero además, el arte en el ciberespacio, abre un nuevo horizonte ya que plantea la reproducción masiva de la obra de arte, la utilización de soportes específicos del medio y el nuevo vínculo que se establece entre productor/es artístico/s y espectadores de la obra.

Ni siquiera podemos predecir qué nos espera en un futuro. Los medios tecnológicos cambian a gran velocidad y no conocemos lo que nos espera de aquí a pocos años. El cambio en el arte es proporcional a la cantidad de gente que participa en él (impacto) y los usos que se hacen del medio.

7.4. El gusto por la obra de arte. La experiencia estética.

Las expresiones artísticas han ido evolucionando con el desarrollo de las tecnologías aplicadas y las filosofías adscritas a los movimientos culturales de los que partían, y por ello, la evolución estética, ha ido modificándose con el paso del tiempo. En los inicios en los que el arte constituía una mimesis de la naturaleza, el concepto estético permanecía dentro de los cánones de la exactitud respecto al referente. A medida que el papel del autor fue aumentando, la subjetividad del mismo fue plasmándose en su obra.

Así, el concepto de las bellas artes que surge en el siglo XVIII heredada del Renacimiento, surge como necesidad de aglutinar las diferentes prácticas consideradas como artísticas. El concepto de las bellas artes surge por tanto de la contemplación, unido directamente a la práctica artística y su imitación de la naturaleza.⁴¹⁰ Después de esta conciencia mimética del arte, surge a finales del mismo siglo una visión romántica, y con ello una mayor libertad de expresar la naturaleza propia del artista.

El autor Abrams⁴¹¹, hace una reflexión sobre esta división que acontece en Alemania en el Siglo XVIII, un nuevo modo de abordar las artes definido por lo

⁴¹⁰ ABRAMS, M.H. *De Addison a Kant .La estética Moderna y el arte ejemplar*. 1991.

documento pdf: <http://www.scribd.com/doc/4081998/De-Addison-A-Kant> Últ. Act. 21/06/10

⁴¹¹ ABRAMS, M.H. Op. Cit.

que define como el *modelo contemplativo* y el *heterocósmico*. El primero se refiere a una actitud apropiada para aprehender una obra de arte que es considera el objeto *autocontenido* con un interés por derecho propio, independiente de otros objetos, y se refiere al segundo, el *modelo heterocósmico*, como la concepción del artista como creador y no como imitador de la naturaleza, creando un mundo alternativo para el hacedor de la obra de arte, confiriéndole una segunda naturaleza al objeto artístico.

Los grandes filósofos han indagado sobre el carácter estético y el gusto de la obra de arte, como un elemento de reflexión, máxime cuando ha ido evolucionando en la manera en que en el siglo XX con la explosión de la subjetividad que hizo que el canon a seguir fuera complicado de entender ya que la obra se había deslindado de la mimesis con la naturaleza.

Ya desde la filosofía griega, la idea de Platón, lo bello no se separó de los criterios de lo bueno y lo útil. En otra vía de reflexión, los grandes filósofos se centraron en el planteamiento que Kant argumenta en su *Crítica al juicio* que la experiencia estética va unida a las sensaciones corporales, ya que imposibilita cualquier principio de categoría superior a la razón. El juicio estético según Kant se presume como puro deleite, que es puramente contemplativo, y por ello sin deseo, indiferente a la existencia real del objeto, totalmente independiente a fines de utilidad, placer o bien moral. El objeto contemplado es experimentado como decididamente sin ningún propósito y que complace por sí mismo.

Lo más importante quizá sea, que para Kant no hay distinción especialmente marcada entre la belleza natural y la artística, *la naturaleza es bella porque parece arte, y el arte sólo puede ser llamado bello si somos conscientes de él como arte mientras luce como naturaleza*⁴¹² Por lo que el arte se define precisamente por ser bello y mimético con la naturaleza. En Kant no existe el proceso sino la obra física.

⁴¹² KANT, E. *Crítica del Juicio*. Parrúa. México. 1991. Pág. 214

Respecto al gusto Kant dice que es *la facultad de juzgar un objeto o una representación mediante una satisfacción o un descontento, sin interés alguno. El objeto de semejante satisfacción llámese bello*⁴¹³.

Kant advirtió la importancia de la satisfacción que se basa en resumidas cuentas en la percepción, que evalúa la experiencia estética y el gusto, lo que no puede ser razonada. Por lo tanto, la percepción y la importancia de *la mirada* es lo que configura el gusto por la obra de arte que es contextual y marcada por las coordenadas espacio temporales. En esta visión kantiana, encontramos el fundamento de la obra sensible extra-artística, es decir, más allá de lo artístico, en el sentido en que se encuentra sólo dispuesta a ser recibida por los sentidos, sin ningún tipo de juicio.

En otro sentido, tal como plantea el filósofo esencialista A. Danto⁴¹⁴, el gusto por el arte ha venido impuesto por la mimetización del mundo sensible, *desde*



*el año 1400 aproximadamente, ya que hasta entonces las obras artísticas eran veneradas pero no admiradas estéticamente*⁴¹⁵ hasta la llegada del fin del arte, en el año 1964, cuando aparecen las cajas de brillo de A. Warhol, mimesis absoluta de la realidad. Aquí entramos en la linde de la historia del arte, donde el modelo de representación ha sido imitado de tal manera que ya no tiene sentido hablar de la mimesis sino de otorgarles una *identidad fresca*

Cajas Brillo, 1964. A. Warhol.

⁴¹³ KANT, I. *Crítica del Juicio*. Parrúa. Méjico. 1991. Pág. 214.

⁴¹⁴ Passim. DANTO, A. *Después del fin del arte...Op.Cit.* Pág. 37.

⁴¹⁵ DANTO, A. *Op.cit.* Pág. 47.

La filosofía siempre ha ido unida al análisis del arte, pero centrados en la estética de la mimesis. Así Hegel afirmaba que tanto el arte, como la filosofía y la religión son tres momentos del Espíritu Absoluto en los que se van modulando, creando un tema idéntico. La filosofía que planteaba el arte como mimesis del ideal de belleza también perdió su sentido mucho antes de que Warhol hiciera aparición, cuando Duchamp fracturó la idea del arte como mimesis, al convertir el objeto artístico en una re-visión de los elementos desechados por el sistema.

El urinario o la silla de Duchamp son elementos artísticos porque han sido elegidos por él dentro del paradigma de los objetos de desuso social. Es la intención de nuevo lo que crea el objeto y no el objeto en sí mismo. La filosofía se encuentra perdida entre el ideal de belleza y el objeto en sí mismo. Incluso Danto, se refugia en los *manifiestos* que acontecieron durante el siglo XX la edad del modernismo, hasta el año 1964 como la necesidad del artista en crearse un fundamento filosófico⁴¹⁶.

Rueda de bicicleta sobre un taburete, 1913. Marcel Duchamp



La filosofía se ha amparado en los límites de lo estilístico y lo bello, en lo sublime del sentimiento artístico, pero en la era moderna y contemporánea, son pocos los artistas que plantean un arte como una recreación de la naturaleza. La ruptura se estableció en esos años 60 con la aparición de las artes visuales⁴¹⁷ así como su narrativa, donde la crítica estética dejó de tener aplicación. El fin del modernismo, significó el fin de la tiranía del gusto⁴¹⁸.

⁴¹⁶ DANTO, A. Op. Cit. Pág. 55.

⁴¹⁷ DANTO, A. Op. Cit. Pág. 116.

⁴¹⁸ DANTO, A. Op. Cit. Pág. 126.

Tal y como expresa Danto, la estética Kantiana, resultó útil a los críticos conservadores que intentaban dejar de lado cualquier manifestación artística que pusiera el arte al servicio de algún interés humano y más particularmente de interés político⁴¹⁹ ¿Pero no es esto lo que fundamenta el hecho artístico desde la aparición del modernismo? Danto⁴²⁰ plantea que se hace necesaria una revisión de la estética como una disciplina para poder volver a conectar el arte con la filosofía, donde abundan los relativismos y no exista un concepto de calidad kantiana.

Desde la perspectiva de este autor, el análisis sobre la pérdida del valor estético y de la mimesis de la realidad del arte *posthistórico*⁴²¹, plantea que al no existir límites en la creación, él considera que cualquier cosa que sea *visible*⁴²² se puede considerar arte.

Esta apreciación no deja de ser digna de análisis, ya que en un giro actual de Danto, intenta ser aperturista admitiendo que todo puede ser arte, pero con la condición de que tenga que presentarse, ser visto.

En su discurso admite que la nueva idea del artista es luchar por las injusticias sociales y la reflexión crítica contra la Institución en todas sus facetas. Pero la apertura se debe aplicar en todos los sentidos.

Pero el arte contemporáneo ha necesitado de otra filosofía, para poder dar sentido a esta nueva idea estética, en la que la mimesis se pierde por la idea. El arte conceptual iniciado por Duchamp, perdió no sólo la idea de mimesis, sino también del gusto por lo bello, e incluso de la representación. El objeto artístico ya no encarna en sí mismo lo que es, sino que se convierte en un símbolo desde el que hay que interpretar, y reinterpretar, y a su vez crear nuevos caminos para dar un sentido propio a la obra artística.

⁴¹⁹ Ibídem. Pág. 102.

⁴²⁰ Ibídem. Pág. 108-109

⁴²¹ Todo arte posterior al año 1964 y la idea de Warhol de que cualquiera puede ser un artista.

⁴²² DANTO, A. Op. Cit. Pág. 206.

Si existe una ruptura porque la mimesis ha fallado, se necesita un cambio más total para poder aplicarlo al arte, en el que no existe un criterio estético, ni el gusto y que la satisfacción es lo que marca el encuentro. El arte, ya no debe ser considerado simplemente visible, puesto que el ojo, el que ha guiado nuestro recorrido en el arte se encuentra saturado por la inmensidad y el hartazgo del exceso de iconografía en la que tanto el amateur como el profesional han invadido el terreno en el que el artista se movía. Se ha llegado al fin del arte en el sentido de que ya no puede ser solamente representado.

Desde esta perspectiva, la nueva filosofía debemos explicarla con unos nuevos parámetros, la nacida de la pluma de Alex Gottlieb Baumgarten que en la década de 1730 escribió estudios filosóficos sobre la estética y lo bello todo ello unido a lo que se consideraba arte, esto es las bellas artes y las letras. De hecho, fue el primer autor que empleó el término *estética*,⁴²³ que la define como *la ciencia de las percepciones sensibles*⁴²⁴, *que son recibidas por la parte inferior de la facultad cognoscitiva.*⁴²⁵

Baumgarten se basa en la filosofía griega, de Platón y principalmente de Horacio, en el que la estética debía servir de impulso metafísico al hombre, en su concepción moral de la vida, para volver a encontrarse con la parte divina de la que parte. Por ello la percepción de lo sensible representa, para este autor, el punto central de todo su pensamiento. Difiere por tanto de la idea Kantiana de que el arte es un reflejo de la belleza natural o de Hegel que consideraba a la estética como el fin del arte.

Este estudio está basado en *Reflexiones filosóficas en torno a un poema*, ya que Baumgarten asemeja el estudio del poema al de la pintura, porque ambas

⁴²³ BAUMGARTEN, Alex Gotlieb. *Reflexiones filosóficas en torno al poema*. 1735. Traducción del latín por J. A. Míguez. Aguilar. Buenos Aires. 1975. Introducción del traductor J.A. Míguez. Pág. 18. al final de las *Reflexiones de la Meditaciones philosophicae, la Metaphysica* (Halle, 1739) y la *Aesthetica* (Francfort del Oder, 1750-1758)

⁴²⁴ DELOCHE, B. 2001. Op. Cit. Pág. 31.

⁴²⁵ BAUMGARTEN, A.G. Op. Cit. 1735. Pág. 33, §III.

representan una composición y por ello ambas son poéticas. *La representación pictórica es muy semejante a una impresión sensible que también puede ser pintada, y esto es poético*⁴²⁶. *La poesía será como una pintura*. Se hace necesario aclarar que emplea el término poético a algo que está unido a lo metafísico, algo que tiene esa *halo* de no reconocimiento consciente.

Para explicar el arte contemporáneo, en el que no reconocemos el fin de la representación, y que existen obras artísticas que no se basan en la representación, en la idea sugerida o, más allá, en la percepción de lo sensible, debemos acudir a este autor.

Pero además, en el mundo postmoderno existe la confusión entre lo que es arte o no lo es, por existir obras de carácter excesivamente naturales, demasiado *näif* o incluso rayando lo no profesional, Baumgarten nos dice que también se consideran poéticas estas representaciones porque, *ve en el confuso reconocimiento de una representación algo poético*.⁴²⁷

El núcleo⁴²⁸ central del pensamiento de este autor, podríamos resumirlo en que Baumgarten entiende el arte como *una percepción de lo sensible*, por debajo del nivel cognoscitivo. Esto se realiza por medio de representaciones sensibles que son enlazadas y se han de conocer por el discurso, que a su vez, debe de ser sensible. Este discurso tiene varias partes; las representaciones sensibles y el nexo de éstas. Y considera que este discurso es perfecto, cuando las diferentes partes tienden al conocimiento de las representaciones sensibles.

Esta idea de Baumgarten influyó en posteriores escritos de filósofos como Moses Mendelssohn que en 1755⁴²⁹ escribió su apreciación de lo sensible,

⁴²⁶ BAUMGARTEN, A.G. Op. Cit. Pág. 52. § XXIV.

⁴²⁷ BAUMGARTEN, A.G. Op.Cit. Pág. 78, §XC.

⁴²⁸ BAUMGARTEN, A.G. Op.Cit. Pág. 34. §V, §VI, §VII.

⁴²⁹ MENDELSSOHN *Sobre los principios fundamentales de las bellas artes y las letras*. Texto recogido en *Belleza y verdad. Sobre la estética entre la Ilustración y el Romanticismo*. VV.AA. Alba. Barcelona. 1999. Pág. 243.

cuando un conocimiento se llama sensible no cuando es meramente percibido por los sentidos externos, sino, en general, cada vez que de un objeto percibimos a un tiempo una gran multitud de rasgos sin poder distinguirlos claramente entre sí.

Pero claramente todas estas filosofías sobre el arte fueron rechazadas hasta la modernidad. Ahora más que nunca se hace necesario un retomar estas antiguas reflexiones, no sólo por el ciberespacio, que conlleva en sí mismo una imagen virtual, si no porque el paradigma artístico está cambiando debido al medio utilizado. Este será la apuesta filosófica en el que se asienta este trabajo: el arte como percepción de sensaciones, en definitiva, de lo sensible.

7.5. Papel social del artista.

El artista a lo largo de la historia ha recibido diferentes niveles de consideración social. Así en el medioevo, fue considerado un artesano con “cualidades especiales” ya que algunos se diferenciaban de otros por su factura en sus obras.

El panorama del siglo XX y XXI, tiene unos matices un tanto diferentes, ya que la proliferación de artistas durante estos siglos, a partir de la vanguardia histórica ha ido creciendo. La aparición de las TIC ha hecho que se disipe el papel de qué es un artista, ya que engloba a personalidades multifunción y multidisciplinares como ingenieros, arquitectos, comunicadores, publicistas, comunicadores audiovisuales, artistas plásticos, y un largo etcétera.

La exigencia de la factura por parte del artista es menor. El traspaso del objeto como obra de arte a la inexistencia de objeto llevada a cabo por las segundas vanguardias, han hecho que la obra de arte y el artista se difumine de manera que el eterno coloquio sobre qué es arte y qué no lo es, no tenga fin.

Los estudios sobre la situación actual del artista según los autores Rengers y Madden⁴³⁰, nos muestran que dentro de la estratificación social por ingresos, el artista del siglo XXI se encuentra dentro de un nivel social bajo, debido a la falta de reenumeración y de ingresos. Así los artistas que no tienen suficientes ingresos para sobrevivir, realizan otro tipo de trabajos por que se podía hablar de una restricción de supervivencia. Existe un sentimiento general en la población de que el artista intenta el reconocimiento de los colegas y la satisfacción personal más que otros trabajadores⁴³¹.

Desde un punto de vista de aceptación social, el artista es favorecido por el misticismo, la pasión y la generosidad de los demás. Aunque los artistas por medio de su trabajo intentan satisfacer obviamente su situación económica, pero además creen que repercute en su satisfacción personal, en el reconocimiento y estatus social, además de otros beneficios no económicos transmitidos por terceras personas. Esta idea del artista social surge en los años 60 cuando se enfrenta con su obra al sector político y plantea desde el arte un nuevo cambio social, en contra del consumo y la manipulación de los medios.

Según encuestas realizadas para estudios empíricos, se aportan evidencias de que los artistas son diferentes del profesional medio: están dispuestos a sacrificar los ingresos monetarios a cambio de poder trabajar más horas en su profesión. Así los estudios de Throsby⁴³², revelan que los artistas trabajando en arte en vez de otra profesión comparable, sufren una penalización económica de un 30-100% y más. Lo que es destacable es que a pesar de este bajo ingreso y perjuicio económico, la tasa de artistas es aumentada por año, debido al atractivo de la profesión. También los estudios afloran otros datos como que

⁴³⁰ RENGERS y MADDEN, *Living Art: Artistic between making art and making a living*, Australian Bulletin of Labour, nº 26. 2000. Pág. 325-326.

⁴³¹ ABBING, "Why Are Artists Poor". *The exceptional economy of the Arts*. Amsterdam University Press. 2002.

⁴³² THROSBY, D.C., "A Work-Preference Model Of Artist-Behaviour" A. Peacock e I. Rizzo (Eds.), *Cultural Economics and Cultural Policies*, Dordrecht. Kluwer Academic Publishers. 1994.

cada vez que los artistas complementan ingresos con otras fuentes, como la pareja, ayudas sociales y segundos empleos. Por tanto existe una fuerte tendencia en cambiar los ingresos por beneficios no monetarios como el estatus cultural, la mitificación del artista y la imagen del artista dentro de una sociedad consumista.

Aunque por otro lado y sin estudios que lo ratifiquen, existe la percepción social de que el artista es un inadaptado que bajo el papel de artista evita el trabajo de manera periódica y dentro de un ámbito social establecido.

La pobreza del artista (la no posibilidad de poder sobrevivir con el trabajo artístico) no siempre ha sido así. Comenzó en el siglo XX y más significativamente en la segunda mitad del siglo. Los estudios⁴³³ determinan que los artistas profesionales, continúan en este sector, aun sabiendo su poca retribución económica y su dificultad para salir adelante en las gratificaciones no monetarias, esto es, buena aceptación social, y el hedonismo que su imagen refleja, amparo de la marginación intelectual que crea una especie de héroe contemporáneo, de incompreensión.

La pobreza en las artes es estructural: la inyección de más dinero en las artes, sea por ventas, donaciones, subvenciones o beneficios, ocasiona la aparición de más artistas pero no eleva los beneficios⁴³⁴. Se habla de subvenciones porque existe una tendencia desde el estado en incrementar la renta de los artistas. El artista audiovisual Hans Abbing⁴³⁵, expone que la solución de los estados a invertir o financiar proyectos de artistas nacionales, muy por el contrario de incrementar el nivel económico de estos artistas, actúa de manera que aumente el número de artistas en este estrato económico.

⁴³³ TOWSE, Ruth. *Manual de economía de la cultura*. Edward Elgar Publishing Limited. Edición Fundación Autor. Madrid. 2003. Nota 5. Pág. 68

⁴³⁴ TOWSE, R. Op. Cit. Pág. 68. Nota 4.

⁴³⁵ TOWSE, R. Op. Cit. Capítulo III.

Danto ve al nuevo artista como pluralista⁴³⁶, porque se debe de enfrentar a la *multitemática* del mundo actual. Ya no se encuentra ligado a una sola práctica, sino que se ve libre de ataduras estéticas y filosóficas para indagar en cualquier medio o disciplina que estime conveniente para expresar lo que quiere. Según este autor, fue a raíz de la época pop, donde se empezó a dar libertad absoluta al artista. Cualquiera podría ser artista y utilizar cualquier método. Todo era posible en el nuevo mundo libre.

En todos los cambios producidos por las diferentes manifestaciones artísticas, han sido los artistas que se encontraban al margen del status quo, fuera de la apreciación de las instituciones culturales, las que iniciaron los cambios trabajando fuera del sistema. Lo que se empezó a denominar *underground* a partir de los 60, y que se convirtió en contracultura en el sentido de lucha contra la industria cultural. Pero realmente, todas las etapas han sido fagocitadas por las instituciones más tarde o más temprano, incluso aquellas inspiradas en las lenguas vernáculas, como el graffiti o el *art povera*, o el Net.art, que a partir del año 1999, encontraron energías renovadas para ambos (Institución y práctica artística), como fruto de su mutua colaboración.

Indiscutiblemente ha sido el esfuerzo del artista revolucionario quien ha marcado los diferentes estadios artísticos, y sobre todo desde la aparición de los mass media.

Pero el nuevo artista configurado por el espacio, se ha mutado hacia un nuevo creador⁴³⁷, que sería todo especialista de cualquier rama del conocimiento, que mediante el talento o la destreza técnica sea capaz de proponer sistemas de transmisión del conocimiento, y conectar con las nuevas formas de las generaciones digitales de usuarios.

⁴³⁶ DANTO. Op. Cit. Pág. 128.

⁴³⁷ RICO, J.C., FERNÁNDEZ, L, ALCALÁ, J.R. *¿Cómo se cuelga un cuadro virtual? Las exposiciones de la era digital*. TREA. Gijón. 2009. Pág. 163.

Por lo tanto, el concepto del nuevo artista que trabaja en el sistema red, no tiene que estar considerado como tal, sino que son las instituciones y las políticas del flujo del medio las que crean los nuevos personajes del siglo XXI.

Esto nos lleva a la polémica de la amplitud y las posibilidades, pero ciertamente, es el criterio de las instituciones y los agentes culturales los que están implicados en determinar qué es, y que no es arte, más allá del hacedor de la obra. Este problema parece zanjado en el sentido de que existe desde todos estos estamentos un valor unitario en proponer aquellas y en las que suele existir concordancia, por lo que no es la cantidad ingente de obras y sus hacedores la problemática, sino la capacidad de éstos para crear nuevas obras reflexivas y novedosas.

Pero además de este planteamiento, el nuevo medio ofrece otras posibilidades, cambiando el paradigma de lo que hasta ahora se ha considerado la obra de arte y por ende al artista. Así Brea, plantea que el artista del siglo 21, será aquel que no perciba sus ingresos por la plusvalía que se asocie a la mercantilización de sus obras, sino que percibirá unos derechos asociados a la circulación pública de las cantidades de concepto y efecto que su trabajo inmaterial genere⁴³⁸, por lo que serán las nuevas políticas de enlaces, y estrategias políticas y distribución las que marcarán la nueva concepción del objeto artístico.

No sólo se modifica el concepto de obra artística en el ciberespacio, sino que también es el concepto de la obra en sí misma la que ha sido mutada, adaptándose al medio y a las nuevas fuerzas sociales.

⁴³⁸ BREA, J.L. *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. Centro de Arte de Salamanca. Salamanca. 2002. Pág. 158-159.

8. NUEVOS VALORES PARA EL ARTE EN EL SIGLO XXI:

Partiendo de la base que la evolución del objeto artístico y su consideración, se encuentran en evolución, la aparición de las tecnologías informáticas y en especial, la digitalización de la obra han supuesto nuevos valores de los cuáles a continuación exponemos por su importancia para la valoración de la intersección de los dos paradigmas estudiados, sistema-red y arte.

8.1. Naturaleza de la imagen actual. La cultura del simulacro

Cómo bien expuso Baudrillard a lo largo de su bibliografía, el objeto se ha convertido en un artículo de consumo, que funciona principalmente como símbolo sin referencia, exceso de simbolismo para un imperceptible referente e incluso hasta su inexistencia. Ya no se vende la mercancía, se venden los conceptos y los símbolos. Todo esto ha desencadenado en una cultura donde el símbolo sin referencia impera y la cultura del simulacro se ha sentado a nuestro lado. En esta cultura del simulacro, toda representación es falsa, si no, sería lo que representa, y no sería una re-presentación. Cohabitamos con representaciones. Cohabitamos con simulacros.

Este simulacro hace que la frontera entre lo real e irreal no esté clara. Todos los medios audiovisuales participan en este simulacro, debido al desarrollo de la tecnología digital, que como expresaba Roman Gubern⁴³⁹, es la imagen sin cicatrices, en la que no encontramos las señas de manipulación.

Baudrillard expone como tesis general a su pensamiento, que estamos seducidos por el mundo hiperreal y posmoderno de puras imágenes flotantes, detrás de las cuáles no existe nada, ya que nuestro mundo está guiado por la

⁴³⁹ GUBERN, Roman. *Acercamiento entre el cine y el videoarte*. Caixa Forum, Madrid. 17 de noviembre de 2008.

imagen, que *ya no pueden imaginar lo real, ya que ella misma no lo es (...)* es una transcripción despiadada⁴⁴⁰

Baudrillard argumenta que vivimos en el universo de los medios de difusión en el que existe cada vez más y más información y cada vez menos significados. Opina que este exceso de información imposibilita la respuesta por parte de aquel que lo recibe. Esta información a alta velocidad destruye la perspectiva del significado. *Lo real* ha sido sustituido por la presentación continua del espectáculo, su significado en imágenes. *La realidad ha sido expulsada de la realidad*⁴⁴¹.

Este mismo autor argumenta que la propia pasividad de las masas es al mismo tiempo la salvación, porque al volverse pasivos de alguna manera anulan los efectos de los medios de difusión. Esto crea una *implosión* del significado que cortocircuita el sistema. Por ello las masas resisten a los medios de difusión, al absorber sus mensajes sin responder a ellos por medio de una denegación del significado.⁴⁴²

Por medio de esta *implosión*, cualquier tipo de opinión no sólo se vuelve imposible sino irrelevante, ya que no importan tanto las opiniones de la masa, sino la importancia de los medios como realidad absoluta y creencia total en su discurso. La sociedad por ello se estratifica por influencias de la *implosión* y la importancia de la imagen. Haciendo referencia al tema que nos ocupa, y sobre la imagen en el ciberespacio, *podemos empezar a hablar de comunidades del espacio electrónico (más que de geográfico) y de nuevas formas de política que son conducidas a través de los medios de difusión electrónicos*⁴⁴³, lo que él denomina *mayorías silenciosas*.

⁴⁴⁰ BAUDRILLARD, Jean. *El crimen perfecto*. Anagrama. Barcelona. 1996. Pág. 15.

⁴⁴¹ BAUDRILLARD, J. *Ibidem*.

⁴⁴² MORLEY, David. *Estudios culturales y comunicación. Análisis, producción y consumo cultural de las políticas de identidad y posmodernismo*. Paidós Comunicación. Barcelona, 1998. Pág. 103-104.

⁴⁴³ MORLEY, D. *Op.cit.* Pág. 106.

Además de esta visión respecto a la mirada del *objeto real*, y en particular sobre la imagen, no debemos olvidar que ya en el concepto platónico, los objetos que nos encontramos en una experiencia sensorial son tomados como meros símbolos, ecos imperfectos y mortales de las formas absolutas de lo bueno, lo verdadero y lo bello, que se supone que existen más allá del alcance de nuestros sentidos, más allá de la experiencia sensorial y más allá del tiempo y del cambio, ya que en la metáfora de la caverna, Platón sostiene que las formas extraordinarias de la percepción son meras sombras de lo real, de las formas de lo absoluto y lo eterno, que se sitúan más allá de la percepción sensorial. En esta visión de Platón, se distingue entre la realidad y la apariencia y entre el cuerpo y el alma.

Con la aparición de la tecnología, tal como apunta Baudrillard, la realidad la hemos resuelto con la simulación técnica, en la que la función del signo es hacer desaparecer la realidad, cosa que según este autor también es practicada por los mass media y el arte, *en los que el signo es vacío e inmaterial, y la simulación (...) es el destino fatal del mundo.*⁴⁴⁴

Dado que vivimos en una sociedad, en el que la imagen virtual forma parte de nuestra vida, y que en palabras de los situacionistas, la cultura del espectáculo funciona de manera *integrada* y que la mayor ambición en esta situación espectacular es que los agentes secretos se vuelvan revolucionarios y que los revolucionarios se hagan agentes secretos.⁴⁴⁵

Baudrillard apunta que la virtualidad instaurada en nuestra sociedad, ha situado al consumidor de imágenes en una situación de *performance* constante y ha dejado de ser un simple espectador como apuntaba Debord⁴⁴⁶, ya que al igual

⁴⁴⁴ BAUDRILLARD, J. Op.Cit. Pág. 22.

⁴⁴⁵ DEBORD, Guy. *Comentarios sobre la sociedad del espectáculo*. Anagrama. Colección Argumentos. Barcelona. 2003. Pág. 23

⁴⁴⁶ BAUDRILLARD, J. Op. Cit. Pág. 43-44.

que con las obras de Duchamp, lo virtual *ha extraído el mundo real para conferirle en otro lugar, en un campo que convenimos en llamar arte, una hiperrealidad inefable*⁴⁴⁷ ya que el arte actualmente se nutre de nulidad, de la descontextualización constante (*acting-out*) en que la virtualidad generalizada termina con lo real⁴⁴⁸.

Baudrillard apunta a que esta hiperrealidad surgida por las TIC, en las que vivimos en un mundo de simulacro constante, en el que a mayor definición del medio, existe una menor definición del mensaje, no son *los cuerpos los que proyecten las sombras, sino las sombras las que proyectan los cuerpos*⁴⁴⁹.

8.2. Cultura Visual:

La Cultura visual sería un concepto multidisciplinar en su análisis, ya que incluiría disciplinas como la Historia del Arte, la sociología, la psicología, la semiótica, la publicidad, la informática, el cine, el diseño, y cualquier otra disciplina que tuviera que decir algo sobre cómo la expresión de la forma, influye en el pensamiento humano. Se trata del mundo de las imágenes, sobre todo artificiales, que expresan y modelan nuestra forma de pensar, y de ver.

Se habla de cultura visual y no de cultura artística, porque hoy en día el panorama de imágenes artificiales inunda nuestro universo visual. La imagen artística, concretada en un espacio semi-divino, ha dejado paso a un aluvión de imágenes registradas o artificiales que encontramos por doquier.

Para adentrarnos en el análisis de la cultura visual, debemos definir, qué se entiende por el concepto de cultura, que es un concepto difuso y puede utilizarse en dos sentidos: como aquél concepto de cantidad de información y

⁴⁴⁷ BAUDRILLARD, J. Op. Cit. Pág. 45.

⁴⁴⁸ BAUDRILLARD, J. Op. Cit. Pág. 46-47

⁴⁴⁹ BAUDRILLARD, J. Op. Cit. Pág. 52.

conocimientos que adquiere una persona, o manifestación de una etnia humana, que tiene unas características propias y específicas.

El término cultura visual, fue utilizado por primera vez por Svetlana Alpers en el año 1987, en su estudio de la cultura holandesa del Siglo XVII⁴⁵⁰, haciendo relación a la necesidad de un método alternativo conmensurable que manifestara el cambio de visión de una cultura a otra (en este caso de una cultura holandesa a una italiana). Este libro abrió las puertas a la idea de la falta de centro en la cultura visual.

Basándose en este trabajo, el autor Jonathan Crary⁴⁵¹ indagó sobre la percepción y la visión en el Siglo XIX, momento en el cuál surge la subjetividad, lo que va en detrimento del modelo cartesiano hasta el momento existente.

Con los estudios visuales del modernismo, en el que existe una ruptura formal de la recepción, percepción y plasmación visual, se comienza a investigar, siendo enraizada con la contraimagen y el *underground*, donde el lenguaje no oficial o institucional estaba siendo transgredido, dando un valor formal a algo que no se había entendido hasta entonces. Con la llegada de la postmodernidad, el vacío teórico debido a la falta de límites y nueva vía en las líneas de representación. El concepto de arte quedó entonces abierto, ya que el paso de la obra de arte, a la transgresión de los valores formales fue difícil de evaluar.

Ampliando este concepto, el autor N. Mirzoeff,⁴⁵² llega a la conclusión que el auge de los mass media globalizados y de las instituciones de distribución de

⁴⁵⁰ ALPERS, S. *El arte de describir*, Blume. Madrid. 1987.

⁴⁵¹ CRARY, Jonathan. *Techniques of the Observer*, Cambridge. Mass, 1995.

http://www.conceptlab.com/notes/crary-techniques_of_the_observer.html Ult. Act. 21/06/10.

⁴⁵² MIRZOEFF, Nicholas. *Una introducción a la cultura visual*. Madrid. 2004.

imágenes ha supuesto que el arte se haya quedado limitado en un espacio reducido dentro de la economía de las imágenes visuales⁴⁵³.

La cultura visual en nuestro tiempo, en un mundo globalizado hace que compartamos más los parámetros culturales. Debido a los parámetros tecnológicos, la prevalencia de los medios de comunicación como hacedores de pautas de entendimiento, no sólo en la toma de contacto de la información de un modo monopolizador, sino en la forma en que nos ayudan a entender la información y dirigir nuestro punto de vista hacia determinado asunto, nos hacen unificar el pensamiento hacia un punto determinado, sea ideológico, filosófico o comercial.



Además del elemento tecnológico, habría que plantearnos la industria cultural, que crea el producto cultural como mercancía, como bien apuntó en los años 30 Walter Benjamin, y posteriormente en los 50 los situacionistas⁴⁵⁴. Rosalind Krauss por medio de *October*, viene editando desde el año 1976 la revista, con dedicación al análisis del arte y la cultura visual en nuestros tiempos.

Fuck You, 2000. Katy Dawkins

Obviando que los medios de información y mass media nos ofrecen un *lenguaje oficial* en palabras de David Crow⁴⁵⁵ que configura una manera estandarizada de pensar, y por tanto *de ver* determinada; lo que está bien o mal, lo que es saludable, o no lo es, lo que es femenino y masculino. Esto lo reflejaron los lingüistas como Barthes o Sausurre, cuando expresaron la diferencia entre el *habla* y el *parole*.

⁴⁵³ BREA, J.L. Op. Cit. Pág. 42.

⁴⁵⁴ DEBORD, G. La sociedad del espectáculo. Pre-Textos. Valencia. 1999.

⁴⁵⁵ CROW, David. *No te creas una palabra*. PROMOPRESS. Barcelona. 2007.

Existen personas que trabajan por expresarse con un *lenguaje no oficial*, o *parole*, como los *graffiteros*, o aquellos que por medio del arte nos enseñan otro nuevo modo de ver, que se sale de los patrones establecidos. Respecto a esta reflexión sobre las estrategias comunicativas llevadas a cabo por tendencias no institucionalizadas, el autor Peter Boudieu realiza un análisis sobre el pulso sobre el capital cultural y simbólico⁴⁵⁶.

El arte como manifestación humana, tiene el deber de enseñar estas nuevas vías de expresión, este margen o periferia que no abunda en este mundo del lenguaje oficial. Cualquier manifestación artística, que se considere como tal, debe de expresar una manifestación de colocar signos sociales en diferentes contextos, sin olvidar que toda elección entraña una significación.

La cultura visual en nuestros días dictamina nuestra forma de ver. Han sido muchos los autores que han tratado el tema, analizando desde un punto de vista histórico el cambio evolutivo en la manera de ver, en cómo el humano por medio de la iconografía, que entiende no sólo el *asunto primario*⁴⁵⁷, aquel que intenta examinar los elementos morfológicos de cualquier representación en la teoría de la imagen (líneas, formas, colores, etcétera) en palabras de Villafañe⁴⁵⁸, sino también los *asuntos secundarios* que tienen que ver con la significación dentro del contexto en el que son creadas, por medio de objetos y acontecimientos. Además se debe añadir un análisis de la *Significación intrínseca* que constituye el universo de los valores simbólicos, en la *manera en que las tendencias esenciales de la mente humana fueron expresadas*

⁴⁵⁶ BOURDIEU, Pierre. *Intellectual field and creative project*. Collier-Macmillan, Londres 1971.

Es interesante el texto de J. Manuel Fernández (U.C.M.) La noción de violencia simbólica en la obra de Pierre Bourdieu: una aproximación crítica. En Revistas UCM digitalizadas:

<http://revistas.ucm.es/trs/02140314/articulos/CUTS0505110007A.PDF> Últ. Act. 01/6/10

⁴⁵⁷ PANOFKY, Erwin en *El significado de las Artes Visuales*. Alianza Editorial. Madrid. 1975. Pp. 42-45.

⁴⁵⁸ VILLAFAÑE, Justo y MÍNGUEZ, Norberto. *Principios de Teoría General de la Imagen*. Ediciones Pirámides (Anaya). Madrid. 2006

*mediante temas y conceptos específicos*⁴⁵⁹, por lo que se alude a valores culturales. Este aspecto incluye la personalidad del autor, dentro de un contexto determinado, y cómo se materializa en una obra específica.

La aparición de la imagen artificial como obra de arte⁴⁶⁰, por medio de fotografías que sabiéndolo o no (en el caso de aquellos que no supieron que con su obra estaban firmando un sello de calidad) otorgó valor artístico a su obra. La diferencia fundamental radica en la intención, aunque siempre existen casos excepcionales, en los que se hace arte sin saberlo, y es la Institución artística o los agentes culturales que son capaces de catalogarlo como tal.

Pero, la multitud de imágenes que nos inundan no suelen tener un fundamento artístico, sino comunicativo y generalmente comercial. Casos como la marca Benetton que han sabido unir estos dos valores por medio de la fotografía de Oliviero Toscani, no dejan claro si la finalidad es de denuncia o de unión de los primeros parámetros. El calificativo de arte está en la significación que adjuntamos al significante, y en este caso siendo abierta la interpretación dependemos del juicio de los expertos.

Obviamente estos matices artísticos son importantes en el momento que las imágenes artificiales, que son aquellas que parten de la capacidad de reproducción del original en multitud de copias idénticas, surgen con la incorporación del cartel, anuncio lleno de color y vida en el siglo XIX. Artistas de la altura de Mucha, Toulouse Lautrec, o Cassandre, llenaron las ciudades de colorido y modernidad. A esto se refería Ferdinand Léger⁴⁶¹ en cómo el arte había salido a la calle y cómo cualquier ciudad, por medio de la visión de los

⁴⁵⁹ PANOFKY, E. (1975) Op.Cit. Pág. 60.

⁴⁶⁰ A través de fotografías como Cameron, Emerson (S. XIX), y en los inicios del S.XX, fotografías como Kuhn o Stieglitz hicieron del medio un objeto artístico.

⁴⁶¹ LÉGER, F. *Funciones de la pintura*. Edit, Cuadernos para el diálogo. Madrid. 1975. Pág. 180-187.

carteles se podrían considerar un homenaje al mundo artístico, a disposición de cualquier transeúnte.

Pero la exposición de las imágenes al mundo aumentaron por medio de la incorporación de la industria cultural, entendida como la proliferación de los medios de comunicación como hacedores de pensamiento, ideas y también de imágenes. La renovación por medio de los medios como el cine, el cómic, la prensa, y la aparición de la televisión a la vida doméstica, después de la segunda guerra mundial, configuró un nuevo universo de imágenes que hicieron que el capital icónico inundara los espacios públicos y privados de las sociedades urbanas. Este nuevo universo icónico ha sido bautizado con diferentes nombres por filósofos y teóricos como Gilbert Cohen-Séat, que en 1959 introdujo el concepto de iconosfera⁴⁶². Ampliando este concepto, Yuri M. Lotman⁴⁶³, habla de *semiosfera*, que desde un análisis semiótico designa el ambiente o entorno de signos que rodean al hombre moderno, y plantea que la iconosfera sería una capa más. Ya iniciado el siglo XXI, la escuela francesa de la mediología, ha realizado un estudio sobre los diferentes estadios mediológicos del hombre, en el que Régis Debray hace un estudio histórico de los diferentes medios, en los que se interpretan como acumulativos y no sustitutivos, en los que se fundamenta la medioesfera de nuestro tiempo.

Se quiere puntualizar, que no sólo nuestro panorama visual se ha ido modificando, sino que también el auditivo ha tenido que ir acoplándose al nuevo *soundscape*, como lo denomina el músico R. Murray Schafer,⁴⁶⁴ que ya en los años 70, define el mundo como una inmensa composición musical. Un paisaje sonoro que se compone de los sonidos principales, los cuáles son casi imperceptibles por el hábito de la escucha constante, así como señales sonoras que indican el cuerpo sonoro, que suele ser puntual y nos marca el entorno en el que nos encontramos. Por último destaca las marcas sonoras,

⁴⁶² GUBERN, Roman. *Del bisonte a la realidad virtual*. Edit. Anagrama. 1996 Pág. 109

⁴⁶³ LOTMAN, Juri M. *La semiosfera*. Edit. Cátedra. Madrid, 1996.

⁴⁶⁴ SCHAFER, Murray. *El nuevo paisaje sonoro*. Ed. Ricordi. Buenos Aires: 1972

que son propias de cada cultura, y que deben ser objeto de conservación, ya que son propias de cada una de ellas, y definen su propia idiosincrasia. Este autor también hace hincapié que por medio del registro de los diferentes paisajes sonoros, somos capaces de escucharlos con mayor percepción. Este registro fue inaugurado en los años 30 por Walter Ruttmann con la película *Week-end*⁴⁶⁵, en el que no se contaba una historia en imágenes, sino sólo el sonido nos hacía transcribirnos la situación a modo de imagen acústica⁴⁶⁶, como lo denominó Michael Chion, o el autor Wishart⁴⁶⁷, que hace referencia a la imagen mental que nos transmiten los sonidos.

La cultura visual, se puede englobar a la acústica, en el sentido que hay imágenes que nos recrean una semiosis ilimitada, creándonos una relación entre los diferentes signos, que pueden ser tanto imágenes como sonidos.

Como bien indica el autor José Luis Brea, la cultura visual se podría concretar como *la producción de significación cultural a través de la visualidad*⁴⁶⁸

Esta definición está marcada por la cultura. Ciertamente, la cultura visual, sea acumulativa o actual, en el sentido del acto en el que se realiza, es llevada a cabo por un bagaje experimental, que nos lleva a ver las imágenes de un modo determinado, condicionado por nuestra experiencia, cultura (tanto informativa como gregaria), sexo, edad e intereses. Nuestra forma de ver, es por tanto un híbrido que nos lleva a conceptualizar el universo de un modo particular e individual, de modo *performance*, o con *fuerza performativa*⁴⁶⁹ como bien apunta el autor. Cada vez que visualizamos llevamos un repertorio de modos de ver y de hacer.

⁴⁶⁵ RUTTMAN, Walter. *Week-end* 1928. <http://www.archivosonoro.org/?id=248> Últ. Act. 21/06/10

⁴⁶⁶ CHION, Michel. *La audiovisión*. Paidós Comunicación. Barcelona. 1990.

⁴⁶⁷ WISHART, Trevor. *Sound symbols and landscapes*. Edit. Simon Emmerson, *The Language of Electroacoustic Music*, cap 3, pp. 41–60. Harwood Academic, New York, 1986.

⁴⁶⁸ BREA, José Luis. *Estudios visuales. La Epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. Edit. AKAL. Madrid. 2005. Pág. 7

⁴⁶⁹ BREA, J.L. Op.Cit. Pág. 9

Por todo lo expuesto, la cultura visual, ha abierto los patrones cerrados de los estudios visuales, que se centraban en disciplinas como historia del arte o de los mass media, abriéndose en un estadio multidisciplinar y multimetodológico, abierto a las nuevas tendencias que puedan aparecer y abierto a las nuevas propuestas tecnológicas que variarán nuestra visión de la imagen y cambiará nuestra cultura.

Esta construcción social está anclada a los nuevos avances respecto a nuestro sistema neuronal. Así, la cultura, todo lo que vivimos transforma nuestro cerebro a partir del desarrollo del sistema nervioso central. Esta *Teoría de la Selección de Grupos Neuronales*⁴⁷⁰ está fundamentada en tres procesos: selección del desarrollo, selección de experiencias y la reentrada.

Por ser bastante compleja, y no entrando en detalle, sólo nos remitimos a decir que la fase de *selección* se produce a nivel embrionario y está condicionado por genotipo (carga visible genética) y el entorno prenatal que influirá hasta el nacimiento del bebé. La segunda fase *selección de experiencias* se inicia antes del nacimiento, y continúa durante toda la vida. En este proceso se seleccionan los grupos de neuronas que actuarán ante las diferentes experiencias, creando entre ellas grupos de privilegio según los estímulos. Por tanto, la cultura visual influirá en la modelación del cerebro, influenciado directamente por los estímulos recibidos, lo que Neidich llama un *cerebro cultural*.

La tercera fase, la *reentrada*, permite la sincronización temporal entre neuronas de diferentes regiones del cerebro, que se activan mediante la competición sobre la atención selectiva. En múltiples estímulos, existe una competición de las neuronas de dominar el circuito.

⁴⁷⁰ NEIDICH, W. *El control de la conciencia global*. En Estudios visuales... J.L. Brea. Pp. 224-242 en referencia a EDELMAN, G. *The Remembered Present*, Basic Books, N. Basic Books, N.Y. 1989. Pág. 45., y DUNCAN, J. *Cooperating brain systems in Selective perception and action* Edit. Inui y J.L. McClelland. Cambridge, Mass, The Mitt Press. 1996,

De estas fases dependen el contenido de la memoria a largo plazo, y la experiencia propia de la subjetividad. Tal y como lo define este autor, en realidad son conexiones que compiten, por lo que él piensa que los sistemas de reentrada no están regidos por sistemas neurobiológicos, sino que sirven para describir fenómenos culturales.

Pero ampliando más el concepto este planteamiento, está influido directamente en cómo nuestra atención y por tanto los diferentes estímulos influyen en la modulación cerebral, por tanto, ante los cambios, como el caso tecnológico, las nuevas generaciones se acoplarán más fácilmente por un proceso denominado de transducción, que permite acoplarse a las nuevas situaciones cambiantes.

Por lo tanto, lo que postula este autor es que con el cambio de las tecnologías nuestro cerebro se ha ido acoplando a los nuevos estímulos, de manera que se ha ido transmitiendo sólo culturalmente, y no genéticamente. Por ello las generaciones que nacen junto a las tecnologías tienen más facilidad para acoplarse a éstas. Lo que ya anunciaba McLuhan con su concepto de *remediación*⁴⁷¹ por el que definía como los antiguos medios de comunicación se convierten en obligado contenido de nuevos medios, así el ciberespacio es una remediación de todos los medios anteriores tanto el telégrafo como la televisión. En este análisis se puede decir que cada vez que aparece un medio que remedia a otros, las generaciones que crecen junto a estos nuevos medios son capaces de acoplarse con mayor facilidad a los nuevos, pero por ser acumulativo, también lo hacen de los predecesores.

La memoria cultural sí es acumulativa y es, donde se produce el cerebro culturizado, que cuando muere, también lo hace su memoria visual, pero se mantendrá en su *habitus cultural*.⁴⁷²

José Luis Brea plantea una *nueva academia*⁴⁷³, en la que la alta cultura ha sido suplantada por el arte popular o entendible por todos, y con ello el término *arte*

⁴⁷¹ MORGAN ALLMAN, J. *El cerebro en evolución*. Edit. Ariel. 2003.

⁴⁷² NEIDICH. Op. Cit. Pág. 233

ha sido cambiado por el *visual*, siendo este menos ortodoxo y canónico. El desprestigio de lo visual por su inferioridad ha sido suplantado por lo globalizador, pasando del concepto a la falta del mismo (como sucede en el caso de representaciones sin concepto).

Las aportaciones al estudio de la imagen por parte de ilustres como Barthes o Derrida, han dado un nuevo enfoque al objeto de la imagen como aquella que representa y que es susceptible de modificar los significantes según quien las observe, lo que ha posibilitado y ampliado el abanico de posibilidades de la nueva idea de la imagen: la idea de la imagen como texto, en el que el comunicador da las pautas de la lectura pero no la cierra.

La imagen, por tanto, es soporte de información, y en este soporte se unen las diferentes disciplinas que forman el conocimiento humano, la construcción visual de lo social.

Esta nueva academia debe contemplar que la cultura visual no se centra sólo en la *interpretación de las imágenes*, sino también de la *mirada*, lo que alimenta la *reciprocidad visual*. Esta nuevo lenguaje de la imagen está contribuyendo a que multitud de imágenes sin significante, que se muestran por el efecto que éstas producen y no por lo que significan. Existe por ello un análisis cultural más que historiográfico (en contraposición con la historia del arte), siendo sincrónico y no vertical.

Dentro de esta disertación de Brea, el término estético, tan elogiado y alabado por los historiadores del arte, ha perdido validez a la hora de evaluar las imágenes.

Desde la aparición del *ready made*, y posteriormente el *arte pop*, la estética se siente perdida frente a la imagen. Ya no existe el mimetismo sino la fuerza del símbolo, o lo que va más allá, la fuerza que éstas producen.

En la medida en que la imagen se hace la merecedora de todas las herencias, la fuerza reside en cómo sus símbolos transmiten ideología y construye lo social.

⁴⁷³ BREA, J.L. *Estudios visuales...* Pág. 62-74

9. LUGARES DE EXPOSICIÓN DEL OBJETO ARTÍSTICO:

El objeto artístico y en su consideración como tal, ha sido unido a un espacio ideado para ello. El objeto ha sido considerado un bien cultural y la Institución se ha sentido en la necesidad de crear lugares para almacenar y exponer aquellos objetos que se consideraban idóneos para representar, no sólo los diferentes momentos históricos del humano, sino su cambio cultural, social y de pensamiento. Con ello nace la idea de patrimonio cultural, que surge en el Renacimiento. Desde este entonces, la Institución reforzará esta idea de objeto elegido para designar una época.

Además, el objeto artístico va indisolublemente unido a su sentido mercantil, por lo que surge una doble entidad del objeto artístico: por un lado, aquel testimonio humano del sentir, y por otro, el objeto artístico como entidad mercantil. La Institución por tanto, no sólo se encuentra en la obligación moral de salvaguardar estos objetos, sino que también suele participar en esta doble naturaleza, ya que por medio de la adquisición monetaria, es capaz de poder ostentar los derechos de exposición y explotación comercial.

A continuación se exponen los diferentes lugares en los que podemos visionar un objeto artístico, que por su gran envergadura he diseccionado por intereses económicos y culturales.

Por otro lado se hace un apunte a la figura del coleccionista, que tanta fuerza ha cobrado en los últimos años, en los que se une la idea de aquella persona que ama el arte, pero que ve en el él un objeto mercantil.

9.1. El Museo:

El museo es una institución artística y cultural que en los albores del siglo XXI se configura como uno de los espacios expositivos con más éxito, no solo por su espacio físico delimitado para albergar exposiciones permanentes y temporales, sino como centro de aprendizaje y documentación. El museo

comenzó siendo en el Renacimiento un lugar expositivo donde se albergaban las obras de arte, para mostrarlas al pueblo, lo que solía demandar un espacio “palaciego” ya que confinaban en este nuevo espacios, obras de arte que habían sido enajenadas de antiguos palacios, y configuraban un lugar semejante a un lugar de culto, en el que no era fácil entrar. Esta idea dio mayor honor y envergadura a la obra artística, y comenzó a crear un espíritu místico alrededor del arte que continua hasta nuestros días. Con el desarrollo de la obra de arte y sus diferentes etapas en la representación humana han ido abriendo nuevos lugares para su confinamiento. Por ello, cuando aparece el movimiento contemporáneo, se idean nuevos espacios para albergar nuevas muestras artísticas como son la fotografía, el video o la caja de brillo de Warhol.

Estos aspectos se irán perfilando en los diferentes apartados de este punto, pero se comienza, haciendo distinción sobre la estructura organizativa de los museos que ha ido cambiando desde los años 80 hacia el presente, y que pueden ser de dependencia orgánica, dependencia con autonomía de gestión, organización sin ánimo de lucro y de entidad privada⁴⁷⁴. A continuación indico los datos más relevantes para cada uno de ellos:

9.1.1. Estructura organizativa de los museos:

9.1.1.1. Museos de dependencia orgánica:

Pueden ser museos nacionales, regionales, provinciales o locales y dependen de la Administración Pública, de una universidad o de una empresa.

Se financian mediante asignaciones procedentes de los presupuestos de la organización de la dependen, y generalmente son partidas presupuestarias, no subvenciones.

⁴⁷⁴ LORD, B. Y DEXTER , G. *Manual de gestión de museos*. Ed. Ariel Barcelona. 1998. Pág.

Las colecciones permanentes y el edificio suelen pertenecer a la estructura superior de la que dependen.

Estos museos pueden ser de entrada gratuita o de pago, destinados a sufragar parte de la financiación. Las rentas que generan van a parar a la entidad superior de la que dependen orgánicamente, no beneficiando directamente al museo, lo que influye generalmente en la calidad de los servicios que ofrece. A veces suelen nutrirse de un “grupo de amigos del museo” para conservar parte de las ganancias obtenidas.

Este tipo de museo, posee un patronato de gobierno que sólo tiene carácter asesor y realiza el puente de comunicación entre el órgano superior y el director del museo, que es elegido por el patronato.

9.1.1.2. Museos con autonomía de gestión:

Estos museos difieren de los anteriores en que disponen de un órgano de gobierno nombrado por la Administración. En este órgano de gobierno están representados diferentes grupos sociales y suple al anterior patronato, pero por el contrario, establece líneas de actuación del museo y aprueba sus proyectos. Elige al director del museo.

Este tipo de organización, intenta evitar el partidismo político en la Institución y estimular la obtención de ingresos adicionales. El personal del museo pueden ser funcionarios (o empleados de la empresa de la que dependen, si no es una Administración Pública) o contratados directamente por el museo.

La financiación pública se hace por asignación anual, pero presentada como una subvención, lo que hace que la partida no sea fija, por lo que tienen que buscar financiación privada o buscar otro tipo de subvenciones institucionales.

A diferencia de la organización anterior, tiene disposición de los ingresos que se producen en taquilla.

9.1.1.3. Organización sin ánimo de lucro:

Los patronatos en este caso son órganos de gobierno y no sólo asesores, asumiendo colectivamente la responsabilidad legal y financiera del museo.

Dependiendo del país deberán acogerse a los requerimientos legales para su constitución, y las exenciones fiscales pertinentes.

En este caso las colecciones del museo, como las instalaciones pertenecen a la organización, contratando directamente al personal.

La financiación es una mezcla de fondos públicos y privados, como donaciones y el ingreso por la entrada. El papel del trabajador voluntario tiene un papel destacado en este tipo de organizaciones.

9.1.1.4. Entidades privadas:

Museos regidos por fundaciones, personas o empresas privadas. Pueden funcionar como fundaciones privadas sin ánimo de lucro o como negocio de los propietarios. En este último caso hay que recalcar que según la definición de museo de la UNESCO, el museo es una Institución que no persigue el beneficio. Estas entidades privadas poseen también las colecciones y a veces las instalaciones. La financiación procede de los propietarios y de los rendimientos que genera, que además de la entrada que paga el visitante, también suelen disponer ingresos por tienda y restauración.

Suele contratar a un director y nombrar un comité asesor. Raramente se encuentran voluntarios.

9.1.2. Departamentos de los que consta un museo:

Los departamentos generalmente son tres: el departamento de colecciones, que tiene que mantener y actualizar las colecciones permanentes del museo. Es el departamento en el que más se invierte y el más importante. Tiene labores de conservación, restauración y documentación. El segundo sería el de administración, que incluye al personal, las finanzas, promoción y desarrollo, seguridad, atención al visitante y el mantenimiento. Y en último lugar el departamento de actividades, que gestiona las exposiciones, el diseño, la educación, las publicaciones, la comunicación y el marketing.

La adopción por parte de los museos de una estrategia de formación y promoción, es quizá el área más importante en este incipiente Siglo XXI. Este nuevo reto, afecta a la filosofía del museo y la tecnología que obliga a utilizar para la comercialización de producto propio y las expectativas de públicos potenciales.

El interés por la gestión del conocimiento que comenzó en los años 80, y que hoy se plantea como la herramienta fundamental en cualquier empresa, ha llegado hasta el territorio cultural. Los museos destinan fondos para realizar talleres y guiar a los visitantes para que puedan entender el arte. La formación tanto a los empleados del museo como al visitante se configura como la esperanza del museo del futuro.

Esta nueva manera de entender el museo, hace que se incremente el interés cultural de la población y aumente el nivel intelectual, y por efecto de todo ello la tan ansiada moral de exigencia del público conocedor del arte hacia la institución cultural.

Además, el desarrollo sostenible del museo actual y futuro pasa por dar mayor libertad al museo y crear herramientas para una mayor financiación, lo que impulsa a trabajar a la Institución a ser más atractiva y

desarrollar la creatividad, tanto en las exposiciones como en la manera de exhibirlas, como en la creciente cooperación entre los museos para realizar préstamos temporales.

Además, cada día más se acercan a ser una argucia política y alimentar la buena imagen de los gobernantes, “en casos como Glasgow o Bilbao los museos se han convertido en piezas básicas del programa del gobierno para cambiar tanto la imagen como los fundamentos económicos de una comunidad”.⁴⁷⁵

Existe un Consejo Internacional de Museos (ICOM), que sirve para crear lazos entre los museos, entre sus profesionales e institucionales, con congresos tri anuales, la edición de una revista *Museo*, así como por medio de boletines y comités.

9.1.3. Gestión de la información en las instituciones culturales:

La conservación y la gestión de la información tienen una importancia crucial en el museo, no sólo por la procedencia de la obra de la que son propietarios, sino por el compromiso del museo de divulgar toda la información disponible acerca de las colecciones. Además esta información no sería valiosa si no pudiese relacionarse con la ubicación de cualquier objeto dentro o fuera del museo.

En el año 1988 la Tate Gallery, de la mano de su director, Nicholas Serota, innovó con lo que a partir de entonces se denominó Nuevos Montajes Expositivos. Serota instituyó una actuación basada en sacar a la luz cada año una parte de la colección permanente, ya que hasta la fecha sólo se mostraba un quinto del total de la colección. Además, incorporó sobre la pared textos de unas doscientas palabras, de grandes dimensiones, que daban cuenta de lo que se iba a contemplar, además

⁴⁷⁵ LORD y DEXTER. *Manual de gestión de museos*. Ariel. Barcelona. 1998. Pág. 69

de una cartela explicativa de ciento doce palabras. Todo esto supuso un cambio estético en la manera de informar a los visitantes de las exposiciones, que fue aceptado con buen agrado e imitándose el modelo por todo el mundo.

Además, de la información expositiva, los museos tienen como misión la distribución de la información que posee. La conversión de esta información a soporte magnético, y la digitalización hace más real el acceso del público a la información, relacionar información dentro de las bases de datos del propio museo o entre distintos museos, hace que sea una necesidad creciente la gestión de la información.

Las posibilidades de cooperación entre las diferentes instituciones a través de Internet, significa mayores oportunidades de compartir información tanto entre museos como desde dentro de los mismos museos. El informe de 1995 *Report of the commission on the Future of the Smithsonian Institution* de 1995, señala que este museo fue el primero en crear una red de alcance mundial a través de la informática.

Además de la información *on-line*, es decir, la página *www*, la información de las instituciones culturales pueden ser distribuidas por soporte *off-line*, que son aquellos soportes CD-ROM o DVD que utilizan la tecnología digital.

9.1.4. Consumidores de los museos:

Desde el punto de vista social, la ayuda estatal a las artes en general, es un tema controvertido⁴⁷⁶. Se piensa que las capas sociales que poseen mayor nivel de renta es aquella que participa más en el

⁴⁷⁶ TOWSE, R. *Manual de economía de la cultura*. Edward Elgar Publishing Limited. Edición fundación Autor. Madrid. 2003. Pág. 78.

disfrute del *high cult* como la danza o la ópera, que se consideran los sectores con más subvenciones.

El consumo de bienes y servicios culturales, requiere de un tiempo por parte del consumidor, siendo éste a veces escaso en las altas rentas, por lo que será la clase media-alta la que dispone de tiempo suficiente para dedicar al consumo cultural.

Se cree que debe existir un esfuerzo por medio de las instituciones para poder formar al espectador acerca de todos los elementos que se consideran artísticos en sus exposiciones. Aun así, es fundamental comenzar por asistir asiduamente a las exposiciones que están a nuestro alcance, e Internet se configura como una ventana al mundo donde se encuentra acceso a todo tipo de información, así como visitas virtuales a páginas de instituciones artísticas (museos, centros culturales, galerías, Ferias y Beniales). Los medios de comunicación ya tienen un empeño importante a este respecto, ya que favorecen el acercamiento del público al arte por medio de artículos y secciones al respecto. El acercamiento por tanto del público hacia el arte es más factible y fácil que antes.

9.1.5. El museo generador del bien cultural:

Los museos contribuyen a generar y consumir cultura. Arthur Danto considera que el museo⁴⁷⁷ es una infraestructura dentro de la organización artística, que tiene que comprometerse con el cambio artístico que se está produciendo y saber guiar y acoplarse a los cambios suscitados por los artistas y los medios, teniendo que renunciar a gran parte de la estructura y la teoría que define el museo tal y como lo

⁴⁷⁷ DANTO, A. *Después del fin del arte. El arte contemporáneo y la linde de la historia*. Paidós. Barcelona 1999. Pág. 39

entendemos, el lugar donde se encuentran las obras consagradas del arte, y donde podemos encontrar la obra física u objetual.

El producto que ostenta el museo no ha perdido su carácter místico, en la medida en que sigue siendo la máxima institución y es quien consagra a los artistas y las obras. Por lo tanto, la idea de arte exclusivo para los artistas encontró aquí su lugar de acogida.

Ahora bien, la situación ha cambiado de tal manera que hasta las instituciones culturales como los museos han realizado exposiciones temporales sobre producción *amateur*.

Las instituciones tienen como reto el acoplar las nuevas prácticas artísticas, entendidas como producción cultural por medio de la apertura a iniciativas como las emprendidas por la Casa Encendida de Madrid, el MUSAC o la LABoral de Gijón que ponen la Institución al servicio del ciudadano para poder realizar sus obras con mayor apoyo institucional, bien como muestras, bien como residencia o apoyo instrumental.

9.1.6. El museo como medio de comunicación.

La nueva perspectiva a la que se tiene que acogerse el museo actual viene condicionada por la sociedad de la información. Los nuevos medios han creado una necesidad comunicativa constante por la que deben interactuar con el público de otra manera. A partir de los años 80 el museo deja de ser el lugar de confinamiento de las obras artísticas para convertirse en un lugar de diálogo, en el que se hace necesaria la participación del público asistente, por lo que la *nueva institución* debe tener una comunicación más abierta, en la que se debe indagar sobre las nuevas necesidades sociales, descubriendo las nuevas parcelas para crear una actuación definida y productiva.

Este nuevo modelo comunicativo posee dos vertientes, por un lado, realiza unas funciones similares a los medios de comunicación social, ya que pretende que el mensaje que vierte el museo llegue al mayor número de personas; y como segundo factor, se ve en la necesidad de serlo como un acto evolutivo y adaptativo, en el que el visitante tiene opción de poder dar a conocer sus gustos y aumentar sus experiencias. Todo ello en resumen, los sugiere una nueva comunicación museal.

En los museos históricos, existía una equivalencia entre el contenido y el continente, ya que las obras de artes antes depositadas en palacios debían acogerse en lugares similares. En estos *antiguos museos* el recorrido era trazado por la disposición de las salas, y el modo de conocimiento se producía a modo de documento de las distintas etapas de la evolución de una determinada cultura⁴⁷⁸. En este nuevo modelo, en el que el museo se acepta como un medio de comunicación, la exposición debe suponerse como un lugar democrático en su recorrido, y acoplar los nuevos medios para poder crear unos nuevos, pudiendo desplazar la obra de su lugar original, o más llamativos, y ayudando al visitante a interactuar con el objeto artístico.

En resumidas cuentas, el objeto adquiere una nueva dimensión.

La utilización de nuevos lugares expositivos, poniendo como ejemplo el caso de Madrid con el antiguo Matadero de la ciudad, ha abierto el valor *vernacular*, utilizando su arquitectura como una manera de comunicar los nuevos derroteros en los que nos sumergimos, en los que el lugar de confinamiento, se convierte en un lugar lúdico, de entretenimiento. Es por ello que el nuevo museo se ve obligado a incrementar sus posibles actividades para convertirse en una alternativa de ocio, ofreciendo lugares públicos como los destinados a la restauración, bibliotecas, tiendas y librerías. Esta idea de arquitectura unida al museo, tanto si es *vernacular*, como si representa en sí misma la obra de arte (como en el

⁴⁷⁸ HERNANDEZ, F. *El museo como medio de comunicación*. Trea. Gijón. 1998. Pág. 28.

caso del museo Guggenheim de Bilbao o el Pompidou de Paris) representa un diálogo entre el museo y el visitante.

Esta nueva arquitectura, unida a un nuevo espacio expositivo, por medio de la iluminación y la sonoridad, además de todos los dispositivos tecnológicos que estén al alcance (reconstrucciones, técnicas de video, cascos infrarrojos, o cambios en la puesta en escena), afectan al visitante del museo, que es trasladado a una nueva dimensión, en el que además de la obra, él es el protagonista, una *museología de enfoque* como bien la denomina Francisca Hernández.

En esta visión del protagonismo del visitante, se realizan conferencias, coloquios, o iniciativas para la investigación, que hablan de una sinergia participativa, entablando una nueva relación de apertura que lejos queda de aquel lugar sagrado en el que se iba a deleitar el espíritu. Este proceso abre las puertas a un nuevo entendimiento, en el que por medio de la formación al visitante, crea un nuevo valor al arte, más cercano y más entendible y además ayuda a una cuantificación que revertirá en que la ayuda financiera siga manteniéndose o aumente.

El museo como centro de documentación y depósito de la obra, y el nuevo museo comunicativo⁴⁷⁹, no tiene por qué ser excluyentes sino que pueden ser complementarios, y se deben de utilizar todos los medios disponibles para hacer llegar su contenido a la sociedad, añadiendo nuevos significados a las obras y adaptándose a las nuevas demandas, creando con ello a una nueva semiótica de la participación⁴⁸⁰. Como respuesta a éstas, la Institución museística ha elevado el objeto cultural al estadio artístico, eliminando en ocasiones el aura de la obra de arte, así se están creando museos que tienen un valor ontológico más que

⁴⁷⁹ Las alusiones al Museo como un medio de comunicación, han sido recogidas tanto de la autora F. Hernández, como de J.C. Rico.

⁴⁸⁰ HERNÁNDEZ, F. Op. cit. Pág. 64.

artístico, ya que exponen elementos cotidianos como la utillería de campo, reservas naturales o el folclore. Este movimiento es debido a las nuevas sinergias: *cuando un objeto ha cumplido su corto ciclo de vida que se le ha asignado, pasa a convertirse en objeto de museo.*⁴⁸¹ Este aspecto ontológico del nuevo museo hace que se muestre como un renovado depósito de memoria, más vivo y en continuo desarrollo.

9.1.7. El museo virtual:

Estas nuevas necesidades comunicativas, han llevado a la Institución a la adaptación a las nuevas demandas propuestas por la sociedad de la información. El nuevo museo ha tenido que entrar en el espacio virtual y con ello ha tenido que digitalizar y virtualizar la obra de arte, esto es el resultado de que el museo como cohesión entre la cultura y el movimiento social tiene que adaptarse a los tiempos.



Museo Virtual Louvre

Esta proceso, no lleva un ocultar o anular al espacio físico expositivo existente, sino que se supone un proceso de actualización y no por ello la duplicidad. El museo se abre a una nueva identidad, que le es propia por su nuevo estado virtual. Mutado el concepto se renueva el esquema⁴⁸², entrando así en un nuevo marco expositivo con multitud de posibilidades pero también de polémica.

No es ya la duplicidad de la obra de arte, y la pérdida del aura como auguraba Benjamín en los años 30, en el que la duplicidad era física y

⁴⁸¹ HERNÁNDEZ, F. Op.cit. Pág. 56.

⁴⁸² DELOCHE, Bernard. *El museo virtual*. Edit. Trea. Gijón. 2001. Pág. 69.

por tanto tangible. En el proceso virtual, la obra de arte deja de ser objeto para pasar a ser una percepción de lo sensible.

El autor Bernard Deloche basándose en la filosofía de la estética de A. Baumgarten expone que el *arte es la presentación de lo sensible mediante un artefacto*⁴⁸³, entendiendo artefacto como un producto artificial, y por tanto no es la presentación de la obra física tangible, la



única opción para el arte, sino que también se debe mostrar la experiencia sensible. En este mostrar la experiencia, concebimos la obra de arte virtual como una obra en particular, reflejo de la original, pero con una entidad propia.

Presentación Museo Virtual Guggenheim

El hecho de adaptar en algunos museos las TIC, lleva en sendas ocasiones el uso de la interactividad, es decir, existen obras que se muestran completas con la interacción y eso nos lleva a la pregunta de que si realmente es el depositario de los expósitos intocables, sagrados o inamovibles. La obra de arte ha cambiado, y por tanto el museo se convierte en un nuevo lugar, donde alberga nuevas obras que ya están perdiendo el carácter primordial del antiguo museo: aquellas obras que sólo se contemplaban en vitrinas.

Obviando que el museo tiene este carácter dinámico de adaptación social⁴⁸⁴, hace que podamos contemplarlo desde dos puntos de vista: el

⁴⁸³ DELOCHE, B. Op.cit. Pág. 49-50.

⁴⁸⁴ Recordemos que en este proceso de adaptación, existió el *museo de papel* de Casiano dal Pozzo (en el British Museum) que constituye el primer modelo de sustituto museal hasta llegar al museo en CD-Rom actual.

museo real, el tangible, ya no sólo es depositario de expósitos, sino que se adapta a las nuevas dinámicas, en las que la Institución debe *acomodarse*, y por otro lado, la aparición en el medio cibernético nos ofrece una nueva dimensión de lo museal.

En su *otra naturaleza*, el museo virtual no tienen porqué existir como duplicado de un original físico, sino que puede existir independiente de que no existe una correlato en la realidad física. La virtualización es el acto por el que una cosa cambia de dimensiones debido al desplazamiento, por lo que esta nueva produce un equivalente, pero que se configura como un algo diferente.

Ante esta nueva materia, el museo debe desde la museología⁴⁸⁵, es decir, desde la filosofía de lo museal, estudiar cómo la incorporación de las TIC posibilitan nuevas formas de entender y mostrar las obras, así como el nuevo papel del visitante.

El médium entre el museo y el visitante se establece por medio de las TIC. Es lo virtual que media entre los dos y es por ello, que se configura como el nuevo lenguaje a utilizar, en el que tanto el visitante como el museo deben vehicularse, apareciendo el “espacio” como material a moldear en multitud de presentaciones y puntos de vista⁴⁸⁶. El espacio, es por tanto experimental y ficticio. Este espacio ficticio ha sido utilizado desde los inicios del arte, ya que la plasmación de cualquier imagen hace crear un espacio independiente del real, aislado, enajenado hasta llegar al nihilismo, en el que no existe espacio, no existe obra artística, sino que es el acto sin espacio el que configura la obra.

⁴⁸⁵ Es importante hacer una distinción entre la *museografía*, disciplina que tienen como objeto resolver la presentación de las colecciones con todas sus diferentes facetas y la *museología*, que es la filosofía que se encarga de estudiar los fundamentos de la Institución y su funcionamiento y por tanto, evaluar los cambios que pueden acontecer con la incorporación de las TIC.

⁴⁸⁶ DELOCHE, B. *El museo virtual*. Trea. Gijón. 2001. Pág. 53.

En las ocasiones que es el acto, el concepto o la idea son las que configuran la obra de arte, cualquier cambio en el esquema mental cambiará la manera en que se entiende la obra. Esto también ocurre en el transcurso de la historia del hombre, y con ello la manera en que se configura el arte. Estos cambios suponen un cambio en el esquema mental (como es el paso del modernismo al posmodernismo) que implican una reinterpretación del mundo sensible. Retomando la idea de Heidegger en que el *Raum* era aquel espacio por construir un determinado sentido, el mundo virtual supone una reinterpretación de esquema, reinterpretación del *mundo sensible por medio de un nuevo artefacto*. Esta reinterpretación lleva en sí misma un grado de adaptación, que hace renovar los criterios estéticos suponiendo un nuevo reto para el arte.

Lo virtual no se debe confundir con lo inmaterial, sino, como se ha explicado anteriormente, lo virtual se opone a lo actual, en el sentido en que está pendiente de actualizar, y como expresa Deleuze, *lo virtual posee una realidad plena en tanto que virtual*⁴⁸⁷ y por otro lado, *el arte según este autor, no es sino la virtualización de lo sensible*⁴⁸⁸. La estética ha pasado a ser la problemática desviándose hacia el proceso de los intercambios sensibles. Respecto a esto ahondaremos cuando tratemos sobre la estética de la obra de arte.

Por tanto el arte en el museo virtual se entiende como una virtualidad elevada al cuadrado, y no por ello menos real, sino pendiente de actualización, ¿Pero no es eso lo que debemos hacer cuando nos exponemos a una obra de arte? Debemos de entender cuál es su significado, entender al autor, encontrar nexos de unión entre su forma

⁴⁸⁷ DELEUZE, Gilles. *Diferencia y repetición* Júcar, 1987. Pág. 269. Cit. DELOCHE, B.2001. Pág. 131.

⁴⁸⁸ DELEUZE, G. GUATARRI, F. *¿Qué es la filosofía?* P. 166. Cit. DELOCHE. 2001. Pág. 132.

de vida, entender porqué representó aquello de determinada manera y después acoplar ese esquema al nuestro, en el que se hace necesaria una actualización.

Una de las muchas ventajas que posee el museo virtual respecto al tangible es la capacidad de mostrar sin conservar y con ello, la obra de arte queda inmortalizada en su nueva faceta digital, susceptible de ser manipulada, diferida, y transportada. Muestra lo sensible en estado puro. La idea del nuevo museo que debe de ser vivo y cumplir su faceta en la sociedad, mostrar y *hacer ver* los expósitos, se hace realidad con el museo virtual. La idea de mostrar con las múltiples posibilidades que se plantean, hacen de este museo virtual, no un reto, sino una actualización para todas las Instituciones: conservar las experiencias sensibles con el fin de mostrarlas.⁴⁸⁹

La problemática sobre si el museo virtual se desvincula por su naturaleza del museo tangible no es real, ya que hereda de él la identidad, que se resumen en un reconocimiento social, en un garante de calidad y de cultura. Lo importante en lo museal *no es qué medio utiliza para exponer, sino el fin que pretende con ayuda de esos medios*⁴⁹⁰ que serán determinados por la museología.

En definitiva se puede decir que lo *museal*, sería todo acto, institucional o no, que trate de reunir de forma sustitutiva o directa objetos sensibles para presentarlos en público. Esto nos lleva a dilucidar dos cuestiones importantes, la primera sería que el mostrar objetos sensibles no tiene porqué ser obligatoriamente visible, ya que un museo que quiera exponer música como material artístico no presentará los instrumentos, sino que se centrará en lo sensible: la música. Por otro lado, la idea de

⁴⁸⁹ DELOCHE, B. Op. Cit. Pág. 81.

⁴⁹⁰ DELOCHE, B. Op. Cit. Pág. 118.

que lo museal puede ser sustitutiva del objeto sensible nos lleva a la idea de lo virtual.

Es interesante diferenciar el museo virtual *off-line* y *on-line*, en el sentido que el primero se basa en la utilización de interfaces de almacenamiento no conectadas a la red, que ofrece una serie de ventajas frente al *on-line*: el manejo de un volumen inferior de información, y derivada de ella una gestión más ágil de la información y la capacidad de control por parte de la Institución tanto de su uso como de su información.

Claramente el museo *on-line*, conectado al sistema red, también ofrece sus inconvenientes, como es la homogeneidad de sistemas y formatos, las limitaciones idiomáticas y con ella las culturales y los derechos de autor, por la disposición global de la red (cosa que queda limitada en el caso *off-line*), así como la imposibilidad de crear un museo interactivo grupal, donde los colectivos pudieran acudir al espacio, como ocurre en el museo físico.

Pero este tipo de museo *on-line* se abre a una nueva dimensión con multitud de nuevas posibilidades, de las que se puede destacar:

- Amplia el concepto de museo como medio de comunicación, ya que las posibilidades comunicativas por medio de herramientas como buzón de sugerencias o peticiones amplían el espectro de la demanda del visitante, así como sus gustos e inquietudes, produciéndose un verdadero proceso dialógico.
- En segundo lugar, provee un mayor facilidad de acceso al visitante, por no tener que desplazarse;
- Existe una globalización de la demanda;
- Posibilidad de una puesta en escena diferente para la obra, en la que se pueden cambiar temporalmente de la manera deseada, así como dar un nuevo valor al objeto;

- Se pueden enlazar diferentes obras que no tengan nexos históricos, pero sí artísticos, no sólo por su proximidad virtual, sino por medio de los hipertextos;
- Se pueden incorporar elementos suplementarios como sonidos (músicas, ruidos, diálogos, voz en off) en el recorrido o en las obras en particular;
- En el museo virtual es el lectoautor quien crea su propio recorrido;
- A su vez, el lectoautor dispone de mayor amplitud de información, con la creación de hipervínculos a otras páginas de interés, como aumentar la información en la propia página sobre las obras expuestas.
- También los ingresos del museo pueden aumentarse por la posibilidad de contener publicidad, o crear links a participantes económicos del museo virtual.
- Alcanzar las cuotas de visitantes deseadas, sobre todo en aquellos museos que tienen una dependencia pública o política.

En muchas ocasiones, al existir muchas obras de carácter digital entre las adquisiciones del museo, existe un desconocimiento sobre su patrimonio y sobre su posibilidad real de ser un museo virtual. Como en otras ocasiones, el problema suele darse por no tener claros los principios del museo que le lleven por una senda determinada, y quizá una prioritaria sea ésta: no almacenar y conservar, sino hacerlo funcional.

Además de las indudables aportaciones que tienen para el público, como la posibilidad de acceder a las colecciones de los museos de manera fácil y rápida, existe el debate sobre el problema de la utilización de las imágenes de por este tipo estas colecciones y sus consiguientes problemas legislativos, así como derechos de copia o rendimientos de explotación por parte de los artistas vivos.

No debe confundirse el museo virtual con el cibermuseo. El primero obtiene un carácter institucional heredado del museo tangible. Por otro lado, el cibermuseo, puede ser cualquier elemento ciberespacial con capacidad expositiva. En palabras de Deloche, *el cibermuseo no es más que una actualización contemporánea y particularmente espectacular del museo virtual*⁴⁹¹. Es el museo virtual el que da sentido al cibermuseo, pero aumenta con ello su problemática.

El conocimiento sobre las colecciones que poseen los museos se encuentran al alcance de cualquier persona que tenga acceso al sistema-red, pero ciertamente debe efectuarse un cambio legislativo para adaptarse a la evolución tecnológica, que es imparable. No obstante es un tema de debate que realmente no afecta a este estudio, pero sí, la orientación de la página Web de las instituciones culturales.

La orientación al visitante del museo por medio de las páginas Web se configuran dentro de un diseño de hipertexto y interactivo. Esta orientación se produce de manera tanto física como intelectual, es decir, se muestra un mapa sobre el espacio físico de la institución en el que podemos movernos virtualmente, a modo de letreros indicativos de las diferentes salas, así como los elementos físicos de los que consta la exposición, es decir, tamaño de los cuadros y soporte bidimensional de la exposición. Además, existe una orientación intelectual, clarificando el contenido de la exposición, siendo la descripción general según el tema expuesto, información sobre el artista y su obra como la descripción del detalle del cuadro, y el por qué del mismo.

Desde el punto de vista técnico, los archivos para que tengan una correcta utilización y dispongan de una óptima accesibilidad, requieren estar ubicados en entornos virtuales capaces de hacer fluir las posibilidades que ofrece (interacción y retroalimentación). Estos

⁴⁹¹ DELOCHE, B. Op.Cit. Pág. 189-190.

espacios idóneos para albergar trabajos virtuales *on-line* con intangibles, se denominan EGALAB⁴⁹² (o E.GaLab), que actualmente se encuentran en estado de experimentación, y que son financiados en parte por la Comisión Europea en su programa cultural2000⁴⁹³, además de iniciativas de centros de arte y nuevos medios. Son espacios virtuales, que desarrollan plataformas de 3D, construidos dentro de la red, generalmente multiusuario y con funcionamiento *on-line* en tiempo real. Poseen un sistema de navegación y funcionamiento propios (que es posible obtener de manera gratuita) y va dirigido a personas creativas.



EGALAB Gallery *Quinto modelo*⁴⁹⁴

Estos espacios EGALAB tienen como función servir de galería y laboratorio, ya que posibilita las presentaciones *on-line* y en tiempo real, siendo su máxima, *crear +hacer visible lo almacenado* por lo que necesita de una actualización permanente, ofreciendo información renovada sobre las mejoras en programas.

⁴⁹² RICO, J.C. (Coord.), FERNÁNDEZ, L. ALCALÁ, J.R. *¿Cómo se cuelga un cuadro virtual? Las exposiciones en la era digital.* Trea. Gijón. 2009. Pp. 148-157

⁴⁹³ E.Ga.Lab <http://www.egalab.net/main/about.php> Últ. Act. 21/06/10

⁴⁹⁴ <http://www.egalab.net/main/gallery.php> Ult. Act 21/06/10

Estos nuevos espacios técnicos crean la apertura hacia la creación en grupo, bajo una nueva plataforma actualizada, virtual y en 3D. Está claro que esto representa sólo la plataforma, el espacio en el que podemos actuar, pero no hay que olvidar que es necesario el aspecto humano y creativo.

Indudablemente este nuevo espacio⁴⁹⁵ entre lo tecnoplástico y lo multimedia inscritos en una arquitectura virtual 3D, y actualizado continuamente abre las vías hacia nuevos propósitos futuros ¿No sería este el espacio ideal para la comunicación, en el que no existirían problemas de idiomas y en los que el encuentro sería constructivo y artístico? Es por ello que el autor Juan Carlos Rico plantea que se configura como la plataforma ideal para albergar los museos virtuales, porque ofrece la posibilidad de poder ser interactivos por varios usuarios a la vez en un mismo lugar, genera así actuaciones multiusuario, y con posibilidad de una representación técnica compleja (3D, animaciones, interacciones más complejas que “acción-reacción” y dentro de entornos inmersivos cercanos a la idea de RV) y porqué no, también de complejidad conceptual, ya que daría mayor envergadura a la gestión y acceso a la información).⁴⁹⁶

Si en un futuro próximo los museos virtuales utilizaran estas plataformas serían más intuitivas y participativas. Si esta indagación comenzó hace menos de un año, ahora a la conclusión de este trabajo de investigación se asegura que la utilización del espacio EGALAB como lugar de encuentro entre el museo y la sociedad-red, ya es una realidad. EGALAB trabaja con sedes institucionales de Praga, Marsella y Cuenca (MIDE, Universidad de Castilla La Mancha).

⁴⁹⁵ RICO, J.C. 2009. Pág. 154.

⁴⁹⁶ RICO, J.C. Op.Cit. Pág. 155.

El museo virtual⁴⁹⁷ tiene la obligación ética de adaptarse con prontitud a este tipo de cambios de mentalidad, en que no interesa tanto ser propietario de la obra, obtenerla para su colección, sino mostrarla al público que intenta discernir lo que es arte y que no lo es, por medio de una institución sólida y con la agilidad que caracterizan los tiempos presentes y venideros. No sólo es inocular al visitante una forma de ver, sino ser capaz de *estar con ellos*, con las nuevas necesidades de las generaciones presentes y futuras. El museo virtual debe de estar vivo y por ello se hace necesaria una actualización al mismo ritmo que lo realicen el resto de las comunidades artísticas virtuales.

Así, expone el profesor Brea, que la función de las instituciones públicas respecto a las nuevas prácticas, con vistas a garantizar la inscripción en lo público, será más bien la de *promover u optimizar en entornos protegidos, la circulación social de aquellos contenidos que el libre mercado de las industrias culturales desestimaría en su regulación interesada por la ley de la audiencia*⁴⁹⁸.

No sólo el nuevo museo virtual debe de acoger todas las sinergias existentes en el sistema-red, sino que también hacen falta nexos de unión entre las instituciones ubicadas en el ciberespacio, lo que el autor Rico denomina *planeta museográfico*⁴⁹⁹, en el existe una necesidad de crear políticas museográficas que permitan realizar convenios de colaboración con otros museos virtuales, pudiendo así divulgar vía Web

⁴⁹⁷ Esta nueva propuesta del museo virtual actualizado, es llevado a cabo, por ejemplo por el Whitney Museum for the American Arts (Nueva York), que por medio de un proyecto denominado *Idea Line* pone al servicio del usuario la capacidad de navegar por obras del Net.art. También posee enlaces hacia Rhizome y otras páginas de interés: <http://www.whitney.org/arport/commissions/idealine.shtml> Últ. Act. 21/06/10

⁴⁹⁸ BREA, J.L. *La Era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. Centro de Arte de Salamanca. Salamanca 2002. Pág. 159

⁴⁹⁹ RICO, J.C., FERNÁNDEZ, L., ALCALÁ, J.R. *¿Cómo se cuelga un cuadro virtual? Las exposiciones en la era digital*. TREA. Gijón. 2009. Pág.173,

y *on-line* las colecciones de intangibles existentes. Pero para ello es necesario que las políticas económicas, de imagen y políticas de las instituciones museísticas se replanteen nuevos horizontes.

La globalidad no lleva a una pérdida del nombre de cada institución, sino que aquellas que creen más enlaces serán las que más visitantes obtengan, y con ello su peso, como institución abierta a las nuevas prácticas se verá como una apuesta de la institución particular.

9.2. La galería de arte:

Es aquel espacio físico, de propiedad individual, donde se cede el espacio a un artista para exhibir y comercializar su obra. Representan el núcleo central del mundo del arte⁵⁰⁰ y además intermedian entre un número limitado de artistas durante un largo período de tiempo.⁵⁰¹

Las galerías junto a los museos representan la puerta de entrada de los artistas hacia el éxito y la venta de la obra. Como apunta Olav Velthuis⁵⁰², la necesidad de las galerías de mantener una relación a largo plazo, hace que se mantenga un mercado estable y una estructura de precios constante para la obra del mismo autor, que representa lo antagónico de la casa de subastas, que no tienen esos vínculos de largo plazo con los artistas y carecen de incentivos para evitar la volatilidad de sus precios.

El intercambio económico entre el artista y la galería puede adoptar tres formas diferentes: empleo, adquisiciones directas o depósito.

⁵⁰⁰ FITZGERALD, M.C. *Making Modernism. Picasso and the creation of the Market for 20th.* New York. Farrar, Straus y Giroux. 1995

⁵⁰¹ RENGERS, M. y VELTHUIS, *Determinants of Prices for Contemporary Art in Dutch Galleries, 1992-1998.* Journal of Cultural Economics, 26, 1-28. 2002

⁵⁰² VALTHIUS, O. *Manual de economía de la cultura.* Ruth Towse. Publishing Limited Edición. Fundación Autor. Madrid, 2003. Pág. 91

El primer caso, el empleo del artista, sólo se encuentra en la parte más baja del mercado, o en galerías de baja calidad o escasez de proyección, donde la obra se hace de manera estandarizada dando lugar a una producción semi-masiva. La adquisición directa se da en los casos que la galería de arte adquiere la obra y la paga, transfiriendo con ello los derechos de propiedad, pudiendo cambiar el dueño el precio de la obra. En el caso de que prevea que ese artista se cotizará en un futuro, puede especular con la obra y mantenerla en su inventario. Este sistema de adquisición también es denominado sistema francés, ya que fue utilizado principalmente por marchantes franceses a finales del S. XIX y principios del S. XX. Pero la mayoría de las galerías de arte representan a los artistas mediante la tercera vía, el depósito en el que el artista deposita su obra en manos de la galería que la intenta vender. El galerista llevada a cabo una venta recibe un porcentaje pactado de antemano que suele suponer el cincuenta por ciento del valor de la venta.

En el caso de que la venta no se lleve a cabo, bien el artista retira la obra, bien se sigue quedando en depósito sin cambio de propiedad, o bien se realiza una venta directa por parte del galerista, lo que representa un capital inmovilizado en su inventario.

Lo cierto es que existen contratos estándar, legalmente vinculantes, aunque realmente los depósitos suelen darse sin ellos. La razón es que los términos exactos no pueden reflejarse en un contrato⁵⁰³, ya que un artista no puede ser contratado para realizar obras de arte valiosas en un futuro, en segundo lugar sería difícil para una de las partes controlar a la otra y asegurarse que se cumplan todas las estipulaciones, y en tercer lugar, los litigios son caros y podrían dañar la reputación de ambos. La justicia suele defender al artista en estos casos⁵⁰⁴.

⁵⁰³ CAVES, R. *Creative Industries. Contracts Between Art and Commerce*, Cambridge: Harvard University Press. 2000.

⁵⁰⁴ VALTHIUS, O. *Manual de economía de la cultura*. Ruth Towse. Publishing Limited Edición. Fundación Autor. Madrid, 2003. Pág. 93.

Este galerista además de ceder su espacio, es quien establece la relación con los clientes a base de publicidad o relaciones públicas para poder acoger al mayor número de visitantes posibles en dicha exposición. Los galeristas además mantienen vivas relaciones con las instituciones culturales animando a la compra de estas obras o incentivando a su exposición en recintos institucionales, aumentando con ello el valor de la obra. También es el galerista quien decide quién va a participar en las ferias de arte que pueden tener un ámbito nacional o internacional.

El alcance de la galería de arte es limitada. Dependerá de la capacidad de concurrencia que tenga, así como en el lugar donde se inscribe.

En las grandes ciudades, suelen recoger a un público concreto, especialistas en arte en general o personal inscrita en este sector que está interesada en dicha actividad.

Además de exhibir arte, existen galerías de menor categoría en la que se imparten cursos de pintura, pero este tipo de galerías no interesan para este estudio. En principio, tomaremos en cuenta aquellas galerías que sólo se dedican a la exhibición y venta de arte contemporáneo y que consolidan el universo de la alta cultura, proporcionando a los artistas una salida internacional.

La galería de arte se considera un espacio elitista, y al galerista se le considera un mercenario del arte. El galerista es el intermediario en el que confluye la mayor red, ya que además del contacto obvio con el artista, deben de entablar relaciones con los mecenas, los coleccionistas, las instituciones culturales, los medios de comunicación, agentes culturales y además con el público.

También se determinan como motor del consumo artístico por medio de actividades como las Ferias Nacionales e Internacionales.

La principal fuente de ingresos para las galerías de arte es la venta en el mercado. Además pueden beneficiarse de ingresos no mercantiles como las

subvenciones gubernamentales y las donaciones. Así, en los Estados Unidos las galerías ayudan a los coleccionistas privados a negociar condiciones fiscales favorables si compran una obra de arte en la galería y posteriormente la donan a un museo, lo que hace que se beneficien de la ayuda gubernamental directa o indirectamente⁵⁰⁵.

Existen diferentes tipos de dificultad para exhibir en una galería de arte, que depende directamente de la categoría y su peso internacional. A mayor categoría más dificultad para poder exhibir en ella. El tiempo de planificación de la exposición es más o menos de un año.

En los últimos años ha surgido un nuevo concepto de Galería de Arte en España, la tienda *Art Box*⁵⁰⁶, ideada por el empresario Juan Lao, que amplía el concepto clásico de galería dando acceso a otro tipo de productos como libros, catálogos y objetos diversos, estrategia similar a la producida por los museos.

9.3. Ferias de arte:

Las ferias de arte son acontecimientos creados por las galerías para dar a conocer a sus artistas a nivel nacional o internacional. Es una plataforma de acercamiento a los diferentes clientes, ya sean coleccionistas, clientes no habituales, aficionados, artistas, comisarios, e indudablemente una muestra de poder en el mundo artístico, por el coste que implica esta plataforma en sí misma.

Estas ferias a partir de los años 70⁵⁰⁷ actúan como focos culturales de intercambio artístico entre los diferentes países. Las ferias internacionales más reconocidas son la de Basilea, París, Colonia, Francfort, Bruselas y la española ARCO que inauguró sus puertas en el año 1982.

⁵⁰⁵ En el caso español, las galerías de arte sólo reciben ayudas estatales para poder participar en una muestra internacional (Bienales), con una ayuda en el año 2008 de tres mil euros, lo que representa un porcentaje pequeño dentro del coste total de la feria.

⁵⁰⁶ HERNANDEZ, F. Pág. 138

⁵⁰⁷ HERNÁNDEZ, F. Op. Cit. Pág. 137

Todas las ferias internacionales son foco de interés para coleccionistas, instituciones y público en general, y su éxito radica en el volumen de negocio que él se produzca. Aunque en los últimos años, las ferias están contribuyendo a dar valor importante para el entendimiento del arte contemporáneo por medio de seminarios, coloquios, mesas redondas y publicaciones paralelas, como *efecto* para poder mantener el negocio del arte y el foco de interés para el sector académico, y agentes culturales.

Realmente este nuevo desarrollo de la feria viene relegando el mercado a un segundo plano, que se puede ver como efecto de la sociedad de conocimiento, en el que el criterio y el juicio de valor se plantean como elementos importantes a tener en cuenta para poder crear cualquier escaparate de venta.

9.3.1. Ferias relacionadas con el arte digital:

Una de las ferias más importantes que existen sobre el tema virtual es *Ars Electronica*, que es un evento anual que se realiza en Linz (Austria)⁵⁰⁸. Comienza sus pasos en el año 1979 recogiendo las nuevas prácticas llevadas a cabo por medio de la electrónica en el diseño y en el arte. Consta de tres divisiones, en las que podemos encontrar un concurso, (Festival Ars Electronica) en el que se aceptan trabajos para exponerse en la feria anual, así como un museo ubicada al igual que la feria en la ciudad de Linz, que abrió sus puertas en el mismo año que comenzó la feria. Además posee una división llamada *Ars Electronica Futeralab*, donde se configura a través de ella una plataforma para el estudio del nuevo proceso del arte digital.

Este festival, lleva a la ciudad de Linz cada septiembre e exponer en los lugares más inverosímiles (monasterios o cuevas), las nuevas aportaciones llevadas a cabo por artistas involucrados en las manifestaciones digitales.

⁵⁰⁸ ARS ELECTRONICA. http://www.aec.at/index_en.php Ult. At. 22/06/10

En este festival no sólo se maneja lo virtual, sino se recogen diferencias experiencias llevadas a cabo por el medio digital, ya sea robótica, como las exposiciones a base de luz con fibra óptica.

Dentro del museo que engloba a la división de investigación que es llevada a cabo por el centro, sobre proyectos específicos, también se encuentra una división destinada a la poesía y al arte digital.

Otro lugar de encuentro es el ISEA⁵⁰⁹ (International Symposium of Electronic Art), que se celebra también de manera anual, pero su lugar de exhibición va variando. En este año 2010 se convoca en el mes de Junio en Bruselas. Este simposium se inició en el año 1988, y se configura como el primer evento mediático, para la discusión crítica y lugar de exposición de las producciones artísticas basadas en las nuevas tecnologías, dentro del proceso interactivo y digital. Por medio de ISEA se revisan los nuevos enfoques en el terreno de las TIC, así como la creación de un jurado internacional para dicho evento por el que se exponen en conjunción las nuevas propuestas. También se crea un programa de residentes por medio de la Universidad Nacional de Singapur.

9.4. Bienales:

Las bienales se configuran como muestras de las artes internacionales, que tienen como fin mostrar el arte más representativo del panorama mundial, por medio de la elección de artistas por comisarios o curadores que trabajan para dichas Muestras bienales. Se organizan cada dos años, de ahí su nombre, siendo las más famosas la de Venecia y Sao Paulo. Su inicio data de finales del S. XIX como una manera hacerse notoria a nivel mundial, ya que intentaba mostrar el arte de su ciudad, así como aunar el espíritu artístico internacional

⁵⁰⁹ Localización de ISEA Brussels 2010 <http://www.essen-fuer-das-ruhrgebiet.ruhr2010.de/en/home.html> Ult. Act. 22/06/10

La Bienal de Venecia nace en el año 1895 por iniciativa de la ciudad de Venecia, que sólo ha sido interrumpida por las dos guerras mundiales.

Comenzó siendo una exposición de las artes visuales, pero ha ido aumentando el panorama artístico a otras disciplinas como la arquitectura, la música contemporánea, el cine, la poesía, el teatro, y la danza.

Cuenta con un Archivo Histórico de Arte Contemporáneo desde 1930⁵¹⁰, así como de un depósito documental y catálogos de las obras de las distintas Bienales y las expresiones artísticas desde 1895 en adelante.

A partir del año 1930 la administración de la Bienal pasó del Municipio de Venecia al Estado italiano. En 1998 por medio de un decreto legislativo se le da personalidad legal y se convierte en una corporación privada, la *Società di Cultura La Biennale di Venezia*. Posteriormente, en 2003 se transforma en una fundación (La Biennale di Venezia) con la posibilidad de recibir aportaciones particulares.

La Bienal de São Paulo, se crea en el año 1951 por iniciativa del Director del Museo de Arte Moderno de la ciudad, Cecilio Matarazzo. Este museo organizó y patrocinó la muestra hasta el año 1962, en el que se crea la *Fundación Bienal de São Paulo*. Esta muestra nace por inspiración de la Bienal de Venecia y con el objetivo inicial de difundir el arte moderno brasileño.

Actualmente, su financiación proviene de subvenciones del municipio, el gobierno local y estatal y del sector privado. La exposición se organiza en secciones nacionales y desde el año 1973 se han unido las disciplinas de Arquitectura y Diseño.

Aunque he destacado las dos muestras pioneras, en los últimos años han surgido otras bienales de arte en muchas otras ciudades, como la Bienal de Sevilla, la Bienal de Praga, la Bienal de París o la Bienal de Estambul.

La Bienal se configura como un espacio para poder enseñar el arte actual, y por ello, es importantísimo el papel del comisario, que es quien determina qué

⁵¹⁰ Bienal de Venezia: <http://www.labiennale.org/it/Home.html> Últ. Act. 22/06/10

se debe mostrar. Dependiendo por tanto del juicio de este agente artístico, dependerán las innovaciones o el conservadurismo de la muestra.

9.5. *Kunsthalle*:

Lugares expositivos que nacen en Europa Central (principalmente en Suiza y Alemania) que surgen con la vocación de presentar exposiciones temporales de arte contemporáneo.

La primera *kunsthalle* surge en el año 1918 en Berna⁵¹¹, como consumación de un grupo de artistas que financian un edificio para difundir el arte internacional. Suelen tener una comisión de varios miembros, y se rige por un director.

Estos espacios expositivos, buscan la relación entre el espacio, la obra y el espectador, por lo que es un lugar ideal para la experimentación.

9.6. *White Cubes*:

Al igual el *kunsthalle* los *white cubes* son lugares expositivos, pero éstos surgen en la década de los años 50 en la ciudad de Nueva York, suscitado por las nuevas necesidades artísticas de vanguardia. Estos espacios se sitúan en lugares abandonados, lo que incrementó el valor contra-cultural del mismo, como el barrio del Soho, unión entre espacio y creación.

Estos espacios empezaron a convertirse en galerías de arte en la década de los 80, siendo una alternativa a los museos de arte contemporáneo.

⁵¹¹ HERNANDEZ, F. Pág. 149.

10. OTROS AGENTES IMPLICADOS EN EL MUNDO DEL ARTE:

10.1. El coleccionista:

El coleccionista, hasta el siglo XIX fue representado por los reyes, ya que eran ellos los que detentaron el poder político, el económico y el moral y se convierten en los principales mecenas. Fue por medio del retrato, y la necesidad de perpetuar su imagen lo que les llevó a convertir esta práctica en uno de los géneros fundamentales del arte moderno y el encargo por excelencia. Por medio de estas obras, se empieza a considerar el objeto artístico como algo que se puede disfrutar y por lo tanto poseer.

Al ir perdiendo paulatinamente los reyes su poder político y económico, su papel hegemónico como mecenas va disminuyendo, y es el Estado mediante sus instituciones quien empieza a desarrollar un papel cada vez más activo, a través de la creación de museos (el Museo de Arte Moderno se constituye en España en 1894⁵¹²), fomentando las compras a los artistas directamente o a través de las exposiciones nacionales de Bellas Artes, que en el caso de España la primera tiene lugar en 1856.

Por otro lado la figura del coleccionista, se irá desarrollando por parte de la aristocracia y la paulatina aparición de la alta burguesía, que desean reflejar su predominante situación social, su poder, su cultura y su gusto formando importantes colecciones particulares.

Es en el siglo XIX cuando los coleccionistas y museos americanos adquieren gran cantidad de obras Europeas, y es por ello, por lo que después de la guerra civil y la II Guerra Mundial, los Estados empiezan a comprar obras para no perder su patrimonio cultural.

⁵¹² DE OSMA, Guillermo. "Conferencia sobre Coleccionismo en España", Aula de Cultura Virtual. <http://servicios.elcorreodigital.com/auladecultura/gdeosma4.html> Últ. Act. 22/06/10

Será a partir de los años 60 cuando comienza a emerger el mercado artístico, cuando en el coleccionismo empieza a surgir una vertiente más especulativa, uniendo el adjetivo artístico al de mercancía y prestigio social. Es a partir de esta década cuando los coleccionistas ayudan económicamente a algunas galerías.

Se suele dar el carácter de placer estético unido a la compra, pero no perdiendo el especulativo, por lo que se plantea la compra para el deleite por un tiempo determinado, y se especula posteriormente.

En los Estados Unidos dentro del coleccionismo debo destacar a Peggy Guggenheim, que debido a la relación matrimonial con Max Ernst conoció a los artistas de la época teniendo con ellos una gran amistad (Pollock, Duchamp, Samuel Beckett). Su muerte en el año 1974 proporcionó la cesión de su gran colección a la Fundación Salomón R. Guggenheim, con sede en Nueva York. También debemos destacar en Europa colecciones como Tyssen, la del Conde Panza o en la Europa del Este la figura de Ludwig.

Cuando el coleccionismo llega a estos niveles de cantidad ingente de obras, la línea entre el mecenazgo y el coleccionismo es muy tenue. Este gran coleccionista, generalmente por medio de Fundaciones, crean museos específicos para albergar sus colecciones, o bien, Las instituciones adquieren o reciben sus obras.

Actualmente, este coleccionismo es llevado a cabo por bancos y grandes empresas, que a través de sus fundaciones crean sus colecciones generalmente de arte contemporáneo. También en estos casos se han convertido en nuevos mecenas financiando grandes exposiciones o adquiriendo obras para los museos públicos.

Como resumen a estas nuevas sinergias que se están produciendo entre el coleccionismo y los museos, podemos argumentar que es una de las piezas claves en el impulso del arte actual.

10.2. El mecenas:

Los mecenas son aquellos agentes artísticos que invierten capital monetario o empresarial en impulsan a un artista.

Recibe su nombre del noble romano Cayo Cilnio Mecenas, consejero de César Augusto, que otorgó generosamente protección a artistas contemporáneos. Durante toda la historia ha representado la forma de sostenimiento de producciones artísticas, permitiendo el desarrollo de obras que no tenían una circulación mercantil.

Es en el S. XVII, en el Renacimiento cuando esta práctica se empieza a ejercer, bien por medio de familias adineradas como el caso de los florentinos Médici, o por parte de la burguesía de los Países Bajos que impulsaron el comercio artístico con intermediarios y marchantes.

A raíz del movimiento del mecenazgo, en el siglo XVIII aparecen las casas de subastas⁵¹³, como las tan conocidas con Sotheby's en el año 1744 y Christie's en 1766⁵¹⁴. En este momento la obra de arte no sólo adquiere prestigio social, sino que se presenta como una mercancía, y con ello aparece el concepto de inversión y con ello se comienzan a ejecutar préstamos a compradores de arte.

Actualmente el papel de mecenazgo va muy unido al sector empresarial, que ven en esta actitud una respuesta de prestigio social y una fuerza comunicativa.

10.3. El marchante:

Según algunas crónicas, la figura del pre-marchante nace en Sumeria hace 5.000 años y en la Roma Imperial, donde se realizaban subastas con

⁵¹³ La casa de subastas obtiene sus beneficios de la comisión, por lo general un 10 % del precio pagado, que cobra tanto al vendedor como al comprador.

⁵¹⁴ HERNANDEZ, F. *El museo como medio de comunicación*. Trea. Gijón. 1998. Pág. 130.

regularidad. La figura del marchante como intermediario en los inicios del mercado del arte, en el que existía un precio establecido, para el marchante que después vendía o subastaba.

Pero la figura del marchante, intermediario, nace en el Siglo XIX en el impresionismo francés, siendo los primeros marchantes Paul Durand-Roel y Vollard⁵¹⁵. Estos impulsaron el mercado del arte, realizando exposiciones en galerías, contactando con pintores y comprando colecciones enteras. Abrieron el mercado internacional (creando sucursales en NY en 1866) e impulsaron la aparición de revistas especializadas. Estos marchantes fueron los que crearon las bases del mercado actual así como la posible aparición de las vanguardias. Este marchante del S. XIX dio lugar al empresario, que tiene una amplitud internacional y social.

En ocasiones el marchante compra obras para sí mismo, por lo que esta figura puede equivocarse con el coleccionista, o bien para un cliente al que cobrará un porcentaje de la transacción, que es superior a la de las Casas de Subastas.

En nuestros tiempos, la práctica totalidad del arte pasa por estos intermediarios, que han sabido adaptarse a los tiempos, teniendo un prestigioso papel en el sector debido a que son los que determinan la autenticidad de la obra, lo que es determinante para el costo de sus servicios, ya que deben mantener locales en zonas caras de las ciudades, emplear a personal experto, y distribuir costosos catálogos además de otras formas de publicidad.

El papel por tanto del marchante ha ido haciéndose más necesario a medida que ha ido creciendo el negocio unido al arte, ya que la inversión sólida a la que va unida, sirve de refugio contra la inflación. Además se hacen necesarios como garante de autenticidad sobre todo para aquellos nuevos industriales y empresarios que no tienen conocimientos artísticos.

⁵¹⁵ HERNÁNDEZ, F. *El museo como medio de comunicación*. Trea. Gijón. 1998. Pág. 131.

En la actualidad los museos compran la mayor parte de las obras de arte importantes, ya que tienen presupuestos destinados a ello, lo que ha hecho subir los precios. Cuantos mayores son los depósitos de un museo, tanto menor es el número de obras que sigue en circulación. En la actualidad, Londres es el centro del tráfico artístico mundial, negocio que ha resultado más próspero que casi ningún otro en los últimos años.

Como expertos en tasaciones y certificaciones de autenticidad de obras de arte, los marchantes juegan un papel esencial en la lucha contra el expolio y el fraude en la compraventa de objetos artísticos. Para evitarlo, la UNESCO concede gran importancia a la formación práctica de las personas afectadas, como los marchantes y compradores de arte, pero también los policías y los aduaneros. Con ese fin ha organizado 10 talleres en países de África, Asia, Europa del Este y América Latina muy afectados por el tráfico de bienes culturales y ha co-organizado otros tres con otros organismos especializados, como el Consejo Internacional de Museos (ICOM) y la Interpol. También ha publicado un manual para la aplicación de la Convención de 1970, en el que se presenta los principales problemas que plantea ese tráfico y ofrece ejemplos de material de formación, así como una lista de los textos más útiles en este ámbito⁵¹⁶.

Debido a la expoliación que surgió durante las guerras, y los negocios en el mundo del arte, la UNESCO ha creado una Ética del Marchante⁵¹⁷, a la que deben acogerse para evitar este tipo de situaciones tan conflictivas para los Estados.

⁵¹⁶ Bienes culturales: su tráfico ilícito y su restitución. UNESCO.

<http://portal.unesco.org/culture/es/ev.php->

[URL_ID=35252&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html](http://portal.unesco.org/culture/es/ev.php-URL_ID=35252&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html) Últ. Act. 22/06/10

⁵¹⁷ Ética del Marchante. UNESCO. <http://portal.unesco.org/culture/es/ev.php->

[URL_ID=35190&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html](http://portal.unesco.org/culture/es/ev.php-URL_ID=35190&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html) Últ. Act. 22/06/10

10.4. Agentes culturales:

El impulso de los Estados en la apropiación de obras de arte, y la incorporación del nuevo museo en la vida cultural, hace que el tema de la cultura y la información sean temas cruciales en los que intervienen multitud de agentes culturales, que emiten juicios y valoran el arte.

Los agentes culturales lo configuran la crítica de arte, que nace con Diderot en el Siglo XVIII en el momento que su juicio difiere de la Academia, los medios de comunicación y la publicidad que cada día colaboran más en dar un papel preponderante al arte como fuente no sólo de inspiración sino diferencial respecto a otros, ya que ya no se vende un artículo sino un concepto y ayudan también en la difusión del arte en general.

Además los lugares de exposición que se han mencionado anteriormente, cada uno en la medida de su envergadura, colaboran a crear conocimiento y criterio.

La figura del curador tiene cada vez más fuerza y son a veces ellos los que conforman el criterio expositivo y de adquisición de los diferentes personajes que influyen en el ámbito artístico, no sólo en las instituciones sino en los coleccionistas y marchantes.

11. LA INTERMEDIACIÓN:

Aún siendo el bien artístico un fin en sí mismo, necesita de mediación para ponerlo en contacto con el público. El apartado de intermediación es considerado como un bloque independiente, ya que atañe tanto al sistema-red como a las instituciones culturales.

El proceso de mediación en el arte en el sistema-red es claro. En primer lugar pasa por el medio tecnológico que tiene sus características propias. Además, en el caso de que la mediación se lleve a cabo por un intermediario, institución o empresa, convierte a esta mediación multiplique.

El entorno en el que se producen los procesos de intermediación, es también un elemento a tener en cuenta para el análisis de tales procesos, y es importante diferenciar entre los procesos que se desarrollan a través de la comunicación interpersonal y los que se desarrollan en el nivel organizativo. Así, en cualquiera de los casos se produce un proceso de intermediación, que debe entenderse como un *proceso relacional dinámico que integra (o desintegra) redes de actores individuales o institucionales*⁵¹⁸.

La palabra mediador, deriva de la palabra latina *intermediatus*. El término además de designar a una persona como agente, también puede referirse a un medio. Así Robin Mansell⁵¹⁹ indica que el proceso de mediación *“implica la presencia de al menos tres partes y de alguna persona o entidad que proporcione un vínculo entre el resto de las partes. Los procesos de intermediación implican interacciones continuadas dentro de y entre ámbitos sociales, políticos, económicos y técnicos... un número creciente de estudios se centra en las razones por las que cabe esperar que las interacciones*

⁵¹⁸ MANSELL, Robin. *La revolución de la comunicación. Modelos de interacción social y técnica*. Alianza Editorial. Madrid. 2003. Pág.23

⁵¹⁹ MANSELL, Robin. *Ibidem*.

sociales se modifiquen de forma significativa cuando implican la mediación de las nuevas tecnologías y servicios digitales.

Así Bolter y Grusin⁵²⁰ sostienen que la “re-presentación” de un medio en otro debería denominarse “reintermediación”, y justifican esta propuesta, exponiendo que *hemos adoptado la palabra para expresar el modo en el que nuestra cultura percibe que un medio reforme o mejore otro.* Estos autores piensan que los nuevos medios digitales, mejoran el impacto de las anteriores generaciones tecnológicas, y por ello se hace necesario un análisis empírico de esa percepción para poder definir sus características específicas.

Habría que puntualizar, que efectivamente se habla de reintermediación, cuando el objeto no está diseñado para el sistema-red, y de intermediación, cuando el producto artístico utiliza las herramientas propias del medio, para diseñar productos específicos para su recepción. En el caso del sistema-red, si bien en un inicio se traspasaban los datos analógicos al medio digital, en la actualidad, existe una conciencia colectiva de utilizar las herramientas creativas que el medio otorga, bien por su facilidad de uso, bien por su facilidad en el aprendizaje, bien por su facilidad de distribución.

Por otro lado, esta intermediación en el espacio físico y electrónico está originando múltiples pautas y modos nuevos de intercambio de comunicación e información, que pueden crear cambios revolucionarios en aspectos sociales y económicos y lo que es más importante para nuestro estudio, también en los procesos de creación.

Hay que tener en cuenta que las herramientas de elaboración de productos para el sistema-red están diseñados para su fácil utilización, teniendo en cuenta que la mentalidad del sistema-red, como hemos visto tiende a la integración.

⁵²⁰ BOLTER, J.D. and GRUSIN, R. "Remediation: Understanding New Media". Cambridge MA, MIT Press. 1999 <http://mitpress.mit.edu/catalog/item/default.asp?ttype=2&tid=3468> Ult. Act. 22/06/10

Todos estos cambios han supuesto un desfase para aquellas economías, que no se han acoplado a las nuevas formas de organización social, lo que llevará indudablemente a un ajuste social y organizativo, y sobre todo, a medida que la aplicación de las tecnologías se convierte en un factor clave en el desarrollo económico y social, por lo que se pone en cuestión la eficacia de las formas existentes utilizadas anteriormente a la informatización. Este nuevo paradigma tecno-económico viene dado por la revolución de la comunicación.

La nueva mediación, produce una sociedad informacional global, en el que el orden social y económico se hace en gran medida inmaterial, favoreciendo a todo aquél que se encuentre en una u otra manera incluido en el ciberespacio.

No es la tecnología la responsable del cambio, sino las interacciones entre las formas tecnológicas emergentes y las creencias, percepciones y elecciones humanas las que conforman el nuevo paradigma, que se basa en un nuevo factor material de producción de tecnologías microelectrónicas relativamente baratas y el conocimiento digitalizado integrado en ellas. Un determinado paradigma se percibe como un *nuevo régimen*⁵²¹ cuando parece haber arraigado profundamente, de manera que no se tenga alternativa, lo que lleva a un proceso de aprendizaje individual y colectivo.

Es importante destacar el estudio empírico llevado a cabo por Robin Mansell, en el que se muestra, cómo los procesos de mediación, técnicos y sociales

⁵²¹ DOSI, Giovanni “Technical paradigms and technological trajectories: A suggested interpretation of the determinants of technical change”. *Research Policy*. II(3):147–162.
http://www.sciencedirect.com/science?_ob=ArticleURL&_udi=B6V77-45BCNM0-21&_user=10&_coverDate=06%2F30%2F1982&_rdoc=1&_fmt=high&_orig=search&_sort=d&_docanchor=&view=c&_searchStrId=1377778906&_rerunOrigin=google&_acct=C000050221&_version=1&_urlVersion=0&_userid=10&md5=80ce43438a850840e90c70ebcbd1f9d2 Ult. Act. 22/06/10

influyen en las percepciones del status social en el mundo virtual sin destruir necesariamente las percepciones existentes en el mundo no virtual⁵²².

Por medio de las TIC se permite una innovación social, que sugiere una transformación de los procesos sociales de organización, producción e intercambio, por lo que se rechaza el *determinismo tecnológico* empleado en los inicios a favor de un *constructivismo social*, que será real si los usuarios potenciales son capaces de discernir lo útil de lo inútil.⁵²³

Este constructivismo social al que alude Mansell, es similar a la aldea global planteada por McLuhan, y tal como sus discípulos Kim Valtman o Régis Debray, plantean, el humano es un ser mediado, por lo que proponen el estudio de esta intermediación como la *mediología*⁵²⁴. Así, Régis Debray⁵²⁵, expone que no se puede hablar del arte, ni de la cultura, sin hablar de los materiales que son necesarios para transmitir la información, las diferentes medioesferas de las culturas humanas. Los diferentes períodos culturales, han dependido de los medios utilizados en la transmisión de información, y así distingue la *mnemosfera* primitiva, donde la memoria era el depósito de la cultura, le sigue la *logoesfera*, con la aparición de la escritura, la *grafoesfera* con la aparición de la imprenta lo que desató la divulgación de las ideas y pensamientos. Posteriormente con la aparición de la fotografía nos inundó la *videoesfera*, en la que ascienden las culturas de flujo y las memorias analógicas. La aparición de la cultura digital ha dado lugar a la *hiperesfera*. Cada una de estas medioesferas no quedan suprimidas por la adquisición de la siguiente, sino que son acumulativas.

⁵²² MANSELL, R. Op.Cit. Pág. 34.

⁵²³ MANSELL, R. Op.Cit. Pág. 283.

⁵²⁴ DEBRAY, define la mediología como el establecimiento de relaciones entre funciones sociales superiores (ciencia, religión, arte, ideología, política) con nuestros procedimientos de memorización, representación y desplazamientos. Pág. 102. *Introducción a la mediología...*

⁵²⁵ DEBRAY, Régis, *Introducción a la Mediología*. Paidós Comunicación 125. Barcelona. 2001. Pp 67-71

Debray analiza los factores de la hiperefera. Si el instrumento en la mano es un objeto técnico, pero la mano que lo manipula es un sujeto cultural, y el instrumento sin la mano es una abstracción, la sinergia del instrumento y el gesto se convierte en *tecnocultura*⁵²⁶. Debray defiende el positivismo tecnológico, o constructivismo social de Mansell.. La técnica para él es un elemento unificador de las diferentes civilizaciones, mientras que la cultura crea las distancias entre los hombres.

Desde el punto de vista social, en el ciberespacio se carece del tipo de claves de referencia sobre la posición social que cuentan en nuestros entornos tradicionales, que en el caso del ciberespacio, pueden camuflarse o alterarse. Pero el gesto, es definitorio de la cultura, y es difícilmente furtivo.

Sobre este asunto existe un estudio empírico llevado a cabo por David C. Niece⁵²⁷, en el modo que se evalúa y adquiere la estima social en el ciberespacio. Bien es sabido que el ser humano cuando ha satisfecho todas sus necesidades animales, se dedica a definir y reforzar los estratos de distinción social, lo que parece ser universal.

Esta distinción social, tal y como expone Niece, lleva a plantear Internet como una frontera, que esboza una divisoria, en la que se plantea el uso temprano de Internet y, cómo se une la gente que lo utiliza. Los medios de comunicación refuerzan estas ideas al hablar de *ciberpioneros* o *conectados*, *ciberélites* o *ricos digitales*. En contrapartida, existen los excluidos que se quedan al margen que son los *ciberexcluidos* o los *pobres*. Esta distinción no deja de estar sujeta a la posibilidad de la infraestructura que lleva a muchos países en vías de desarrollo a estar excluidos por bienes materiales.

Pero es interesante que dentro de este estudio, existe un segundo nivel, que se plantea entre la necesidad de mantener *ciberrelaciones* entre los *conectados*,

⁵²⁶ DEBRAY, R. Op. Cit. Pág. 79

⁵²⁷ MANSELL, R. Op. Cit. Pág. 93.

dando lugar a la interacción social mediada y que según la rapidez y facilidad da lugar a nuevas reglas de reciprocidad para evaluar la estima social.

Esta reciprocidad en las comunicaciones se da, bajo un sistema de normas y valores que *amplifican* el intercambio social entre iguales, disminuyendo la importancia de la exhibición social. Este desplazamiento parece estar asociado al carácter inmaterial de las transacciones en el ciberespacio, que se configuran como la base para asignar el respeto y la estima social, desplazando la valoración de la reciprocidad en redes de forma lateral u horizontal. Esto es debido a que la nueva comunicación que plantea el sistema red no posee formalidad, jerarquía y autoridad, imponiendo una desmaterialización de la comunicación y en muchos casos una transformación subjetiva del individuo que interactúa en la red.

Mansell observa el paralelismo existente con las comunidades científicas de iguales, en el que la estima social se valora por las *aportaciones conspicuas* y no las pertenencias materiales. Para ello expone un paralelismo en las actividades en el sistema-red, de lo dilucida que las actividades que contribuyen a crear esta estima social son: las que contribuyen a la base de herramientas de Internet⁵²⁸; las que moderan, editan y contribuyen al debate en red⁵²⁹; los que envían gratuitamente mensajes con ideas excepcionales u orientadas hacia el futuro; los que moderan grupos de discusión; los que aportan respuestas o conocimiento especializado; los que actúan como intermediarios en el envío de información o los que realizan gestos de programación virtuosa.

Todas estas aportaciones podemos encontrarlas en el colectivo Hacker, Por ello, se realizará un análisis más exhaustivo sobre este colectivo.

⁵²⁸ Vinton Cerf, creador de protocolo TCP/IP o Tim Berners-Lee (HTTP y WWW)

⁵²⁹ Jon Postel es el autor de más de 5.000 mensajes técnicos.

Pero sólo se apuntará que en la sociedad de la información es la propia información la que configura el bien económico y la que aporta el reconocimiento social.

Pero la información como bien, no pierde su naturaleza por compartirse, que es lo opuesto que las sociedades *vectorialistas*⁵³⁰ o de *capitalismo transnacional*⁵³¹ postulaban sobre la obtención y disfrute de un bien, que debía ser exclusivo para las clases pudientes, bien por su bajo número de existencias o bien por su rareza. La subcultura abierta en Internet, en la que el hackerismo en contra de los beneficios empresariales y a favor del individualismo colectivo, se realizada de forma constante, motivada por la fácil ejecución de salvar códigos de restricción, reprogramar y poner todo ello al servicio de la comunidad en contra del interés particular y a favor del beneficio colectivo. Esto es, la salva y seña de los hacker.

Según las entrevistas realizadas en este trabajo empírico, se reluce que a mayor experiencia en el sistema-red, mayor calidad con el medio, por lo que el tiempo destinado al medio puede ir rebajándose en la medida que resulte efectivo. Por otro lado, los usuarios de la red ven como algo muy positivo la poca carga económica que supone estar conectado, respecto a los beneficios que reporta el medio en su nivel de comunicación interactiva. Por este motivo principalmente es tan popular.

Esta interacción e intercambio entre los participantes dispone a buscar bienes y servicios gratuitos, configurándose como un medio que privilegia la donación y la aportación. Todo aquel que quiera lograr beneficios económicos o comerciales, deberá producir aportaciones conspicuas⁵³².

⁵³⁰ WARK, McKenzie. *Manifiesto Hacker versión 4.0*. Anexo V. Pág. 3. nota 8. Según Wark, los define como la clase que controla los vectores, es decir, las vías y redes por las que fluye la información.

⁵³¹ WARK, MK. Loc. cit. nota 116.

⁵³² MANSELL. R. 2003. Pág. 133-134.

Por todo ello, Castells⁵³³ habla de una nueva *organización social en la que la generación, procesamiento y transmisión de la información se convierten en las fuentes fundamentales de productividad y poder, debido a las nuevas condiciones tecnológicas que emergen en ese período histórico (actual)*.

Es tal el poder de la tecnología en nuestra sociedad, que se encuentra presente en todas las acciones sociales e individuales, por lo que se ha llegado a considerar una *tecnología autónoma*⁵³⁴, al margen de la fuerza de la acción individual o colectiva.

Dentro de la mediación de la tecnología digital, Taylor⁵³⁵ distingue entre los sistemas tecnológicos *invisibles* y *visibles*. Los primeros serían tanto las tecnologías digitales como los empresarios y tecnólogos que intervienen en la comercialización de las mismas. Los visibles serían los equipos digitales (PC, teléfono móvil, incluidas los navegadores de Internet, o cualquier aplicación y contenidos digitales), así como los usuarios. La acción social es mediadora técnicamente cuando la gente se conecta a redes que emiten información o cuando se conecta entre sí.

Esta distinción que no deja de ser teórica, es importante porque nos define que realmente la parte invisible, aquella que los usuarios desconocen resulta que es una especie de ley, que determina que es lo que las personas pueden hacer y lo que no. Además no olvidemos la existencia de gusanos u otros archivos informativos que navegan por nuestros ordenadores personales o institucionales, dando reseñas personales, e inmiscuyéndose en nuestra intimidad, sobre lo que nos interesa o no nos interesa.

⁵³³ CASTELLS, M. *La era de la información. Vol. 1. La sociedad red*. Alianza Editorial. Madrid 1996. Pág. 21 nota 33

⁵³⁴ WINNER, L. *Autonomous Technology-Technics out of control as a Theme in Political Thought*. Cambridge. MA, MIT Press. 1977.

⁵³⁵ MANSELL, R., 2003. Pág. 263.

Pero lo que parece cierto, es que la vida entre el mundo real y el virtual está cada vez más entrelazada para aquellos que acceden a los servicios de la tecnología digital. Una opinión muy difundida respecto a los entornos mediados electrónicamente es que son relativamente fríos y carentes de claves en comparación con los entornos no virtuales.

Como resumen, podemos decir que la mediación o intermediación puede entenderse como un proceso interactivo que establece un nexo entre la actividad humana (incluida la mental) y los contextos culturales, históricos, institucionales y técnicos en los que está situada. Tiene el potencial de configurar y transformar la actividad social. Nuestra experiencia está mediada por la interactividad de la actividad social (y en ocasiones técnica) conjunta. En algunos casos, este proceso es recíproco y simétrico, pero en otros no.⁵³⁶

11.1. Incorporación de las TIC en lugares expositivos:

Las TIC están abriendo posibilidades infinitas en los lugares expositivos de la obra artística, ya que no sólo ayudan a que el visitante interactúe con la obra, sino que se abre un nuevo abanico de posibilidades de exposición del objeto, con su posible des-ubicación histórica y también significativa. Esto lleva a una ampliación del contenido con las colecciones de “media-arts” y las artes visuales del Siglo XXI.

Así, De Rosnay⁵³⁷ elabora una serie de taxonomía de las exposiciones según en tipo de tecnologías empleadas. Así en primer lugar estarían las

⁵³⁶ MANSELL, Robin. *La Revolución de la Comunicación*. Edit. Alianza. Madrid. 2003. Pág. 268-269.

⁵³⁷ DE ROSNAY, Jöel. *Intellectual ergonomics and Multimedia Exhibitions* en J. Durand (dir): *Museums and the Public Understanding of Science*, Science Museum. Londres. 1992. Pág. 23 http://books.google.es/books?id=uGX80zPOWckC&pg=PA5&lpg=PA5&dq=DE+ROSNAY,+J.+Intellectual+ergonomics&source=bl&ots=XInV3EPd-u&sig=BF8_8F3bFO5os-zDQyKnf4kx-90&hl=es&ei=ybogTI3OGdfPjAeH1PkN&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=4&ved=0CCgQ6AEwAw#v=onepage&q&f=false Ult. Act. 22/06/10

exposiciones de carácter *lineal*, en la que se presenta un tema según un criterio ordenado (cronológico, disciplinario, o de lo simple a lo complejo), en segundo lugar tendrías aquellas exposiciones *matriz*, donde un tema da lugar a diferentes apartados yuxtapuestos unidos por nexos interactivos. En tercer lugar, tendríamos las exposiciones *descubrimiento*, que son aquellas donde el visitante recibe multitud de estímulos durante el recorrido por lo que aumenta su deseo de profundizar en el mismo, pero hay que hacer hincapié es que en este tipo de exposiciones se puede correr el riesgo excesivo de complejidad y el visitante puede sentirse perdido, pero en su defecto, dará una perspectiva demasiado generalista.

Debemos recalcar que los lugares de exposición, pueden utilizar las TICs desde diferentes perspectivas. Así en el año 1970 la Unesco⁵³⁸ reunió a un grupo de museólogos y expertos para debatir sobre el futuro de estas entidades. Las conclusiones iban muy unidas al nuevo paradigma sobre el futuro del museo como medio de comunicación ya que se refería a éste, como un *laboratorio de experiencia*, así como el lugar propicio para mostrar todo tipo de experiencias artísticas (cine, teatro, etc..). Y por ello el empleo de las prácticas multimedia o instalación audiovisual se selecciona como elemento indispensable para poder llegar a realizar estas acciones.

Obviando que desde una perspectiva gubernamental e institucional, la idea se plante sobre el museo, debemos ampliar estas prácticas inclusivas de las TIC con una mayor amplitud, ya que no sólo son los museos quien las practican, sino que se debe abarcar cualquier lugar expositivo, que así lo estime conveniente dentro de sus presupuestos, ya que estas prácticas plantean el inconveniente de su alto coste, respecto a medios más tradicionales como pueden ser los paneles informativos o la utilización de videos sobre un proyector.

⁵³⁸ RICO, Juan Carlos (Coord.), FERNÁNDEZ, L., ALCALÁ, J.R. *¿Cómo se cuelga un cuadro virtual? Las exposiciones en la era digital*. TREA. Gijón. 2009. Pág. 21

Partiendo de la base que las TIC⁵³⁹, en las que la materia prima de comunicación es el lenguaje audiovisual (y por extensión haces de luz o luz continua) se debe hacer una serie de distinciones:

11.1.1. Exposiciones no interactivas:

En aquellas exposiciones que no se presentan como interactivas⁵⁴⁰, las TICs se configuran como un apoyo informativo.

Este carácter informativo, bien puede ser sobre el contexto general de la exposición, bien sobre una unidad informativa independiente.

La no utilización de la interacción, también puede ser debido a que el número de usuarios que se espera sea numeroso y la utilización de la interacción puede retrasar el flujo del recorrido.

11.1.2. Exposiciones interactivas:

En el caso de que las exposiciones sean interactivas⁵⁴¹, la máxima es *prohibido no tocar* y el lugar expositivo se convierte así en un lugar para experimentar y no sólo para visualizar. La meta es educar mediante el entretenimiento.

Las premisas en las que se basa cualquier exposición interactiva que utilice las TIC dentro de sus exposiciones, es conseguir hacer atractiva la obra, aumentar la curiosidad y motivar al visitante para que interactúe con los medios dispuesto para ese fin.

Los elementos más efectivos para la interactividad con el visitante son las recreaciones virtuales, de objetos inmateriales. Estas recreaciones

⁵³⁹ En este caso las Tecnologías de la información y la comunicación se refieren a medios audiovisuales, o instalaciones multimedia.

⁵⁴⁰ RICO, Juan Carlos (Coord.), FERNÁNDEZ, L., ALCALÁ, J.R. *¿Cómo se cuelga un cuadro virtual? Las exposiciones en la era digital*. TREA. Gijón. 2009. Pág. 23-34

⁵⁴¹ RICO, J.C. Op.Cit. 34-65

ofrecen la posibilidad de no tener que trabajar a una escalara real, sino acoplar la imagen al tamaño deseado, (así una catedral podrá ser mostrada a una escala muy inferior, o un dinosaurio, y de igual manera podremos aumentar elementos microscópicos o de pequeño tamaño para una mayor percepción). No sólo el tamaño es fundamental para trabajar con simulaciones, también podemos encontrar recreaciones de elementos de los que no disponemos otra posibilidad, ya que por su fragilidad no se encuentran al alcance de los visitantes (sarcófagos de momias) o que es imposible mostrarlo de otra manera (introducimos en el cuerpo humano).

Una nueva tendencia interactiva es, la nueva propuesta de *interfaces naturales*, que se refiere a la utilización de las TIC de manera *invisible*, no perceptible por la acción humana, pero que la robótica sí es capaz de interpretar, por medio de miradas, voz, señales manuales, pasos, movimiento corporal, posición, respiración, tacto, proximidad, o las sombras depositadas sobre las interfaces interactivas⁵⁴².

La originalidad y la investigación serán las batallas que tendrán que lidiar aquellos diseñadores de exposiciones interactivas, por lo que tendrán que estar atentos a los avances tecnológicos que aparezcan en el mercado para así poder adaptarlos con el mayor ingenio posible.

Otro elemento importante serán las proyecciones que podrán adquirir formas singulares, así como la adquisición de tecnologías de 3D, basadas en tecnologías estereoscópicas, que pueden ser monitores autoestéreos (que utilizan la refracción de la luz, sistemas semi-inmersivos multiusuario (CAVE)⁵⁴³, videos panorámicos cilíndricos inmersivos (con una superficie inmersiva circular de 360°).

⁵⁴² RICO, J.C. Op.Cit. Pp. 46-59

⁵⁴³ Sistema desarrollado por Electronic Visualization Laboratory (Universidad de Illinois, Chicago. Basado en un cubo de 3x3 m. compuesto por paneles translúcidos con un lado

En contraste con las pantallas planas, existe la posibilidad de poder utilizar para la comunicación audiovisual, soportes novedosos⁵⁴⁴ como las esferas (con una proyección tanto interna como externa); pantallas de agua o *waterscreen*, donde el agua con su refracción aporta una imagen con efecto holográfico, haciendo que parezcan suspendidas; *flowscreen*, que son pantallas de proyección modular en las que fluye el agua produciendo diferentes alturas por medio de un mecanismo, y consecuentemente diferentes efectos en lo que se refleja; pantallas de humo (*fogscreens*), que da una presentación casi holográfica por medio de una corriente de humo que funciona como pantalla; pantallas de aire (*heliodyplay*⁵⁴⁵) que por medio de un aire tratado que expulsa por un orificio, produce imágenes en movimiento bidimensionales (que pueden ser tocadas como si de una imagen virtual se tratara).

Pero una de las tecnologías que más interés suscitan, son las que utilizan la realidad virtual, que constituye sobre todo en los museos físicos, una práctica dentro de la utilización de las TIC.

La Realidad Virtual (RV) es más inmersiva cuantos más sentidos embauque artificialmente. Así, contamos con la posibilidad de activar las siguientes percepciones⁵⁴⁶: vista, oído, olfato, gusto, tacto (incluyendo percepción de presión, temperatura y humedad), sentido vestibular (incluyendo percepción del equilibrio, movimiento y gravedad), cinestesia, o sensación de postura corporal (incluyendo percepción de tensión muscular y articular) y cenestesia (percepción del infracuerpo: fiebre, dolor, sed, acidez, etcétera). Los que más fuertemente trasladan al espectador al entorno virtual son el de la cinestesia y el vestibular⁵⁴⁷.

abierto y espejos donde se reflejan las imágenes estereoscópicas proyectadas desde el exterior que son dirigidas cara a cara. Op.Cit. Pág. 82.

⁵⁴⁴ Rico, J.C. Op. Cit. Pp. 82-99

⁵⁴⁵ Heliodyplay. <http://www.io2technology.com>. Últ. Act. 22/06/10

⁵⁴⁶ RICO, J.C. Op. Cit. Pág. 94

⁵⁴⁷ RICO, J.C. Ibidem.

Estas tecnologías utilizan diferentes dispositivos como gafas estereoscópicas que además de dar información visual, proporcionan la información del movimiento por una serie de sensores colocados en las mismas; guantes de datos que también poseen un dispositivo para poder manipular los objetos virtuales. Estos sensores son los que ofrecen información instantánea de la cámara virtual. Existen otros dispositivos con un sistema de pantalla montado sobre la cabeza, que se conoce como *casco de RV*.

También se ha utilizado para determinadas exhibiciones el CAVE, pero son de dimensiones pequeñas, ya que sólo se dispone de un cubículo de 3x3 metros. Además, la apropiación de la técnica de la Realidad Virtual (mediada por computadora) ha llevado a la aparición de los *museos vacíos* en los que no existe nada más que la inmersión que es el la propia exposición, y por tanto ocupa todo el espacio⁵⁴⁸.

⁵⁴⁸ Como el desarrollado por Videalab para Galicia Dixital (Santiago de Compostela, España)

EL ARTE EN EL SISTEMA RED:

Haciendo mención al objetivo número 2 de este trabajo, se halla una relación entre ambos paradigmas, y por tanto, se analizan los cambios suscitados en el arte por la aparición del sistema-red. Si bien se trata sobre los elementos que se han modificado, aquellos que son nuevos para el arte, por ser un nuevo universo, también se han incluido en este apartado, las manifestaciones artísticas que ya están consolidadas por la Institución, esto es, el net.art y el hackerismo.

12. EL ARTE EN EL SISTEMA-RED:

Los artistas durante toda su historia, han encontrado que el medio no era el problema para poder resolver su comunicación con el espectador y el mundo. Desde los hombres prehistóricos que dibujaban en las cuevas de Altamira, el artista ha encontrado que todo lo que tiene a su alrededor, era un motivo de exploración y de expresión.

El arte en el sistema-red, llevado a cabo por medio de la digitalización, ha hecho que el medio se convierta en el nuevo lugar de experimentación y exhibición. Es importante el papel activo del espectador del sistema-red, que debe de elegir, y seleccionar la obra. No es ella la que se muestra, sino que necesita de un requerimiento previo, de una selección y de un tiempo particular con la obra que es propio de este paradigma.

En este bloque se tratan elementos específicos, como son el papel del usuario, o la propiedad intelectual, también se trata el net.art y el hackerismo, como manifestaciones artísticas que nacen en el sistema-red. La primera es aquella que nace de la utilización del lenguaje propio del ciberespacio. La segunda manifestación, el hackerismo, deviene que el arte se entiende desde la aparición de las vanguardias históricas como una manipulación del lenguaje, y

son ellos, los hacker los que manipulan el lenguaje del sistema-red a su antojo, realizando las variaciones que estimen oportunas.

Han sido varias las instituciones culturales que han otorgado a los hacker un carácter artístico, así el Museo Reina Sofía en el año 2004 realizó la exposición *Hacker: el arte de la abstracción*. Además, se ha publicado en el catálogo de la Bienal de París de 2008, el Manifiesto Hacker versión 4.0, editado en Marzo de 2009.

A través de este trabajo se han ido perfilando distintas anotaciones sobre el concepto artístico y su vinculación con el sistema red, por lo que en este bloque se indaga sobre la interrelación existente entre ambos, llegando finalmente a unas conclusiones al trabajo de investigación.

12.1. Papel del usuario en la sociedad-red. Concepto artístico.

Dentro del paradigma comunicacional en la sociedad posmoderna se plantea que el arte es una partida más de éste y por lo tanto, influenciado por los medios de comunicación. Al respecto, Julián Aragonés, hace una reflexión sobre la influencia que los *mass media* tienen sobre las manifestaciones artísticas, ya que con ellas se alejan de la concepción tradicional de la obra de arte favoreciendo su comercialización, convirtiéndose en un arte de masas. Este éxito viene evidenciado, más que nunca, por los resultados obtenidos en la red. Ya no hace falta un soporte físico para adquirir o contemplar un libro, una pieza de música o una imagen. Este autor apunta a un tema profundamente interesante, que desde la llegada de este medio cibernético, *será el mercado de masas y no de coleccionistas de arte, el que marque la demanda o el éxito de la obra y del artista*⁵⁴⁹.

⁵⁴⁹ ARAGONESES, Julián. *Arte total, un nuevo renacimiento. Arte, Placer y Tecnología*. Colección Ars Futura, Anaya Multimedia. Madrid. 1995.

Además de este planteamiento claramente mercantilista, debemos observar que el papel de consumidor de la obra de arte en red, plantea un nuevo reto para el receptor, ya que se necesita de un proceso activo y no pasivo frente a la obra. Según esta idea nos encontramos con el problema de la selección y búsqueda de la información. La criba ha de realizarse por expertos y profesionales como los críticos desde los diferentes medios donde trabajen, las páginas Web relacionadas con la crítica artística y los blogs. Se necesita para ello una organización de la información, dada la ingente cantidad de documentos existentes en red.

El papel que el consumidor adquiere en su conexión al sistema-red, ha cambiado la percepción del medio de comunicación. Quien no se encuentra involucrado en la red, ya sea por medio de las redes sociales, o bien por el conocimiento de la existencia de contenidos interesantes en la red, no está dentro de un círculo social. Se encuentra aislado. El nuevo individuo, contempla el medio de comunicación sistema-red, como un medio creativo y participativo. Esto hace fundamentar la idea de que el arte deje de ser sólo para los entendidos, porque en primer lugar, todo el mundo que navega por Internet sabe que las páginas deben de estar diseñadas de tal manera que hagan que el usuario tenga ganas de saber qué hay detrás, lo que hace que el público se enriquezca de manera permanente con los nuevos flujos de información y de visionado.

Esta nueva faceta de “buceo” hace que el arte en las páginas de Internet en su idea conceptual, esté más cerca del público, y quizá por ello, sea más entendible. Por medio del ciberespacio, se crea la cibercultura y el ciberarte, por lo menos en su cualidad estética. Este acercamiento favorece que el público pueda juzgar si realmente es bueno o no, que se resumiría en muchas ocasiones en si gusta o no, dependiendo si se tiene el conocimiento y la experiencia para entrar en estas valoraciones (diferenciando aquí entre estética y conceptual).

Esta nueva idea crítica, abre un nuevo universo democrático en la estabilización de los cánones artísticos. Ya no sólo los críticos tienen esa capacidad, sino que el público en general, cualquiera que navegue por las páginas de Internet se empapa de esta nueva estética que cambia al unísono de las nuevas modas, conformándose una estética general, aceptada por todos.

Por otro lado, las páginas personales destinadas a mostrar simplemente las obras, deben de cambiar. El icono por sí mismo, debe tener una fuerza considerable para poder retener nuestra atención. Todo esto pasará por la argucia de los artistas para encontrar los mayores nudos para su puesta a punto en red. Esta democratización de las oportunidades dependerá del diseño, de los accesos a las páginas y de la cooperación del artista con otros que ya no son los galeristas sino los informáticos, los diseñadores, las amistades con sus blogs y la financiación que tengan para poder pagar los mejores sitios en los buscadores.

12.2. Propiedad intelectual:

Las leyes que protegen la propiedad intelectual no surgen con el sistema-red, ya que éstas, emanan de un acuerdo necesario para que el autor pueda recibir una cuota, a cambio de ceder a la sociedad su obra para uso y disfrute, que aspiran pasados setenta años de la muerte del autor y cincuenta años en el caso de ejecutantes e intérpretes.

Por medio de ella, el autor encuentra el aliciente de seguir creando. Así, en el Título I, de la Ley de Propiedad Intelectual, se define que la *propiedad intelectual de una obra literaria, artística o científica corresponde al autor por el solo hecho de su creación*. Pero también es él, quien pone los límites a su acceso.

En el auge de la digitalización de los formatos, y consecuentemente de las obras de arte, propiciando un fácil manejo, reproducción y duplicación, ha

motivado que la propiedad intelectual se convierta ahora en un tema de discusión entre el autor de la obra y el consumidor. La obra expuesta en el sistema-red se hace vulnerable o se dispone al disfrute para cualquier usuario del ciberespacio. Por ello, existen dos tipos de protección de los derechos; uno legislativo que debido al medio, ha de estudiarse en un marco internacional; y otro de protección de estos derechos mediante el uso de tecnologías como medida de control.

12.2.1. Protección legislativa:

En España los derechos de propiedad intelectual se basan en la ley 23/2006⁵⁵⁰ aprobada el 7 de Julio. El derecho español distingue entre obras compuestas, obras derivadas, obras colectivas, obras en colaboración y colecciones y bases de datos. También señala la diferencia entre los derechos personales, patrimoniales y morales.

Los derechos personales, son irrenunciables e inalienables y que definen la decisión o no de divulgar una obra, hacerlo bajo nombre real, seudónimo, signo o anónimamente.

Los derechos patrimoniales son de dos tipos: los relacionados con la explotación de la obra (dura toda la vida del autor⁵⁵¹ y setenta años después de su muerte) y los meramente compensatorios.

Los derechos morales⁵⁵² se refieren al reconocimiento de la autoría y el respecto a la integridad de la obra, y la posibilidad de retirarla del comercio por convicciones intelectuales o morales (previa indemnización a los titulares de derechos de explotación)

⁵⁵⁰ Ley de Protección Intelectual 23/2006 en <http://civil.udg.es/normacivil/estatal/real/L23-06.htm> Últ. Act. 22/06/10

⁵⁵¹ Para las bases de datos, la ley contempla 15 años de duración. JIMÉNEZ, M., ORTIZ-REPIISO, V. *Evaluación y calidad de sedes Web* TREA. Gijón, 2007. Pág. 39

⁵⁵² Ley 19/2006 LPI: <http://civil.udg.es/normacivil/estatal/real/L19-06.htm> Últ. Act. 22/06/10

La ley enumera también las limitaciones como la copia para uso privado, el derecho de cita, la libre reproducción y préstamo a determinadas instituciones.

También se ha ampliado a la Ley de Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico (Ley 34/2002) que regula la responsabilidad de los proveedores de servicios de Internet y la contratación electrónica. A este respecto, en el marco de la Unión Europea, existe la ley 2000/31/CE y la 2001/29/CE que regulan determinados aspectos jurídicos de los servicios de la sociedad de la información como el comercio electrónico y la responsabilidad de los prestadores de servicios intermediarios.

Con estas leyes se intenta asegurar una mayor protección de los artistas por la eclosión de las copias digitales y donde especialmente se reconoce el derecho de compensación por copia privada. Durante los últimos 10 años venimos observando una bajada de las ventas de copias originales por la rapidez con la que los grabadores de alta velocidad y fácil manejo han hecho su aparición en el mercado.

En nuestro país, es lícito hacer copias privadas partiendo de un original al que se haya accedido legalmente, según el artículo 31 de la Ley de propiedad Intelectual, sin previa autorización del autor, pero el problema es que no está establecido cuál es el número máximo, pero si que no puede obtenerse lucro por las mismas. Por medio de esta ley, se ha marcado un impuesto en las interfaces que permiten reproducir obras en cualquier soporte, así como un canon en los soportes (Cd-Rom, DVD o cualquier otro).

El sistema-red al ser global, necesita de un mandato internacional, y es por ello que se acoge a el Tratado de Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI), constituido en 1967 y ampliado por la

fuerza del sistema-red en el año 1996, entrando en vigencia en el año 2002. La OMPI es un organismo dependiente de la ONU, además del Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas, cuyo origen data de 1886⁵⁵³, es la de mayor peso en Europa.

En los Estados Unidos, ante la necesidad de adaptarse y comprender la nueva realidad de la sociedad de la información, la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, pretende mediar entre los derechos de los autores y los intereses de los usuarios. Producto de esta intención nace el Tratado de la OMPI sobre Derecho de Autor, y como consecuencia de este tratado, en Estados Unidos surge la Digital Millennium Copyright Act (DMCA) de 1998, y en Europa la correspondiente Directiva de la UE, faltando sólo que los países miembros modifiquen sus legislaciones para armonizarlas con respecto a la Directiva Europea.

12.2.2. Protección por medios tecnológicos:

El problema se engrandece cuando hablamos de obras conectadas en el sistema-red. El acceso a la obra se hace global. La revolución tecnológica ofrece interfaces más potentes y rápidas para su duplicación o archivo. El aumento en la velocidad de las líneas de conexión, hace que se puedan realizar mayor número de copias en un menor tiempo, con lo que se puede augurar que a mayor avance de las TIC, mayor problemática en derechos de autor. Unidos a esto, la disposición de material con propiedad intelectual en el medio cibernético, en muchas ocasiones se encuentra dispuesto a ser manipulado, guiado por la máxima de *construcción cultural compartida*. Es por ello, que se han creado medios tecnológicos⁵⁵⁴, bajo los denominados ECMS o *Electronic*

⁵⁵³ Para mayor información CSIC *Contenido de la ley de propiedad intelectual*:

<http://www.tecnociencia.es/e-revistas/especiales/revistas/revistas63.htm> Últ. Act. 22/06/10

⁵⁵⁴ E-Revistas CSIC: <http://www.tecnociencia.es/e-revistas/especiales/revistas/revistas68.htm>

Últ. Act. 22/06/10

Copyright Management Systems que son un conjunto de sistemas de gestión creados recientemente, cuya funcionalidad es identificar de forma inequívoca las obras, ofrecer información sobre la titularidad de derechos y las condiciones de uso, vigilar el cumplimiento de éstas. Por ejemplo el DRM (*Digital Rights Management*), *watermarking* o *fingerprinting* (huella digital), que permite poder restringir el uso de material no oficial y poder identificar el lugar en el que se encuentran. También, uno de los portales de más difusión de videos en el sistema red, YouTube está probando con éxito una tecnología propia de *fingerprints* que es capaz de identificar cada vídeo que es subido a su servicio Web, para gestionar el mismo según los deseos del titular de derechos y evitar que se incluyan en su servicio, contenidos sin la pertinente autorización.

Es interesante para este trabajo, reseñar la existencia de un registro de archivos (*Internet archive*⁵⁵⁵) donde se depositan y registran todas las obras con licencias, y que se conservan por 50 años. *Internet Archive* es un sitio Web y una organización sin fines de lucro destinada a la preservación de historiales Web y recursos multimedia. Creada en 1996, posee una gran cantidad de archivos misceláneos como audio, video y texto, algunos de ellos en dominio público, o de licencias a base del *Creative Commons*⁵⁵⁶ o cualquier otra licencia que permita la distribución. Estas licencias, tienen como objetivo permitir que tanto los autores como los usuarios puedan proteger y compartir las obras, creando un marco de legitimidad, esto es, eliminando la incertidumbre legal que existe actualmente sobre el uso ilícito de las obras expuestas en el sistema-red.

⁵⁵⁵ <http://www.archive.org/web/web.php> . Ult. Act. 22/06/10

⁵⁵⁶ Creative Commons: fundación sin ánimo de lucro que permite elegir un grupo de licencias para la obra. Esta fundación no defiende derechos jurídicos, pero si ayuda a crear de forma libre una codificación para la obra. Aquí en España se realiza desde la Universidad de Barcelona. <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.es> Ult. Act. 22/06/10

Pero los artistas son los que eligen si realmente quieren que se tenga acceso a su obra y en qué medida, por lo que se hace necesaria una taxonomía sobre los diferentes niveles de acceso⁵⁵⁷, así encontramos:

- Limitación cero, es decir el artista se sumerge en la filosofía del *código libre*, en el que no existen restricciones para el uso del material y no se piden por tanto derechos de autor. Se da en dos casos: uno en que el autor ha renunciado al copyright, existiendo la posibilidad de identificar la obra por medio de un tag o etiqueta que indica el nombre del autor y algún comentario, así como la procedencia; y en segundo caso, aquellas obras que han agotado el tiempo de los derechos de autor. Se asocian a una etiqueta *Public Domain* o CC-by o BSD (licencia que permite modificación sin condicionantes, incluso siendo una obra derivada privativa).
- Limitación con algunos derechos reservados (*copyleft*). Las copias que se obtienen son limitadas y se denominan *productos derivados*. Se asocian con una etiqueta GPL o GNU (General Public License) o CC-by-sa. Existen diferentes niveles de libertad de copia, así libertad 0: permite utilizar el producto sin restricciones; libertad 1, se permite su adaptación a necesidades particulares; libertad 2, permite poder redistribuirlo; y por último libertad 3; poder mejorarlo y publicar las mejoras.
- Limitados todos los derechos (copyright), no existiendo permiso para su duplicación ni modificación (Se acoge a la ley de la propiedad intelectual anteriormente referenciada).

⁵⁵⁷ Conferencia MediaLab-Prado *Nuevas formas de creación, expansión distribución musical: Netlabels* por Addsensor.com. 25/4/09

Indudablemente existe una limitación jurídica, pero no del todo práctica, ya que el usuario ve en el sistema-red un lugar adecuado para la apropiación de bienes, porque los estiman colectivos, y porque el medio así lo dispone.

Los sistemas p2p, es decir, la transferencia de archivos de punto a punto en la red, incrementan la problemática, unido a que los intermediarios de venta de software no están haciendo lo correcto, es decir, perseguir a los usuarios que encuentran facilidades para conseguir los programas para gestionar de manera autónoma los ficheros.

Las licencias CC se basan en la legislación de copyright de los Estados Unidos, que si bien está armonizada con los tratados de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI), en la mayoría de las ocasiones existe la necesidad de acoplarla a la ley de cada país, siendo en ocasiones objeto de modificaciones sutiles o de mayor calado. Por ello se hace necesaria una adaptación por medio de legisladores locales, siendo en el caso de España⁵⁵⁸ la necesidad de la agrupación común para las obras en colaboración, colectivas y compuestas e independientes, así como la inclusión de las bases de datos, que no existía en la normativa norteamericana.

Además, la legislación española contempla dos tipos de derechos, los derechos morales y los derechos de explotación. Sobre los primeros la legislación americana no los contempla, salvo por la obligatoriedad de hacer constar el nombre del autor en caso de su uso. Respecto a los derechos de explotación, en España se contempla en el artículo 17 de la norma, el derecho exclusivo al autor de la obra de:

- Decidir sobre la copia (reproducción) de la obra,

⁵⁵⁸ VV.AA. ZEMOS98_7. DE LA CUEVA, Javier. *CREACIÓN E INTELIGENCIA COLECTIVA*. Asociación Cultural Comenzemos Empezamos. Instituto Andaluz de la Juventud. Universidad Internacional de Andalucía. El Adalid Seráfico. Sevilla. 2005. Pag. 45-48

- sobre su distribución,
- sobre la comunicación pública de la obra y
- sobre la realización de una obra transformada.

Las licencias CC funcionan como canales permisivos respecto a los derechos de explotación, es decir, el autor de la obra permite que se pueda distribuir, difundir o transformar, dependiendo de la asignación CC que otorgue a su obra. Es por ello, cuando un autor crea una licencia CC está permitiendo la manipulación de su obra, aunque sus derechos morales y de explotación, siguen estando intactos, y lo que se aplica es el derecho exclusivo del autor, a decidir quién, cómo y cuándo puede ejercer los derechos a copiar, distribuir, comunicar y transformar.

Las licencias CC, son perfectamente compatibles con nuestra legislación y compatible entre distintos países, por lo que las obras con dichas licencias tienen una cláusula de compatibilidad mutua.

Además, su utilización es un garante jurídico a favor del autor, ya que limita las cesiones y gradúa las mismas, así como crea, a su vez, un garante jurídico para quién las utiliza.

Las diferentes licencias CC se basan en combinar diferentes criterios de apertura o cierre de la obra. Así:

- *Attribution* (by): obliga a citar las fuentes de esos contenidos. El autor debe figurar en los créditos.
- *Noncommercial* o *NonCommercial* (nc): obliga a que el uso de los contenidos no pueda tener bonificación económica alguna para quien haga uso de contenidos bajo esa licencia.
- *No Derivative Works* or *NoDerivs* (nd): obliga a que esa obra sea distribuida inalterada, sin cambios.
- *ShareAlike* (sa): obliga a que todas las obras derivadas se distribuyan siempre bajo la misma licencia del trabajo original.

- *Public Domain*: con dominio público, concepto utilizado en dos áreas del derecho: el derecho administrativo y el derecho de autor

Se hace necesario un marco de neutralidad en la que se siga pagando derechos de autor de manera proporcional al uso que se hagan de las obras, así como facilitar el intercambio y la posibilidad creativa que pueda ofrecer este uso.

Como vemos, el desarrollo de las nuevas tecnologías están permitiendo perseguir las infracciones sobre propiedad intelectual, pero a su vez, crea un nuevo clima de no libertad de acceso en el que se había desarrollado el sistema-red, y por tanto, habría que preguntarse en qué medida esta persistencia de detectar las infracciones de la propiedad intelectual, pueden crear un concepto restrictivo del sistema-red. La comunidad trabaja para poder salvar todos los obstáculos que encuentra para poder conseguir obras, sin tener que pagar por la apropiación de la obra.

12.3. El Net.art:

El net.art es una de las variables artísticas que podemos encontrar en el ciberespacio. Este movimiento artístico se inició por parte de un esloveno, Vuk Cosic, cuando trabajaba como director artístico, escritor, activista político y artista de land art, cuando en diciembre de 1994 se encontraba iniciándose en el nuevo universo cibernético. En una entrevista con Tilman Baungärtel en 1997 expuso,

A mediados de 1994 empecé a conocer el mundo de Internet. Me sorprendió la facilidad de ver palabras en la pantalla de mi ordenador escritas por alguien que puede estar en cualquier parte del mundo. (...) el 4 de abril de 1995 decidí cambiar el rumbo de mi trabajo. No sabía exactamente a qué me iba a dedicar, si vendería modems o daría clase de DOS en la escuela secundaria. Después

*me invitaron al primer encuentro de nettime en Venecia... El resto ya es historia*⁵⁵⁹

Todo cambió para Cosic cuando encontró la base para su nuevo movimiento, al recibir un email anónimo que debido a la incompatibilidad de software, produjo un fallo dando como resultado un texto en formato ASCII prácticamente ilegible.

[...] J8~g#\;Net.Art{-^s1 [...]

Cosic quedó fascinado por el poder que el medio le había descubierto. Era un texto incomprensible, a modo de *ready made*. Más tarde pudo saber qué texto era el original, que fue decodificado por Igor Markovic. Resulto ser un escueto manifiesto, donde un artista buscaba una independencia con el nuevo medio Internet, ya que podría representar obsolescencia del arte.⁵⁶⁰

Este inicio del net.art, motivado por un fallo en el correo electrónico, tiene semejanzas, aunque sólo en su inicio en el *mail.art*, que fue promovido en 1916 por Duchamp que envió una serie de tarjetas postales a sus vecinos de Arensbourgs en el proyecto conocido como *Rendezvous of 6 February, 1916*. Este movimiento tuvo su repercusión a partir de los años 60. Ray Johnson, Profesor del Black Mountain College, está considerado el padre del *mail art*, estableciendo una red universal que conecta a los diferentes miembros que la componen para establecer encuentros que denominó *Nothing* (en contraposición a los *Happenings*). Los miembros de la red se comunican por correo postal y recibían las obras de los otros miembros del grupo que son expuestas donde ellos consideren oportuno.⁵⁶¹

⁵⁵⁹ BAUGARTEL, Tilman "Art was only a substitute of internet". *Telepolis*. (26.06.1977)

<http://www.heise.de/tp/r4/artikel/6/6158/1.html> Últ. Act. 22/06/10

⁵⁶⁰ *All this becomes possible only with the emergence of the Net. Art as a notion becomes obsolete...*,

⁵⁶¹ Mail.art, <http://encina.pntic.mec.es/jarv0000/antecenetart.htm> Últ. Act. 22/06/10

Este inicio del net.art en el año 1994, se refiere más a su nomenclatura que a su idea, ya que realmente lo representativo de esta manifestación artística es la posibilidad de poder utilizar diferentes elementos para crear, junto con el resto de los internautas, una idea o una nueva obra.

Este movimiento artístico, es el primero que surge dentro del ciberespacio. En él podemos encontrar un resumen de muchos de los movimientos a los que nos hemos referido anteriormente cuando hablamos de la evolución del arte hasta la llegada del sistema red. Así, el *Raum* al que se refiere Heidegger, aquel lugar de la inexistencia de espacio ha sido uno de los sueños para muchos artistas, ya que en él pueden trabajar fuera del espacio real. Es aquel espacio virtual al que nos hemos referido y hemos analizado anteriormente, aquel espacio pendiente de actualización, pendiente de delimitar, pero posible para convertirse en espacio artístico.

Sabemos que el espacio y el tiempo son las coordenadas utilizadas, cuando se entabla una relación visual entre espectador y artista. Este espacio tiene el valor añadido de la colaboración. Los artistas net.art descubrieron que aquel potente espacio tenía la capacidad de poder entablar una relación mundial artista-globalidad, no sólo como lugar de exposición, sino como lugar de creación. La cultura colaborativa, la cuál había sido ya indagada por muchos movimientos artísticos, encontraba con el nuevo invento, un lugar colaborativo sin lindes geográficas. La forma en la que los internautas sin conocimiento artístico participan de una obra colaborativa, están re-actualizando la idea de escritura automática, porque el no saber y no pensar, en la época postmoderna se torna semejante.

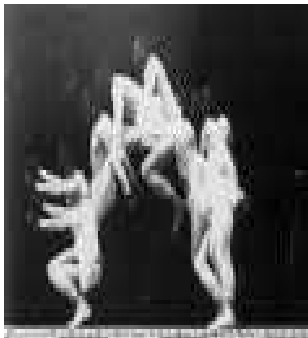
El collage tan utilizado por las vanguardias históricas, fue un elemento incorporado de nuevo a los trabajos del net.art, ya que por medio de la interactividad, hipertextualidad y digitalización es posible entablar nexos entre distintas naturalezas artísticas.

Además, la experimentación con el soporte, que en el caso del net.art es virtual, vuelve a recoger la idea de los artistas de experimentar con lo aobjetual.

La no existencia de objeto, la facilidad con la que se transforma para tornarse en otro, el referirse a la idea más que al referente o la representación. En este sentido, el juego que se provoca entre la imagen y quien lo visiona es representativa del momento de semiesfera al que nos hemos referido. El exceso de imagen en nuestra sociedad postmoderna hace que se pierda la dualidad entre significante y significado. Los artistas utilizan el referente para otorgarle otros significados, pero por medio del net.art cambian continuamente, ya que por medio del azar y la digitalización, pueden aparecer una multitud de referentes variopintos, sin ningún tipo de significado implícito.

En la medida en que la Escuela Soviética tuvo dos vertientes; una funcional (constructivismo) y otra estética (suprematismo), el net.art es capaz de aunar las dos tendencias, ya que por un lado encuentra una función determinada para la obra artística, y por otra entiende el arte como deleite, como estéticamente aceptable, ya que intenta guardar una sincronía entre colores y formas.

Por otro lado, podemos encontrar influencias del futurismo, ya que el dinamismo y la velocidad fueron las señas de identidad del grupo vanguardista. Así, este movimiento plasmó en sus imágenes el movimiento, desde la fotografía de Giulio Bragaglia, en las que se puede ver en una misma imagen la descomposición temporal (retomando los intentos de Marey en el S. XIX por conseguir los primeros fotogramas en movimiento con idea de crear el cinematógrafo) en las que encontramos semejanzas en cuanto a su representación: en el futurismo es el objeto al que se refiere, el que se mueve, y es el dinamismo la esencia del movimiento vanguardista.



Cronofotografía. E. Marey. 1873

Asimismo, en el net.art, existe la idea del movimiento eléctrico y del azar, como substancia del movimiento en sí mismo. Desde otro punto de vista, “la belleza de la velocidad” es lo que impulsó al movimiento, así como

una ruptura con la Institución cultural anterior. La exaltación de la máquina como elemento de creación, tiene también paralelismos con el net.art. Los dos movimientos artísticos nacen de la industrialización y el cambio tecnológico.



Fotodinamismo. Anton Giulio Bragaglia. 1911

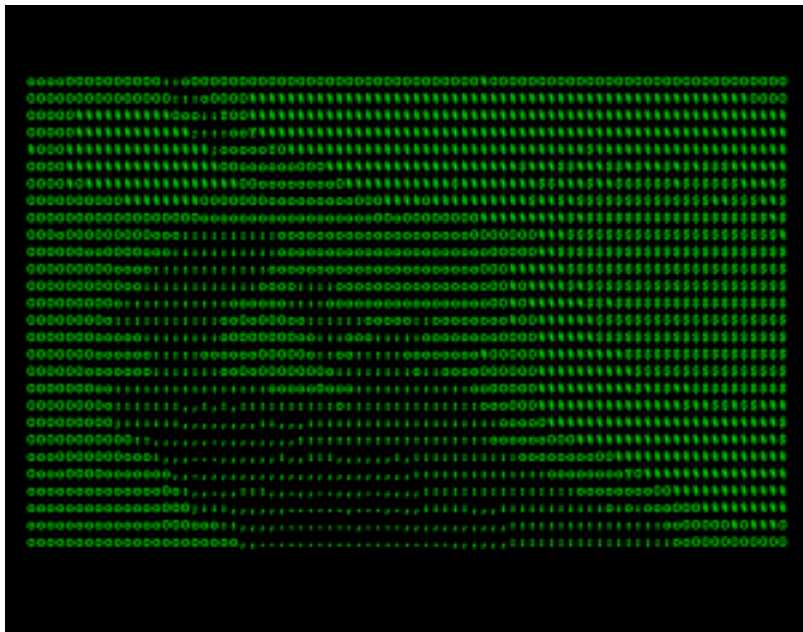
La utilización de máquinas para crear música, en forma de ruidos de fábricas, era una manera de enaltecer la industria floreciente, y rechazar la música instrumental como decadente. El net.art utiliza elementos sonoros nacidos de las máquinas al igual que lo hicieron los vanguardias. A esto hay que unir, el espíritu colectivo de creación, por medio de las jornadas futuristas por un lado, y por la obra colectiva y participativa en conexión en la Web por el otro.

Respecto a la influencia de las segundas vanguardias, el net.art recoge el arte cinético y el óptico, no sólo por su estética y su morfología (ya que utilizan formas y efectos ópticos), sino que cuentan con la participación del espectador para completar la obra al entenderse como interactiva. Esta idea de *obra abierta* recoge todas las manifestaciones del arte conceptual, como el land-art, en el que sale del espacio expositivo, que en este caso, se hace ubicuo y sin coordenadas espacio temporales, por lo que representa una evolución mayor, favorecida por la tecnología.

La idea del azar que explotaron las primeras vanguardias, fue acogido de manera más controlada y razonada por el grupo O.U.L.I.P.O, que recogió formulas combinatorias arbitrarias para que la presentación de la obra sea siempre distinta. Esta es la idea del net.art en muchas de las ocasiones, ya que el artista se manifiesta por la limitación de los resultados de la obra, que aunque creada por la globalidad o la individualidad (por medio de la interactividad y la participación) es limitada por el artista, que ve en ello su aportación.

Es importante indicar que el net.art no se entiende fuera del ciberespacio, así como el ciberarte. El ciberarte se refiere al arte digital en general, por lo que incluye desde la fotografía digital hasta el net.art., y englobaría todo el arte que se muestra en la red, y que utiliza las propiedades distributivas que otorga, mientras que el net.art nace utilizando el propio medio, es decir, la aleatoriedad y su carácter colaborativo.

â€œASCII History of Moving Images - Psychoâ€ â€¢ 1998



Pero el net.art también ha influido en otro tipo de materias expresivas, explorando la idea de obra colectiva, como el cine interactivo de David Blair, que en 1994, realiza el primer experimento de cine interactivo en 3D en Internet: la versión

hipermedia de su película electrónica *Wax or the Discovery of Television among the Bees (Waxweb)*. En ella, imágenes, sonidos y textos se mezclan en una historia no lineal, cuyo desarrollo depende de las aportaciones del usuario, quien puede modificar el guión añadiendo sus propias instrucciones.⁵⁶²

Otra influencia la encontramos en el proyecto *The Mercury Project*, liderado por el ingeniero y artista Ken Goldberg, profesor de ingeniería y artista, que aunó robótica y arqueología. *The Mercury Project* plantea la alteración de un paisaje lejano por medio de un robot teledirigido.⁵⁶³

⁵⁶² Waxweb: <http://www.iath.virginia.edu/wax/> Últ. Act. 22/06/10

⁵⁶³ Mercury Project: <http://www.usc.edu/dept/raiders/> Ult. Act. 22/06/10

Entre 1994 y 1998, momento en que se formaron muchas de las comunidades orientadas al arte, Internet permitió a los net.artistas trabajar y conversar al margen de las burocracias de los ámbitos institucionales, sin que ello les supusiera estar marginados o necesitados de dicha comunidad.

Esta idea de estar fuera de la Institución artística no les preocupaba, ya que habían encontrado un lugar aparte del real, para poder crear y difundir su idea con mayor apertura global. Así, Olia Lialina, publica en la revista Rhizome,

El valor el net.art puede aumentar con los desarrollos teóricos. Se trata de una idea plenamente asumida en el caso del media art, el ciberarte, el videoarte o el arte contemporáneo, pero no en el de Internet, con su estética, su estructura o su cultura. Las obras de los net.artistas no se analizan comprándolas entre sí. Se nos ve siempre desde una perspectiva externa, una perspectiva que intenta situar las obras de arte autóctonas en línea en el marco de una serie de expresiones artísticas con una larga historia y teoría autónomas⁵⁶⁴.

Cierto es que la idea de unir lo digital con un medio aleatoria, hizo pensar a la artista Olia Lialina que se encontraban fuera de los parámetros en los que el arte se había movido, y es por ello, que al principio las instituciones culturales y artísticas no pudieron catalogarlo, aunque sí hubo algunas personas vinculadas a las instituciones del mundo del arte que se conectaron en ese momento⁵⁶⁵. Esta libertad, provocó un entusiasmo entre los artistas, ya que veían que eran un espacio limitado para ellos, en el cuál poder ser “revolucionario” y crear una nueva cultura *underground*.

En los inicios del net.art, no preocupaba el movimiento creativo a nivel colectivo o global y abundaba la crítica de los sistemas de comunicación, y la

⁵⁶⁴ VON PROYEN, Mark. *Arte digital y videoarte*. Círculo de bellas artes de Madrid. Madrid. 2003. Pág. 56.

⁵⁶⁵ GREENE, Rachel. “Una historia de arte en internet” (“*Web Work a History of Internet Art*”). *ARTFORUM International*, nº 9 May 2000, pp. 162-167, 190. GREENE, Rachel. http://aleph-arts.org/pens/greene_history.html. Ult. Act.: 22/06/10.

interactividad y el hipertexto eran herramientas fundamentales de creación. El medio cibernético estaba en su apogeo y se utilizó como éxtasis comunicativo. La panacea de trabajar con una ventana abierta al mundo, originó en los artistas de todo el mundo un acontecimiento similar a la bomba atómica. Este temprano activismo tuvo sus sedes en *Rhizome* (que actualmente es una institución cultural en la Web), así como *Syndicate*⁵⁶⁶, y *Nettime*⁵⁶⁷ que surgieron como plataforma política y teórica de gran trascendencia para los intelectuales de la tecno-cultura.

Al igual que ya hicieran otras vanguardias, los net.artistas tuvieron en sus inicios una necesidad de publicar manifiestos y suscitar polémicas⁵⁶⁸. El arte se unió a lo político, que coincidió con la caída del muro de Berlín y la disolución comunista de la Europa del Este, cuando el nuevo arte en red estaba en sus inicios. Pero no sólo desde un punto de vista artístico, la Web fue importante para poder resolver problemas sociales, militares y académica, el pluralismo político que empezó a surgir en estas naciones, encontraron en el nuevo canal de comunicación un lugar para el descubrimiento y la comunicación, ya que en estos tiempos aún poseía cierto halo utópico. La tecnología y los centros de nuevos media, a los que se habían adherido intelectuales y artistas, fueron utilizados como prueba de la reforma cultural y política y de colaboración internacional⁵⁶⁹.

En 1994 y 1995, pequeños grupos de intelectuales de izquierdas, virtuosos de la tecnología, y algunos artistas habían empezado a reunirse en puntos concretos de la red como *The Thing*, *aleph*, *Nettime*, y *The Well*. Las listas de correo y los BBS (Sistema de información mediante boletines electrónicos)

⁵⁶⁶ Actualmente la página sigue activa en <http://www.v2.nl/> Ult. Act.: 22/06/10. La cultura de la Europa del Este ha quedado actualizada a una global. Esta página es holandesa, y es mantenida como un laboratorio experimental (Medialab).

⁵⁶⁷ www.nettime.org Ult. Act.: 22/06/10

⁵⁶⁸ Publicaciones como las Series ZKP de Nettime (<http://www.nettime.org/pub.html> Ult. Act.: 22/06/10) y Read-me.

⁵⁶⁹ GREENE, Rachel Op. Cit.

supusieron algo más que estructuras de distribución y promoción: eran a la vez contenido y comunidad. Entre los sites memorables de estos comienzos están äda'web (<http://adaweb.walkerart.org/> que tras multitud de adquisiciones, ahora permanece en el Walker ART), Irational.org y Jodi.org.

Irational.org fue creada por un analista informático, Heath Bunting. Su primer trabajo en Internet fue un proyecto llamado *Kings Cross Phone-In* (1994), en él Bunting enviaba a una página Web varias listas de correo, los números de teléfono de 36 cabinas telefónicas que rodeaban la estación de trenes King Cross de Londres, invitando a la gente a llamar a esos teléfonos y decir algo a cualquier hora del día. Estas llamadas posibilitaron comunicaciones con extraños de cualquier parte del mundo. Desde 1994 Bunting ha creado trabajos y eventos que requieren una baja tecnología, pero generadas por una convicción anarquista.

Jodi.org también adquirió el grado de culto en el mundo del arte de los nuevos media. Este nombre corresponde a la unión de dos artistas, Dirk Paesman y Joan Heemskerk. Jodi.org se fundó después de que ambos pasaran dos años en San José, California, cerca de compañías como Netscape y Apple. El primer término del trabajo de jodi.org es la máquina, como afirma el eslogan hacker "Nosotros amamos tu ordenador". Normalmente, los proyectos de Jodi.org ofrecen oportunidades de interacción, en forma de *hackeo*, en el que se expulsará de la pantalla la dirección IP del usuario (<http://404.jodi.org>) dialogando en un lenguaje de red y hardware.

A partir del año 1995 aparece la preocupación por los sistemas de control electrónico sobre los individuos, lo que se convierte rápidamente en uno de los fundamentos del net.art.

En 1996 Internet se había convertido en un fenómeno económico y cultural de gran relevancia. Pero los pioneros del net.art se encontraban al margen de las publicaciones del arte, y algunos artistas (como Feed, STIM, Word, New York

Online, Bianca's Smut Shack, äda'web, Suck, Rhizome, Aleph⁵⁷⁰) fueron publicitados y difundidos, invirtiendo muy poco dinero. Entretanto, los net.artistas intentaban mantenerse al margen de la inversión capitalista, y crear su propia fuerza, que se concretó en Mayo de 1996, cuando un grupo de net.artistas se reunió en Trieste, Italia, en una conferencia llamada *Net.art Per Se*.⁵⁷¹ En definitiva, esta manifestación surge por la necesidad de diferenciarse del gran empuje mercantil del medio. Así, paralelamente a *Net.Art Per Se*, el artista neoyorquino Paul Garrin comenzó con su proyecto *Name.Space*, a partir del cuál intentaba ampliar el conjunto limitado de componentes de la URL (.com, .net, .co, .uk, .edu, .org, .jp), y con ello dificultar a las corporaciones e individuos monopolizar las direcciones Web. Durante algún tiempo el proyecto de Garrin exigió un complicado proceso judicial con objeto de romper el monopolio nombre-dominio, y carecía de pretensión artística alguna. No obstante, compartía con los trabajos contemporáneos del moscovita Alexei Shulgin y de Heath Bunting un interés por la organización del espacio público de la Red⁵⁷². Todo ello, nos hace pensar entre el dualismo entre arte y compromiso social.

En 1997, el net.art vivió su apogeo, realizando trabajos irónicos como *7-11* (lista de e-mail, archivada como *7-11.org*), o *Documenta Done* (realizada por el pionero Vuk Cosik (www.ljudmila.org/~vuk/dx), así como trabajos más serios tales como *My Boyfriend Came Back From the War* de Olia Lialina (www.teleportacia.org/war)

También en estos momentos aparece el movimiento feminista, como las VNSMatrix que publican su "Manifiesto Ciberfeminista"⁵⁷³ en 1991. Pero este

⁵⁷⁰ GREENE, Rachel. Op.Cit.

⁵⁷¹ Notas de este encuentro están todavía disponibles en la red (<http://www.ljudmila.org/naps/> Ult. Act.: 22/06/10.

⁵⁷² . Los proyectos de *Shulgin* y *Bunting*– *Link X* (<http://www.wallcloud.com/greene.html>) y *Own, Be owned or Remain Invisible* (www.irational.org/heath/_readme.html), demuestran que los nombres de dominios elegidos contribuyen a definir cualitativamente Internet. Ult. Act. 22/06/10

⁵⁷³ "Manifiesto Ciberfeminista" en 1991.

(<http://www.sysx.org/gashgirl/VNS/TEXT/PINKMANI.HTM> Ult. Act. 22/06/10

ciberfeminismo no fue entendido por todos, y en junio de de 1996 se envió el manifiesto de Anne de Haan *The vagina Is the Boss on the Internet*⁵⁷⁴ a Nettime. Los moderadores de la lista dijeron que aquellos que se interesaran por el feminismo llevaran la discusión a otra parte, a plataformas destinadas a ello (como *Old Boys Network*). Sin embargo, mujeres net.artistas como la rusa Olia Lialina, ha seguido presentando trabajos especialmente atractivos, fuera de la polémica del feminismo.

A parte de todo esto, los net.artistas comenzaron a robar identidades como respuesta al mercantilismo instaurado. Así, el esloveno Vuk Cosic hizo del site de la Documenta X, *Documenta Done*, en el momento en que la Documenta anunció que en breve sería quitada de la red. Esta acción fue tildada de hackerismo, pero Cosic explicó que esta acción representaba su readymade y proclamó que los net.artistas eran “los hijos ideales de Duchamp”. Tal vez el trabajo artístico más ambicioso de 1997 vino del colectivo I/O/D, que presentó un navegador Web, intentando difundir la idea de la *cultura como software*. Web Stalker, lee HTML de manera distinta a los navegadores tradicionales, así en vez de visualizar lo que estaba pensado, este navegador proyecta los enlaces externos desde la página concreta de HTML, haciendo que las aplicaciones para la red se convirtían en algo nuevo.

A partir del año 98, el software, el terrorismo, la radio, y la incipiente institucionalización del net.art se convertirán en elementos de investigación. En 1999, los net.artistas comenzaron a ser populares, y a sacar partido de las posibilidades del comercio electrónico, tanto en el acceso a la oferta como en la construcción de sus propias galerías online. Además, comenzaron a ser invitados a conferencias y seminarios sobre Internet. El hecho de que muchos trabajos de net.art fueran premiados por instituciones culturales, y referenciados especialmente en la Bienal de Whitney, hizo que se aunara y se precipitara la adhesión del net.art a la Institución artística.

⁵⁷⁴ Anne de Haan *The vagina Is the Boss on the Internet* (<http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-I-9706/msg00111.html>) Ult. Act. 22/06/10

Pero en su evolución, el concepto de net.art ha ido englobando distintas apuestas, existiendo multitud de estilos dentro del net.art; bien desde el punto de vista conceptual como la obra de Muntadas, bien, como aquel que utiliza el lenguaje cibernético (digital, interactivo e hipertextual) o bien con pluralidad de soportes de información (gráficos, imágenes, sonidos, textos...).

Más allá del concepto de net.art como inserto en el ciberespacio, el nuevo concepto de actividad artística, lo conformarían todas las nuevas apuestas que comunican o transmiten ideas sobre el sistema-red en todas sus vertientes, sociales, económicas o antropológicas, como aquellas que tienen como resultado la instauración del nuevo modo de ver la comunicación y la información⁵⁷⁵.

Si esta postura de Martín Prada nos parece abierta en exceso, se debe a que la aparición de la segunda generación del *Net.art* se caracteriza por la apropiación, o derivación del material encontrado en el sistema-red al que se añaden elementos, esto hace que los artistas plásticos se revelen y critiquen al medio. Ya no es la panacea, sino que el medio les ha hecho frente, y se ha convertido en el enemigo, ya que en estos momentos todo el mundo es capaz de diseñar, modificar, agregar, versionar o lanzar al mundo. Lo popular, el mercantilismo del sentimiento ha ganado la baza. Es por ello que en esta segunda etapa del net.art el artista plástico critica la interactividad, ya que en sí misma es una falacia, entendida como que cualquier camino que nos parece interactivo e hipertextual, ha sido previamente diseñado y configurado como uno de los caminos posibles, y no existe una multiplicidad de caminos, pues no se puede concretar la totalidad de archivos existentes en la red, en una sola pantalla. Además de la interactividad el artista en esta nueva etapa utiliza el

⁵⁷⁵ MARTIN PRADA, Juan. *Nuevas dinámicas artísticas en Web 2.0*. Medialab-Prado. Dic.07

http://medialab-prado.es/article/nuevas_dinamicas_artisticas_en_modos_web_2 Últ. Act.

22/06/10 y *Segunda época de creación artística en el sistema red*. Medialab Prado. Feb-09

[http://medialab-prado.es/article/seminario_netart_segunda_epoca_la_evolucion_de_la_creacion_artistica_en_e](http://medialab-prado.es/article/seminario_netart_segunda_epoca_la_evolucion_de_la_creacion_artistica_en_el_sistema_red)

[l_sistema-red](http://medialab-prado.es/article/seminario_netart_segunda_epoca_la_evolucion_de_la_creacion_artistica_en_el_sistema_red) Últ. Act. 22/06/10.

tiempo como materia expresiva, con lo que se demuestra que el artista es aquel que elige dedicar su tiempo en la crítica y la reflexión. Como ejemplo podemos citar al grupo MTAA *turbulence*, en el que dos artistas se mantienen encerrados durante un año. No existe interactividad, no existe movimiento espacial, tan sólo el paso del tiempo⁵⁷⁶, recordándonos a un videoarte digitalizado y dispuesto a ser visto en un nuevo medio.

Por lo tanto, en esta instancia crítica y reflexiva del sistema-red es donde se debe de mover este nuevo artista adaptado al medio. Por ello cualquier manifestación sea o no, dentro del sistema-red, que revise el medio, se interpretará como una manifestación del Net.art, ya que el arte es definido por Martín Prada como *todo aquello que alguien, sea quien sea, lo haya identificado como tal.*⁵⁷⁷ (Anexo III).

El problema que se plantea con todo ello, es que la nueva perspectiva para un artista, no es encontrarse encerrado en un museo o en una institución cultural, sino que prefieren estar en el ciberespacio, porque es éste el que les da la posibilidad de experimentar con las nuevas herramientas, así como *distribuir* su arte a nivel global.⁵⁷⁸

La primera generación de net.art , que se desarrolla en el periodo comprendido entre 1994 al 2002, fue caracterizada por ser anti-institucional⁵⁷⁹, aunque lo que marca el inicio de esta segunda etapa, es la creación por parte de la Institución

⁵⁷⁶ MTAA Turbulence: <http://www.turbulence.org/Works/1year/performancevideo.php>. Últ. Act. 22/06/10. Citado por Juan Martín Prada en la conferencia de Medialab-prado. Segunda generación Net.art. Op.Cit.

⁵⁷⁷ Entrevista personal con Juan Martín Prada. Abril 2009.

⁵⁷⁸ ADRIAANSENS, Alex. Director del Institute for the Unstable Media. Róterdam. Mesa redonda. *Lo que ha cambiado: problemáticas contemporáneas relacionadas con las prácticas audiovisuales y cinematográficas ¿Cuáles son hoy los retos del público, de la creación y la difusión?* CA2M, 18 de abril de 2009.

⁵⁷⁹ En el año 1999 Boockchin y Shulgin escriben un “manifiesto” para explicar la posible incorporación del net.art en la institución artística. <http://www.wokitoki.org/wk/004/introduccion-al-Net-art-1994-1999> Últ. Act. 22/06/10

de espacios para albergar arte en la red⁵⁸⁰. Ciertamente, para el museo es complicado trabajar con obras que son diseñadas explícitamente para un medio como el sistema-red, y con unas características propias (interactivas, lenguajes multimedia, discontinuidad espacio-temporal en su narrativa, y ubicuidad de su contenido intangible), pero es una relación que se nutre mutuamente, ya que el net.art ofrece a la sólida Institución, una cultura más cambiante y vanguardista, y el museo consigue audiencias que de otro modo le costaría conseguir.

Lo que es importante observar, es que sólo unas pocas obras del Net.art han sido catalogadas por las instituciones como ejemplares, y en general los estudios críticos suelen citar a las mismas⁵⁸¹, lo que nos lleva a la conclusión de que porque el medio ponga a disposición herramientas capaces de crear una obra artística, sólo algunas de ellas son dignas de ser archivadas o puesta a disposición de una institución. Así, el MEIAC⁵⁸² propone una página en la que se recogen las obras de net.art más influyentes y representativas del movimiento.

Pero en el sistema-red no sólo tiene importancia la Institución artística, sino que también la poseen blogs y páginas con semejante influencia, o quizá mayor que las instituciones “físicas”. Podríamos nombrar a Rhizome⁵⁸³ que posee un *art-base* (Net.art, software y videojuegos) propio que son aludidas por las instituciones fuera del ciberespacio, *Web sites* ya mencionadas como *nettime*, que funciona como depósito documental.

⁵⁸⁰ RICO, J.C, FERNÁNDEZ, L, ALCALÁ, R. *¿Cómo se cuelga un cuadro virtual? Las exposiciones en la era digital*. Trea. Gijón. 2009. Pág. 158. Nota 65

⁵⁸¹ RICO, FERNÁNDEZ, ALCALÁ, Op.Cit. Pág. 164.

⁵⁸² NETescopio MEIAC: <http://netescopio.meiac.es/> Últ. Act. 22/06/10

⁵⁸³ <http://www.rhizome.org/art/> Últ. Act. 22/06/10

12.4. El arte en acción: filosofía Hacker

Una de las nuevas formas de crear arte en Internet, sería la realizada por el hackerismo, que deviene en *arte en acción*, comulgando con aquellas segundas vanguardias artísticas, que luchaban contra el sistema y promulgaban un arte aobjetual.

Esta alusión al hackerismo como una manera de hacer arte, ha sido referenciado desde las instituciones: en el año 2004, con la exposición del Reina Sofía, *El arte de la abstracción*, y en la Bienal de París del año 2008, denominándola de nuevo, *el arte de la abstracción*, ya que desde esta nomenclatura se plantean nuevos conceptos, nuevas percepciones, en definitiva el arte de lo sensible.⁵⁸⁴

El *Hackeo*⁵⁸⁵ constituye para el líder ideológico del movimiento Mckenzie Wark, *cualquier trabajo intelectual que produce nueva información*, bien sea sobre un producto computacional, musical, de imagen, del lenguaje poético, de la matemática, del arte o de cualquier otra materia, que esté digitalizada.

Esta materia es tratada siempre como una información y no como una representación⁵⁸⁶. La información es abstracción, *ya que es capaz de construir un plano sobre el cuál pueden establecerse múltiples relaciones posibles entre cosas que de otro modo serían diferentes y carecerían de conexiones entre sí.*⁵⁸⁷

Abstraer es dar múltiples posibilidades y dar a la información, otra dimensión, más allá de lo físico a lo que ha sido remitido, por empeño de los intereses

⁵⁸⁴ WARK, McKenzie. "Manifiesto Hacker" *Bienal de París*, 2008.

<http://www.archives.biennaledeparis.org/fr/2006-2008/tex/wark.html> Últ. Act. 22/06/10

⁵⁸⁵ WARK, McKenzie *Manifiesto Hacker. Versión 4.0*. Nota 7. http://salonkritik.net/09-10/2009/11/manifiesto_hacker_40_mckenzie.php . Ult. Act. 22/06/10

⁵⁸⁶ *Hackear es rechazar la representación, hacer que las cosas se expresen de otra forma*. Op.

Cit. Pto. 45

⁵⁸⁷ Op. Cit. Pto. 4.

económicos que sobre ella sobrevuelan: los intereses de las clases dominantes que poseen los medios para explotar el valor de estas abstracciones⁵⁸⁸.

La producción genera el objeto de consumo, que crea el excedente de producción, y con ello, nuevas necesidades que también son controladas a merced de las clases dominantes. El bien informacional, es producido y desposeído del bien común, en forma de propiedad intelectual haciéndose la propiedad más abstracta. Es éste el momento en el que surge la clase hacker, mostrando nuevas formas de crear y nuevas formas de propiedad, incluso nuevas formas de relaciones con la propiedad.⁵⁸⁹

Estas nuevas relaciones se manifiestan en la posibilidad de crear desde la *no propiedad*, con la libertad de acceso y en forma de *trueque* (que es entendido como un intercambio, a partir del cuál se construyen relaciones), y no como una transferencia de mercancía.⁵⁹⁰

La clase hacker quiere liberar la información, no de forma indiscriminada, sino elevarla al desarrollo colectivo y democrático. Convertir, además, al productor en sujeto y no en un simple agente que produce información (objeto). *Producir es repetir, hackear es diferenciar.*⁵⁹¹

La clase hacker desea el conocimiento⁵⁹² para la sociedad, lo que implica una política de información y un aprendizaje libre; libre disponibilidad de la información, ya que su naturaleza al ser inmaterial, su posesión no implica que no pueda ser cooperada, distribuida y construida; el trueque sólo se puede entender como resultado de una red de iguales. Para todo ello se necesita de

⁵⁸⁸ Wark relaciona las clases dominantes (tanto capitalistas como comunistas) como *Vectorialistas*, porque son los dueños de los vectores por donde transita la información. El archivo es un vector a través del tiempo, y la comunicación es un vector a través del espacio. Op.Cit. Punto. 23-26.

⁵⁸⁹ WARK. M. Op. Cit. Pto. 16.

⁵⁹⁰ WARK. M. Op. Cit. Pto. 20-22.

⁵⁹¹ WARK. M. Op. Cit. Pto. 9.

⁵⁹² WARK. M. Op. Cit. Pto. 31.

una renovada ética del conocimiento, sujeta al interés público y libre de subordinación de la producción mercantilista. Así, el encarcelamiento del libre flujo de la información, implica ganancia para la clase que gana con la escasez de información, y por tanto, *no es posible descubrir lo que la verdadera libertad de información podría producir al mundo*⁵⁹³.

Pero en esta libertad, también se encuentra la posibilidad de utilizar la información disponible también con intereses privados, y por tanto, no desestima que exista un hackeo que se lucre por la producción del conocimiento, en la medida en que la clase hacker está virtualmente construyéndose, lo que genera un sentimiento de falta de identidad, que es amortiguada en la identificación con otras clases.⁵⁹⁴

Este colectivo es capaz de crear activismo en la red y nuevos modos de comunicar, porque son capaces de crear nuevas vías de desarrollo y manipular el propio lenguaje del ciberespacio en pro de una ética concisa, pero no seguida por todos los integrantes que se denominan Hacker. En su naturaleza de activismo, plantea una nueva política en la que se busquen soluciones no nacionales sino transnacionales.

Pero individualmente, el hacker es aquella persona experta en algún área informática, tanto en programación, redes de computadoras, sistemas operativos, hardware de red/voz, o cualquier tipo de dispositivo informático. A pesar de la mala reputación que ostenta este colectivo, la ideología es positiva, ya que promueve ideales beneficiosos para los usuarios del ciberespacio. Esta ética es transgredida a menudo por otros expertos tecnológicos denominados *crackers* o piratas informáticos que manipulan servicios informáticos, información o equipos, simplemente por la posibilidad de poder hacerlo, a éstos también se les conoce como *hacker negros* o de *sombrero negro*. A ellos hay que unir otra opción, que serían los *hacker blancos* o de *sombrero blanco* que utilizan su conocimiento para obtener un beneficio personal.

⁵⁹³ Op. Cit. Pto. 41.

⁵⁹⁴ Op. Cit. Pto. 38.

Son nuevos creadores-tecnológicos que han surgido con el fenómeno del ciberespacio, manipulan a su antojo el entorno tecnológico, pero que apuestan por un cambio a nivel social, cultural y económico.

Los primeros hacker se remontan a la aparición de Internet en 1969, cuando la parte de desarrollo fue realizada por un grupo de hackers universitarios que formaron el *Network Working Group* (NWG). Estos inicios se desarrollaron con una mentalidad de código abierto, donde el trabajo se realizó en grupo y eran susceptibles de variaciones según diferentes aportaciones, ya que la red Internet no posee jerarquía, y por ello se organiza de manera colectiva⁵⁹⁵. Estos primeros hacker, así como los sucesivos, compartían la misma mentalidad y organizaron los estándares de Internet, en el Congreso Internacional sobre Comunicaciones Informáticas en 1972, que capitaneados por Cerf, desarrollaron el protocolo TCP/IP que define la transmisión de la información en la red.⁵⁹⁶

También nace de esta mentalidad hacker, el nuevo concepto revolucionario @, desarrollado por Ray Tomlinson, quien promovió la posibilidad de correo electrónico a nivel planetario⁵⁹⁷. Tomlinson, dio vida a la @, por ser el signo que no estaba asociado a ningún nombre, y casi inútil en el teclado. Se ha intentado eliminar la idea de su afiliación al colectivo hacker, pero él reconoce que era joven y que fue impulsado por las ideas revolucionarias del momento. En aquellos inicios de la red, en California se respiraba un aire de liberación, y el ser hacker no tenía el peso social, ni la mala reputación que ahora ostenta⁵⁹⁸.

⁵⁹⁵ HIMANEN, Pekka. *La ética hacker y el espíritu de la era de la información*. Ed. Destino. Barcelona, 2001. Pág. 197

⁵⁹⁶ HIMANEN, P. Op. Cit. Pág. 233.

⁵⁹⁷ Ibidem.

⁵⁹⁸ CERVERA, Jesús. "Ray Tomlinson, el hombre que salvó la arroba" *RTVE.es*. 17.06.2009. <http://www.rtve.es/noticias/20090617/ray-tomlinson-hombre-que-salvo-arroba/281143.shtml> Ult. Act.: 22/06/10

Estos mismos propósitos los encontramos en el nacimiento de la *World Wide Web* (www) que fue concebida en el año 1990 por Tim Berners-Lee, con la mentalidad de crear una red más social que técnica. Diseñada para ayudar a la gente a trabajar conjuntamente, y con un efecto social positivo.⁵⁹⁹ La idea de Berners-Lee era crear una red que se formara por la participación individual de los usuarios fuera de los márgenes comerciales, y con la aparición de los primeros Windows 95 con conexión a Internet, decidieron crear *World Wide Web Consortium* (W3C)⁶⁰⁰, por lo que desestimó todas las ofertas comerciales que había recibido, siendo fiel a su mentalidad próxima a los hackers. Como bien expone, estaba diseñada para transmitir toda clase de informaciones, por lo que podría haber crecido de forma local, aunque triunfó la comunicación global⁶⁰¹.

También fue producto de los hackers la invención del primer ordenador personal en el año 1976 (Apple I) de la mano de Steve Wozniak, miembro de un grupo de hackers denominado *Homebrew Computer Club*, donde se combinó la revolución en la información y el modo en que el mundo se transformaría llevando los ordenadores a las casas⁶⁰² (hay que tener en cuenta que los ordenadores existentes eran del tamaño de una nevera y eran de IBM).

Los hacker programan por el desafío que supone el seguir aprendiendo, lo que supone una aportación creativa. Así Eric Raymond, un defensor de la cultura hacker, plantea que el diseño de programas y su implementación deben ser ante todo un arte del que se disfruta y una suerte de juego de alto nivel⁶⁰³, y

⁵⁹⁹ BERNERS-LEE, Tim. *Tejiendo en la red*. Siglo XXI. Madrid. 2000. Pág.115

⁶⁰⁰ BERNERS-LEE, T. Op. Cit. Pág. 87

⁶⁰¹ BERNERS-LEE, T. Op. Cit. Pág. 53.

⁶⁰² HIMANEN, P. Op. Cit. Pág. 202.

⁶⁰³ HIMANEN, Pág. 25.

También se puede apreciar en el libro de E. Raymond, *El arte de programar UNIX*. (2000), en el que el concepto artístico se encuentra presente en todo el primer capítulo.

que para los verdaderos hackers, la diferencia entre "juego", "trabajo", "ciencia" y "arte" tienden a desaparecer, o mezclarse en un alto nivel de creatividad.⁶⁰⁴

Pero sobre todo los hacker poseen desde sus inicios una ética específica que se define por medio del trabajo. Esta ética hacker del trabajo, precede de la Academia, en la que el trabajo debe ser duro, pero tomado como un entretenimiento, para ello se ha de ser eficaz pero constante. Así, Platón definía la relación de la Academia con el tiempo como *skhole*, que significa tiempo en abundancia, la posibilidad de organizar, por uno mismo su propio tiempo, combinando ocio y trabajo como se quiera⁶⁰⁵. Por el contrario se interpretaba la *askholia* como un estado de esclavitud. Este concepto entre la libre organización y el esfuerzo del trabajo, hace que la ética del hacker plantee, que la mayor eficiencia se lleva a cabo por medio de la creatividad, que no podría manifestarse si, como expone Raymond, los hackers no tuvieran una mentalidad antiautoritaria.

Esta ética del trabajo está muy relacionada con el concepto del tiempo. El hacker no gusta de horarios fijos, y le gusta seguir su propio ritmo de vida.

Aunque a este respecto, Manuel Castells expone, que este concepto del tiempo viene determinado por la economía globalizada de la información,⁶⁰⁶ donde, impera la rapidez de los cambios tecnológicos. Ir despacio, equivale a quedarse con productos obsoletos, o lo que aún es peor, dar una respuesta tardía a cambios tecnológicos fundamentales. Incluso Himmann plantea que las nuevas invenciones tecnológicas son comercializadas con la pretensión de traernos el futuro ahora⁶⁰⁷. Pero los hackers, intentan sobre todo ser eficientes, por lo que optimizan con el fin de tener tiempo de ocio. En la ética hacker, tanto la eficiencia como la creatividad no son intercambiables por dinero, sino por el mayor aprovechamiento de la vida para realizar las cosas que nos resulten

⁶⁰⁴ RAYMOND, Eric. *Cómo convertirse en un hacker*.

<http://biblioweb.sindominio.net/telematica/hacker-como.html#believe1> Últ. Act. 22/06/10

⁶⁰⁵ HIMMANN. Pág. 52. Referencia a PLATON en el *Teeteto*, 172d.

⁶⁰⁶ CASTELLS, Manuel. *La era de la información. La Sociedad Red (The Rise of Network Society)*, Ed. Alianza. Madrid. 2000. Capítulo 7.

⁶⁰⁷ HIMANEN, P. Op. Cit. Pág. 42.

estimulantes y atractivas. Es por eso, que las tres motivaciones de un hacker deben ser, supervivencia, vida social y entretenimiento. Esta última, se asocia con la pasión que tiene cualquier hacker por su trabajo, la vida social abarca la necesidad de pertenencia, reconocimiento y amor. Por último la supervivencia se asocia a un estilo de vida determinado: no trabajar sólo para sobrevivir, sino para estar en condiciones de satisfacer el tipo de necesidades sociales que caracterizan a una sociedad determinada.

Además del concepto del entretenimiento, los hacker heredan de la Academia de Platón el concepto de *synusia*, que se refiere al compartir libremente el conocimiento, ya que la información constituye un bien, y un deber compartir su competencia elaborando software gratuito.⁶⁰⁸ Con esta mentalidad, Linus Torvalds, el hacker más conocido, creó el código abierto LINUX, que encuentra sus antecedentes en el sistema BSD UNIX, creado por Bill Joy en el año 1977, quien se graduó en el centro del hackerismo, la Universidad de Berkeley⁶⁰⁹, California. Linux nació como un software libre, de código abierto y continuidad por parte de todos⁶¹⁰, creado con el calificativo de *copyleft*, lo que implica todos los derechos al revés, y que cualquiera tiene libertad para aprender con el estudio del código fuente de estos programas y llegar a desarrollarlos, convirtiéndolos en productos propios pero también gratuitos y abiertos. En este punto se debe destacar la figura de Richard Stallman, el *alma mater* del código abierto, en el que libre (*software free*) implica libertad de expresión.⁶¹¹ La fuerza que les empuja a trabajar para desarrollar programas de libre acceso, es el

⁶⁰⁸ Sobre toda la ética hacker E.Raymond ha creado un diccionario hacker (*The Jargon File* 4.4.7) donde se resume todo el pensamiento hacker. <http://catb.org/jargon/> Últ. Act. 22/06/10

⁶⁰⁹ La primera versión de UNIX fue creada en 1969 por los hackers Ken Thompson y Dennis Ritchie. Op. Cit. Pág. 196.

⁶¹⁰ La idea del código abierto está muy presente en la red. Para poder actualizar todas las licencias de libre acceso al código fuente, véase <http://www.opensource.org/osd.html> Últ. Act. 22/06/10

⁶¹¹ Manifiesto GNU, 1985. <http://www.gnu.org/gnu/manifiesto.es.html> Últ. Act. 22/06/10

reconocimiento de sus iguales.⁶¹², así Torvalds opina que el factor decisivo de la vida no es el dinero, el trabajo o la pasión, sino el deseo de crear algo que sea desde un punto de vista social, valioso.⁶¹³

Tovalds, creó el proyecto Linux, que ha sido uno de los ejemplos más destacados en la accesibilidad y el código abierto. Desde su puesta en marcha en el año 1991, ha sido desarrollado por la creatividad de los hackers que han trabajado en su mejora y desarrollo. En Linux no existe autoridad, sino de arbitrio entre las opciones que sean aceptables por la comunidad de usuarios. En este modelo abierto, un receptor tiene derecho a utilizar, probar y desarrollar el código abiertamente, pero tiene también unas obligaciones: que los derechos deben ser transmitidos, cuando la solución inicial o su versión refinada sea compartida, y los participantes siempre tienen que ser citados cuando se comparta cualquiera de sus versiones.⁶¹⁴

Ciertamente, esta visión de apertura y mejora colectiva se asemeja a la ética científica, en el que el grupo tiene la obligación de hacer públicos sus estudios, y las fuentes consultadas deben de ser citadas. Otro paralelismo con la ética científica, es que también existe un grupo evaluador, que conserva el arbitraje mientras que sus decisiones se correspondan con el bien de la comunidad.

Eric Raymond confrontó los modelos existentes, confrontando el modelo abierto de Linux, al que denominó *bazar*, frente a un modelo cerrado, donde un grupo reducido de gente plantea todo por adelantado, y lleva el plan bajo su poder, y en el que sólo podemos ver el producto final. A éste modelo cerrado lo denominó *catedral*.⁶¹⁵

⁶¹² RAYMOND, Eric. *Homesteading the Noosphere*. Version. 3.0. 2000.

<http://catb.org/esr/writings/homesteading/homesteading/> Ult. Act. 22/06/10

⁶¹³ HIMANEN, P. Op. Cit. Pág. 73.

⁶¹⁴ Sobre LINUX http://www.linux-es.org/sobre_linux Últ. Act. 23/06/10

⁶¹⁵ RAYMOND, Eric. *Catedral y Bazar*. 1998. <http://www.sindominio.net/biblioweb-old/telematica/catedral.html> Ult. Act. 23/06/10

Por otro lado, además de los *crackers*, existe la versión *hackerista capitalista*, en el que el dinero se convierte en el fin superior, como el caso de Bill Gates⁶¹⁶. En contraposición, tenemos a Kevin Mitnik, buscado como el hacker más peligroso en el año 2000, que invadió los sistemas informáticos de empresas multimillonarias, pero que no sacó beneficio ninguno aún pudiéndolo hacer, y todo por su ética⁶¹⁷

Respecto a la enseñanza del hacker podemos encontrar muchos paralelismos de nuevo con la Academia de Platón, en la que el alumno hacker plantea los problemas y desarrolla mano a mano con el instructor. Los méritos serán concedidos por la *Academia red* a aquellos logros que sean más valiosos para el conjunto de la comunidad en continuo aprendizaje.⁶¹⁸ Esta idea de continuo aprendizaje lleva a pensar que a la máxima creatividad, máxima notoriedad.

Otro concepto importante a destacar, es la *netética*, que pasa por tener buen trato con los usuarios de la red, así como potenciar los derechos del ciberespacio, impulsados por Mitch Kapor y John Perry Barlow, que fundaron la EFF (*Electronic Frontier Foundation*) en 1990, con la finalidad de potenciar los derechos humanos en el ciberespacio, como la libertad de expresión y la privacidad.⁶¹⁹ Muestra de esta defensa por la libertad de expresión, lo constituye la contribución a invalidar, entre otras medidas, la *Communication Decency Act*, aprobada por el Congreso de los Estados Unidos en el año 1997 que tenía intención de crear una autoridad censora en Internet. Además defiende el uso de la fuerte encriptación para preservar la intimidad de los usuarios en la red⁶²⁰. En esta conciencia social, el hacker desea proteger al

⁶¹⁶ Cofundó Microsoft en el año 1975 cuando era un hacker, y la creó con la intención inicial de crear programas para ordenadores personales

⁶¹⁷ Entrevista con Kevin MITNIK. *Diario del Navegante*. 13/02/2000.

http://www.elmundo.es/navegante/diario/2000/02/13/entrevista_mitnick.html Ult Act. 23/09/10

⁶¹⁸ HIMANEN. P. Op. cit. Pág. 97.

⁶¹⁹ HIMANEN, P. Op. cit. Pág. 104-105

⁶²⁰ Sobre la vulnerabilidad de los usuarios, Gilmore, miembro del EFF construyó el DES Cracker, en 1998 capaz de descodificar la protección que se utilizaban en transacciones

usuario de los individuos, gobiernos y empresas, defendiendo la libertad de expresión y la privacidad. No así, por ejemplo en Arabia Saudí, los proveedores de acceso a Internet están obligados a llevar un registro de la actividad de los usuarios y a enviar automáticamente al gobierno la información sobre el acceso a páginas que se consideran prohibidas.

En este compromiso por la preservación de los derechos de los conectados, los hackers utilizan dos servicios: XS4ALL, que crea informes sobre la falta de privacidad de los usuarios en Internet⁶²¹ y *Witness*, que utiliza el ciberespacio para informar y concienciar sobre los atropellos de los derechos humanos en el mundo⁶²². Esta última plataforma fue creada por el músico y pionero del ciberarte Peter Gabriel en el año 1992, con la intención de denunciar por medio de la participación de la comunidad virtual, por la introducción de videos demostrativos y noticias referentes a los atropellos contra los derechos humanos.

Además, los hackers, se reúnen de manera virtual en asociaciones como la *Global Internet Liberty Campaign (GILC)*⁶²³, fundada en 1998, para unirse en contra de las tendencias de las empresas, gobiernos o personas individuales que ataquen las libertades de los usuarios del ciberespacio. Posee declaración

bancarias y correo electrónico con el fin de refutar la teoría de que las encriptaciones no protegían la privacidad. HIMANEN, P. Op. Cit. Pág. 106 y Pág. 226.

⁶²¹ Se puede consultar la página de XS4ALL (traducida del holandés)

http://translate.google.es/translate?hl=es&sl=nl&u=http://www.xs4all.nl/&ei=mEqZSZGBI4yT-gamwPn1CA&sa=X&oi=translate&resnum=1&ct=result&prev=/search%3Fq%3DXS4ALL%26hl%3Des%26rlz%3D1T4HPEB_esES271ES271 Últ. Act. 23/06/10

⁶²²Witness

http://www.witness.org/index.php?option=com_rightsalert&Itemid=178&task=view&alert_id=40.
Últ. Act. 23/06/10

⁶²³GILC. http://translate.google.es/translate?hl=es&sl=en&u=http://gilc.org/&ei=n0yZSfTSlcmH-gaz-aSPCQ&sa=X&oi=translate&resnum=1&ct=result&prev=/search%3Fq%3DGlobal%2BInternet%2BLiberty%2BCampaign%26hl%3Des%26rlz%3D1T4HPEB_esES271ES271%26sa%3DX Últ. Act. 23/06/10

de principios, así como noticias, actuaciones y ayudas para realizar una encriptación mayor en sus herramientas informáticas.

Todo este movimiento anti-violación de los derechos de los conectados, producido, sobre todo, a finales de los años 90, fue motivado por la ley estadounidense denominada DMCA del año 98. Esta ley *Digital Millennium Copyright Act*, viene a ampliar la ley de los derechos de autor en este país, sobre los sectores de producción y distribución de tecnología que permita sortear la protección de los derechos de autor, ampliándose al ciberespacio.

De gran controversia es la sección 1201, que impide la competencia e innovación ilegal entre diferentes sectores tecnológicos. Así, esta ley no permite las copias de un DVD propio a un *ipod* propio. Esto está resultando un serio problema entre los diferentes fabricantes de tecnología.

Pero, aparte de los temas legales, el ciberespacio realmente se ha configurado como un nuevo medio de expresión, que no atiende a los parámetros de comunicación de masas tradicional, ya que al ser interactivo, abre un nuevo universo en la adquisición de información y se configura como un medio de comunicación real entre emisores y receptores, sean estos, colectivos o individuales. Esta mentalidad hacker ha llevado a organizaciones humanitarias como Amnistía Internacional a promover Internet como un lugar de encuentro para la libertad de expresión.⁶²⁴

La libertad de expresión es en realidad una aspiración que tardará en llevarse a cabo mucho tiempo, sobre todo en los países subdesarrollados o dictatoriales, no así el estudio *Censor Dot Go: the Internet and press Freedom* (2000)⁶²⁵ de

⁶²⁴ Amnistía Internacional. *The Internet and Freedom of Expression: a New Frontier for Human rights?* 2006 <http://irrepressible.info/static/pdf/Briefing%20-%20The%20internet%20and%20freedom%20of%20expression.pdf> Últ. Act. 23/06/10

⁶²⁵ SUSSMAN, Leonard. "Censor Dot Go: the Internet and press Freedom" *Journal of Government Information*. Volume 27, Issue 5, September-October 2000, Pages 537-545

Leonard R. Sussman, destaca que, casi dos tercios de los países, y cuatro quintas partes de la población mundial, no tenían a principios de este año, libertad de expresión completa.

Los poderes gubernamentales suelen contralar todos los medios de comunicación incluido el ciberespacio y las informaciones que de él parten, pero lógicamente, al ser un medio no jerarquizado y rizomático, y preservar el derecho a la intimidad, se perfila como el medio ideal para la libertad de expresión.

Existe una defensa de los derechos humanos activa en Internet. No sólo el colectivo hacker, sino también La Sociedad Internet (*Internet Society*, ISOC) asociación no gubernamental, y sin ánimo de lucro, financiada por sus miembros, es la única organización dedicada exclusivamente al desarrollo mundial de Internet, con la tarea específica de concentrar sus esfuerzos y acciones en asuntos particulares sobre el medio, fundada en 1991 por gran parte de los "arquitectos" pioneros encargados de su diseño, la ISOC tiene como objetivo principal ser un centro de cooperación y coordinación global para el desarrollo de protocolos y estándares compatibles para Internet. Así, en la declaración de principios de la *Internet Society*, se afirma que en Internet no habrá discriminación en el uso por motivos de raza, color, sexo, idioma, religión, opiniones políticas de otro tipo, origen nacional, propiedad, nacimiento y otras condiciones.⁶²⁶

La *netética*, se podría definir como *activismo* y muestra de ello es que, durante la guerra de Kosovo, los hacker tuvieron un papel decisivo, ayudando a los medios de comunicación, censurados, dando la posibilidad de ser escuchados en todas partes del mundo por medio de un servidor llamado

http://www.sciencedirect.com/science?_ob=ArticleURL&_udi=B6VH2-423RH29-1&_user=10&_rdoc=1&_fmt=&_orig=search&_sort=d&view=c&_acct=C000050221&_version=1&_urlVersion=0&_userid=10&md5=e84aef089b139e86770aca4ecb915701 Últ. Act. 23/06/10.

⁶²⁶Principios de la ISOC: <http://www.isoc.org/pubpolpillar/principles.shtml> Últ. Act. 23/06/10

*anonymizer.com*⁶²⁷. También la plataforma hacker comentada anteriormente, XS4ALL ayudó a la emisora de radio B92 a mantener su señal activa en la antigua Yugoslavia⁶²⁸. Pero también, una parte de esta guerra se llevó a cabo en Internet, por medio de lo que se ha denominado la primera guerra hacker, en la que los crackers serbios piratearon el servidor de la OTAN. Desde California respondía al ataque, invadiendo las páginas oficiales del gobierno yugoslavo en Internet. En ese momento los crackers empezaron a dividirse entre los dos bandos, creándose una guerra cibernética promovida por los hackers.

El ciberespacio además de ser un medio de comunicación con grandes posibilidades de emancipación humana, también es un lugar de vigilancia planetaria. El hacker defiende el derecho a la intimidad y a la encriptación de la información particular, pero existen herramientas diseñadas, como las *cookies* o galletas de información que rastrean el ciberespacio, detallando todos nuestros movimientos a través del medio. En el momento que nos identificamos ofreciendo nuestros datos en un formulario, pasamos a ser conocidos, estandarizados por las necesidades que cubrimos en el espacio real y en el virtual. Este problema preocupa a los hacker de tal manera que pelean por una encriptación superior a la utilizada, pero la legislación americana, sobre exportación de armas califica como munición a aquellas que utilizan una clave superior a 64 bits.⁶²⁹ Así, como respuesta un hacker se tatuó su brazo izquierdo *Aviso legal: este hombre está clasificado como munición. La ley federal prohíbe transferir este hombre a extranjeros.*⁶³⁰

El grupo de hacker que más defienden la encriptación son los denominados *Cyberpunks*, liderado por John Gilmore, Tim May y Eric Hughes, que resumen

⁶²⁷ Es un servidor que ayuda a encriptar la información del usuario. Se puede encontrar en <http://anonymizer.com/company/about/>. Últ. Act. 23/06/10

⁶²⁸ *Help B92 and the independent media in Yugoslavia*. 24/03/1999.

<http://www.xs4all.nl/nieuws/bericht.php?msect=nieuws&id=519&taal=en> Últ. Act. 23/06/10

⁶²⁹ HIMANEN, P. Op. Cit. Pág. 77

⁶³⁰ HIMANEN, P. Op. Cit. Pág. 122

bajo un manifiesto del año 1993 la privacidad en el ciberespacio por medio de la criptografía en los sistemas de envío anónimo de correo, con firmas digitales y con dinero electrónico.⁶³¹

Hay que resaltar el carácter creativo de los hacker, no sólo por todas las apuestas que se han resaltado, en el que existe la argucia para cambiar los programas, imaginar otros posibles caminos para resolver conflictos, sino que este colectivo también plantea un cambio en la cronémica universal. El modo en el que percibimos el tiempo, la aceleración de las TICs han creado una rapidez inusitada en las acciones, y por ende en las comunicaciones. Por ello Danny Hillis junto a otros hackers diseñó el proyecto *Long Now Fondation*⁶³² (LNF) que plantea alternar la concepción del tiempo, con la construcción de un reloj *para fomentar la creatividad a largo plazo y la responsabilidad en el marco de los próximos 10.000 años*. Hillis quiere construir *un reloj que funcione una vez al año. La manecilla del siglo avanzará una vez cada cien años y el cuco saldrá cada milenio para anunciar los próximos diez mil años.*⁶³³.

Danny Hillis es un inventor, científico y diseñador informático. Es pionero en el concepto del ordenador masivo en paralelo, que es la base de la mayoría de las nuevas supercomputadoras. Actualmente trabaja en la creación de un software que parte de un proceso similar a una evolución biológica.

En este proyecto han participado los legendarios Mitch Kapor y Stewart Brand (fundadores EFF), además de Brian Eno, padre de la música *ambient*, que lo bautizó como *Reloj del Largo Ahora*.

El cambio de mentalidad que nos propone el Reloj del Largo Ahora, es un cambio ético. El hombre-máquina que anunció McLuhan en los años 70 del pasado siglo, debe de pasar a ser un nuevo hombre, con una nueva mentalidad

⁶³¹ HUGUES, Eric. *A Cypherpunk's Manifesto*, 9/03/1993.

http://project.cyberpunk.ru/idb/cypherpunks_manifesto.html Últ. Act. 23/06/10

⁶³² The Long Now Foundation <http://www.longnow.org/> Últ. Act. 23/06/10

⁶³³ The Millenium Clock. <http://www.wired.com/wired/scenarios/clock.html> Últ. Act. 23/06/10

cronológica, depreciando el poder del reloj en pro de un nuevo ritmo, un nuevo comportamiento responsable.



The Millenium Clock. Danny Hillis.

Esto no viene más que a refundar lo que se ha explicado antes, sobre la capacidad de disponer del tiempo en la medida que sea bien utilizado, y no sólo con la finalidad de conseguir alguna respuesta económica, Por ello, la conciencia social que les lleva a los hacker a plantearse que deben estar cerca de los más desatendidos por el mercantilismo. La fuerza de las empresas y los gobiernos, les lleva a plantearse acciones de tipo humanitario, como la promovida por *Mitch Kapor Foundation*, que apoya diferentes programas de conciencia social, como la salud medioambiental a escala global, destinada a eliminar los problemas de salud provocados por las industrias, así como promover la igualdad entre colectivos negros donde existan dificultades, y también garantizar la libre votación en países donde no existe libertad de expresión.⁶³⁴

Esta idea de activismo a favor de los derechos humanos y la igualdad, fue acogido por Ricardo Domínguez, cofundador de *The Electronic Disturbance Theatre* (EDT), una cédula hacktivista zapatista especializada en manifestaciones virtuales, donde los participantes acceden repetidamente a la Web contra la que se marcha, saturándola.

EDT cuenta con cuatro fundadores; Carmin Karasic, una mamá de Boston, experta en computadoras que estudió en MIT y ahora es profesora de arte,

⁶³⁴ Mitchell Kapor Foundation. <http://www.mkf.org/> Últ. Act. 23/06/10

experta en encontrar problemas en sistemas, Brett Stalburn, que vive en California, profesor de arte y nuevos medios, parte de un grupo de Net.art C5 y Stefan Wary, activista, escritor, que vive en Texas⁶³⁵.

Esta plataforma, que es más activista que hackerista, afronta el problema de los derechos humanos, utilizando la herramienta del hacker para conseguir aunar voces para poder conseguir objetos humanitarios. Lo realiza con un ideal de unión, y bajo un prisma solidario, pero la herramienta no deja de ser la utilizada por el hackerismo (tecnicismo que no les congratula, aunque como dice Ricardo Domínguez, es algo socialmente admitido como manifestación y por tanto válida para él).

Para ilustrar las motivaciones fundamentales de la ética del hacker, y los límites que la misma representa, no podemos dejar de nombrar al colectivo *Chaos Computer Club* (CCC), que se consolida como el grupo de hacker más extenso de Europa, con 25 años de activismo. A continuación, extraemos los principios⁶³⁶ :

- Acceso a ordenadores - y cualquier cosa que pueda enseñarte algo sobre el modo en que el mundo realmente funciona - debe ser ilimitado y total ¡Siempre ceder a la práctica en Imperativo!
- Toda la información debe ser libre.
- Autoridad desconfianza - Promover la descentralización.
- Los hackers deben ser juzgados por su actuación, no por falsos criterios como títulos, edad, raza, o posición.
- Usted puede crear arte y belleza en una computadora.
- Los ordenadores pueden cambiar tu vida para mejor.

⁶³⁵Entrevista con Ricardo Domínguez "Es mejor que tumben un servidor que te den un balazo", Nov/02 <http://ww2.grn.es/merce/2003/rdom.html> Ult Act. 23/06/10

⁶³⁶CCC (*Chaos Computer Club*)

(http://translate.google.es/translate?hl=es&sl=de&u=http://www.ccc.de/%3Flanguage%3Den&ei=IVqZSYTgO5HD_gbqqJyWCg&sa=X&oi=translate&resnum=2&ct=result&prev=/search%3Fq%3DChaos%2BComputer%2BClub%26hl%3Des%26rlz%3D1T4HPEB_esES271ES271). Últ. Act. 23/06/10.

- No la basura de otras personas de datos.
- Hacer públicos los datos disponibles, la protección de datos privados.

Debemos resaltar, que el colectivo CCC, acaba de ser premiado en la edición de Ars Electrónica 2010. Según indica en su página web, *El arte siempre ha desempeñado un papel vital en la comunidad CCC. La comunicación del caos Camp en 1999 fue un evento innovador al combinar la lógica de las conferencias de hackers con instalaciones de arte al aire libre. El 11 de septiembre de 2001, la CCC redefinió la interactividad en el arte de proyectos de comunicación sobre el espacio público mediante la creación del proyecto, Blinkenlights , que convirtió a la famosa casa des Lehrers, en Berlín en una pantalla gigante donde todos pueden aportar contenidos y participar en juegos sobre el uso del teléfono móvil. Flashing Lights ha inspirado a los piratas informáticos de todo el mundo y encendió un torrente de proyectos de arte en la escena hacker*⁶³⁷



Blinkenlights. Haus des Lehrers. Alexanderplatz. Berlin. 2001

Como hemos visto, exponiendo el espíritu hacker, en sus manifestaciones iniciales, y obviando que se producen metamorfosis en el enriquecimiento personal en algunas ocasiones y grupal en otras, no es más que una excepción dentro del espíritu de unión, de libre acceso, de manifestación en pro de los derechos humanos, la posibilidad de la encriptación para salvaguardar la identidad personal y en contra del mercantilismo existente en la Web que fue creada para manifestarse

⁶³⁷ Premio Ars Electrónica 2010 a CCC

[http://translate.googleusercontent.com/translate_c?hl=es&sl=de&u=http://www.ccc.de/de/updat](http://translate.googleusercontent.com/translate_c?hl=es&sl=de&u=http://www.ccc.de/de/updates/2010/prix-ars-electronica-)

[2010&prev=/search%3Fq%3DChaos%2BComputer%2BClub%26hl%3Des%26rlz%3D1T4HPE](http://translate.googleusercontent.com/translate_c?hl=es&sl=de&u=http://www.ccc.de/de/updates/2010/prix-ars-electronica-2010&prev=/search%3Fq%3DChaos%2BComputer%2BClub%26hl%3Des%26rlz%3D1T4HPEB_esES271ES271&rurl=translate.google.es&usg=ALkJrhj3PSkKmkRal6kjEgAmI3GIPg6Mew)

[B_esES271ES271&rurl=translate.google.es&usg=ALkJrhj3PSkKmkRal6kjEgAmI3GIPg6Mew](http://translate.googleusercontent.com/translate_c?hl=es&sl=de&u=http://www.ccc.de/de/updates/2010/prix-ars-electronica-2010&prev=/search%3Fq%3DChaos%2BComputer%2BClub%26hl%3Des%26rlz%3D1T4HPEB_esES271ES271&rurl=translate.google.es&usg=ALkJrhj3PSkKmkRal6kjEgAmI3GIPg6Mew)
Ult. Act. 23/06/10

y explorar las posibilidades comunicativas que este medio daba a la humanidad.

Desde este estudio, se cree, que el hackerismo está unido a lo que siempre el artista ha querido conseguir con su obra, transmitir pensamientos, ideas e ideales, dar una nueva visión al mundo, o modificar los pensamientos hacia un mundo mejor. Que esta forma de comunicarlo sea abstracta, va implícito en la materia que trata, esto es, virtual. Paseando por los procedimientos de las nuevas herramientas TICs, , nos ofrecen una nueva visión del arte, que es la unión de todos los participantes en la red para poder hacer una *obra colectiva*. El artista no es individual, ni reducido a un colectivo con una ideología determinada, sino el cúmulo de las manifestaciones universales, uniendo las fronteras entre las culturas en una única, la libertad de expresión.

Esta visión del hacker artístico, tuvo notoria importancia en la exposición realizada en el Museo de Arte Reina Sofía antes mencionada, que en el año 2004 tituló como *hackers el arte de la abstracción*. En dicha exposición se intentó dar una visión más abierta, o quizá más institucional a este colectivo, ampliando sus aportaciones en red por medio de conferencias (función didáctica), y otras manifestaciones artísticas ya reconocidas, como las películas⁶³⁸ y documentales.

⁶³⁸ "Hackers, el arte de la abstracción" Museo Reina Sofia. Febrero-abril 2004. *Cine por la red*. 26/02/2004. Incluyó la proyección de distintos documentales sobre la cultura hacker dirigidos por Annaliza Savage, Edo Stern, Jill Sharpe, Cornelia Sollfrank, Stig-Lennart Sorensen, Rena Tangens y Barbara Thoens, Ian Walker, Christine Bader, Kevin Keyser, Emmanuel Goldstein e Ine Poppe. http://www.porlared.com/cinered/noticias/i_act04022601.html Últ. Act. 23/06/10

CONCLUSIONES

13. CONCLUSIONES AL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

Según la ley de Metcalfe, el valor de una red aumenta con el cuadrado del número de usuarios⁶³⁹. Este planteamiento es importante, ya que cada día va aumentando el número de usuarios del sistema-red, confiriéndole así, mayor valor al universo conectado, porque, ya no es el determinismo tecnológico lo que evalúa el medio, sino, el *constructivismo social*, que se presenta como evidente.

Habiendo cambiado el concepto de determinismo a constructivismo, se entiende que ya no existe una vuelta atrás, y que los derroteros de ese cambio, dependerán en gran medida, de su aplicación. Como apuntaban en sus escritos, el padre de la cibernética, Wiener⁶⁴⁰, y el diseñador de la Wide World Web, Berners-Lee⁶⁴¹, el medio se irá configurando según el uso que de él se haga, por su carácter de sistema rizomático, en continua construcción, y en comunidad, sabiendo discernir entre lo útil y lo inútil⁶⁴²

En el análisis del paradigma sistema-red, se ha visto que ha tenido una evolución muy rápida, y que existen intereses mercantiles, sociales, culturales, psicológicos, y antropológicos. El siglo XXI, inexorablemente vendrá determinado por el desarrollo de las TIC, y es por ello que habría que entender,

⁶³⁹ SHAPIRO y VARIAN. *El dominio de la información Una guía estratégica para la economía de la red*. Edit. Bosch. Barcelona. 2000. Pág. 175. La ley de Metcalfe expone que si hay n personas en una red, y el valor de la red para cada una de ellas es proporcional al número de los demás usuarios ($n \times (n-1) = n^2 - n$).

⁶⁴⁰ WIENER, Norbert. *Cibernética o el control y comunicación en animales y máquinas*. Tusquets. Barcelona. 1985.

⁶⁴¹ BERNERS-LEE, Tim. *Tejiendo en la red*. Siglo XXI. Madrid. 2000.

⁶⁴² MANSELL, Robin. *La revolución de la comunicación. Modelos de interacción social y técnica*. Alianza Editorial. Madrid. 2003. Pág. 283.

que la sociedad informacional no tiene vuelta atrás, ya se ha creado un *nuevo régimen*⁶⁴³ y deberá plantearse por ello que el individuo posee nuevas características, como ser conectado. El constructivismo social al que se apunta, se asienta en base a una *construcción global compartida*. Sobre ella, se abren nuevas posturas ideológicas y nuevos intereses sociales. Si bien, no sólo existen valores positivos, también algunos detractores del medio ven que la nueva perspectiva de una humanidad unida, acompaña también a la idea de la humanidad reducida a la uniformidad⁶⁴⁴ entendida como una falta de subjetividad, que tiene importancia, tanto en su dimensión temporal, como en la espacial. El tiempo se eleva a un tiempo mundial, perdiendo con ello la idea del concepto histórico y cultural. El espacio, pierde su carácter animal y su esencia como hombre en relación física con otros, y se torna virtual, truncado en uno sólo, un espacio global. Las fronteras no son físicas. La globalización de la comunicación y la información ha creado una nueva idea de tiempo y de espacio, que son naturalezas importantes desde la perspectiva que nos ocupa.

La velocidad de las telecomunicaciones, crea nuevas dimensiones geopolíticas y cronopolíticas. La globalización económica sugiere una pérdida de entidad territorial. Pero en esta pérdida del espacio y tiempo antropológico, el individuo conectado adquiere un nuevo papel, como *Actor-red*, confiriéndole una actuación individual en el proceso de transmisión del conocimiento, aumentando con ello los procesos epistémicos y cognitivos. Si Pierre Lévy llamo a este proceso, inteligencia colectiva, bien es cierto que a su vez, existe intrínsecamente un nuevo concepto antropológico, el del *individuo en continua performación, performeado* en la unión de sistema-red y humano. En esta

⁶⁴³ DOSI, Giovanni “Technical paradigms and technological trajectories: A suggested interpretation of the determinants of technical change”. *Research Policy*. II(3):147–162.
http://www.sciencedirect.com/science?_ob=ArticleURL&_udi=B6V77-45BCNM0-21&_user=10&_coverDate=06%2F30%2F1982&_rdoc=1&_fmt=high&_orig=search&_sort=d&_docanchor=&view=c&_searchStrId=1377778906&_rerunOrigin=google&_acct=C000050221&_version=1&_urlVersion=0&_userid=10&md5=80ce43438a850840e90c70ebcbd1f9d2 Ult. Act. 22/06/10

⁶⁴⁴ VIRILIO, Paul. *El Cibermundo, la política de lo peor*. Cátedra. Madrid. 1997. Pág. 14.

continua performación, podríamos unir multitud de sufijos y prefijos al humano, siempre entendiendo que se han modificado los antiguos parámetros de ser individual, aislado y contenido únicamente en su propio ser. Ya no conocemos su físico, pero sí su alteridad, la parte oculta que físicamente nos es difícil de percibir. En estos momentos de la cuestión los dos elementos del otro, (cuerpo físico y consciencia) se tornan diferentes: el cuerpo físico que se manifiesta virtual y mutable y no perceptible, y la consciencia que aunque invisible en el mundo físico, se materializa por medio de la información y son accesibles al otro. Por tanto, es ahora, la consciencia la que se plasma y el cuerpo el que encuentra su evanescencia. La alteridad de Husserl sigue siendo acertada, pero los elementos se permutan, el otro se hace objeto en sus pensamientos, y posee una *parte oscura* a la que no puedo acceder, su cuerpo físico.

Sea *global-sujeto*, sea *sujeto-evanescente*, sea *virtual-sujeto*, o sea *hipersujeto*, aún decidiendo qué es lo que quiere dar, depende de la infraestructura para poder hacerlo. Nos hemos perdido en el contenido, y hemos dejado de lado la herramienta que hace posible la comunicación. En el futuro, existirá la *geométrópoli*, aquella, que aunará la naturaleza y la *uni-metrópoli*, y no será gobernada por la geopolítica, sino por los dueños de los satélites de comunicación. En la *geométrópoli*, no es la política ni la economía al fin quien decide, el final de nuestra historia, y el comienzo de la siguiente se encuentra en los designios de la comunicación globalizada, y quien sea el dueño de la infraestructura que hace posible nuestra “libre comunicación” será el dueño de lo que el planeta tierra sea capaz de conquistar. Viviremos en un mundo ficticio, en el que la realidad no será palpable, y las conexiones con los demás se harán por medio de *nanorobots* que se implantarán en nuestro cerebro. No seremos humanos, sino, aliados de la *geométrópoli*, un elemento más de la misma.

CONTRASTE DE OBJETIVOS:

- **Estudiar independientemente cada uno de los paradigmas. En el caso del paradigma sistema-red, desde sus inicios hasta el desarrollo actual, sobre todo en su dimensión social y cultural. En el caso del paradigma arte, conocer su evolución, desde las primeras vanguardias hasta el momento actual.**

Este objetivo se ha cumplido, puesto que se ha estudiado cada uno de los paradigmas de manera independiente. Así, el estudio del paradigma sistema-red, corresponde a los apartados, 2., 3. y 4. de este trabajo, y respecto al paradigma arte, su estudio se refiere en los apartados que van del 5. al 11. (inclusive).

- **Hallar, si la hubiera, una relación entre ambos paradigmas, ya que son independientes uno del otro y la inclusión de un paradigma en otro implica una limitación dentro de unos parámetros.**

Se puede decir que sí existe una relación entre ambos paradigmas, y el arte se ha incluido en las limitaciones que el paradigma sistema-red determina. La conclusión de este objetivo, puede verse en el apartado 12. El arte en el sistema red.

Más allá de esta inclusión, el arte ha sacado fuera del mundo cibernético, el arte en red, MARTÍN PRADA⁶⁴⁵ entiende que el nuevo concepto del net.art, lo conformarían todas las nuevas apuestas que comunican o transmiten ideas sobre el sistema-red en todas sus vertientes tanto sociales,

⁶⁴⁵ MARTIN PRADA, Juan. *Nuevas dinámicas artísticas en Web 2.0*. Medialab-Prado. Dic.07

http://medialab-prado.es/article/nuevas_dinamicas_artisticas_en_modo_web_2 Últ. Act.

22/06/10 y *Segunda época de creación artística en el sistema red*. Medialab Prado. Feb-09

<http://medialab->

[prado.es/article/seminario_netart_segunda_epoca_la_evolucion_de_la_creacion_artistica_en_e
l_sistema-red](http://medialab-prado.es/article/seminario_netart_segunda_epoca_la_evolucion_de_la_creacion_artistica_en_el_sistema-red) Últ. Act. 22/06/10. y ANEXO III.

económicas, como aquellas que tienen como resultado la instauración del nuevo modo de ver la comunicación y la información.

- **Evaluar si esta interrelación paradigmática tiene alguna consecuencia para el paradigma arte.**

La interrelación paradigmática, ha tenido consecuencias para el arte, lo que queda especificado en el apartado, 13.2. INFLUENCIAS DEL SISTEMA-RED EN EL ARTE. En él se puede apreciar que las influencias son múltiples, abriendo la posible comercialización a un mundo global, y por otro lado, cambios sustanciales en la naturaleza de la obra de arte, en el concepto de artista y en la Institución. También se contempla una posible evolución del arte en su inclusión en el paradigma sistema-red que se detalla en el apartado 13.2.5..

CONTESTACIÓN A LAS PREGUNTAS:

- **¿Puede establecerse una conexión entre ambos paradigmas (sistema-red y arte), siendo los paradigmas estudiados, independientes uno del otro?**

La contestación es que sí, existe conexión entre ambos paradigmas. El sistema-red se conforma como el lugar a donde van a parar casi todas las sinergias actuales, sean económicas, culturales, sociales o individuales. El Arte, siguiendo distintos derroteros, utiliza todos los soportes que encuentra el humano para poder comunicar. El paradigma sistema-red es uno de ellos.

- **¿Produce dicha unión, alguna implicación en el paradigma arte?**

La contestación a esta pregunta debemos de dedicarla más tiempo y esfuerzo, aunque de antemano debemos contestar con un sí categórico.

Para ello, analizaremos tanto la influencia del sistema-red en el arte, como la influencia inversa.

13.1. INFLUENCIAS DEL ARTE EN EL SISTEMA-RED:

Aunque el fundamento de esta tesis no es evaluar esta influencia, se cree necesario incluir este capítulo, en primer lugar, porque este trabajo se presenta en la Facultad de Ciencias de la Información (UCM), y en segundo lugar, se entiende necesario para proveer las claves para poder entender la influencia inversa.

La influencia que el arte ha realizado en los antiguos medios de comunicación, es clara. La aceptación social de “modos de ver” impulsados por el arte, se ha manifestado en la estética de los medios y en los usos que de ellos se hacen. Es por ello, que estas influencias anteriores se han trasvasado al sistema-red, a lo que también debemos de añadir, que se han creado algunas novedosas.

En primer lugar, el lenguaje por el que el arte se ha manifestado, ha ido evolucionando a medida que los materiales de expresión utilizados por la sociedad lo han hecho. Así, debemos destacar, la importancia de la imagen como medio de transmisión de valores y símbolos, la sensibilización hacia la música, y hacia actos representativos como el teatro y la performance, y también las formas que la evolución de la arquitectura y la escultura nos han proporcionado. La adquisición de diferentes valores en la forma de representación, otorgada por el paso del arte figurativo al abstracto, dio valor a la simbolización, aumentando socialmente las formas de percibir la realidad. El acto creativo que se produce por la conceptualización, esto es, realizar una valoración mental por parte del receptor, también ha sido creado por el arte.

La apertura hacia la sensibilidad que las artes han creado en el humano, se pone de manifiesto de manera clara, en tanto en cuanto, el hombre, ha aprendido a valorar la sensibilidad frente a la razón. La literatura en su

evolución, no se conformó con ser descriptiva, sino que se volvió metafórica y poética, trasladándonos a mundos oníricos y fabulosos. Acercar lo sensible al humano, ha sido una de las metas conquistadas por el arte.

Además, el arte también ha sabido crear una sensibilidad hacia lo humano, que se materializa actualmente, por la lucha contra el poder excesivo del sistema político o cultural y la conquista por la igualdad. Para conseguirlo, se diseñan mecanismos que crean una conciencia crítica sobre la idiosincrasia humana, cultural e individual. Se puede decir que el arte ha influido en esta obtención, que, como hemos visto, por medio del ciberespacio se hace más real. La categoría de liderazgo se plantea así desde la escala del conocimiento o del nivel carismático que una persona obtenga a través de la democracia digital. Las acciones humanitarias, que impulsan el desarrollo de la libertad de expresión, la ecología o la solidaridad. Todas ellas, serán premiadas por el grupo conectado en forma de liderazgo.

Desde el punto de vista social, el arte ha aportado el valor positivo de la transgresión. La vanguardia unida al concepto transformativo, representa un valor positivo promovido por el arte, si bien, el pensamiento humano contradictorio con la norma era evaluado como un problema social, actualmente, las formas novedosas y particulares, son admitidas como positivas y revolucionarias.

El nuevo *hipersujeto* adquiere un papel activo en la red, que determina también la aparición de un cambio paradigmático en los *mass media*, la e-comunicación planteada por Orihuela⁶⁴⁶, a la que habría que añadir que las redes sociales se convierten, en sí mismos en medios de comunicación⁶⁴⁷, en la manera en la que la Academia entendió el concepto de *Synusia*.

⁶⁴⁶ Orihuela, J.L. *Los 10 paradigmas de la e-comunicación*.

<http://www.agetec.org/ageteca/Los%2010Paradigmas%20de%20la%20e-> Ult. Act. 23/06/10

⁶⁴⁷ Cada día son más frecuentes las alusiones a redes sociales en los medios de comunicación, como lugar de encuentro de la información actualizada.

Si el *hipersujeto* se convierte en un medio de comunicación, a éste habría que añadir, la posibilidad de la crear nuevas personalidades virtuales (avatares), sin referente en ocasiones con el mundo real, como había asentado el arte del videojuego.

Por último, otra aportación clara es la utilización de lo virtual que comenzó en el arte, anteriormente a la digitalización, esto es, por medio del trampantojo, el teatro de sombras, o la ilusión que crea el cine o la imagen duplicada como la fotografía. Posteriormente, con la digitalización, el arte se unió a la tecnociencia para poder experimentar juntos esta nueva posibilidad. Es por ello, que la facilidad de la aceptación de la imagen virtual en la sociedad, deviene en parte del aprendizaje que el arte realizó, anteriormente al uso cotidiano en la red.

13.2. INFLUENCIAS DEL SISTEMA-RED EN EL ARTE:

Haciendo relación al objetivo número 3, se evalúa si la interrelación paradigmática entre sistema-red y arte, tiene alguna consecuencia para el paradigma arte. Y en esta evaluación, se puede decir que son varias las influencias y de hondo calado, y es por ello que se hace necesario un análisis pormenorizado sobre los diferentes sectores a los que se refiere.

13.2.1. La ventana al mundo: comercialización.

El crecimiento del arte dentro del sistema-red es exponencial, ya que, al aumentar la red, aumentan las posibilidades de exposición a nivel global planetaria. Esto se interpreta como una posibilidad de ingresos desde diferentes puntos de vista: la aproximación a la economía global, la explotación de los derechos de autor, y por el contrario, riesgos claros en la enajenación ilícita, por apropiación de usuarios no autorizados, así como la modificación de la obra artística con las consiguientes consecuencias en la apropiación económica.

Como lugar expositivo, el artista entiende que es un nuevo espacio que no debe olvidar, adquiriendo en primera instancia una ventana de información necesaria para poder entablar relaciones, no sólo con otros artistas, sino también con las instituciones, agentes culturales y consumidores de arte.

La utilización del sistema-red en este caso, no deja de ser un glosario de imágenes ligadas a la exhibición en el cibermercado, aunque es un reflejo virtual de algo tangible. Es una manera de vender las obras a modo de telecompra⁶⁴⁸, económicamente más rentable para ambos, ya que el comprador y el vendedor excluyen los distribuidores o mediadores.

El arte en este caso, tiene la posibilidad de ser más económico, más accesible para el comprador, y más divulgable. El posible comprador se amplía a todo el planeta, sin necesidad de pasar por el negocio tradicional.

Esta nueva manera de vender los productos tangibles, tiene un punto positivo y otro negativo. El positivo, sería la ruptura de fronteras físicas o geográficas, y la negativa sería la uniformidad del producto, ya que la información está asociada a unas etiquetas (*tags*)⁶⁴⁹ que remiten a categorías por las que se puede catalogar una obra, bien por su soporte (lienzo, video, película cinematográfica, instalación, escultura, libro, etcétera) bien por su procedencia, bien por edad o experiencia del artista. Por ello los localizadores por categorías tienen que perfeccionarse para que la localización sea eficiente.

Desde el punto de vista del mercado del arte, el coleccionismo y la fidelización pasan por el contacto directo con el artista, e igualmente saltan las barreras del

⁶⁴⁸ Por medio de la telecompra realizamos una selección y adquisición de un bien de consumo tangible con la posibilidad de no desplazarse de su domicilio. Análogo a este concepto sería el *teleservicio*, por el que adquirimos un bien o servicio sin mediar desplazamiento ni del cliente ni de la empresa.

⁶⁴⁹ A este respecto, es interesante observar como plantea Andrew WHELAN que las plataformas p2p, han sido el instrumento para la emergencia de estas etiquetas, configurando un fenómeno distributivo y cultural. *Leeching Bataille: peer-to-peer Potlatch and the Acephalic Response*, conferencia en MEDIALAB PRADO 6-10/06/2009. http://medialab-prado.es/article/leeching_bataille_peer-to-peer_potlatch_and_the_acephalic_response Ult. Act. 29/06/10.

intermediario, lo que supone ventajas para los primeros y una desventaja para estos últimos.

En este caso, la digitalización de la obra, ofrecerá una oportunidad, que es la posible des-ubicación de la pantalla plana. En un futuro, la obtención de una imagen virtual digitalizada y holográfica, por medio de la cuál poder actualizar, dentro del espacio donde se quiera ubicar (la pieza a tamaño real, si es una manifestación artística espacial, o de visualización o escucha si es una manifestación artística temporal), será posible. Esta experiencia ya ha sido realizada, así durante las elecciones presidenciales de los EE.UU., la CNN, mostró una imagen holográfica en el plató de una corresponsal que se encontraba en otro lugar.⁶⁵⁰

La obra de arte conectada al sistema-red necesita de una actitud activa por parte del espectador, no sólo visualmente, sino de acción. Debe existir una selección y un deseo de encontrar estas obras. La cuestión es que, la obra es invisible hasta que elegimos que no lo sea. Esta invisibilidad tiene concordancia con el medio telemático, porque es por medio de la elección cuando se actualiza.

13.2.2. Cambios en la naturaleza de la obra de arte:

El objeto artístico, pasó durante la evolución del arte de ser un objeto físico a representar simplemente conceptos. Ives Klein realizó sus cuadros sin pintura⁶⁵¹, sus exposiciones sin objetos, como *Inmaterial Pictorial Sensitivity Zone*, en la que se intercambia el aire existente en la ciudad, por lo máspreciado, el oro. En estas obras exponía *la nada*, y en ella el valor de la obra lo

⁶⁵⁰ CNN. Primera Imagen holográfica en TV. <http://www.youtube.com/watch?v=thOxW19vsTg> Últ. Act. 23/06/10.

⁶⁵¹ Como la lluvia caída que se materializa en sus cuadros. KLEIN, Ives. *Selected Writings 1928-1962* The Tate Galery. 1972. Pág. 50
http://www.ubu.com/historical/klein/klein_selected.pdf Últ. Act.: 23/06/10

configura el gesto o el proceso. En este punto, el arte había encontrado un nuevo objeto artístico: la interpretación.

Susan Sontag, en estos mismos años redactó un ensayo en el que describía este nuevo punto de encuentro del arte. Ella aludía a que es la propia defensa del arte la que engendra la singular concepción, según la cuál *lo que hemos aprendido a denominar "forma" está separado de algo que hemos aprendido a denominar "contenido" y la bienintencionada tendencia que considera esencial el contenido y accesorio a la forma*⁶⁵².

La hermenéutica de la obra, se incrementa y se distorsiona, ya que somos nosotros, los receptores los que debemos dilucidar, cuál es el significado de la misma. Sontag lo describe como la *interpretación* que debemos otorgar a la obra de arte, la cuál es arbitraria y subjetiva y siempre justificada. En este proceso *domesticamos*⁶⁵³ la obra de arte haciéndola manejable, y moldeable al arte.

Construir, esa parece la clave del arte. Construcción de conceptos subjetivos, encajar las piezas de nuestra experiencia, intentar descubrir cuáles son las del artista. Hemos aprendido a construir con el arte, sea a base de objetos expuestos, sea precisamente por la falta de los mismos. La cuestión es que el arte actualmente ha explorado todos los artificios a los cuáles podía ser sometido.

Hemos realizado un análisis del tiempo y el espacio en el arte, no sólo porque desde la división lessingniana existe la distinción entre las artes del tiempo y las artes del espacio, sino porque los parámetros espacio-temporales se modifican en el sistema-red.

⁶⁵² SONTAG, Susan *En contra de la interpretación y otros ensayos*. Seix Barral. Barcelona. 1984. Pág. 16. <http://www.scribd.com/doc/19336633/Sontag-Susan-Contra-la-interpretacion-1966> Ult. Act.: 01/06/10

⁶⁵³ SONTAG. Op. Cit. Pág. 20.

Desde este estudio se entiende que en el sistema-red, el tiempo se hace infinito o cero, bien desde el punto de vista del sujeto, bien desde la obra de arte.

Así, desde el sujeto el tiempo se hace infinito porque por medio de la conexión, mi tiempo, y el tiempo del que participa en la conexión, puede funcionar como un bucle sin límite o fin, y de igual manera se hace cero, cuando no existe posibilidad de poder volver a conectarse.

Desde un análisis del tiempo del arte, se puede entender de manera infinita en dos sentidos: uno en la duplicación infinita de la obra de arte, y otro, en la conexión de los tiempos de aquellos que observan la obra de arte duplicada, en la fruición del objeto artístico con el espectador, multiplicándose infinitamente, puesto que el archivo existente en el sistema-red, si es "utilizado" o requerido, no se pierde, permanece de forma indefinida. También se hace relación al tiempo cero, por tres razones, a saber, porque el tiempo en sí mismo es un constructo, y por tanto, abstracto y no podemos materializarlo, sino que se muestra por medio de la materia y la materia no es existente en el sistema red, tan sólo por los soportes que nos ayudan (por ahora) a transmitir información por interacción, lo que deviene en la segunda opción, en la que el carácter nulo temporal lo adquiere porque se encuentra por un lado como posible, y por lo tanto, requiere de la acción para ser, por su carácter de latente, virtual en el sentido de potencial, y por último, por la concepción humana histórica del tiempo como transcurrir, y aquí, en el sistema-red, es instantáneo, sujeto a la hipervelocidad.

La teoría de la relatividad nos fuerza a cambiar nuestros conceptos de espacio y tiempo. Debemos aceptar que el tiempo no está completamente separado e independiente del espacio, sino que por el contrario se combina con él para formar un objeto llamado espacio-tiempo, puesto que de la misma manera que el tiempo está latente, lo está igualmente el espacio que lo representa.

Pero debemos entender que estos supuestos están sujetos al actual sistema-red, esto es, vinculado por la interconexión de la electricidad. Cuando pasemos

a la luz, en no mucho tiempo, deberemos hablar de esta otra dimensión aquella en la que existe una unión entre el espacio y el tiempo y que son indisolubles.

Sin embargo, debemos ceñirnos quizá a la realidad presente y centrarnos en que este estudio está sumergido aún en la cibernética, *Kubernetes*⁶⁵⁴, y que lleva en sí implícito, un valor de prolepsis o anticipación, un valor de futuro. Si bien esta es una valoración humana, sujeta a un planteamiento ontológico, no debemos olvidar que el desarrollo del sistema-red, también adquiere un nuevo orden temporal, entre hombre y máquina, un *cybor*, la unión de cibernético y organismo⁶⁵⁵, y es por ello, que la evolución de las TIC unidas al humano, quizá encuentren una nueva apreciación del tiempo.

Respecto al espacio en el sistema-red, ya no hablamos de tres únicos parámetros espaciales, delimitados por altura, anchura y profundidad, sino que debemos añadir un cuarto que es el virtual, cruzando la dimensión temporal a una quinta dimensión.

Quizá la unión de esta cuarta (virtual) y quinta (tiempo) dimensión, sea la que cree realmente una *infinitud del espacio*. Este nuevo sentido del tiempo lleva implícito un nuevo sentido espacial que fundamenta nuestro modo de entender el mundo, no sólo por su globalidad, que es alcanzable, por ahora con ayuda de las manos o la voz, sino también la inclusión de espacios de otros, aquellos que se nos describen y se nos dan como posibles, en un mundo virtual en continua circulación. La interconexión del sistema-red nos hace plantearnos una duplicidad del concepto espacial, que será utilizado para el arte. Así tenemos:

⁶⁵⁴ WIENER, Norbert. *Cibernética y sociedad*. Sudamericana. Buenos Aires. 1969. Pág. 15

⁶⁵⁵ CLYNES, Manfred y KLINE, Nathan. *Cyborgs and Space*. Astronautics. Septiembre 1960.

A.D.: <http://www.scribd.com/doc/2962194/Cyborgs-and-Space-Clynes-Kline?autodown=pdf> Ult.

Act.: 21/06/10

- El primero sería el de la pantalla física, aquel que recibe la información. Si bien la pantalla se considera el lugar de trabajo del arte en el sistema-red, posee unas cualidades materiales específicas, aunque actualmente, seguimos trabajando con pantallas físicas, dentro de poco tiempo se constituirán como hologramas, por lo que el espacio tenderá a ser también virtual.
- Y en segundo lugar, el espacio compartido (cibespacio). Si dos personas reciben un mensaje único para ambos, están aludiendo a dos espacios diferentes de proyección, la pantalla de cada conectado y el espacio cibernético. Debíamos por tanto pensar, que disponemos de los espacios en los que se encuentran cada uno de los individuos conectados, el espacio sufre una traslación de espacio físico en tres dimensiones, a la unión del cuarto espacio: el virtual.

Todos estos espacios unidos, simultáneamente, multiplicado por los individuos conectados en mi comunicación, con sus propios intereses, deseos, mentalidades, inquietudes, y preocupaciones, implican una multiplicación de espacios psicológicos, sociales y culturales. El espacio virtual donde interactuamos, no será un espacio único, ni total, ya que se encuentra en continuo movimiento, es mutable y accidentado.

Nos hemos convertido en “usuarios del espacio que la máquina nos concede”, del que no necesitamos conocimiento sobre su operativa interna, ocupamos el espacio intermedio entre el uso de la máquina y el quehacer humano, espacio intermedio entre la “pantalla” y el conocimiento del hombre, espacio que llenamos de pensamientos y de sentimientos. Es por ello que cuando hablamos del espacio cibernético, hablamos de un espacio que pasa de existente a inexistente, ya que el espacio es virtual, pero en todos los sentidos: no existe un marco que lo sustenta y es el *Raum* que Heidegger hacía mención, el espacio que existe fuera del marco, donde acaba el límite de lo real, donde las partículas que no son perceptibles comienzan a conectarse, sin remedio y por fuerza de todos los que allí se encuentren, en este cuarto

espacio, aquel que llamamos ciberespacio ¿pero no es también el *Ruam* el vacío al que hemos analizado como componente espacial? Si el *Ruam* es el límite, el espacio fuera del marco, también lo es por su inexistencia.

Como hemos visto la evolución del arte en su dimensión espacial se planteó en varias vertientes: la primera como un perfeccionamiento en la manera de asemejar lo percibido a lo representado, por medio del uso de la ciencia, el humano perfeccionó la perspectiva hasta encontrar un equilibrio entre la realidad física y la percepción subjetiva. Por otro lado, la evolución intentó representar por medio del arte la realidad como era percibida y no vista. La deformación, la utilización de colorido psicológico, la construcción por el vacío, han hecho del arte una manifestación desarraigada de la percepción sensorial y unida a la percepción del alma. Y en tercer lugar, el arte encontró en el silencio y en el vacío un valor nuevo del espacio.

Si el arte pasó del arte figurativo al arte abstracto y fue admitido como una evolución del propio arte, ¿porqué no pensar que efectivamente existe una abstracción entre la representación y la no representación. Si el arte adquirió de lo concreto a lo abstracto un nuevo valor de uso, ¿porqué no admitir que también pasó con sus dificultades, pero de un arte objetual a uno aobjetual, por medio de la trasposición de una existencia a una no existencia. No existe objeto en un happening, ni tampoco es visible una música que suena de Mozart. La sensibilidad que emana del arte es lo que realmente parece importar.

El nuevo espacio cibernético está creado según el comportamiento animal, y somos los humanos los que creamos el espacio virtual. Realmente está desarrollado a nuestra medida, como bien apostaban los renacentistas, pero la diferencia está en el medio. El medio impone sus parámetros y la unidad mínima de comunicación, el bit, traslación del pensamiento humano a la máquina, desubicación del pensamiento a unión de cerebros. La naturaleza del arte se ha modificado a una obra finalizada y presente, a una obra inacabada y

ausente. El espacio se vuelve imprevisible y mutable. El arte en el ciberespacio es 0/1, el espacio es 0 en el vacío, en el no encontrar, en el buscar, en la pantalla oscura y sin información, el ciberespacio también es 1, en el mensaje que emana del pensamiento de Wiener, es 1 por la interrelación de todos los pensamientos, es la unidad.

Pero, lo destacable, es que cualquier tipo de arte que se contemple en la red, sea espacial o temporal, se sugiere bajo la misma forma: el mensaje. Pero este mensaje sólo puede llegar a nosotros por medio de un proceso.

Algunos autores plantean que la conjunción de los dos paradigmas deviene en la muerte del arte, ya que no tiene relación con el mundo tangible y agota su evolución. Anteriormente, hemos apuntado que los elementos empleados por el arte, habían sido utilizados por los medios de comunicación, pero lo cierto es que en este uso, se ha creado un problema: ya no se sabe discernir entre una imagen publicitaria de una imagen artística, siendo en ocasiones ambivalentes, se ha excedido en el uso de la imagen digital, por lo que se opta por la *transestética* en la que todo vale, y en el que todo es posible. La cultura del simulacro, ensalza la estética y destrona el concepto. Todo ello, hace que los usos de los elementos estéticos y conceptuales, asociados al arte, y utilizados en algunos medios de comunicación, encuentren en el sistema-red, una ubicación para las prácticas artísticas, por la democratización de las herramientas de creación, y una supuesta vinculación al arte.

13.2.3. Cambios en el concepto de artista:

Esta democratización de las herramientas de creación, ha dado lugar a nuevas formas y prácticas artísticas denominadas *postmediales*⁶⁵⁶. Estas producciones se caracterizan por ser descentralizadas, y creadas bajo el lema “*do it yourself*”, abriendo las puertas a un nuevo creador sin conocimiento ni

⁶⁵⁶ BREA, J.L. *La era postmedia: acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales* Argumentos. Centro de Arte de Salamanca. Salamanca. 2002. Pag. 30.

crítica estética. La cultura del *do it yourself*, que auna al productor y al consumidor en una nueva entidad, los *prosumidores*⁶⁵⁷, y la influencia social que ocasiona, ha venido a suscitar lo que Martín Prada⁶⁵⁸ denomina *la estética de la oclocracia*, en la que la muchedumbre impone sus propios valores estéticos. El conectado encuentra una herramienta para la práctica y la experimentación, así como para su distribución. Con todo ello, se crea una nueva forma de ver, impuesta por la masa, sin ningún tipo de criterio artístico.

Pero se pueden estimar repercusiones positivas en el momento en que el artista está obteniendo otro tipo de beneficios en contra del económico, ya que la proliferación de la obra por el ciberespacio le da mayor publicidad, así como mayor reputación ya que está siendo *permisivo*. Así, Brea plantea que *el artista del siglo 21, será aquel que no perciba sus ingresos por la plusvalía que se asocie a la mercantilización de sus obras, sino que percibirá unos derechos asociados a la circulación pública de las cantidades de concepto y efecto que su trabajo inmaterial genere*⁶⁵⁹, por lo que serán las nuevas políticas y estrategias de enlaces y distribución las que marcarán la nueva concepción del objeto artístico.

Es por ello, que el concepto de artista ha sido modificado con la imbricación de los dos paradigmas. Así se puede constatar que existe un nuevo artista, un nuevo creador⁶⁶⁰, que sería todo especialista de cualquier rama, que sea capaz de proponer sistemas de transmisión del conocimiento, y conectar con las nuevas formas de las generaciones digitales de usuarios. Esto es debido a que

⁶⁵⁷ MARTIN PRADA, Juan. "La creatividad de la multitud conectada y el sentido del arte en el contexto de la Web 2.0" *Estudios visuales: Políticas de la visualidad en un mundo 2.0.* Enero 2008. Nº 5. Pág. 70. http://www.estudiosvisuales.net/revista/pdf/num5/prada_20.pdf Ult. Act. 28/06/10.

⁶⁵⁸ ANEXO III. Entrevista ampliada Juan Martín Prada. 19/06/09.

⁶⁵⁹ BREA, José Luis. *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. Centro de Arte de Salamanca. Salamanca. 2002. Pág. 158-159.

⁶⁶⁰ RICO, J.C., FERNÁNDEZ, L, ALCALÁ, J.R. *¿Cómo se cuelga un cuadro virtual? Las exposiciones de la era digital*. TREA. Gijón. 2009. Pág. 163.

entiende que el sistema-red, *no es un espacio de archivo, sino de actuación. No tiene sentido producir en ella para la memoria y el rescate, sino para la intercomunicación, la intertextualidad, los efectos de proceso y comunicatividad*⁶⁶¹.

No sólo se modifica el concepto de obra artística en el ciberespacio, sino que también es el concepto de la obra en sí misma la que ha sido mutada, adaptándose al medio y a las nuevas fuerzas sociales. *Esto es producto de que al representar todas las realidades humanas a través de la cultura visual, ésta se ha configurado como una apuesta, que a veces ha ido en contra de los contenidos y las profundidades encerradas en ella*⁶⁶². Desde el momento en que el usuario sin conocimiento artístico se encuentra en disposición de crear representaciones artísticas, por las facilidades que la técnica ofrece, todo el mundo parece estar capacitado para *crear*. En primer lugar porque el medio no tiene límites, ni jerarquización, y en segundo lugar, porque los medios de comunicación han asumido la estética y los conceptos que el arte tenía reservados para él.

Desde este estudio se deben plantear una serie de dudas a este respecto, ya que ¿no será el medio el que nos ha obligado a cambiar el concepto de artista, no en su adaptación, sino en su sometimiento? ¿No será que esto sólo supondrá una euforia pasajera y de nuevo se retomarán los supuestos que siempre se habían engendrado como válidos fuera del sistema-red?

Si el paradigma cibernético, ha supuesto la emergencia de la globalización, bien es cierto que se piensa en un retorno hacia los ritos que nos unen a nuestra tierra y a nuestro pueblo.

⁶⁶¹ BREA, J.L. (2002) Op.Cit. Pág. 76.

⁶⁶² BREA, Jose Luis. *Noli me legere*. CENDEAC. Murcia. 1999. Pág. 19-20

Es por ello, que aunque se intente pensar que estos cambios existen como tales, quizá no se deba pensar que sean permanentes y sea necesaria dejar la puerta abierta para otros posibles estudios.

Pero para poder justificar esta idea, de la no continuación de la olocracia duradera, se debe evaluar que el nuevo creador que surge en el sistema-red, en la mayoría de los casos poseen intención artística, pero sólo muy pocos tienen la capacidad de *actuar reflexivamente y con criterio*. El arte nunca se ha creado por la masa, sino, por unos pocos que hacían de aquello algo digno de seguir, algo en lo que se debía basar una nueva sociedad, abriendo cambios a nivel cognoscitivo. Si bien es cierto que debido a la abstracción del arte, cualquier sujeto es capaz de crear, sin tener carisma.

I Wait. Margaret Cameron, 1860´



Pero, desde el siglo XIX, y la aplicación de las técnicas al arte, y disponibles a la masa, sólo unos pocos eran capaces de hacer arte con el artefacto. El medio puesto a disposición de todos, no ha sido nunca un camino para el arte. A finales del S.XIX, la empresa Kodak creó una infraestructura para que cualquiera que adquiriese una de sus máquinas, “sólo tuviera que apretar un botón”. Aún así, tan solo unos pocos fueron mercedores de la acreditación de artista. Lewis Carroll o Margaret Cameron (a pesar del mal estado de sus placas), fueron compensados por la Institución artística por la capacidad sensible que poseían para plasmar en sus fotografías, toda la experiencia y el devenir de una sociedad decimonónica. Ciertamente, estos fotógrafos artistas poseían una cultura superior a la media existente, pero también una sensibilidad que no todos los cultos poseían.

En un escalón superior, en el momento en que el arte se realiza bajo una apuesta conceptual, además de la sensibilidad, es necesaria una reflexión.

Con el auge del video analógico en la década de los sesenta, el medio se encontró también al alcance de la sociedad, de igual manera, muy pocos fueron capaces de impregnar en el medio esta capacidad reflexiva y filosófica, necesaria para entablar la relación entre el objeto y el arte. Y con la llegada del *arte en acción* y la no existencia de objeto artístico, cualquiera era capaz de realizar un *happening* o *performance*, en este momento, también se hace necesaria más que nunca la cavilación.

No todos son capaces de entender el arte basado en los manifiestos y en las posturas filosóficas, pues exige tener conocimientos y sensibilidad al mismo tiempo. Dado el momento en que se encuentra el panorama artístico, se sigue necesitando una reflexión y una sensibilidad para ejecutarlo y para entenderlo, así como un contundente manifiesto para poder sujetar las nuevas posturas que pueda plantear el medio en su desarrollo.

Habría que reflexionar, si ampliándose el abanico de probabilidades creativas que ofrece lo digital, hemos pasado a un nuevo estadio en el arte, aquel en el que el producto realizado con intención artística, pierde su valía.

En primer lugar, la tecnología no puede suplir la capacidad del artista. Entrando en la problemática, de que cualquier individuo sin capacidad de creación, pero con medios a su disposición, puede crear, con una ejecución mínima aunque óptima. En el artículo de Duchamp del año 1957, “el acto creativo⁶⁶³” hace referencia al coeficiente de arte personal que es llevado a cabo en una obra, esto es la diferencia entre lo ideado y lo realizado.

Por otro lado, el científico Dean K. Simonton, entiende que la creatividad, es tanto, un proceso individual como emocional. Entiende que la creatividad implica procesos azarosos, tanto por lo que respecta al surgimiento de nuevas ideas, como la aceptación social de estas ideas por otros. Los mecanismos probabilísticos operan, generando concepciones originales y aislándolas de

⁶⁶³ DUCHAMP, Marcel *El acto creativo*. CIRCO. Madrid. 1964. Digitalizado PDF: http://www.mansilla-tunon.com/circo/epoca3/pdf/1999_068.pdf Ult. Act.: 23/06/10

otras que se consideran adaptativas, mereciendo el calificativo de creativas⁶⁶⁴. Estos procesos probabilísticos, necesitan de *entidades psicológicas*, tales como las sensaciones que nos afectan, las emociones que experimentamos y los diversos esquemas cognitivos, ideas, o conceptos que recuperamos.⁶⁶⁵

En el panorama en el que nos encontramos, llegamos a la resolución de que sólo algunos tienen capacidad y la Institución, es la que avala esa determinación. Los demás nos limitamos a reforzar la idea, interpretarla o combinarla con las nuestras.

El nuevo paradigma ha de encontrar unos nuevos horizontes, donde lo que prevalezca sea nuevo, algo inusitado, algo que no somos capaces de imaginar, y seguramente será llevado a cabo por generaciones jóvenes de artistas que son las que nacen con el nuevo medio. Todos los cambios producen tensiones y desavenencias, todos los cambios suelen venir dados cuando los postulados en los que se sustenta ven hundirse. Este *nuevo régimen*, tendrá que tener unas consecuencias en el arte, y es por ello que lo que se plantea a través de esta investigación, es que una de las señas de identidad de esta nueva forma que surge para hacer arte, sea la que se esconde tras la definición de la R.A.E.: la astucia y la maña.

Si ha cambiado el concepto de artista, ya que la masa está creando en el medio, y no se evalúa el carisma que un individuo tenga, para poder idear y crear un objeto artístico, sino, que se aprecian las habilidades para crear accesos del flujo en el medio, y por ello, también cambia el objeto artístico, que modifica su manifestación. Ya no es el objeto artístico creado, sea visual o desencadenante de conceptos, sino, que es el proceso en sí mismo el que

⁶⁶⁴ SIMONTON, Dean Keith *Creativity, Leadership and Chance* Robert J. Sternberg (ed.) Cambridge University Press. 1988. Pág. 368. Citado por KUSPIT, D. *Arte digital y el videoarte*. Pag. 33

⁶⁶⁵ KUSPIT, Donald. *Arte digital y videoarte: transgrediendo los límites de la representación*. Circulo de Bellas Artes de Madrid. Madrid. 2006. (2006) Op. Cit. Pág. 34

obtiene el calificativo de arte. Siendo el proceso de la creación de flujos, hacía sí, lo que define al nuevo creador, el objeto artístico puede entenderse, bien como proceso, bien como mensaje.

13.2.4. Cambios en la Institución artística:

Si los nuevos objetos artísticos, esto es, el proceso y el mensaje se entienden propios del universo cibernético, por el carácter rizomático y no jerarquizado del sistema-red, es difícil transportarlo al mundo tangible. Es por ello que la Institución intenta acercarse a la nueva mentalidad de nuevo creador, y cultura colaborativa, ya que actualmente existe desde los museos contemporáneos una nueva apuesta de unión con el espacio cibernético, constituido por *los laboratorios de creación* (Media Lab⁶⁶⁶), no sólo desde lo virtual⁶⁶⁷, sino también desde el mundo tangible (Medialab-prado, Laboral⁶⁶⁸, V2). Con ello se constata, que la idea de Juan Manuel de Prada, sobre el arte del sistema-red, se manifiesta por cualquier influencia que la red crea en la población, sea dentro o fuera del sistema-red. Y así, más allá del concepto de net.art como inserto en el ciberespacio, el nuevo concepto de arte en la red, lo conformarían todas las nuevas apuestas que comunican o transmiten ideas sobre el sistema-red en todas sus vertientes, sociales y económicas, como aquellas que tienen como resultado la instauración del nuevo modo de ver la comunicación y la información⁶⁶⁹.

⁶⁶⁶ Media Lab. , Fundada por el profesor del MIT Nicholas Negroponte en 1985. Lugares donde se concentran grupos de flujo de información y creación.

⁶⁶⁷ Desde el MEIAC, trabajan desde un laboratorio virtual, bajo una organización europea, para realizar obras artísticas virtuales. <http://www.egalab.net/main/about.php> Últ. Act. 24/06/10
También se ha realizado un análisis sobre las posibilidades que ofrece el nuevo museo virtual, ver puntos 9.1.6. y 9.1.7. de este documento)

⁶⁶⁸ Actualmente se está desarrollando en la Laboral de Gijón una muestra sobre colectivos de artistas denominado *El proceso como paradigma*. 23 de abril al 30 de agosto de 2010.

⁶⁶⁹ MARTIN PRADA, Juan. *Nuevas dinámicas artísticas en Web 2.0*. Medialab-Prado. Dic.07 http://medialab-prado.es/article/nuevas_dinamicas_artisticas_en_modos_web_2 Últ. Act. 22/06/10 y *Segunda época de creación artística en el sistema red*. Medialab Prado. Feb-09 <http://medialab->

A este respecto se debe mencionar que en la última edición de Ars Electrónica 2010, fue premiado el grupo Chaos Computer Club⁶⁷⁰ en la sección de Comunidad Digital, formado por un grupo de hackers, por una obra realizada fuera del sistema-red (panel que registraba mensajes telefónicos, en 2001). Los hacker, como hemos visto, ya han sido considerados artistas por diferentes instituciones, por lo que se puede entender que es de nuevo, una acción para demostrar su valía artística en el medio, aún premiando una obra fuera de su entorno definido.

Por otro lado, en el sistema-red existe una Institución específica, los blogs de arte⁶⁷¹, que tienen una popularidad notable, por su carácter informal, aún siendo experta, no sólo para el público interconectado, sino también para la Institución tangible. Esta última, también ha tenido que unir sus sinergias para acoplarse al medio, surgiendo así el museo virtual y perdiendo parte de la rigidez de la que contaba en el mundo tangible.

13.2.5. Posible evolución del arte por su inclusión en el sistema-red:

En este punto se plantean que el arte continuará con su evolución dentro del nuevo paradigma cibernético y por tanto, los parámetros del arte en el sistema-red se ven inducidos a un cambio. Para entender mejor la aproximación a la metamorfosis, se ha retomado la idea de Baumgarten, en la que el *arte es aquella manifestación de lo sensible*. Ciertamente, el artista ahora debe manejar un material sensible, pero no por ello siempre visible. La

prado.es/article/seminario_netart_segunda_epoca_la_evolucion_de_la_creacion_artistica_en_el_sistema-red Últ. Act. 22/06/10.

⁶⁷⁰ CCC, <http://www.ccc.de/> Ult. Act. 24/06/10

⁶⁷¹ Entrevista con Martin Prada. Anexo III/3. *We make Money not art* (<http://www.we-make-money-not-art.com/> Últ. Act. 23/06/10) blog comandado por Regine Debratti, que es capaz de aunar el concepto de “blogger” con la acreditación por la comunidad artística de crítica de arte y periodista

aceptación al círculo social, la falta de visualidad por el sustituto de lo virtual hace que lo sensible, lo perceptivo sea considerado arte, incluido lo no apreciado por los sentidos saturados como la vista y el oído, sino aquellas como decía Baumgarten, *representaciones confusas que provienen de elementos separados y combinados en la imaginación, son imágenes, y por tanto poéticas.*⁶⁷²

Y aún más, este autor conviene en decir que estas representaciones pueden ser posibles (ficciones) o imposibles en el mundo real, a las que denomina ficciones verdaderas⁶⁷³. Y continúa indagando sobre los objetos denotados por las ficciones que son imposibles en cualquiera de los mundos posibles (teniendo en cuenta que nos encontramos en el S. XVIII y que lo virtual sólo era entendido como algo pendiente de actualizar) a las que llamó *utópicas*, por lo que *no puede darse ninguna representación utópica, pero que son en algún grado poéticas.*⁶⁷⁴ Baumgarten por tanto plantea, no sólo que el arte es una percepción sensible, sino que las ficciones utópicas (las que no existen en el mundo real) son las más poéticas.

No es intención de este estudio infravalorar todo el arte que es perceptivo desde cualquiera de los cinco sentidos de los que constamos, en el que sigue prevaleciendo el visual y sonoro, pero se cree que se deben de incluir aquellos que están por venir, aquellos que se basan tan sólo en la *sensación*.

Este planteamiento no es tan lejano a cómo realmente funcionamos. Se ha hecho mención a la cultura del simulacro, en la cuál, la representación no va unida a un concepto determinado, sino que se basa en la libre disposición de significados. Esto no sólo va unido al arte, sino que toda nuestra cultura visual está inundada de esta dislocación entre referente y significado.

⁶⁷² BAUMBARTEN, A. *Reflexiones filosóficas entorno al poema. 1735*. Aguilar. Buenos Aires. 1975. Pág. 57. §L (§XXIII).

⁶⁷³ BAUMGARTEN, A. Op.Cit. Pág. 57. § LI § LII.

⁶⁷⁴ BAUMGARTEN, A. Op. Cit. Pág. 57 y 58 § LII.

Y más allá de este planteamiento, ya no existe el mimetismo, sino la fuerza del símbolo, y en un estado inconsciente, la fuerza que éstas produzcan.

Habría que hacer una alusión a la crítica que hace Ricoeur hacia aquellas historias que no se basan en el entendimiento, sino que fraccionan los acontecimientos imposibilitando así su comprensión⁶⁷⁵. Esta visión no sólo es crítica con el arte, ya que es éste quien promueve este tipo de narraciones, (bien desde un punto transgresor, bien vanguardista), sino que también nos hace pensar que quizá, no deberíamos hablar de narración o de trama en este tipo de apuestas, sino entenderlas como *antinarrativas*, y que tienen el fin de no confeccionar un entendimiento determinado.

El ciberespacio, el Espacio Electrónico para la Información y la Comunicación, (EEIC), nueva nomenclatura con la que adquiere un espacio aparte, y el que connota una artificialidad, no debe plantearnos el arte como hasta ahora era entendido. En su inclusión en el sistema-red, se hace obligado ampliar el concepto de planteamientos posibles para el ciberespacio, y es por ello, que se proponen unas nuevas maneras de entender este cambio, tanto para los que utilizan el nuevo lenguaje para crear sus obras dentro del medio, como aquellos que utilizan simplemente el medio.

Todas estas vías tienen necesariamente que estar adaptadas al ciberespacio, y se plantean una serie de alternativas, actuales o futuras, intentando entender que lo que realmente es consustancial al medio es que cualquier obra de arte, del tipo que sea (espacial o temporal) será un mensaje. Esto quiere decir que siendo una obra de teatro, una performance, una escultura, un lienzo, una obra

⁶⁷⁵ RICOEUR, Paul. *Narratividad, fenomenología y hermenéutica*. Gabriel ARANZUEQUE (ed.) (1997). Pág. 3. Este texto apareció por primera vez en castellano, con idéntico título, como capítulo final de una obra colectiva en homenaje a Paul Ricoeur: *Horizontes del relato. Lecturas y conversaciones con Paul Ricoeur*. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid, Cuaderno Gris, trad. de G. Aranzueque. *Anàlisi. Quaderns de comunicació i cultura*.

A. D: <http://www.scribd.com/doc/14157660/Paul-Ricoeur-Narratividad-Fenomenologia-y-Hermeneutica-> Pág. 5. Ult. Act.: 23/06/10

literaria o una partitura musical, o cualquiera de las artes conocidas hasta ahora, en el medio cibernético, no serán más que un paquete de bits que fluctuarán en el paraíso cibernético dispuestas a ser capturadas por medio de enlaces a diferentes páginas de interés social o individual, y por tanto, dependerá del número de enlaces que posea y su notoriedad la que determinará su éxito.

Planteando un nuevo panorama, la obra de arte, debe de ser aquella que utilice la herramienta del sistema-red. El arte, siempre es más complejo que la herramienta en la que se basa, por *muy simple que su efecto pueda parecer*⁶⁷⁶, por lo que se plantean desde este estudio nuevas propuestas, como posible evolución del arte dentro del sistema-red que serían las siguientes:

1. Aquellos que utilizan la plataforma del sistema-red para crear nudos que enlacen a sus páginas, la meta es **ser el primero en los buscadores**. Siendo la obra de arte la acción en sí misma, y no una obra específica o visible.

Para ello necesitarán familiarizarse con los motores de búsqueda⁶⁷⁷ que consta de los siguientes elementos⁶⁷⁸: programas que explora la red, esto es un robot (también denominados spiders, vagabundos, hormigas-Web, rastreadores o gusanos) que irán accediendo de enlace a enlace (con la salvedad que no dispongan de un protocolo de exclusión), para localizar documentos y direcciones, buscando de forma verídica en los servidores de la Web; una base de datos que incluye un sistema de indización automática y un sistema de interrogación con un lenguaje de consulta; y por último, un interfaz. Estos motores de búsqueda, sólo conservan la direcciones de los documentos, esto hace que la

⁶⁷⁶ KUBLER, George. *La configuración del Tiempo*. Nerea. 1988 Pag. 68

⁶⁷⁷ Existen sedes Web que recogen los distintos tipos de motores de búsqueda existentes como <http://www.robotstxt.org/db.html> Últ. Act. 23/06/10

⁶⁷⁸ JIMENEZ, M., ORTIZ-REPISO, V. *Evaluación y calidad de sedes Web*. TREA. Gijón. 2007. Pág. 106.

actualización de la base de datos sea un requisito básico para que no se produzca un desfase entre información indizada y sede Web.

Existe una clasificación de los motores de búsqueda⁶⁷⁹, dependiendo de la forma de indexar la información: así, los de primera generación son aquellos que crean una base de datos por indización automáticamente (no humana) el texto completo del contenido de las sedes Web, que es visitado por un robot de software disponible en un servidor con uno o varios potentes ordenadores, con un software especialmente diseñado con estrategias avanzadas y complejas de búsqueda con algoritmos con ponderación secreta⁶⁸⁰. Existen autores que consideran sinónimos los términos *multibuscador*, o *metabuscador*.

Los de segunda generación son los que utilizan el orden de relevancia, información no presente en la propia página, procesando conceptos y no *palabras clave*, como por ejemplo: conceptos⁶⁸¹, sedes, dominios o número de enlaces⁶⁸². Por ejemplo Google se considera un buscador de segunda generación ya que usa el índice de popularidad (mediante el algoritmo de búsqueda *PageRank*), y además valora los enlaces desde páginas que sean populares.

Por otro lado, existen los metabuscadores que son aquellos que permiten buscar en varias herramientas al mismo tiempo, usando una única ecuación de búsqueda.⁶⁸³

El problema se hace más complejo, ya que la existencia de la Web invisible⁶⁸⁴ a la que no se puede acceder a no ser que se utilicen una serie de buscadores especializados.

⁶⁷⁹ JIMENEZ, M., ORTIZ-REPISO, V. Op. Cit. Pág. 109.

⁶⁸⁰ JIMENEZ, M., ORTIZ-REPISO, V Op. Cit. Pág. 108.

⁶⁸¹ Buscador por conceptos, *Guidebeam*, <http://www.guidebeam.com> Últ. Act. 23/06/10

⁶⁸² <http://www.teoma.com> Últ. Act. 23/06/10

⁶⁸³ Por ejemplo: popularidad, <http://www.ixquick.com>, tesoro: <http://www.surfmax.com>, categorías temáticas, <http://www.vivisimo.com>, mapa conceptual, <http://www.kartoo.com>, Software cliente <http://www.copernic.com> Últ. Act. 23/06/10 Op.Cit. Pág. 110

2. Al contrario del punto anterior, si la red se caracteriza actualmente como el lugar de encuentro de todos los acontecimientos e informaciones existentes en el mundo conectado, una obra sería **la no posibilidad de encuentro (artista, obra)**, realizando un rechazo al medio, y promoviendo un juego de ocultación.
3. Aquellos que utilicen el arte conceptual, la idea, sin ser mostrada a través de un objeto artístico, sino por medio de la herramienta cibernética, así el medio se configura como transmisor de conceptos. Lo mostrado puede ser esquivo y no determinar lo que realmente significa la obra. **Los procesos de enlace entre diferentes páginas pueden generar una significación.** Para ello se cuenta con la labor principal del receptor.
4. Los artistas de última generación **que utilicen el medio como un simulacro**, con ello se quiere decir que siendo un espacio virtual, en el que todo es posible, no tiene porqué ser real, y se utilice lo no creíble para potenciar un nuevo lugar para el arte.
Con estos procesos se produce una estrategia de lo real, de neo-real y de hiperreal, doblando por doquier una estrategia de disuasión. *El arte riéndose de si mismo, y de su propia desaparición, bajo su forma más artificial, la ironía*⁶⁸⁵.
5. Aquel artista que siga rechazando el criterio unánime de lo institucional y crea, **un arte antisistema**, esto es, en contra de lo establecido como *valoración de la calidad de una página Web*⁶⁸⁶,

⁶⁸⁴ Internet invisible: http://internetlab.cindoc.csic.es/cursos/Internet_Invisible2003.pdf Últ. Act. 23/06/10

⁶⁸⁵ BAUDRILLARD, J. *El complot del arte: ilusión y desilusión estéticas*. Amorrortu. Buenos Aires. 2007. Pág. 58.

⁶⁸⁶ JIMENEZ, M., ORTIZ-REPISO, V. *Evaluación y calidad de sedes Web*. TREA. Gijón. 2007. Pág. 89.

Ciertamente es una apuesta arriesgada y no existe certeza de que algunas de estas propuestas afecten actualmente al paradigma del arte, pero por medio de este trabajo, nos acercamos a lo que podrá darse en un futuro.

Este cambio se propone como lento, por lo que también dependerá del esfuerzo de las instituciones culturales para entenderlo como tal. Cuando el ciberespacio comenzó a ser global, nadie desde una institución cultural podría imaginarse que fueran proclamados artistas una clase como los hacker, pero parece que la Institución se provee de nuevos horizontes para entablar nuevas relaciones con el medio cibernético y el arte. Quizá sólo sea cuestión de tiempo. En este sentido, debemos plantear la pregunta de Régis Debray ¿qué nuevas rupturas anunciará el destronamiento del electrón por el fotón?, ya que la luz va más deprisa que la electricidad⁶⁸⁷.

13.3. LÍNEAS ABIERTAS DE INVESTIGACIÓN:

Tras concluir este trabajo de investigación, se puede decir que existe una línea de investigación que se estima de interés prioritario: el estudio del vacío en el sistema-red.

Si hemos concretado que el arte dentro del sistema-red, está sujeto a los parámetros del mensaje y el proceso, el exceso de información, el exceso de flujos, hacen plantearse que el vacío en sí mismo es inexistente, y quizá una nueva forma de creatividad, al igual que sucede en el espacio fuera del sistema-red, en el que el vacío se entiende como una parte constituyente del mismo.

⁶⁸⁷ DEBRAY, Régis, *Introducción a la Mediología*. Paidós Comunicación 125. Barcelona. 2001.

CODA:

Siempre había querido haber sido una granjera del Siglo XV, en una Irlanda, donde las vacas de color marrón, pastaran en los prados cerca de los acantilados. En mi ingenuidad, pensaba que era un mundo más real, porque se encontraba cerca de la naturaleza, pero también porque los diseños estarían marcados por mi. Tender mi ropa al viento, significaría el contacto pleno con el mundo, fuera de uno polemizado por intereses, que no me interesan. Por supuesto, sería una mujer con el mínimo de conocimiento para poder leer, porque de otra manera, seguramente, no podría ser consciente de mi situación. Aunque realmente soy consciente de la valencia, porque me abstraigo de ese mundo idílico y lo contemplo en relación al mío actual.

Me siento a escribir, aprovechando que mis hijos duermen, cerca de un ramo de flores que ayer corté y abro las ventanas de mi casa, para dejar que el campo entre en ella.

Cuando comencé este trabajo, estaba fascinada por el invento que la red suponía. La comunicación, me parece el milagro del ser humano, porque es aquello que nos une a los demás, pero también es la herramienta por medio de la cuál, uno aprende a compararse con el otro y a relacionarse consigo mismo de la manera más creativa posible. Sin embargo, ahora, tras haber concluido la tesis, veo que no estoy muy distante de la granjera a la que hubiera imaginado ser. He tenido suerte de haber nacido en un mundo, donde la tecnología ha propiciado la comunicación, y no ha derrumbado los cimientos humanos, que son, el contacto con la naturaleza y el contacto con el otro.

Si la tecnología adelanta sus propósitos a lo que los gurús proponen, no creo que salgamos ganando. No creo que la posibilidad de imaginar un mundo perfecto, donde las flores aparezcan eligiendo su color y aroma, sea lo idóneo. El humano aprende a valorar las cosas que posee, porque sufre. Sufrir es un garante del éxito.

No puedo imaginar un mundo en el que no se pueda tener contratiempos ¿Qué resultará de nosotros sin sufrimiento? Individuos alienados y maltrechos, sin contacto real con los objetos, tan sólo aquellos que queramos que existan y tan sólo aquellos que nos propongan un deleite ¿Pleno?

No creo en un mundo, donde la tecnología sea la panacea. No creo en un mundo donde el hombre no tenga piedras en su camino. Perderemos la esencia del territorio, perderemos la esencia de la maternidad, perderemos la esencia del mantel que nos cuesta lavar. Perderemos la esencia de nosotros mismos, que queda dentro de una posibilidad del azar, una posibilidad escondida dentro de un mapa de chips al que no podremos nunca acceder.

Me ha costado mucho trabajo ser como soy. No ha sido fácil para mí, llegar a ser instruida, y llevar la vida que llevo, pero me gusta. Me gusta mi mundo, me gustan mis hijos, porque han utilizado mi cuerpo para ser lo que son, y me han permitido entenderme y quererme. Me gustan mis flores rojas, en mi florero blanco de porcelana, sobre un mantel que traje de Asia, a donde me costó mucho llegar. Espero que mis hijos sufran y aprendan a quererse mucho.

A mis hijos, Paula, Marco y Daniela Barsanti.

Mayo de 2010

BIBLIOGRAFÍA Y ANEXOS

14. BIBLIOGRAFÍA:

- ARAGONES, Julián. *Arte total. Un nuevo renacimiento. Arte Placer y tecnologías*. Colección Ars Futura. Anaya Multimedia. Madrid. 1995
- ARGULLOL, Rafael. *El fin del mundo como obra de arte*. Destino. Barcelona. 1991.
- AUGÉ, Marc. *Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Gedisa. Barcelona. 2004.
- AUGÉ, Marc. *La guerra de los sueños. Ejercicios de etno-ficción*. Gedisa. Barcelona. 1998
- BAIGORRI, Laura. *Creación e Inteligencia Colectiva*. ZEMOS98_7. Asociación Cultural Comenzemos Empezemos. Instituto Andaluz de la Juventud. Universidad Internacional de Andalucía. 2005.
- BARTHES, Roland. *S/Z. Siglo XXI*. Madrid. 2001.
- BARTHES, Roland. *Mitologías. Siglo XXI*. Madrid. 1999
- BAUDRILLARD, Jean *Cultura y simulacro*. Kairos. Barcelona. 2009.
- BAUDRILLARD, Jean. *El Complot del arte: ilusión y desilusión estéticas*. Amorrortu. Buenos Aires. 2007.
- BAUDRILLARD, Jean. *Las estrategias fatales*. Anagrama Colección Argumentos. Barcelona. 2000.
- BAUDRILLARD, Jean. *El crimen perfecto*. Anagrama Colección Argumentos. Barcelona. 1996.
- BAUDRILLARD, Jean. *La sociedad del consumo*. Plaza y Janés. Barcelona. 1994.
- BAUMAN, Zygmunt. *Amor líquido. Acerca de la fragilidad de los vínculos humanos*. Fondo de Cultura Económica, Madrid, 2005.

- BAUMGARTEN, Alex Gottlieb. *Reflexiones filosóficas en torno al poema*. 1735. Traducción del latín por J. A. Miguez. Aguilar. Buenos Aires. 1975
- BAUMGARTEN, WICKELMANN, MENDELSSOHN, HAMANN. *Belleza y verdad. Sobre la estética entre la ilustración y el romanticismo*. Traducción del latín de V. Jarque/ C. Terrasa. Alba. Barcelona. 1999.
- BAZAN DE HUERTA, Moisés. *Las veladas futuristas, origen de la performance contemporánea Simposio Happening, Fluxus otros comportamientos artísticos de la segunda mitad del S. XX*. Editora Regional de Extremadura, Badajoz, 2001.
- BECK, Ulrich *¿Qué es la globalización?* Paidós. Barcelona. 1998.
- BELLIDO Gant, María Luisa. *Arte, museos y nuevas tecnologías*. Trea. Gijón. 2001.
- BELTING, Hans *Antropología de la imagen*. KATZ. Madrid. 2007
- BENJAMIN, Walter. *La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica*. ADABA Editores. Madrid. 2008.
- BERGER, René. *L'Origine du futur*. París. Le Rocher. 1996
- BERGSON, Henry. *La Evolución creadora*. En Obras Escogidas. Aguilar. México. 1963.
- BERNERS-LEE, Tim. *Tejiendo en la red*. Siglo XXI. Madrid. 2000
- BOURDIEU, Pierre, *Intellectual Field and Creative project*, Collier-Macmillan, Londres 1971.
- BREA, José Luis (Ed.). *Estudios Visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. AKAL. Madrid. 2005.
- BREA, José Luis. *El tercer Umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural*. CENDEAC. Murcia. 2004.
- BREA, José Luis. *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. Centro de Arte de Salamanca. Salamanca. 2002.
- BREA, J.L. *Noli me legere*. CENDEAC. Murcia. 1999.

- BUSTAMANTE, Enrique (coordinador), *Comunicación y cultura en la era digital. Industrias, mercados y diversidad en España*. Gedisa. Barcelona, 2002.
- BURCH, Noël. *El tragaluz del infinito*. Cátedra. Barcelona. 1995
- BURUCÚA, Joé Emilio *La imagen y la risa*. Periférica. Cáceres. 2007.
- CALABRESE, Omar/ ECO, Umberto. *El tiempo en la pintura*. Mondadori. Madrid. 1987.
- CALABRESE, Omar. *La obra neobarroca*. Cátedra signo e imagen. Madrid 1989.
- CALZA, Gian Carlo. *UKIYO-E*. Phaidon Press Limited. N.Y. 2005
- CARRILLO, Jesús. *Arte en la red*. Cátedra (Anaya). Madrid. 2004.
- CASTELLS, Manuel. *La era de la información. Vol I. La Sociedad Red*. Alianza. Madrid. 2ª Edic. 2000.
- CASTELLS, Manuel. *La era de la información. Vol. II. El poder de la identidad*. Edición siglo XXI. Madrid. 2001
- COLORADO CASTELLARY, ARTURO. *Patrimonio Cultural, Educación y tecnologías en la Sociedad de la Información*. Actas del Congreso Internacional.
- COLORADO CASTELLARY, ARTURO. *La Galaxia Internet. Reflexiones sobre Internet, empresa y sociedad*. Areté. Barcelona, 2001.
- COSTA, Mario. *Estética, técnica, tecnología*. GIANNETTI, Arte en la era electrónica: Perspectivas de una nueva estética, Barcelona, ACC L'Angelot y Goethe-Institut, Barcelona. 1997.
- CROW, David. *No te creas una palabra*. PROMOPRESS. Barcelona. 2007
- CULTURTEC 2000. Editorial Complutense. 2001
- CHION, Michel. *La audiovisión*. Paidós Comunicación. Barcelona. 1990.
- DANTO, A. *Después del fin del arte. El arte contemporáneo y el linde de la historia*. Paidós. Barcelona. 1999.
- DEBORD, Guy. *La sociedad del espectáculo*. Pre-Textos. Valencia. 1999.

- DEBORD, Guy. *Comentarios sobre la sociedad del espectáculo*. Anagrama. Colección Argumentos. Barcelona. 2003.
- DEBRAY, Régis, *Introducción a la Mediología*. Paidós Comunicación 125. Barcelona. 2001.
- DERRIDA, Jacques *Mal de archivo: una visión freudiana*. Trotta. 1995
- DONATI, Pierpaolo. *Lo postmoderno y la diferenciación de la universal* Universalidad y diferencia. Giner y Scartezzini (Ed). Alianza Universal. Madrid. 1996.
- DOSSE, Françoise. *Michael de Certeau. El caminante herido*. Universidad Iberoamericana. México. 2003.
- DUFRENNE, Mikel. *Fenomenología de la Experiencia Estética*. Vol. I. Ed. Fernando Torres. Valencia. 1982.
- DE KERCKHOVE, Derrick. *La piel de la cultura: investigando la nueva realidad electrónica* GEDISA. Barcelona. 1999.
- DELEUZE, Gilles. *Diferencia y repetición*. Júcar, 1987.
- DELEUZE, Gilles y GUATTARI, Félix. *Mil Mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Pre-textos. Valencia. 2008
- DOUGLAS, Mary. *Pureza y peligro*. Siglo XXI. Madrid. 2000.
- DELOCHE, Bernard, *El museo virtual*. Trea. Gijón, 2001.
- ECO, Humberto. *Obra Abierta*. Ariel. Madrid. 1985.
- ECO, Umberto. *Historia de la fealdad*. Lumen. Barcelona. 2007.
- LÉGER, Fernand. *Funciones de la pintura*. Cuadernos para el diálogo. Madrid. 1975
- FRANCASTEL, Pierre *Arte y técnica en los siglos XIX y XX*. Debate. Madrid. 1990.
- FURIÓ, Vicenç. *Ideas y formas en la representación pictórica*. Edicions de la Universitat de Barcelona. Barcelona. 2002.
- GARCÍA, José M^a y NAVARRO, Pablo. *¿Más allá de la modernidad? Las dimensiones de la información, la comunicación y sus nuevas tecnologías*. Centro de Investigaciones Científicas. Colección Academia. Madrid. 2002.

- GIEDON, S. *El aula sin Muros*. E. Carpenter M. MacLuhan. LAIA. Barcelona. 1981. Pág. 46.
- GIDDENS, Anthony, *La Tercera vía. La renovación de la socialdemocracia*. Taurus. Buenos Aires, 1999.
- GIBSON, William. *Neuromancer*. Edit. ACE, New York, 1984.
- GIBSON, William. *Mundo Espejo Minotauro*. Buenos Aires. 2004.
- GREENBERG, Clement *Arte y cultura*. Paidós. Barcelona. 2002.
- GOMBRICH, Ernst. *Momento y movimiento en el arte, en La imagen y el Ojo*. Nuevos estudios sobre la psicología y la representación pictórica. Alianza. Madrid, 1987.
- GOMBRICH, Ernst *El uso de las imágenes*. Debate. Barcelona. 2003.
- GÓMEZ CRUZ, Edgar. *Las Metáforas de Internet*. Editorial UOC. Barcelona. 2007.
- GUBERN, Román. *Del bisonte a la realidad virtual*. Anagrama. 1996
- HACKER Kenneth, DIJK, Jan Van. *Digital Democracy, issues of theory and practice*. Sage Publications. London. 2000.
- HAWKING, Stephen. *Historia del tiempo. La Teoría del Todo*. Grijalbo. 1988. Capítulo 2. *La Teoría del Todo*. Debolsillo. Barcelona. 2009. Sexta conferencia.
- HEIDEGGER, Martin. *Construir, habitar, pensar*. 1954. Ensayo en pdf (ver URL)
- HEIDEGGER, Martin. *Ser y tiempo (1927)*. Traducción de Rivera, Jorge. Escuela de Filosofía Universidad Artes y Ciencias Sociales (ARCIS). Chile
- HEIDEGGER, Martin. *Caminos del Bosque. El origen de la obra de arte*. Alianza. Madrid. 1996.
- HERNÁNDEZ, Francisca, *El museo como medio de comunicación*. Trea. Gijón, 1998.
- HIMANEN, Pekka. *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información*. Destino. Barcelona. 2001.
- HUSSERL, EDMUND *Meditaciones Cartesianas*. Fondo de Cultura Económica. Madrid, 1985.

- HUSSERL, Edmund. *Ideas relativas a una fenomenología pura y una filosofía fenomenológica*. Fondo de Cultura Económica. Madrid. 1993
- JAMESON, Fredric. *Teoría de la postmodernidad*. Trotta. Madrid. 1996.
- JENKINS, H. *Fans, blogueros y videojuegos: la cultura de la colaboración*. Paidós comunicación. Barcelona. 2009.
- JIMENEZ, M., ORTIZ-REPISO, V. *Evaluación y calidad de las sedes Web*. TREA. Gijón, 2007
- KANT, E. *Crítica del Juicio*. Parrúa. México. 1991.
- KLEIN, Ives. *Selected Writings 1928-1962* The Tate Gallery. 1972.
- KUBLER, George. *La configuración del tiempo*. NEREA. Madrid. 1988.
- KURZWEIL, Ray *La era de las máquinas espirituales*. Planeta. Barcelona. 2000
- KUSPIT, Donald *El fin del arte*. Akal Arte Contemporáneo. Madrid. 2006.
- KUSPIT, Donald. *Arte digital y videoarte: transgrediendo los límites de la representación*. Circulo de Bellas Artes de Madrid. Madrid. 2006.
- LAILACH, Michael. *Land Art*. Taschen. El País. Madrid. 2008.
- LÉGER, Fernand. *Funciones de la pintura*. Cuadernos para el diálogo. Madrid. 1975
- LESSING, Gotthold.E. *Laocoonte o los límites de entre la pintura y la poesía*. (1766). Tecnos, Madrid (Col. "Metrópolis"), 1990.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. Antrophos. Barcelona. 2007
- LÉVY, Pierre. *Inteligencia colectiva: por una antropología del Ciberespacio*. Organización Panamericana de la Salud. Washington D.C. 2004
- LÉVY, Pierre. *¿Qué es lo virtual?* Barcelona. Paidós, 1999
- LÉVY, Pierre. *Ciberdemocracia. Ensayo Sobre filosofía política*. Barcelona. UOC. 2002
- LIPOVETSKY, Gilles. *El crepúsculo del deber. La ética indolora de los nuevos tiempos democráticos*. Anagrama, Colección Argumentos. Barcelona. 1996.
- LOTMAN, Juri M. *La semiosfera*. Edit. Cátedra. Madrid, 1996.

- LORD y DEXTER. *Manual de gestión de museos*. Ariel. Barcelona. 1998.
- LYOTARD, Jean François. *La condición Postmoderna*. Cuadernos del saber. Cátedra. Madrid. 1987.
- MALDONADO, Tomás. *Crítica de la razón informática*. Paidós Multimedia 9. Barcelona. 1998.
- MALDONADO, Tomás. *Lo real y lo virtual*. Gedisa. Barcelona, 1994.
- MANSELL, Robin. *La revolución de la comunicación. Modelos de interacción social y técnica*. Alianza Editorial. Madrid. 2003
- MATURANA y VARELA. *El árbol del conocimiento*. Ed. Grijalbo. Barcelona 1990.
- MORGAN Allman. *El cerebro en evolución*. Ariel. Madrid. 2003.
- MIRZOEFF, Nicholas. *Una introducción a la cultura visual*. Madrid. 2004.
- MCARS. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Catálogo *Primera Generación arte y movimiento (1963-1986)*. Madrid. 2005
- MORENO, Isidro. *Musas y nuevas tecnologías*. Paidós Ibérica. Barcelona 2002.
- MORLEY, David. *Estudios culturales y comunicación. Análisis, producción y consumo cultural de las políticas de identidad y posmodernismo*. Paidós Comunicación. Barcelona, 1998.
- ORTEGA Y GASSET, José. *Entorno a Galileo, Esquema de la crisis*. Colección Austral. Espasa Calpe. Madrid. 1965
- PANOFSKY, Edwin. *La perspectiva como "forma simbólica"*. Tusquets. Barcelona. 1991.
- PANOFSKY, Edwin. *Idea. Contribución a la historia de la teoría del arte*. Cátedra. Madrid. 1985.
- PANOFSKY, Edwin. *El significado de las Artes Visuales*. Alianza Editorial. Madrid. 1975
- PRADA (DE), Manuel. *Arte y vacío. Sobre la configuración del vacío en el arte y la arquitectura*. Nobuko. Buenos Aires. 2009.
- QUÉAU, Philippe, *Lo virtual, virtudes y vértigos*. Paidós Hipermedia. Barcelona, 1995.

- REICHENBACH, Hans. *El sentido del tiempo*. Universidad Nacional Autónoma de México. Plaza y Janés. 1988.
- RICO, Juan Carlos (Coord.), FERNÁNDEZ, L., ALCALÁ, J.R. *¿Cómo se cuelga un cuadro virtual? Las exposiciones en la era digital*. TREA. Gijón. 2009.
- RICOEUR, Paul. *Narratividad, fenomenología y hermenéutica*. Gabriel ARANZUEQUE (ed.) Madrid. 1997.
- RICOEUR, Paul. *La memoria, la historia, el olvido*. Trotta. Madrid. 2003.
- RIFKIN, Jeremy. *La era del acceso. La revolución de la nueva economía*. Paidós, Barcelona, 2000.
- RODRÍGUEZ MAGDA, Rosa M^a *Transmodernidad*. Anthropos. Barcelona. 2004.
- RODRIGUEZ DE LAS HERAS, Antonio. *Hipertexto y libro electrónico. Literatura y multimedia*. Visor. Madrid. 1997.
- ROSERAS, Elena (coord.). SÁNCHEZ, C. *Los servicios de información y documentación: en el marco de la cultura y el arte contemporáneo*. TREA. Gijón. 2003
- DE ROSNAY, Jöel. *Intellectual ergonomics and Multimedia Exhibitions* en J. Durand (dir): *Museums and the Public Understanding of Science*, Science Museum. Londres. 1992.
- SALAZAR, Idoia. *Las profundidades de Internet: accede a la información que los buscadores no encuentran y descubre el futuro inteligente de la red*. TREA. Gijón. 2006
- SAN AGUSTÍN (Agustín de Hipona) *Las confesiones*, libro XI. Ed. Bruguera. Barcelona. 1984.
- SÁNCHEZ BLESA, C. *Los servicios de información y documentación: en el marco de la cultura y el arte contemporáneo*. Trea. Gijón. 2003
- SCHAFER, Murray. *El nuevo paisaje sonoro*. Ricordi. Buenos Aires: 1972.
- SCHULTZ, Margarita. *El factor humano en la cibercultura*. Alfagrama. Buenos Aires. 2007

- SHAPIRO y VARIAN. *El dominio de la información Una guía estratégica para la economía de la red.* . Bosch. Barcelona. 2000.
- SIERRA BRAVO, R. *Técnicas de investigación social. Teoría y ejercicios.* Paraninfo. Madrid. 1991
- SIMONTON, Dean Keith *Creativity, Leadership and Chance* Robert J. Sternberg (ed.) Cambridge University Press. 1988.
- SONTAG, Susan *En contra de la interpretación y otros ensayos.* Seix Barral. Barcelona. 1984.
- STEIN, G. *Ser Norteamericano.* Barral. Barcelona, 1974.
- STOICHITA, Victor. *La invención del cuadro. Arte, artífices y artificios en los orígenes de la pintura europea.* Serbal. Barcelona.
- TURKLE, Sherry. *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet.* Paidós. Barcelona. 1997.
- TOWSE, Ruth. *Manual de economía de la cultura.* Edward Elgar Publishing Limited. Edición Fundación Autor. Madrid. 2003.
- VATTIMO, Gianni. *El fin de la modernidad. Nihilismo y hermenéutica en la cultura postmoderna.* Gedisa. Barcelona. 1987. Pág. 10
- VILLAFAÑE, Justo y MÍNGUEZ, Norberto. *Principios de Teoría General de la Imagen.* Ediciones Pirámides (Anaya). Madrid. 2006
- VIRILIO, Paul. *El Ciber mundo, la política de lo peor.* Cátedra. Madrid. 1997.
- VIRILIO, Paul *La estética de la desaparición* Anagrama. Barcelona. 1988.
- VV.AA. *Heterocronías Tiempo, Arte, y arqueologías del presente* VV.AA. CENDEAC. Murcia. 2008.
- VV.AA, *Arte digital y videoarte.* Ed. KUSPIT, Donald. Circulo Bellas Artes. Madrid. 2006.
- VV.AA. *CREACIÓN E INTELIGENCIA COLECTIVA.* Zemos98_7. Asociación Cultural Comenzemos Empezamos. Instituto Andaluz de la Juventud. Universidad Internacional de Andalucía. El Adalid Seráfico. Sevilla. 2005.

- VV.AA. *Tensiones del arte y la cultura en el fin de siglo*. Edit. F. Jarauta. Guipuzkoko Foru Aldundia Diputación Foral de Gipuzkoa. 2000.
- VV.AA. *Belleza y verdad. Sobre la estética entre la Ilustración y el Romanticismo*: MENDELSSOHN *Sobre los principios fundamentales de las bellas artes y las letras*. Alba. Barcelona. 1999.
- VV.AA. *Lo tecnológico en el arte, de la cultura video a la cultura Cyborg*. Virus editorial. Barcelona. 1997.
- VV.AA. *Entorno. Sobre el espacio y el arte*. Editorial Complutense. Madrid. 1995
- VV.AA. Direcc. BAUDSON, Michael. *L'art et le temps: regards sur la quatrieme dimension..* Société des Expositions du Palais des Beaux-Arts de Bruxelles. Albin Michael. Belgium. 1984.
- WHITE, John *Nacimiento y renacimiento del espacio pictórico*. Alianza. Madrid. 1994. Pp.30-31.
- WIENER, Norbert. *Cibernética y sociedad*. Sudamericana. Buenos Aires. 1969.
- WIENER, Norbert. *Cibernética o el control y comunicación en animales y máquinas*. Tusquets. Barcelona. 1985.
- WIMMER/DOMINICK, *La investigación científica en los medios de comunicación de masas. Una introducción a sus métodos*. Bosch. Barcelona. 1996.
- WISHART, Trevor. *Sound symbols and landscapes*. Simon Emmerson, *The Language of Electroacoustic Music*, Harwood Academic, New York, 1986.

14.1. URL:

Por orden de aparición en el documento.

- *El proceso como paradigma*. Catálogo exposición. LABoral, Centro de Arte y Creación Industrial. Gijón. 2010
<http://www.laboralcentrodearte.org/es/698-catalogo>
- WARK, McKenzie. "Manifiesto Hacker" *Bienal de París*, 2008.
<http://www.archives.biennaledeparis.org/fr/2006-2008/tex/wark.html>
- MARTIN PRADA, Juan. *Nuevas dinámicas artísticas en Web 2.0*. Medialab-Prado. Dic.07 http://medialab-prado.es/article/nuevas_dinamicas_artisticas_en_modos_web_2
- *Segunda época de creación artística en el sistema red*. Medialab Prado. Feb-09 http://medialab-prado.es/article/seminario_netart_segunda_epoca_la_evolucion_de_la_creacion_artistica_en_el_sistema-red
- STERLAC: *Cuerpo Obsoleto*,
<http://www.stelarc.va.com.au/obsolete/obsolete.html>
- FUKUYAMA, Francis. *El último hombre en una botella. Por qué el fin de la historia estaba fundamentalmente equivocado*. Artículo publicado en *The National Interest*. Washington. Verano 1999.
<http://www.scribd.com/doc/12299809/Fukuyama-F-El-Fin-de-La-Historia>
- Definición de Arte. R.A.E:
<http://buscon.rae.es/draeI/SrvltObtenerHtml?LEMA=arte&SUPIND=0&CAEXT=10000&NEDIC=No>
- Centro de Creación Contemporánea del Matadero de Madrid,
<http://www.mataderomadrid.com/ficha/24/estacion-futuro.html>
- WARK, Mckenzie, *Manifiesto Hacker versión 4.0*. 2004. Trad. español:
<http://humanismoyconectividad.wordpress.com/2008/07/10/manifiesto-hacker/>
- LEINER, Barry, *Una breve historia de Internet*. 1997. L.D.:
<http://www.scribd.com/doc/19828240/Historia-de-Internet>

- Datos de Internet a 31 de diciembre de 2009:
- <http://www.internetworldstats.com/stats7.htm>
- Para ver una visión occidental sobre el buscador imhalal.com, noticia del mundo del 12 de septiembre 2009.
<http://www.elmundo.es/elmundo/2009/09/12/orienteproximo/1252762332.html>
- Orihuela, J.L. *Los 10 paradigmas de la e-comunicación*.
<http://www.agetec.org/ageteca/Los%2010Paradigmas%20de%20la%20e->
- Lévy, Pierre. *Inteligencia colectiva: por una antropología del ciberespacio*. Organización Panamericana de la Salud 2004. L.D.:
<http://inteligencia colectiva.bvsalud.org/public/documents/pdf/es/inteligenciaColectiva.pdf>
- CERTEAU, Michael. *La invención de lo cotidiano. 1 Artes de hacer*. Universidad Iberoamericana. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente. México 2000. L.D.
http://books.google.es/books?id=iKqK5OfkLnUC&pg=PR34&lpg=PR34&dq=Cazadores+furtivos+Certeau&source=bl&ots=pBvQa5jY5_&sig=1IQghNxurm67pTsjCC1wc5xvioU&hl=es&ei=mezJStWoFpnbjQeJ-JU-&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=4#v=onepage&q=&f=false
- *Declaración de la independencia del ciberespacio* de 1996.
,(http://demos.usal.es/courses/DOCCOMB0608DOC006/document/MANIFIESTO_DE_JOHN_PERRY_BARLOW.pdf?cidReq=DOCCOMB0608DOC006
- DYSON, Esther, GILDER, George, KEYWORTH, Jay, TOFFLER, Alvin. *Magna Carta for the knowledge Age*. New Perspective Quartely, Otoño, 1994. pp. 26-37: <http://www.pff.org/issues-pubs/futureinsights/fi1.2magnacarta.html>
- LICKLIDER, J & TAYLOR, R. *The computer as a Communication device* Science and Technology. 1968. 76, 21-31. En <http://memex.org/licklider.pdf> Pág. 50.

- Juegos de rol en línea, creados por Roy Trubshaw y Richard Bartle en la Universidad de Essex, Inglaterra en 1978. Para más información visitar: <http://www.mud.co.uk/richard/mudhist.htm>
- VANNEVAR Busch, *As We May Think*
<http://www.theatlantic.com/doc/194507/bush>
- COLORADO, Arturo. *Boletín del Instituto Andaluz del patrimonio histórico*. 2003. <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=761708>
- *Sensorama*. Experiencia de inmersión total de Mort Heilig
<http://visionary-film.blogspot.com/2007/05/morton-heilig-sensorama-1962.html>
- Noll, Michael. <http://noll.uscannenber.org/>
- Myron Krueger http://es.youtube.com/watch?gl=ES&v=A6ZYsX_dxzs
- F.A.B.R.I.CATORS
<http://www.tendencias21.net/mediart/index.php?action=article&numero=1>
- Esculturas de modelado 3D.
<http://www.me.psu.edu/lamancusa/rapidpro/primer/chapter2.htm>
- NAPIER, Mark.
http://especiales.prisacom.com/2005/arco/netart/artistas_hablan.html
- GIDDENS, A. *Modernity and Self-Identity: Self and identity in the Late Modern Age*.. <http://www.libertysecurity.org/article188.html>
- LAWRENCE & GILLES *Searching the World Wide Web*:
<http://www.sciencemag.org/cgi/content/abstract/280/5360/98?terms=world&searchqstr=tyear:1998!fyear:1995!fmonth:Oct!tmonth:Apr!datedef:24+April+1998!datedef:6+October+1995!hits:10!sendit:Search!titleabstract:world+wide+web>
- BAEZA-YATES *Excavando en la Web*.
<http://www.dcc.uchile.cl/~rbaeza/inf/EPIexcavando.pdf>
- SEDES ESPECIALIZADAS EN WEB INVISIBLE:
www.completeplanet.com.
- www.profusion.com, www.invisible-web.net,
<http://www.internetinvisible.com/ii/>

- Radical Software, Volumen I, Nº 1 *The Aternate televisión Movement*.
<http://www.radicalsoftware.org/e/volume1nr1.html>
- *Radical Software*. Primavera de 1970,
http://www.radicalsoftware.org/volume1nr1/pdf/VOLUME1NR1_0002.pdf
- Hello? <http://www.medienkunstnetz.de/works/wgbh/images/2/>
- Dieter Daniels, «Big Brother Readymade,» in id., *Vom Readymade zum Cyberspace*, Ostfildern, 2003
- http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/massmedia/24/#ftn61
- *Video History Project*:
<http://www.experimentaltvcenter.org/history/people/interviews.php3>
- ACCONCI, Vito. *Pasos de entrada (y salida) del performance*.1979
<http://artecontempo.blogspot.com/2005/10/vito-acconci.html>
- Entrevista a Eric Siegel (diferencia entre lo técnico y lo artístico).
<http://www.experimentaltvcenter.org/history/people/pview.php3?id=41&page=1>
- Entrevista realizada a Steina Vasulka por Crys Hill en 1995.
<http://www.experimentaltvcenter.org/history/people/pview.php3?id=12&page=1>
- Historia de Vidéographe: <http://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=258>
- FONTANA, Lucio. Manifiesto Blanco, 1946,
<http://descontexto.blogspot.com/2006/11/el-manifiesto-blanco-de-lucio-fontana.html>
- FONTANA, Lucio. *Television Manifiesto of the Spatial Movement*. Milán, 1952. <http://www.391.org/manifestos/19520517televisionmanifiesto.htm>
- Entrevista a Lucio Fontana, 19/7/1969
http://www.facebook.com/note.php?note_id=34089142602
- OLIVARES, Rosa *Yo soy el otro* para EXIT#7.
<http://www.exitmedia.net/prueba/esp/articulo.php?id=46>
- Richard Stallman. GNU Project. <http://www.stallman.org/>

- RAE. 23ª Edición. Concepto de universal:
http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=Universal
- KOMPARO, Kunio. *Teatro Noh: principios y perspectivas*. Floting World Editions. 2007.
<http://www.japonartescenicass.com/teatro/generos/simbologiadelnoh7-1.html>
- HEYWOOD, Andrew. *The third Way: Post-ideology or Politics as Usual?* University Tasmania, Hobart (2003), Kris McCracken: *The Third Way*. Universidad de Texas. Pág. 4 Ver en Pdf:
<http://www.utas.edu.au/government/APSA/KMcCrackenfinal.pdf>
- ECHEVARRÍA, Javier. GONZÁLEZ, Marta. *La teoría del Actor-red y la tesis de la tecnociencia*. ARBOR CSIC. Ciencia, Pensamiento y Cultura. Nº 738, Jul-Ago 2009.
<http://arbor.revistas.csic.es/index.php/arbor/article/viewArticle/325>
- LAW, John. *Actor Network Theory and Material Semiotics*. Centre for Science Studies, Lancaster University. 2007.
<http://www.heterogeneities.net/publications/Law2007ANTandMaterialSemiotics.pdf>
- Video explicativo teoría del físico F. Tipler.
<http://www.youtube.com/watch?v=N2XESntdGao&feature=related>
- PIERCE, Charles. S. *La arquitectura de las teorías*. Collected Papers, vol. VI.. *The Monist I (Enero 1891): 161-176*
[.http://www.unav.es/gep/ArquitecturaTeorias.html#nota1](http://www.unav.es/gep/ArquitecturaTeorias.html#nota1) .
- TIPLER, Frank J. Entrevista a Tipler en *Debats 81*. Verano, 2003.
<http://www.alfonselmagnanim.com/DEBATS/81/encontres01.htm>
- REICHENBACH, Hans. *El sentido del tiempo*. Universidad Nacional Autónoma de México. Plaza y Janés. 1988. L.D.:
http://books.google.es/books?id=MjNiLXWtGfoC&printsec=frontcover&dq=hans+Reichenbach+sentido+del+tiempo&source=bl&ots=XQPfKVIDkl&sig=3Y2S0rIN2uuv9uUkO8uBTSgMP-l&hl=es&ei=fM2QS9LGLsil4Qat6PCfDQ&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=1&ved=0CAYQ6AEwAA#v=onepage&q=&f=false

- CASTELLS, Manuel. *La era de la información. Vol. II. El poder de la identidad*. Edición siglo XXI. Madrid. 2001. L.D.:
<http://www.scribd.com/doc/20647043/Castells-M-La-era-de-la-informacion-02-El-poder-de-la-identidad-2001-2%C2%AA-ed>
- Paul Virilio, conversación con John Armitage *The Kosovo War Took Place In Orbital Space*. 18/10/2000
<http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=132>
- VIRILIO, Paul *¿Fin de la historia o fin de la geografía? Un mundo "sobrepuesto"*, en *Le Monde Diplomatique*, Agosto de 1997, A.D.:
<http://www.monde-diplomatique.fr/1997/08/VIRILIO/8948.html>
- CLYNES, Manfred y KLINE, Nathan. *Cyborgs and Space*. Astronautics. Septiembre 1960. A.D.: <http://www.scribd.com/doc/2962194/Cyborgs-and-Space-Clynes-Kline?autodown=pdf>
- PIZARRO JUANAS, Esther, *Materias para un espacio: antecedentes y nuevas propuestas*. TESIS. UCM. Bellas Artes. 1995.
<http://www.ucm.es/BUCM/tesis/19911996/H/1/AH1005801.pdf>
- FOUCAULT, Michael *De los espacios otros (Des espaces autres)* conferencia 14 de marzo de 1967, Publicada en *Architecture, Mouvement, Continuté*. Nº 5. Octubre 1984. en
<http://www.scribd.com/doc/4650039/Foucault-M-De-los-espacios-otros>
- HEIDEGGER, M. *Construir, habitar, Pensar*, 1954,
<http://www.scribd.com/doc/4504611/HEIDEGGER-MARTIN-Construir-Habitar-Pensar>
- DUCHAMP, Marcel. *Anemic Cinemá*, 1924.
<http://www.youtube.com/watch?v=upvYAAh8RuU>
- FISHINGER, Oskar. *Early Abstractions 1947-1957*
<http://www.youtube.com/watch?v=RrZxw1Jb9vA&feature=related>
- OULIPO: <http://www.ouliipo.net/>
- LE PARC, Julio. *El espacio de la conversación del movimiento*.
http://www.julioleparc.org/es/text_detail.php?txt_cat_id=2&txt_id=34
- CAGE, John. *Manifiesto del futuro de la música*. 1937, Seattle.
<http://www.mixside.com/el-futuro-de-la-musica-por-john-cage/>

- ABRAMS, M.H. *De Addison a Kant .La estética Moderna y el arte ejemplar*. 1991. documento pdf: <http://www.scribd.com/doc/4081998/De-Addison-A-Kant>
- CRARY, Jonathan. *Techniques of the Observer*, Cambridge. Mass, 1995. http://www.conceptlab.com/notes/crary-techniques_of_the_observer.html
- J. Manuel Fernández (U.C.M.) La noción de violencia simbólica en la obra de Pierre Bourdieu: una aproximación crítica. En Revistas UCM digitalizadas:
<http://revistas.ucm.es/trs/02140314/articulos/CUTS0505110007A.PDF>
- RUTTMAN, Walter. Archivo sonoro. *Week-end*, 1928.
<http://www.archivosonoro.org/?id=248>
- E.Ga.Lab <http://www.egalab.net/main/about.php>
- EGALAB. 5º modelo: <http://www.egalab.net/main/gallery.php>
- Whitney Museum for the American Arts (Nueva York)
<http://www.whitney.org/arport/commissions/idealine.shtml>
- Localización de ISEA Brussels 2010 <http://www.essen-fuer-das-ruhrgebiet.ruhr2010.de/en/home.html>
- Bienal de Venezia: <http://www.labiennale.org/it/Home.html>
- DE OSMA, Guillermo. “Conferencia sobre Coleccionismo en España”, Aula de Cultura Virtual.
<http://servicios.elcorreodigital.com/auladecultura/gdeosma4.html>
- Bienes culturales: su tráfico ilícito y su restitución. UNESCO.
http://portal.unesco.org/culture/es/ev.php-URL_ID=35252&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html
- Ética del Marchante. UNESCO.
http://portal.unesco.org/culture/es/ev.php-URL_ID=35190&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html
- BOLTER, J.D.and GRUSIN, R. "Remediation: Understanding New Media". *Cambridge MA*, MIT Press. 1999
<http://mitpress.mit.edu/catalog/item/default.asp?ttype=2&tid=3468>

- DE ROSNAY, J. *Intellectual ergonomics and Multimedia Exhibitions* en J. Durand (dir): *Museums and the Public Understanding of Science*, Science Museum. Londres. 1992.
- http://books.google.es/books?id=uGX80zPOWckC&pg=PA5&lpg=PA5&dq=DE+ROSNAY,+J.+Intellectual+ergonomics&source=bl&ots=XlnV3EPd-u&sig=BF8_8F3bFO5os-zDQyKnf4kx-90&hl=es&ei=ybogTI3OGdfPjAeH1PkN&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=4&ved=0CCgQ6AEwAw#v=onepage&q&f=false
- Heliodisplay. <http://www.io2technology.com>. Últ. Act. 22/06/10
- Ley de Protección Intelectual 23/2006 en <http://civil.udg.es/normacivil/estatal/real/L23-06.htm>
- Ley 19/2006 LPI: <http://civil.udg.es/normacivil/estatal/real/L19-06.htm>
- CSIC *Contenido de la ley de propiedad intelectual*: <http://www.tecnociencia.es/e-revistas/especiales/revistas/revistas63.htm>
- E-Revistas CSIC: <http://www.tecnociencia.es/e-revistas/especiales/revistas/revistas68.htm>
- Creative Commons (CC) <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.es>
- Iniciativa Creative Commons <http://es.creativecommons.org/proyecto/>
- BAUGARTEL, Tilman "Art was only a substitute of internet". *Telepolis*. (26.06.1977) <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/6/6158/1.html>
- Mail.art, <http://encina.pntic.mec.es/jarv0000/antecenart.htm>
- Waxweb: <http://www.iath.virginia.edu/wax/> Últ. Act. 22/06/10
- Mercury Project: <http://www.usc.edu/dept/raiders/> Ult. Act. 22/06/10
- GREENE, Rachel. "Una historia de arte en internet" ("*Web Work a History of Internet Art*"). *ARTFORUM International*, nº 9 May 2000, pp. 162-167, 190. GREENE, Rachel. http://aleph-arts.org/pens/greene_history.html
- *Syndicate* <http://www.v2.nl/>
- *Nettime*, www.nettime.org
- Publicaciones como las Series ZKP de Nettime (<http://www.nettime.org/pub.html>)

- *Shulgin y Bunting– Link X* (<http://www.wallcloud.com/greene.html>) y *Own, Be owned or Remain Invisible* (www.irational.org/heath/_readme.html)
- “Manifiesto Ciberfeminista” en 1991. (<http://www.sysx.org/gashgirl/VNS/TEXT/PINKMANI.HTM>)
- Anne de Haan *The vagina Is the Boss on the Internet* (<http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9706/msg00111.html>)
- MARTIN PRADA, Juan. *Nuevas dinámicas artísticas en Web 2.0*. Medialab-Prado. Dic.07 http://medialab-prado.es/article/nuevas_dinamicas_artisticas_en_modos_web_2 y *Segunda época de creación artística en el sistema red*. Medialab Prado. Feb-09 http://medialab-prado.es/article/seminario_netart_segunda_epoca_la_evolucion_de_la_c_reacion_artistica_en_el_sistema-red
- MTAA Turbulence: <http://www.turbulence.org/Works/1year/performancevideo.php>.
- En el año 1999 Boockchin y Shulgin escriben un “manifiesto” para explicar la posible incorporación del net.art en la Institución artística. <http://www.wokitoki.org/wk/004/introduccion-al-Net-art-1994-1999>
- NETescopio MEIAC: <http://netescopio.meiac.es/>
- *Rhizome*: <http://www.rhizome.org/art/>
- WARK, McKenzie. “Manifiesto Hacker” *Bienal de París*, 2008. <http://www.archives.biennaledeparis.org/fr/2006-2008/tex/wark.html>
- WARK, McKenzie *Manifiesto Hacker. Versión 4.0*. http://salonkritik.net/09-10/2009/11/manifiesto_hacker_40_mckenzie.php
- CERVERA, Jesús. “Ray Tomlinson, el hombre que salvó la arroba” *RTVE.es*. 17.06.2009. <http://www.rtve.es/noticias/20090617/ray-tomlinson-hombre-que-salvo-arroba/281143.shtml>
- RAYMOND, Eric. *Cómo convertirse en un hacker*. <http://biblioweb.sindominio.net/telematica/hacker-como.html#believe1>
- E. Raymond, diccionario hacker (*The Jargon File 4.4.7*) <http://catb.org/jargon/>

- Para poder actualizar todas las licencias de libre acceso al código fuente, véase <http://www.opensource.org/osd.html>
- Manifiesto GNU, 1985. <http://www.gnu.org/gnu/manifiesto.es.html>
- RAYMOND, Eric. *Homesteading the Noosphere*. Version. 3.0. 2000. <http://catb.org/esr/writings/homesteading/homesteading/>
- Sobre LINUX http://www.linux-es.org/sobre_linux
- RAYMOND, Eric. *Catedral y Bazar*. 1998. <http://www.sindominio.net/biblioweb-old/telematica/catedral.html>
- XS4ALL (traducida del holandés) http://translate.google.es/translate?hl=es&sl=nl&u=http://www.xs4all.nl/&ei=mEqZSZGBl4yT-gamwPn1CA&sa=X&oi=translate&resnum=1&ct=result&prev=/search%3Fq%3DXS4ALL%26hl%3Des%26rlz%3D1T4HPEB_esES271ES271
- Witness http://www.witness.org/index.php?option=com_rightsalert&Itemid=178&ask=view&alert_id=40
- GILC. http://translate.google.es/translate?hl=es&sl=en&u=http://gilc.org/&ei=n0yZSfTSlcmH-gaz-aSPCQ&sa=X&oi=translate&resnum=1&ct=result&prev=/search%3Fq%3DGlobal%2BInternet%2BLiberty%2BCampaign%26hl%3Des%26rlz%3D1T4HPEB_esES271ES271%26sa%3DX
- Amnistía Internacional. *The Internet and Freedom of Expression: a New Frontier for Human rights?* 2006 <http://irrepressible.info/static/pdf/Briefing%20-%20The%20internet%20and%20freedom%20of%20expression.pdf>
- SUSSMAN, Leonard. “*Censor Dot Go: the Internet and press Freedom*” *Journal of Government Information*. Volume 27, Issue 5, September-October 2000, Pages 537-545. http://www.sciencedirect.com/science?_ob=ArticleURL&_udi=B6VH2-423RH29-1&_user=10&_rdoc=1&_fmt=&_orig=search&_sort=d&view=c&_acct=C0

00050221&_version=1&_urlVersion=0&_userid=10&md5=e84aef089b139e86770aca4ecb915701

- Principios de la ISOC: <http://www.isoc.org/pubpolpillar/principles.shtml>
- Es un servidor que ayuda a encriptar la información del usuario. Se puede encontrar en <http://anonymizer.com/company/about/>.
- *Help B92 and the independent media in Yugoslavia*. 24/03/1999.
<http://www.xs4all.nl/nieuws/bericht.php?msect=nieuws&id=519&taal=en>
- HUGUES, Eric. *Manifiesto Cyberpunk*, 9/03/1993.
http://project.cyberpunk.ru/idb/cypherpunks_manifesto.html
- The Long Now Foundation <http://www.longnow.org/>
- The Millenium Clock. <http://www.wired.com/wired/scenarios/clock.html>
- Mitchell Kapor Foundation. <http://www.mkf.org/>
- Entrevista con Ricardo Domínguez “Es mejor que tumben un servidor que te den un balazo”, Nov/02 <http://ww2.grn.es/merce/2003/rdom.html>
- CCC (*Chaos Computer Club*)
(http://translate.google.es/translate?hl=es&sl=de&u=http://www.ccc.de/%3Flanguage%3Den&ei=IVqZSYTgO5HD_gbqqJyWCg&sa=X&oi=translate&resnum=2&ct=result&prev=/search%3Fq%3DChaos%2BComputer%2BClub%26hl%3Des%26rlz%3D1T4HPEB_esES271ES271)
- Premio Ars Electrónica 2010 a CCC
http://translate.googleusercontent.com/translate_c?hl=es&sl=de&u=http://www.ccc.de/de/updates/2010/prix-ars-electronica-2010&prev=/search%3Fq%3DChaos%2BComputer%2BClub%26hl%3Des%26rlz%3D1T4HPEB_esES271ES271&rurl=translate.google.es&usg=ALkJrhj3PSkKmkRal6kjEgAmI3GIPg6Mew Ult. Act. 23/06/10
- Museo Reina Sofía. “Hackers, el arte de la abstracción” Febrero-abril 2004. *Cine por la red*. 26/02/2004.
http://www.porlared.com/cinered/noticias/i_act04022601.html
- Orihuela, J.L. *Los 10 paradigmas de la e-comunicación*.
<http://www.agetec.org/ageteca/Los%2010Paradigmas%20de%20la%20e>

-

- Andrew WHELAN. *Leeching Bataille: peer-to-peer Potlatch and the Acephalic Response*, conferencia en MEDIALAB PRADO 6-10/06/2009. http://medialab-prado.es/article/leeching_bataille_peer-to-peer_potlatch_and_the_acephalic_response
- CNN. Primera Imagen holográfica en TV. <http://www.youtube.com/watch?v=thOxW19vsTg>
- KLEIN, Ives. *Selected Writings 1928-1962* The Tate Gallery. 1972. http://www.ubu.com/historical/klein/klein_selected.pdf
- SONTAG, Susan *En contra de la interpretación y otros ensayos*. Seix Barral. Barcelona. 1984. <http://www.scribd.com/doc/19336633/Sontag-Susan-Contra-la-interpretacion-1966>.
- MARTIN PRADA, Juan. "La creatividad de la multitud conectada y el sentido del arte en el contexto de la Web 2.0" *Estudios visuales: Políticas de la visualidad en un mundo 2.0*. Enero 2008. Nº 5. Pág. 70. http://www.estudiosvisuales.net/revista/pdf/num5/prada_20.pdf
- DUCHAMP, Marcel *El acto creativo*. CIRCO. Madrid. 1964. Digitalizado PDF: http://www.mansilla-tunon.com/circo/epoca3/pdf/1999_068.pdf
- MEIAC. . <http://www.egalab.net/main/about.php>
- CCC, <http://www.ccc.de/>
- *We make Money not art* (<http://www.we-make-money-not-art.com/> blog comandado por Regine Debratti.
- RICOEUR, Paul. *Narratividad, fenomenología y hermenéutica*. Gabriel ARANZUEQUE (ed.) (1997). A. D: <http://www.scribd.com/doc/14157660/Paul-Ricoeur-Narratividad-Fenomenologia-y-Hermeneutica->. Pág. 5
- Existen sedes Web que recogen los distintos tipos de motores de búsqueda existentes como <http://www.robotstxt.org/db.html>
- Buscador por conceptos, *Guidebeam*, <http://www.guidebeam.com>
- Teoma: <http://www.teoma.com>
- Buscadores: popularidad, <http://www.ixquick.com>, tesoro: <http://www.surfwax.com>, categorías temáticas, <http://www.vivisimo.com>,

mapa conceptual, <http://www.kartoo.com>, Software cliente

<http://www.copernic.com>

- Internet invisible:

http://internetlab.cindoc.csic.es/cursos/Internet_Invisible2003.pdf

14.2. Artículos:

- "Printing in 3D: Digital Sculpture" *Sculpture Magazine* 17 (5) mayo/junio de 1998.
- ECHEVARRÍA, Javier. GONZÁLEZ, Marta. "La teoría del Actor-red y la tesis de la tecnociencia". *ARBOR CSIC. Ciencia, Pensamiento y Cultura*. Nº 738, Jul-Ago 2009.
- LAW, John. "Actor Network Theory and Material Semiotics". *Centre for Science Studies*, Lancaster University. 2007.
<http://www.heterogeneities.net/publications/Law2007ANTandMaterialSemiotics.pdf>
- VIRILIO, Paul "¿Fin de la historia o fin de la geografía? Un mundo "sobre-expuesto", *Le Monde Diplomatique*, Agosto de 1997, pág.17.
<http://www.monde-diplomatique.fr/1997/08/VIRILIO/8948.html>
- CLYNES, Manfred y KLINE, Nathan. "Cyborgs and Space". *Astronautics*. Septiembre 1960. A.D.: <http://www.scribd.com/doc/2962194/Cyborgs-and-Space-Clynes-Kline?autodownload=pdf>
- ABBING, "Why Are Artists Poor". *The exceptional economy of the Arts*. Amsterdam University Press. 2002.
- THROSBY, D.C., "A Work-Preference Model Of Artist-Behaviour" A. Peacock e I. Rizzo (Eds.), *Cultural Economics and Cultural Policies*, Dordrecht. Kluwer Academic Publishers. 1994.
- DE OSMA, Guillermo. "Conferencia sobre Coleccionismo en España", Aula de Cultura Virtual.
<http://servicios.elcorreodigital.com/auladecultura/gdeosma4.html>
- BOLTER, J.D.and GRUSIN, R. "Remediation: Understanding New Media". *Cambridge MA*, MIT Press. 1999
- SHAPIRO, A.L. y LEONE, R.C. : *The Control Revolution: How the internet is putting individuals in charge and changing the world we know*. Washington. A Century Foundation Book. 1999

- WINNER, L. *Autonomous Technology-Technics out of control as a Theme in Political Thought*. Cambridge, MA, MIT Press. 1977.
- DOSI, Giovanni. "Technical paradigms and technological trajectories: A suggested interpretation of the determinants of technical change". *Research Policy*. II (3):147–162. 1982.
http://www.sciencedirect.com/science?_ob=ArticleURL&_udi=B6V77-45BCNM0-21&_user=10&_coverDate=06%2F30%2F1982&_rdoc=1&_fmt=high&_orig=search&_sort=d&_docanchor=&view=c&_searchStrId=1377778906&_rerunOrigin=google&_acct=C000050221&_version=1&_urlVersion=0&_userid=10&md5=80ce43438a850840e90c70ebcbd1f9d2
- BAUGARTEL, Tilman "Art was only a substitute of internet". *Telepolis*. (26.06.1977) <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/6/6158/1.html>
- GREENE, Rachel. "Una historia de arte en internet" ("*Web Work a History of Internet Art*"). *ARTFORUM International*, nº 9 May 2000, pp. 162-167, 190. GREENE, Rachel. http://aleph-arts.org/pens/greene_history.html
- SUSSMAN, Leonard. "*Censor Dot Go: the Internet and press Freedom*". *Journal of Government Information*. Volume 27, Issue 5, September-October 2000, Pages 537-545
http://www.sciencedirect.com/science?_ob=ArticleURL&_udi=B6VH2-423RH29-1&_user=10&_rdoc=1&_fmt=&_orig=search&_sort=d&view=c&_acct=C000050221&_version=1&_urlVersion=0&_userid=10&md5=e84aef089b139e86770aca4ecb915701
- MARTIN PRADA, Juan. "La creatividad de la multitud conectada y el sentido del arte en el contexto de la Web 2.0" *Estudios visuales: Políticas de la visualidad en un mundo 2.0.* Enero 2008. Nº 5. Pág. 70.
http://www.estudiosvisuales.net/revista/pdf/num5/prada_20.pdf
- DUCHAMP, Marcel *El acto creativo*. CIRCO. Madrid. 1964. Digitalizado PDF: http://www.mansilla-tunon.com/circo/epoca3/pdf/1999_068.pdf

14.3. Conferencias:

Por orden de aparición en el documento.

- GUBERN, Roman. Acercamiento entre el cine y el videoarte Mesa redonda. Caixa Forum, Madrid.. 17 de noviembre de 2008.
- MARTIN PRADA, Juan. Nuevas dinámicas artísticas en Web 2.0. Medialab-Prado. Dic.07 y Segunda época de creación artística en el sistema red. Medialab Prado. Feb-09
- ADRIAANSENS, Alex. Director del Institute for the Unstable Media. Róterdam. Mesa redonda. Lo que ha cambiado: problemáticas contemporáneas relacionadas con las prácticas audiovisuales y cinematográficas ¿Cuáles son hoy los retos del público, de la creación y la difusión? CA2M, 18 de abril de 2009.

ANEXOS

ANEXO I

INTERNET USAGE STATISTICS The Internet Big Picture World Internet Users and Population Stats

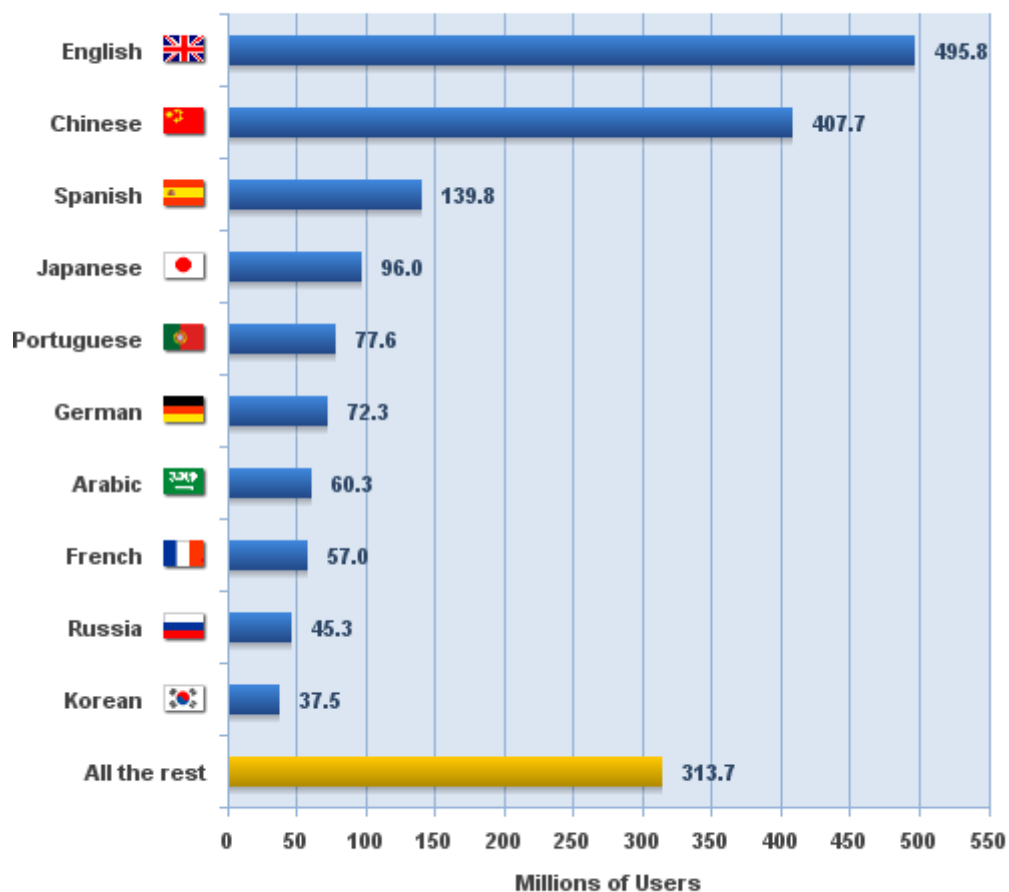
WORLD INTERNET USAGE AND POPULATION STATISTICS

World Regions	Population (2009 Est.)	Internet Users Dec. 31, 2000	Internet Users Latest Data	Penetration (% Population)	Growth 2000-2009	Users % of Table
Africa	991,002,342	4,514,400	86,217,900	8.7 %	1,809.8 %	4.8 %
Asia	3,808,070,503	114,304,000	764,435,900	20.1 %	568.8 %	42.4 %
Europe	803,850,858	105,096,093	425,773,571	53.0 %	305.1 %	23.6 %
Middle East	202,687,005	3,284,800	58,309,546	28.8 %	1,675.1 %	3.2 %
North America	340,831,831	108,096,800	259,561,000	76.2 %	140.1 %	14.4 %
Latin America/Caribbean	586,662,468	18,068,919	186,922,050	31.9 %	934.5 %	10.4 %
Oceania / Australia	34,700,201	7,620,480	21,110,490	60.8 %	177.0 %	1.2 %
WORLD TOTAL	6,767,805,208	360,985,492	1,802,330,457	26.6 %	399.3 %	100.0 %

NOTES: (1) Internet Usage and World Population Statistics are for December 31, 2009. (2) CLICK on each world region name for detailed regional usage information. (3) Demographic (Population) numbers are based on data from the US Census Bureau . (4) Internet usage information comes from data published by Nielsen Online, by the International Telecommunications Union, by GfK, local Regulators and other reliable sources. (5) For definitions, disclaimer, and navigation help, please refer to the Site Surfing Guide. (6) Information in this site may be cited, giving the due credit to www.internetworldstats.com. Copyright © 2000 - 2010, Miniwatts Marketing Group. All rights reserved worldwide.

ANEXO II: las diez lenguas más utilizadas en Internet (31/12/2009)

Top 10 Languages in the Internet in millions of users



Source: Internet World Stats - www.internetworldstats.com/stats7.htm
Estimated Internet users are 1,802,330,457 for December 31, 2009
Copyright © 2000 - 2010, Miniwatts Marketing Group

ANEXO III

Entrevista con Juan Martín Prada.

(Entrevista ampliada el día 19 de junio de 2009 y verificada por él, mediante e-mail del 22 de junio de 2009).

Me interesé por la actividad de Juan Martín Prada a través de Medialab Prado, donde dirige el proyecto Inclusiva-net.^[1]

Los estudios que me han interesado para este estudio, son sus propuestas sobre las prácticas artísticas que se realizan en el sistema red ^[2] y las nuevas dinámicas artísticas en la web 2.0.^[3]

Ante la pregunta de qué es el arte, Juan Martín Prada argumenta que para él es todo aquello que alguien, sea quien sea, lo haya identificado como tal; es decir, cualquier cosa señalada como perteneciente a esa forma de producción de sentido, experiencia y valor que entendemos en Occidente como “arte” y que cuenta con una historia concreta: la Historia del Arte. Cualquier cosa puede recibir hoy, por tanto, la denominación de “obra de arte”, lo importante es, sin embargo, que el receptor sea capaz, empleando las múltiples claves de comprensión que son propias de los lenguajes artísticos en su devenir histórico hasta hoy, valorarlo como “buen arte” o “mal arte”. En todo caso, señala que la historia del arte ha ido continuamente incorporando a su ámbito multitud de prácticas que en origen no se concibieron como “arte”, es decir, que el hombre encuentra significaciones artísticas en algunas actividades que no se crearon bajo esa identificación, pero que posteriormente se etiquetaron como artísticas (como pueden ser las pinturas rupestres, por ejemplo). Una situación que sigue y seguirá sucediendo en el futuro con muchas de las creaciones no pretendidamente “artísticas” de la sociedad de consumo, pero que, sin embargo, están siendo continuamente incluidas como partes del discurso del arte actual.

Juan Martín Prada afirma que el arte es una forma de comunicación específica. Si bien hay formas de comunicación con una finalidad muy concreta, como puede ser inducir al receptor a una acción de consumo determinada (es el caso de la publicidad, por ejemplo); otras formas de comunicación se abren intencionalmente a una multiplicidad de interpretaciones, y son las que entrarían dentro del mundo de la producción artística entendida como tal. La densidad comunicativa propia de las prácticas artísticas se caracteriza, en su opinión, por una serie de “lugares de indeterminación” o lugares “vacíos”, que toda obra posee y que son la condición de la actividad estructuradora del espectador o lector. Así, la realización de una aprehensión estética apropiada dependería del proceso de concreción, por parte de aquél, de esos lugares de indeterminación ofrecidos por la obra. La experiencia del arte sería, por ello, una relación intensamente interactiva entre obra y receptor. Es imprescindible que el espectador conozca o esté familiarizado con esas claves de interpretación que son propias de los discursos del arte para que pueda “participar” de él, para que pueda leer la obra en relación a una serie de claves interpretativas que son propias de los discursos del arte contemporáneo. Proveer a los espectadores de estos conocimientos es una tarea que debe ser desarrollada a través de la educación.

Si bien a lo largo de la historia del arte ha habido todo un sistema institucional que ha ido acreditando el valor de las obras de arte (crítica de arte, museos, galerías de arte, etc.), efectuando una jerarquización de las obras de arte en función de su calidad (bajo innumerables criterios, a veces incluso contradictorios) hoy el peso de esas instituciones parece ir perdiendo peso, siendo profundamente cuestionada su función por lo que podríamos denominar el “sistema-red”. Hoy, por ejemplo, los espacios principales de exposición de algunas producciones creativas (como la videoocreación, por ejemplo) no son ya los museos y galerías, sino muchos websites, en donde los criterios de valoración profesionalizada (críticos de arte, comisarios, etc.) no son los únicos, siendo completados o incluso sustituidos por otros como la votación del

público, el número de visionados de cada obra, etc. Una situación que los más escépticos han definido como una “oclocracia estética” y que a largo plazo irá obligando a una reflexión cada vez más intensa sobre las relaciones entre los criterios de los “expertos” del mundo del arte y el público en general.

Surgen a su vez diferentes formas de que un artista consiga cierto reconocimiento independientemente de las instituciones “tradicionales” del mundo del arte. De hecho, la web está dando origen a nuevas “instituciones” de arte de gran prestigio e influencia. Ya no es la Institución clásica artística, como la galería o el museo la que configura exclusivamente la validez del objeto artístico. Entran en acción otros espacios: por ejemplo, *We make Money not art* ^[4] (de Regine Debratti, “blogger” además de crítica de arte y periodista) es un blog que tiene una gran repercusión en el mundo del arte actual. Estos nuevos espacios culturales, como este blog, están modificando la forma de aproximarnos al arte. La facilidad de acceso, la cercanía con el espectador, la posibilidad de hacer comentarios, etc. resulta esencial en la conformación de un espectador más activo y participativo.

Según Martín Prada estamos en un momento de cambio de pautas en la forma en que los centros e instituciones han de operar, forzadas al cambio, sobre todo, por influencia de los fenómenos sociales vinculados a la red Internet. Él piensa que los museos, dada la “inmaterialidad” objetual de muchas de las formas de expresión artística actuales, perfectamente experimentables en una pantalla de ordenador, tienen la obligación de activar nuevos modelos de funcionamiento, dejando de ser fundamentalmente centros de exposición y derivando más hacia su conversión en centros de producción, educación y reflexión sobre el arte.

Respecto a qué es el Net.art, él lo define como aquellas prácticas artísticas cuyo tema de reflexión principal es la red Internet, sus usos y repercusión en la sociedad actual. No sería sólo algo que la red contiene, que es accesible a través de la red, sino más bien un conjunto de prácticas artísticas que se

refieren a la red, que la estudian, analizan o que nos hacen pensarla en otros términos. Por lo tanto, Martín Prada aumenta el espectro de la definición: una performance o cualquier propuesta que reflexione directamente sobre el sistema-red, podría ser considerado, a su juicio, como net.art.

^[1] <http://medialab-prado.es/inclusiva-net>. Ult. Act. 11/4/09

^[2] Se puede encontrar las dos conferencias de *Net art, segunda época de la evolución artística en el sistema red*. Medialab-Prado, 16-17 de febrero de 2009 en http://medialab-prado.es/article/seminario_netart_segunda_epoca_la_evolucion_de_la_creacion_artistica_en_el_sistema-red Ult. Act. 11/4/09

^[3] Se puede encontrar la conferencia en http://medialab-prado.es/article/documentacion_-_1_encuentro_inclusiva-net Ult. Act. 11/4/09

^[4] <http://www.we-make-money-not-art.com/> Ult. Act. 11/4/09