

Estéticas electrónicas y sociedad

Susana Pérez Tort.
Escuela Nacional de
Bellas Artes Manuel
Belgrano y Prilidiano
Pueyrredón. Investi-
gadora y Profesora de
Historia del Arte.
callerelatores@intercom.com.ar

Resumen

Tecnología y arte no son un binomio nuevo, han convivido desde que un hombre vio el reflejo de su rostro en la superficie de un lago y concibió la posibilidad de reproducirlo. Con sus manos embarradas o con un primitivo pincel empapado en sangre, la creación de una imagen requirió de una u otra tecnología. Desde entonces la imagen es creada por un medio, el que se corresponde con el estadio en el que se encuentre la tecnología de su tiempo. Ya era tecnología (primitiva) la talla con la que se labraba el ídolo que nacía del golpe de la piedra con un trozo de obsidiana. También es tecnología la pintura al temple sobre tabla, el óleo sobre el lienzo, el mosaico. La tecnología no adviene a las artes con la litografía o la fotografía, sino con una Venus del magdalenense o con los toros de Lascaux. En "El valor de elegir" Fernando Sabater, advierte sobre los riesgos de asociar la tecnología al modernismo y dice que "...los voluntariosos "buenos salvajes" que renuncian a los adelantos de la última hora y se atienen al fogón de leña y a la agricultura sin pesticidas no prescinden de la técnica, sino que intentan arreglárselas con fases anteriores a ella...que fueron en su día miradas probablemente con tanto recelo como

Recibido Septiembre 25 de 2007

Aprobado Diciembre 03 de 2007

Palabras clave: arte electrónico, tecnología, virtualidad, cultura visual.

la tecnología de punta hoy" (1). La fotografía primero y los medios electrónicos después, no reemplazaron fases de tecnologías anteriores como el cincel o el pincel, sí se incorporaron al concierto de las artes, al mismo tiempo que un marco histórico lo hace posible. Hoy la tecnología digital se suma al concierto de las "tradicionales" y hace posible todo un espectro plástico que era inimaginable años atrás.

Electronic aesthetics and society

Abstract

Technology and art are not a new binomial; they have coexisted since a human being saw the reflection of his face on the surface of a lake and conceived the possibility of reproducing it. With his muddy hands or a primitive brush soaked in blood, the creation of an image required some technology. Since then the image is created by a means, corresponding to the stage in which the technology of its time is found. The carving used to create the idol that was born from the blow of a stone with an obsidian piece was technology (primitive). Also the hand painting on wood, the oil painting on the linen cloth, and the mosaic is technology. Technology does not come to the arts with lithography or photography, but with a Venus from the Magdalenian period or the bulls of Lascaux. In "The value of choosing" Fernando Sabater warns on the risks of associating technology to modernism and says that "... the willful "good savages" who resign to the advances of the last hour and rely on the firewood furnace and on agriculture without pesticides do not do without the technique, but they do try to do as best as they with its previous phases... that in their day were probably looked upon with as much distrust as the latest technology is seen today" (1). First photography, and the electronic means later, did not replace phases of previous technologies, such as the chisel or the brush, but they incorporated in the arts, at the same time that a historical frame makes it possible. Today, digital technology is added to the group of "traditional" technologies, and makes possible a whole

Key words: electronic art, technology, potentiality, visual culture.

Arte y tecnología

Tecnología y arte no son un binomio nuevo, han convivido desde que el hombre vio el reflejo de su rostro en la superficie de un lago y concibió la posibilidad de reproducirlo. Con sus manos embarradas o con un primitivo pincel empapado en sangre, la creación de una imagen requirió de una u otra tecnología. Desde entonces, la imagen es creada por un medio, el que se corresponde con el estadio en el que se encuentre la tecnología de su tiempo. Ya era tecnología (primitiva) la talla con la que se labraba el ídolo que nacía del golpe de la piedra con un trozo de obsidiana. También es tecnología la pintura al temple sobre tabla, el óleo sobre el lienzo, el mosaico. La tecnología no adviene a las artes con la litografía o la fotografía, sino con una Venus del magdalenense o con los toros de Lascaux. En “El valor de elegir” Fernando Sabater, advierte sobre los riesgos de asociar la tecnología al modernismo y dice que “...los voluntariosos “buenos salvajes” que renuncian a los adelantos de la última hora y se atienen al fogón de leña y a la agricultura sin pesticidas no prescinden de la técnica, sino que intentan arreglárselas con fases anteriores a ella...que fueron en su día miradas, probablemente con tanto recelo como la tecnología de punta hoy”¹. La fotografía primero, y los medios electrónicos después, no reemplazaron fases de tecnologías anteriores como el cincel o el pincel, sí se incorporaron al concierto de las artes, al mismo tiempo que un marco histórico lo hace posible. Hoy, la tecnología digital se suma al concierto de las “tradicionales” y hace posible todo un espectro plástico que era inimaginable años atrás.

Más allá del cuadro de caballete: arte y sociedad

El cuadro, que hasta hoy registramos como la más difundida de las formas de expresión estética de occidente, tiene ya más de quinientos años de historia y

¹ SABATER Fernando. *El valor de elegir*. Cap VI: Las instituciones de la libertad, p. 94.

historia y nace con la Modernidad. En aquel despertar del siglo XV, no solamente nace el cuadro como nuevo formato para el arte, también con él llega el realismo que revive el verismo del arte grecolatino con la nueva perfección tecnológica del óleo. Ante las nuevas obras del Renacimiento fue necesario rever el concepto de arte que se había acuñado en la Edad Media. Durante el medioevo el arte fue concebido -al decir de Hans Belting- como obra para ser adorada, en el Renacimiento se hará arte para ser admirado. Uno es sagrado el otro es profano, aunque se representen aún vírgenes y santos, se hacen para complacer el gusto, no como objeto de culto. Hubo un cambio de paradigma estético al llegar el Renacimiento, como también lo habrá con la llegada del modernismo, pero pongamos el acento en el sentido y la función que cumplía la obra de arte en el seno de una sociedad. Cabe que nos preguntemos por los distintos conceptos de belleza que difieren de un tiempo a otro, cada cual con el giro estético que surge de la correspondencia que hay entre la obra y el marco epocal en la que nace, correspondencia que suele ser ignorada por el artista que produce la obra y sólo vista en perspectiva por quienes la juzgan con la visión amplificadora que dan los años.

El íntimo vínculo entre arte y sociedad fue explicado con claridad tiempo atrás por historiadores como Arnold Hauser o Pierre Francastel, quien al analizar el orden pictórico del Quattrocento dice

196

...la configuración material de una pintura no refleja únicamente el recuerdo de las cosas vistas por el artista...sino nace con la Modernidad. En aquel despertar del siglo XV, no solamente nace el cuadro como nuevo formato para el arte, también con él llega el realismo que revive el verismo del arte grecolatino con la nueva perfección tecnológica del óleo. Ante las nuevas obras del Renacimiento fue necesario rever el concepto de arte que se había acuñado en la Edad Media. Durante el medioevo el arte fue concebido -al decir de Hans Belting- como obra para ser adorada, en el Renacimiento se hará arte para ser admirado. Uno es sagrado el otro es profano, aunque se representen aún vírgenes y santos, se hacen para complacer el gusto, no como objeto de culto. Hubo un cambio de paradigma estético al llegar el Renacimiento, como también lo habrá con la llegada del modernismo, pero pongamos el acento en el sentido y la función que cumplía la obra de arte en el también de las estructuras imaginarias...³.

² HUYGHE René. *El arte y el Hombre*. Tomo I. p. 27.

³ FRANCASTEL Pierre. *La figura y el lugar, el orden visual del Quattrocento*. Prefacio: Un sistema de significación. p. 11. .

Entre las estructuras imaginarias de una sociedad están sus tecnologías, nacidas en el seno del marco económico, político y social que las hace posible. Dijimos que el nuevo imaginario que construye el Renacimiento impuso, no solamente un nuevo orden visual, sino también un conjunto de nuevas tecnologías, entre las que destaco la creación del “cuadro”, que suplantó rápidamente a la pintura de altar y a la pintura mural - que con toda legitimidad pueden existir hoy -como de hecho lo hacen- sin responder seguramente al legítimo paradigma epocal actual y son “magníficas singularidades”, herencias del pasado a nuestro arte. Hoy se nos impele a la asunción de otras disciplinas y tecnologías.

El cuadro fue un formato que si no fue específicamente concebido para el consumidor de las clases dirigentes del siglo XV, sí se ajustó a sus necesidades, a sus gustos, a sus bolsas (por no decir bolsillos que entonces no tenían la misma connotación del término que usamos hoy). El cuadro y la pintura de caballete tienen un tamaño y una independencia del muro capaz de cambiar de mano y propietario con suma facilidad. Tiene un formato y un soporte que responde a las necesidades de consumo artístico de una sociedad dinámica, como fue la primer sociedad Moderna con una burguesía en ascenso. Hoy sigue ajustándose a las formas de consumo actual, y tal vez por eso, la feliz supervivencia de un medio que nos hizo felices y nos sigue dando felicidad con sus quinientos años de historia.

Von Martin nos invita a reflexionar sobre el estrecho paralelo entre la sociedad renacentista y algunos aspectos de la actual y dice que con el Renacimiento “surge una burguesía de cuño “liberal” que se apoya en las nuevas fuerzas del dinero y de la inteligencia que rompe las tradicionales ligaduras con los estamentos, hasta entonces privilegiados del clero y de la feudalidad”⁴.

⁴ ALFRED Von Martin. *Sociología del Renacimiento*. p. 14

Dejando el caballete: El valor aurático del cuadro

El cuadro es un objeto, único, "aurático" y lo apreciamos y valoramos por su singularidad objetual en el marco de un paradigma cultural de economía de mercado en el que rige la ley de la oferta y la demanda. Aunque pueda ser copiado o, desde el siglo XIX, reproducido miméticamente por medio de las nuevas tecnologías, guardamos el concepto de aura de un original. Pensemos en la música. Hoy podemos ver multiplicados al infinito en placas discográficas a los auráticos "originales" (el concierto tocado en vivo que no dura más que el tiempo de su ejecución y es disfrutado sólo por el público que albergó la sala. Así como la aurática pintura puede ser sólo vista como "original" pendiendo de un museo único, en un único lugar y generalmente detrás de una frontera. El *status* de democratización del sonido no se lo permitimos a la imagen.

Walter Benjamin autor de "La obra de arte en la era de la reproductividad técnica" nos da el primer marco teórico sobre los alcances de la reproducción de la obra de arte, tal como era entendida y protagonizada en el siglo que pasó. El ensayo de Benjamin ve la luz en el momento en que la tecnología mostraba posibilidades de reproducir la imagen y el sonido de manera no artesanal. El original, teñido de aura, corría el "peligro" de devenir industria, de "masificarse". El temor de Benjamin nos remite a los filósofos Pitagóricos griegos que temían se difundiera la verdad de la quinta esencia. En el momento en que nacían las industrias de la reproducción seguramente era necesario hacer una disquisición entre arte e industria. Walter Benjamin pertenece a un paradigma cultural, pero nosotros estamos atravesando otro, por ese motivo es menester revisar su concepto de "masa" y "masificación".

Posmodernidad, tecnologías y reproductividad

Para poder situarnos ante el panorama tecnológico contemporáneo y del arte que nace de él, es necesario encontrar en el pasado histórico épocas de transición

de un paradigma a otro y así poder hallar mutaciones que puedan servirnos de antecedentes para nuestra investigación.

El nuevo orden visual del Renacimiento y la novedad de la pintura de caballete se adecuan a la ruptura instaurada por la sociedad Moderna. La lenta transición de la Baja Edad Media al Renacimiento nos invita a pensar en otra transición semejante: la del mundo Moderno al Posmoderno. En ambos tránsitos de un tiempo a otro variarán las tecnologías aplicadas al arte, como variará la identidad misma del arte.

El concepto de “fin del arte” (arte tal como lo hemos heredado del pasado Moderno, como pintura de caballete de sobre soporte plano, matérico y fijo) parece haber llegado a su fin. Lo sostiene Arthur Danto en su “Después del fin del arte”⁵ adhiriendo al mismo término usado antes por Vattimo y Belting. No ha muerto el arte por cierto y nadie quiere que así sea, ni productores ni consumidores. El arte aurático sigue con vida, pero hoy se abre ante nosotros un nuevo panorama estético, tecnológico y filosófico que nos obliga a mudar el criterio de arte con el que nos hemos regido hasta ahora. Pensemos simplemente en la inmaterialidad del “accionismo” o del arte conceptual para darnos cuenta que ya ni podemos referirnos a la obra de arte como un objeto, como un artefacto.

Si al ingresar en la Modernidad mudó, no sólo la sintaxis del arte sino su identidad, al ingresar en la Posmodernidad cambia la sintaxis de la estética y cambia también el concepto de qué es una obra de arte. Si la obra medieval era para ser adorada y la moderna para ser vista, seguramente la posmoderna es para ser vivenciada, protagonizada, esto es, incluye al espectador⁶.

⁵ DANTO Arthur. *Después del fin del arte, el arte contemporáneo en el linde de la historia*. Notas de la Introducción: Moderno, Posmoderno y Contemporáneo. p. 39

⁶ GILLO Dorfler plantea en su “Intervalo Perdido” la hipótesis de que el arte contemporáneo incluye al espectador por la pérdida del distanciamiento entre él y la obra, el diastema que los separaba se ha perdido y el espectador deviene parte de la obra. Las grandes pantallas de proyección, la obra interactiva han llevado estos principios enunciados por Dorfler en 1984 a una realidad que se ha consolidado.

Revisemos el pasado: el Quattrocento advino con la novedad de la imprenta y el papel de algodón que favorecieron la difusión y multiplicación del conocimiento en el formato libro. La pintura que se hacía con tejidos, sobre vidrio, sobre tablas de altar o sobre el muro cambió el soporte: nace la pintura de caballete, formato eficaz para consolidar los gustos y los gastos de una sociedad capitalista que adaptaba el arte a la economía de mercado por la que empieza a regirse. El cuadro, único (irrepetible a menos que sea por medio de una copia artesanal) y con sus quinientos años de historia, es así la feliz respuesta de un soporte y un formato de arte que se ajusta al nuevo paradigma de su tiempo y al orgullo de su único y feliz poseedor. Junto con el cuadro se instauraba un nuevo orden visual: el realismo.

La sintaxis de la obra de arte opera tal cambio entre el medioevo y el Renacimiento que el árbol no nos ha permitido ver el bosque. En ese tránsito de un tiempo al otro, cambió un soporte por el otro, una tecnología y un modo de comercializar el arte por otro. La obra deviene un *objeto de consumo*, despojado de todo fin sagrado, como nunca antes en la historia. Con la pintura de caballete y su cliente, se consolida el nuevo paradigma que, a pesar del tiempo transcurrido sigue rigiendo en el imaginario colectivo: la obra nace para ser vista, pero también como objeto de compraventa⁷.

200

En “La condición posmoderna” Lyotard se refiere a las nuevas tecnologías, a la ciencia y la técnica de los últimos años y sostiene que: “la incidencia de esas transformaciones tecnológicas sobre el saber parece que debe ser considerable. El saber se encuentra o se encontrará afectado en dos principales funciones: la investigación y la transmisión de conocimientos. Para la primera, un ejemplo

⁷Una de las propiedades de la estética electrónica es la de su multiplicación, su vehiculización masiva a través de la red, su capacidad para difundirse sin materializarse, y por lo tanto para comprarse y venderse como el canónico “cuadro”. El hecho de heredar del pasado Moderno el criterio de la obra de arte aurática, concebida como objeto material y para la compraventa, se contrapone con este nuevo estatuto que tiene la estética electrónica que se rige por otros parámetros de difusión y comercialización.

accesible al profano nos lo proporciona la genética, que debe su paradigma teórico a la cibernética. Hay otros cientos. Para la segunda, se sabe que al normalizar, miniaturizar y comercializar los aparatos, se modifican ya hoy en día las operaciones de adquisición, clasificación, posibilidad de disposición y de explotación de los conocimientos. Es razonable pensar que la multiplicación de las máquinas de información afecta y afectará la circulación de los conocimientos, tanto como lo ha hecho el desarrollo de los medios de circulación de hombres primero (transporte), de sonidos e imágenes después (media)”⁸.

La informática revolucionó nuestro paradigma cultural como la máquina revolucionó el siglo XIX con el advenimiento de la era industrial, la producción en masa, el surgimiento del proletariado, la lucha de clases, la nueva estructura de la sociedad y nuevos usos y costumbres y una nueva fisonomía urbana. Hoy atravesamos la *era de la información*. La informática que ha cambiado nuestra forma de transmitir y almacenar conocimiento, nos permite y nos conmina a articular el pensamiento de otra manera, nos hace crear conocimiento, como nos ha permitido también crear nuevas formas y soportes para el arte. Cada vez que se sale de un paradigma cultural y se ingresa a otro, uno de los indicios de tal cambio es la mutación de las tecnologías.

Al ingresar a la Modernidad hay un nuevo modo de producir y difundir conocimiento: el libro impreso. Un nuevo orden visual: el realismo y la perspectiva euclidiana. Un nuevo soporte para el arte: la pintura de caballete. Al ingresar en la Posmodernidad adviene la informática aplicada al conocimiento (y al arte): procesadores personales e Internet. Adviene al mismo tiempo la desmaterialización del arte acusada por expresiones como el arte paisaje (*land art*), el arte corporal, la instalación, el accionismo, el arte conceptual. Las artes electrónicas

⁸ LYOTARD Jean-François. *La condición posmoderna* Cap I El campo: El saber en la sociedad informatizada. p. 14.

son parte de ese paradigma del siglo XX y XXI, con su nueva forma de hacer, ver, sostener, reproducir y difundir la imagen. Así como las rupturas de lenguaje se producen en el seno de los marcos culturales que son su referencia, también la incorporación de tecnologías es parte del proceso intelectual y del imaginario económico, social y cultural de una sociedad que está dispuesto a incorporarlos, difundirlos e *instalarlos*.

Arte electrónico y reproductividad

Benjamin nos ilustra cómo las industrias que permitían la reproducción del arte (cine, disco, fotografía) tienen su origen en un marco histórico que lo hizo posible: la consolidación de la burguesía, el empirismo filosófico y científico y el socialismo. Hoy podríamos oponerle a estas características, que no nos son ajenas, la consolidación de los medios masivos de comunicación, la globalización y la colonización masiva de nuestra percepción visual de imágenes en forma de afiches, textos gráficos impresos de todo tipo, logotipos, televisión, videos domésticos, cine. Benjamin, como no podía ser de otro modo, desprecia lo masivo. Hoy nos referimos a lo "global" sin que esto tenga un tono peyorativo. Desde la perspectiva que otorgan los años, el temor a lo masivo experimentado por Benjamin, tiene sentido si pensamos el marco histórico en el que escribió su texto: fue víctima del nazismo. Nadie en ese momento podía ver en la "masa" más que la muerte del individuo. Sabemos que Benjamin fue perseguido por el nazismo que determinó su trágico suicidio. Quien haya protagonizado esas formas de totalitarismos de masas (nazismo o fascismo) no puede mirar sino con temor a los fenómenos de masa que hoy comprendemos y vivenciamos desde otra perspectiva. La realidad que vivió y sufrió Benjamin es hoy otra realidad.

Instaladas para quedarse la revolución informática y la cultura global, en ellas el concepto de "masa" tiene un tinte - que si bien puede encuadrarse dentro

de un margen de discriminación - es enteramente diferente al concepto de masa totalitario acuñado por las deformaciones políticas de la primera mitad del siglo.

No todo el globo está *globalizado*, pero recordemos con Taichi Sacaiya que tampoco el Renacimiento llegó al mismo tiempo a todos los confines del mundo y no por eso renegamos de él. El pensador ítalofrancés Paul Virilio nos invita a reflexionar sobre las zonas del mundo no globalizadas y marginadas de este paradigma, por lo que la aldea global dista de ser una panacea para todos. Pensemos también en otro tipo de dictadura de la imagen, sonido y conocimiento, que es el hecho de que el vehículo por el que ingresamos a las redes de Internet es monopolizado por pocas empresas que son las que orquestan los motores de búsqueda y las redes de la red. Pero la aldea global, con sus luces y sus sombras, es una realidad junto con la revolución tecnológica y comunicacional de nuestros días. La virtualidad y el alcance masivo de texto, imagen y sonido - que Benjamin no pudo siquiera imaginar - son parte del paradigma técnico y cultural contemporáneo. Por este motivo es necesario volver a formular el concepto de alcance masivo del arte por él calificado.

Los medios técnicos que hoy mudan los soportes del arte y la forma en la que éste puede verse, exponerse y difundirse -o hacerse-, en el caso de la estética puramente electrónica- pueden crear un umbral de "democracia" de la imagen, como la grabación discográfica significó la democratización del sonido y el libro la democratización del conocimiento. Basta con pensar en el aura de los manuscritos medievales o de los posteriores incunables, para tomar conciencia, cómo aún seguimos heredando criterios medievales para el arte. Nuestra "adoración" del cuadro, único, irrepetible, material, o para usar el término de Benjamin, aurático, es un legado del pensamiento del pasado.

Las imagen fija, digital que se imprime sobre el papel (aunque ésta sea sólo una de sus formas de expresión, aquella a la que estamos familiarizados por acción de la tradición) nos imponen - como en el grabado, que a su vez heredó el criterio aurático de la pintura - la numeración de las copias, porque mientras menos especies haya de una misma imagen, mayor será su valor. Aplicamos al arte el mismo criterio que a cualquier producto del mercado porque nos regimos por la ley de oferta y demanda. Sin embargo, ¿Nos importa la tirada de un libro a la hora de valorar la calidad el texto? ¿Aplicamos la misma ley de valoración al disco que reproduce el sonido? Las artes visuales han quedado ligadas al pasado aurático del arte señorial, aún ante la consolidación de la burguesía y la consolidación del fenómeno global. Será éste el momento de volver a pensar ¿por qué han quedado rezagadas en relación con otras formas de expresión estética?. La ley de la oferta y la demanda que prioriza el precio y valor de aquello que falta y deprecia lo que abunda, es parte del paradigma capitalista heredado del Renacimiento. En la era de la información y protagonizando la revolución informática accedemos a un nuevo paradigma.

La fotografía asestó el primer golpe a la imagen pictórica mimética: era capaz de reproducir la imagen por un medio químico y físico. Podía también multiplicarse al infinito. Con la llegada de la fotografía la pintura podía dejar de lado la servidumbre de reproducir la realidad y su respuesta fue el surgimiento de las distintas formas de abstracción.

Así como dejamos atrás al libro miniado y el manuscrito medieval con el advenimiento de la imprenta, y mucho más tarde del libro de bolsillo, estamos en condiciones tecnológicas - que responden a un nuevo imaginario - que nos permiten hoy sostener, ver, comprar y vender la imagen en nuevos soportes que superan con creces las reproducciones en papel: pantallas gigantes, pantallas domésticas, las redes de Internet. Así como el libro era la joya preciada del monasterio y de las primeras universidades - al punto que el término "ciclo

lectivo” tiene su origen en las cátedras medievales porque había un solo libro que leía el profesor - hoy, el libro multiplicado es una propiedad de poco valor material y enorme valor inmaterial. Hoy también podemos fácilmente apropiarnos de una imagen con una sola operación electrónica a la que llamamos con el galicismo de *download*, o multiplicarla en el formato de un disco grabado con información. La multiplicación no es solo *posible*, es la esencia multiplicadora de Internet, así como la vehiculización de la imagen y el sonido en registros de placas discográficas es parte del patrimonio cultural del consumidor y del artista contemporáneo.

El criterio de “copia” que heredamos del arte aurático y que nos lleva a denostar lo multiplicado, no se adecua al nuevo orden cultural y tecnológico de nuestros días. Seguramente porque tardamos en adaptarnos a los nuevos mandatos, seguramente por intereses creados de quienes difunden y comercializan el arte aurático, el cambio tarda en consolidarse. Pero el *corpus* teórico que lo hará posible, seguramente en un corto tiempo, es una realidad a la que habrá que adecuarse, con pena o sin ella como lo hicimos ante el advenimiento de la imprenta y la desaparición del texto manuscrito sobre piedra, arcilla, papiro o pergamino. Es nuestro desafío gerenciar nuevas ideas y nuevas formas de hacer y ver el arte e imprimir un nuevo criterio cultural de valoración, así como una nueva legislación que se aplique a la imagen sostenida en un soporte público y digital.

Virtualidad e Idealismo. Multiplicación

La imagen digital es información, es “solamente” una secuencia de unos y ceros dispuestos en un cierto orden. Cada pixel (acrónimo de *picture elements*) se corresponde con un determinado lugar en la trama de un damero, es un acopio de datos al que llamamos “archivo”, información. Podemos percibirlo visualmente en diferentes soportes: pantallas diminutas o gigantes, podemos

llevar la imagen en un bolsillo, como podemos transmitirla por correo electrónico de un sitio a otro, la virtualidad es muy semejante a la inmaterialidad (¿podríamos decir virtualidad = idea, en el sentido platónico?).

Si “el medio es el mensaje”, la obra puede “ser”, consolidarse, de manera aleatoria -en el caso del arte interactivo- o verse en un sitio en Internet o varios relacionados entre sí por medio de vínculos y en movimiento como el *net art*. Hoy podemos tener una galería de arte o un museo en la pantalla doméstica y recorrer un museo con realidad virtual. El aura del original -el museo real, la obra real- existirá en tanto y en cuanto haya habido en algún momento un original que es digitalizado luego. La estética electrónica pura, sólo deja de ser información cuando pasa al umbral material de su impresión sobre una superficie.

El arte canónico ha buscado subrayar la importancia del original aurático, y por lo tanto, se ha rotulado y clasificado la obra de acuerdo con su soporte, técnica y medida: tal pintura sobre tal soporte, de tal media por tal otra. Analicemos la instancia del estadio digital: como la diapositiva o la proyección cinematográfica, la imagen digital puede variar su tamaño al cambiar las medidas de la pantalla o la distancia de la superficie proyectada al proyector, puede variar su color, su definición. ¿Cuál es el tamaño o la materia original de la obra digital? Dice Román Gubern: “las imágenes videográficas e infográficas exhibidas en una pantalla de visualización, no poseen en cambio la condición óptica del isomorfismo como la fotografía o el cine en relación con las imágenes inscriptas en su soporte de almacenamiento, ya que las imágenes almacenadas son en realidad sistemas de potenciales magnéticos estructurados según un código ajeno al de la percepción óptica”⁹.

⁹ GUBERN Román. *El simio informatizado*. Cap.VI Del videograma a la imagen sintética. p. 84.

La estética digital y los medios de digitalización nos están abriendo el camino para que dejemos de pensar en términos auráticos -soporte, medidas- para privilegiar la imagen, lo que se *ve*. Aún hoy lo matérico de la pintura, su textura táctil, la huella del pincel, son y seguirán siendo irreproducibles. Pero pensemos en qué nos hace disfrutar de una obra de arte. Carecemos de una tecnología que pueda reproducir la sensación de *estar* frente a los girasoles de Van Gogh, porque aún la más depurada de las tecnologías no nos permite la vivencia. Será seguramente hora de pensar en que lo que nos lleva a valorar el *estar* frente a los girasoles de Van Gogh, es un cúmulo de emociones y sensaciones que poco tienen que ver con el arte, y que están más íntimamente relacionadas con el valor existencial de haber alcanzado un objetivo. Seguramente contemplaremos mejor la misma obra, reproducida con una tecnología de punta, cómodamente sentados, en el momento elegido, en el lugar elegido, a miles de kilómetros de su aurático original.

Vivimos tiempos de transición, como el retablo fue una intermediación entre la pintura de altar y la de caballete, entre el arte para ser adorado y el arte para ser visto, una animación digital o una obra de *net-art* no sólo pueden reproducirse, se *conciben* para su reproducción, como el cine o la fotografía, y nacen con el fin de viajar masivamente a través de medios electrónicos o de almacenarse como el texto en las páginas del libro o como el sonido en el disco.

La legitimidad artística de la fotografía o del cine, para referirnos a la imagen, y del libro y del disco para referirnos a otras formas de estéticas factibles de reproducción, han demostrado cómo el ser masivas no les confería el carácter de industrial. Pocos artistas habrán sido más leídos que Cervantes, como pocos músicos más oídos que Mozart, la difusión de sus obras no les resta su valor. La unicidad de una obra no le otorga tampoco un valor estético *per se*. La multiplicación de los girasoles de Van Gogh no le restará belleza.

Si la reproducción y la globalización son una instancia de nuestro tiempo, con Francastel podríamos decir que el arte electrónico se corresponde con el imaginario, el sistema económico, social y tecnológico actual, como el cuadro con la tecnología y la sociedad de la Modernidad. Con Marshal McLuhan podríamos afirmar que “mientras que la unidad del mundo moderno se convierte en un asunto cada vez más tecnológico y cada vez menos social, las técnicas relacionadas con el arte nos ofrecen al medio más valioso para percibir la verdadera dirección de nuestra razón colectiva”¹⁰.

La herencia de Duchamp

Si dejamos de lado la reproductividad que es propia de la escultura (reproducción de mármoles y vaciados de distintos materiales de una misma matriz) y del grabado, tenemos que considerar a Marcel Duchamp como al artífice de la primer obra concebida para ser reproducida. Su primer *ready made*, “Rueda de Bicicleta” (1913), cuestionaba la identidad del arte y el binomio presentación/representación creando un objeto inútil (en pleno desarrollo de la era industrial) y se concebía para ser reproducida cuantas veces deseaba quien la deseaba. Duchamp no escribió un ensayo sobre reproductividad como Bejamin, lo hizo de facto con una obra para ser reproducida como los *ready made* que siguieron a su rueda. Dice Octavio Paz: “El *ready made* no postula un valor nuevo: es un dardo contra lo que llamamos valioso. Es crítica activa: un puntapié contra la obra de arte sentada en su pedestal y sus adjetivos”...¹¹. Seguimos inmolando el arte en su pedestal a pesar de que hace casi un siglo de la antológica bicicleta. “El original” - entrecomilla Paz refiriéndose a la primer “Rueda de Bicicleta” - se ha perdido pero un coleccionista angloamericano posee una “versión” de 1951”¹² pero sabemos que hay más de una “representación” u objetivación de

¹⁰ MCLUHAN Marshall. Revista Ñ Editorial Clarín. Nº 75, p. 2

¹¹ PAZ Octavio. *Apariencia desnuda*. p. 31

¹² *Ibid.* 28

la misma “idea” original de Duchamp: su rueda de bicicleta, privilegiamos la idea , no el artefacto. Duchamp es el primero en parodiar la “originalidad” aurática de una obra de arte y por ese motivo Gérard Wajcman la denomina “el objeto del siglo”. Como dice Paz “Duchamp está contra el Museo, no contra la Catedral; contra la “colección”, no contra el arte fundido a la vida ¹³.

El concepto de “arte” es difícil de aprehender y ha variado con los años y culturas. Hoy nos conviene renegociarlo como se hizo ante otras rupturas epocales. Peter Weibel sostiene en su seminario “Arte algorítmico. De Cézanne a la computadora” que “los años sesenta obligaron a una revisión radical de las condiciones y convenciones de la sociedad y la historia europeas...la tendencia hacia la conceptualización y la desmaterialización del objeto de arte también fue formulada por Umberto Eco en su teoría sobre “La obra de arte abierta” (1962). Eco describe la transformación de la obra de arte en el transcurso de la edad industrial (orientada hacia la máquina) y la edad posindustrial de la cibernética y las tecnologías de información y comunicación. La obra de arte de la modernidad es un objeto estético autónomo, un sistema cerrado. La disolución del estatus como objeto de la obra de arte puso fin a la era de la modernidad. En la posmodernidad, el arte se convierte en un sistema abierto. Su campo de juego ha cambiado, pasado de reglas puramente estéticas para la construcción del objeto, al marco de las prácticas sociales – por ejemplo eventos y situaciones determinadas por la acción, desde Fluxus hasta Happening, desde el Accionismo hasta Performances”¹⁴. Las estéticas que hoy están ya instaladas en nuestro medio artístico y que son citadas en el seminario de Weibel , son antecesoras y concomitantes con la desmaterialización de la estética que hoy permite el soporte digital, tanto para la obra nacida de un ordenador, como

¹³ Ibíd. 99

¹⁴ WEIBEL Peter. Seminario *Arte algorítmico. De Cézanne a la computadora*, formalidad e-learning dictado por el. Media Centre de Arte y Diseño de la Escuela Superior de Diseño, Barcelona, España y UNESCO. Cap. “¿El final del arte? Sobre la iconoclasia del arte moderno”. p. 14.

para la obra que ha sido digitalizada por un ordenador. Weibel sostiene que es necesario reformular -como lo hicieron Vattimo, Beltin y Danto- el concepto de arte nuevamente así como debemos negociar también el concepto de autoría/copia/reproducción de tales manifestaciones.

También Sacaiya nos ilustra cómo nuestro tiempo prioriza lo inmaterial a lo material, aún dentro de nuestro paradigma de sociedad de consumo. Valoramos el *know how* más que la mano de obra, el *software* (conocimiento) más que el *hardware*, (la ferretería del ordenador). De la era industrial mudamos a la posindustrial, protagonizamos lo que Sacaiya bautiza "sociedad del conocimiento", aunque seguimos en la misma economía de mercado del mundo moderno, ahora multiplicada y potenciada por los medios de difusión que nos impelen a comprar. La adoración de la materia por sobre lo inmaterial que es un valor propio de la era industrial, dará lugar seguramente a un nuevo concepto de apreciación del arte, porque él mismo tiende hacia su desmaterialización.

Hoy las tecnologías permiten la multiplicación y masificación del arte, denostada por Benjamin, y quienes estén integrados a la aldea global pueden disfrutar de un nuevo horizonte estético. El arte desde el Quattrocento fue patrimonio de la elite que lo encargaba, compraba, exhibía y poseía. El muralismo como el grabado argentino de los Artistas del Pueblo, intentó ofrecer una ruptura del elitismo del arte de caballete. Hoy seguramente los artistas canónicos del arte popular se sumarían a la estética digital o digitalizada que permite multiplicar y democratizar el consumo del arte. Sacaiya y Eco se refieren al medioevo como un tiempo que priorizó lo inmaterial a lo material y el pensador italiano sostiene que entonces "se tendía a mirar con recelo todo lo que estaba relacionado con la corporeidad..."¹⁵. Nuestro tiempo, que según la hipótesis de Sacaiya se rige igualmente por valores simbólicos, seguramente como entonces, valorará, apreciará y disfrutará de formas de expresión estética que no estén

¹⁵ ECO, Umberto. *Historia de la Belleza*. p. 91

materializadas en el mármol, el bronce, el lienzo, que sean solamente *imagen*. Si cambia la manera de apreciar la obra, variará el concepto de autor y genio, heredados también de la tradición occidental eurocentrista y podría diluirse en una conciencia diferente los criterios de autoría y propiedad.

Peter Weibel advierte que “la imagen digital reúne las posibilidades de la pintura (subjetividad, libertad, no realidad) y de la fotografía (objetividad, mecánica, realidad). En la imagen digital se reconcilian las dos hermanas alejadas: la reproducción y la fantasía”¹⁶. La estética digital tiene en común con la Modernidad pasada, el que se construye con principios matemáticos como el arte del Renacimiento, pero por regla general - del mismo modo que el cazador paleolítico no era el mismo que reproducía el toro o el bisonte en la superficie de la roca - quienes crean el programa (*software*) que hace posible la creación digital, no son los mismos que los usan para hacer la obra, por lo que los aspectos puramente matemáticos (ingeniería de sistemas) pueden considerarse como el “soporte” (no lienzo, muro vidrio, sino soporte inmaterial) de la estética digital.

Las llamadas “artes electrónicas” (las plásticas) tienen en común el ser un cuerpo de imagen creada por medios digitales (comandos dados a un ordenador que procesa un ordenamiento de ceros y de unos). Aunque la problemática del acto y del proceso creativo sea la misma que enfrenta el artista digital que cualquier otro artista, hay principios de la práctica que alteran conceptos canónicos del arte: la relación objetual del artista con la obra (como en la música la relación física con el instrumento matérico), la posibilidad de múltiples soportes para su visualización, la ausencia de isomorfismo de los soportes digitales para hacer y luego visualizar la obra, la capacidad de reproductividad y distanciamiento del concepto del aurático original. Todo esto, nos obliga a crear conjuntamente con las tecnologías cuerpos teóricos que se adapten a estos nuevos discursos estéticos.

¹⁶ WEIBEL Peter. *Ibíd. Sobre la Historia de la Estética y la Imagen Digital* p. 5

Estamos en el umbral, en el albor de una nueva era y una nueva forma de valoración estética, bástenos como ejemplos los dos últimos premios otorgados por la feria de arte española para las artes electrónicas, ARCO BEEP (ediciones 2006 y 2007), con premios otorgados a Eduardo Kac y a Christophe Bruno respectivamente, por obras que se fundamentan en principios científicos vinculados con la genética y la inteligencia artificial. Estos premios objetivan prácticas hasta ahora ajenas al arte y dan cuenta de cuánto se necesita crear un campo de referencia teórico que incluya este tipo de estéticas electrónicas que parecieran burlar el concepto mismo de arte, tal como se entendió en el pasado. La infraestructura, lo que acontece en las bienales y en salones, es la voz de los artistas que suman tecnologías a su obra y obligan a que la superestructura – el corpus teórico – se acomode al imperio de esta nueva realidad. En un mundo en el que todo fluye, “mundo líquido” al decir de Zigmunt Bauman¹⁷, tenemos el deber de “licuar” pretéritos cuños que nos impiden estar a la altura del paradigma de nuestro tiempo. Estamos en los albores, quizá en el mediodía de una Nueva era para la que tenemos que establecer también nuevos criterios e interpretar la realidad desde un nuevo paradigma que nos permita, como dice Weibel “construir una nueva cultura visual, un nuevo Renacimiento democrático”¹⁸.

¹⁷ ZUGMYUNT Barman *Vida líquida*. Paísos Estado y Sociedad 143. 2006, Barcelona.

¹⁸ WEIBEL Peter *Ibíd.* 11

Bibliografía

BENJAMIN Walter. *Discursos interrumpidos. La obra de arte en la época de su re-productividad técnica*. Ed. Taurus. Buenos Aires, 1987.

BENÉVOLO Leonardo. *Historia de la Arquitectura Moderna*. Gustavo Gilli. Barcelona, 1974.

BAUMAN Zygmunt. *Vida líquida*. Paisós Estado y Sociedad 143. Barcelona, 2006.

DANTO Arthur. *Después del fin del arte, el arte contemporáneo en el linde de la historia*. Paidós Transiciones, Buenos Aires, 2003.

DORFLES Gillo. *El intervalo perdido*. Ed. Lumen, Barcelona, 1984.

ECO Umberto. *Obra abierta. Obras maestras del pensamiento contemporáneo*. Planeta-Agostini. Barcelona, 1984.

_____. *Historia de la belleza*. Lumen. Barcelona, 2004.

FRANCASTEL Pierre. *La figura y el lugar, el orden visual del Quattrocento*. Monte Ávila Editores, Venezuela, 1969.

GUBERN Román. *El simio informatizado*. Editorial EUDEBA, 1989.

HAUSER Arnold. *Historia social de la literatura y el arte*. Editorial Debate. Buenos Aires, 1998.

HUYGHE René. *El arte y el hombre*. Editorial Planeta. Barcelona, 1965.

LYOTARD. *La condición posmoderna*. Rei. Buenos Aires, 1991.

PANOFSKY Erwin. *Idea*. Ediciones cátedra. Madrid, 1977.

WAJMAN Gérard: *El objeto del siglo*. Amorrortu. Buenos Aires, 1999.

PAZ Octavio. *Apariencia desnuda, la obra de Marcel Duchamp*. Era. México D.F, 1998.

PIRENNE Henry. *Las ciudades de la Edad Media*. Alianza editorial. Madrid, 1978.

SABATER Fernando. *El valor de elegir*. Editorial Ariel. Barcelona, 2003.

SACAIYA Taichi. *Historia del futuro. La sociedad del conocimiento*. Ed. Andrés Bello. Santiago de Chile, 1994.

VON MARTIN Alfred. *Sociología del Renacimiento*. Fondo de Cultura Económica. México D.F, 1946.