

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

FACULTAD DE ARTES VISUALES

DIVISIÓN DE ESTUDIOS DE POSGRADO



**ESTUDIO DE LA ESTÉTICA DEL ARTE INTERACTIVO EN EL
MUSEO ACTUAL (1985-2007)**

Por:

GABRIELA GUADALUPE GARZA RODRIGUEZ

Asesor:

DR. MANUCHER EFTEKHAR SHIRAZI

Como requisito parcial para obtener el grado de

MAESTRÍA EN ARTES

Con acentuación en Difusión Cultural

Octubre, 2007

Agradecimientos

Dedico esta tesis como agradecimiento a mis padres y mis hermanas por su apoyo incondicional. Especialmente a mí amada hija Virginia, la más hermosa lección de vida.

Resumen

Esta tesis considera principalmente el tema de la estética del arte interactivo que se produce con el soporte de las nuevas tecnologías de comunicación y la ciencia. Las recientes alteraciones y modificaciones en las formas de representación de objetos e imágenes, han repercutido en la aparición de nuevas y complejas manifestaciones estéticas y culturales. La falta de difusión de las teorías artísticas y estéticas centradas en la interrelación de arte-ciencia-tecnología, obstaculiza la comprensión y aceptación de éstas producciones, dificultando la transmisión del potencial creativo y de conocimiento que puede derivarse de su interacción con ellas.

Se considera al museo actual como el más viable mediador entre la sociedad y las nuevas formas de representación y de transmisión cultural. La reconceptualización de las funciones características de estas instituciones, especialmente como archivo o memoria de la civilización, son resultado de la nueva relación del individuo con el tiempo y el espacio.

Esta investigación ha servido para ayudarnos a comprender los cambios en las formas de representación artística y ampliar nuestra percepción del papel que el arte ocupa dentro de la sociedad contemporánea.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Agradecimientos	ii
Resumen	iii
Índice	iv
Índice de Ilustraciones	vi
Introducción	viii
Capítulo I. Naturaleza y Dimensión del Tema de Investigación	
1.1 Marco Contextual	1
1.2 Antecedentes	2
1.3 Planteamiento del Problema	3
1.4 Objetivos de Investigación	4
1.5 Hipótesis	5
1.6 Justificación de la Investigación	6
1.7 Metodología de Investigación	7
Capítulo II. Precedentes	
2.1 El Contexto Social de la Visión Tecnológica y Cibercultura	9
2.2 Museos, Memoria de los Cambios Sociales y Culturales del Siglo XX	15
2.3 La Función Estética del Arte a Partir de las Vanguardias del Siglo XX	26
2.4 La Función Estética del Museo	37

Capítulo III. Lo Virtual, Otra Forma de Experimentar lo Real	
3.1 La Génesis de la Imagen en la Obra de Arte Multimedia	45
3.2 Real/Virtual en las Producciones Artísticas Contemporáneas	65
3.3 Museos Virtuales. La Transformación del Espacio Institucional en Espacio Virtual	82
Capítulo IV. De la Estética de la Recepción a la Estética de la Participación	
4.1 La Interfaz como Generadora Cultural	94
4.2 La Interactividad y su Análisis Estético	102
4.3 El Museo del Siglo XXI, de Contenedor a Mediador	114
Capítulo V. Conclusiones y Recomendaciones	
5.1 Conclusiones	135
5.2 Recomendaciones	138
Referencias	140

Índice de Ilustraciones

1	Picasso, Pablo. 1970, <i>Las Señoritas de Avignon</i>	31
2	Duchamp, Marcel. 1913, <i>Rueda de Bicicleta</i>	32
3	Mattes, Eva y Franco. 2007, <i>Joseph Beuys' 7000 Oaks</i>	37
4	Magritte. 1929, <i>La traición de las imágenes</i>	47
5	Malevich. 1915, <i>Aeroplano en vuelo</i>	48
6	Rauschenberg, Robert. 1983, <i>Mona Lisa</i>	51
7	Warhol, Andy. 1963, <i>Mona Lisa</i>	51
8	Duchamp, Marcel. 1919, <i>L.H.O.O.Q.</i>	51
9	STELARC. 1980, <i>La piel elástica</i>	53
10	Kosuth, Joseph. 1965, <i>Una y tres sillas</i>	55
11	Nauman, Bruce. 1968, <i>Caminata en ángulo lento (Beckett Walk)</i>	57
12	Sussman, Eve. 2004, <i>89 segundos en Alcázar</i>	59
13	Torolab. 2004-2005, <i>La región de los pantalones fronterizos</i>	62
14	Ousler, Tony. 2004, <i>Patch</i>	64
15	Descartes. 1637, <i>La dioptrique</i>	67
16	Goldberg, Ken. 1995, <i>Telegarden</i>	71
17	Krueger, Mayron. 1970, <i>Metaplay (Memorial Union Gallery)</i>	73
18	Imagen de simulador de realidad virtual, 1988	74
19	De Fanti, Neira y Roy. 1992, <i>The Cave</i>	75
20	De Fanti y Sandin. 1996, <i>Cave (Ars Electronica)</i>	76
21	Viola, Bill. 1994, <i>Stations</i>	79
22	Imagen actual de la página Web de la <i>Biblioteca Virtual del ICOM</i>	90
23	Imagen actual de la página Web del <i>Museo de Louvre</i>	91
24	XEROX, Alto III. 1976, <i>The Smalltalk</i>	96

25	Mac Mutrie, Chico. 2000, <i>Skelli (Skeletal Reflections)</i>	101
26	Bruscky, Paulo. 1974, <i>Envelopoema</i>	103
27	Paik, Nam Jun. 1971, <i>Concerto for TV, Cello and Videotape</i>	105
28	Rosenbach, Ulrike. 1988, <i>Zenkocher</i>	111
29	Lee, Kyung-Ho. 2007, <i>No-Signal (? Help)</i>	123
30	KAKEHI Yasuaki+ NAEMURA Takeshi+MATSUSHITA Mitsunori. 2006, <i>Tablescape Plus</i>	126
31	Obermaier, Klaus. 2004, <i>Apparition</i>	130
32	b.c.p. 2007, <i>bubble cosmos</i>	131

Introducción General

Una nueva cultura utiliza instrumentos nuevos a su vez, para comunicarse en el seno de una sociedad renovada. El arte en cuanto actividad desplegada en el orden de lo simbólico, hace uso de las herramientas que le proporcionan las nuevas tecnologías para la representación a través de la manipulación de imágenes. Con la puesta en el mercado, hace poco más de dos décadas, de las nuevas tecnologías de comunicación, el potencial de transformación de lo real, dejó de ser privativo de ingenieros, técnicos, científicos y artistas. Extendiendo su dominio a un número ilimitado de personas. Como resultado de este fenómeno, pareciera que la posibilidad de lo real en que se sostienen éstas nuevas imágenes a través de la mediación digital y virtual, está modificando tanto nuestros hábitos de pensamiento, como la manera en que percibimos el espacio que habitamos.

La temporalidad del ser humano y del mundo, se refleja en la temporalidad de las nuevas imágenes. El espacio virtualizado se podría entender como una progresión de espacio físico hacia el tiempo. En la actualidad una de las principales funciones del museo como administrador de la temporalidad, se ha visto afectada por la irrupción de las nuevas tecnologías en las creaciones artísticas contemporáneas. La ausencia del objeto artístico, ha transformado el espacio expositivo de regulador de conceptos e ideales formativos, en un espacio virtual. Esto, debido al potencial que adquieren las obras de arte frente al espectador, quien participa de, y en los procesos creativos.

La presente investigación se ha realizado debido al particular interés por los museos como espacios expositivos de arte y cultura. Por lo cual consideramos necesario abordar en el segundo capítulo de éste análisis los precedentes históricos y sociales

dentro de los cuales surgen éstas instituciones, haciendo énfasis en la estética generada a partir de las vanguardias del siglo XX, cuyos postulados atacaron fuertemente a las instituciones públicas y privadas, especialmente a los museos de arte.

Las experiencias profesionales y personales obtenidas tras las primeras visitas a éstas instituciones, fueron esencialmente responsables del interés y posterior aprendizaje de las diferentes manifestaciones artísticas. Los diplomados cursados sobre la historia y evolución del arte, los movimientos más relevantes y sus principales representantes entre otros temas, incrementaron la inclinación a ésta disciplina y sirvieron como estímulo para el estudio del posgrado para el cual se realiza esta tesis.

El interés despertado por el arte, fué casi paralelo al período en que tanto museos como galerías, comenzaron a exhibir frecuentemente, las obras de artistas contemporáneos realizadas con tecnología multimedia. Dichas creaciones resultaban difícilmente comprensibles e imposibles de clasificar y analizar con los conocimientos adquiridos previamente. Lo cual motivó la necesidad de investigar más a fondo éstas nuevas formas de representación, partiendo de los cambios sociales y culturales que consideramos predecesores de éstas transformaciones. Estos hechos fueron analizados en el tercer capítulo, en donde se aborda la manera en que las nuevas tecnologías de comunicación son adoptadas por los artistas. A partir de la segunda mitad del siglo XX, la imagen se convierte en un reflejo de los cambios sociales, económicos y políticos que se suscitan en todas partes del mundo. Con la aparición de las nuevas tecnologías de comunicación, se hizo posible incluir el tiempo real o presente, dentro del discurso artístico. Acelerando de esta manera el proceso de comunicación e información a través de lo visual, y alterando la concepción del espacio físico

tradicional por un espacio virtual de múltiples posibilidades, del cual la red de internet es un ejemplo claro. Los sistemas y componentes con que se produce la realidad virtual también es analizada en el tercer capítulo. Las aplicaciones y usos de estos sistemas son múltiples, alcanzando el ámbito artístico y particularmente a los museos, debido a la proliferación de espacios dentro de la red de internet, denominados como museos virtuales. Antes de proseguir, se considera importante mencionar, que las obras incluidas en esta tesis, fueron cuidadosamente seleccionadas para facilitar la comprensión de los textos.

Apoyándonos en la Teoría de la Recepción, desarrollada en la década de los 60, la cual profundizó en la importancia del sujeto receptor para la comprensión y estudio de los textos literarios y las obras de arte, analizamos en el cuarto y último capítulo el concepto de interactividad que surge como resultado de esta nueva relación. Haciendo especial referencia a la interfaz hombre-máquina que se manifiesta en el arte que se produce actualmente. Concluimos en este capítulo con lo que se considera deberá ser la función principal del museo del siglo XXI, la mediación entre las nuevas formas de representación artísticas y la sociedad. Si se considera que tras la Revolución Francesa, la sociedad demandó abiertamente su derecho a vincularse con el arte y sus creadores, para lo cual fue necesario crear el museo. De igual forma, las revoluciones tecnológicas y científicas ocurridas en las últimas décadas, despiertan en la sociedad contemporánea una necesidad por conocer y comprender estos cambios, así como los objetos y las representaciones artísticas que se generan como resultado de estos cambios. El museo del siglo XXI, encuentra en esta realidad una oportunidad de ampliar sus funciones y justificar la importancia de su existencia.

CAPÍTULO I

Naturaleza y Dimensión del Tema de Investigación

1.1 Marco Contextual

En los umbrales de las transformaciones producidas por la tecnología informática y la ciencia, buscamos aproximarnos a los fundamentos de estas revoluciones para profundizar después, sobre los conceptos y las propiedades del arte multimedia como herramienta de comunicación y expresión cultural.

El museo contemporáneo está insertado, junto con la sociedad, dentro de un proceso de evolución continuo. Las funciones actuales de estas instituciones están siendo replanteadas como consecuencia de la demanda de sus visitantes por comprender el arte producido con las nuevas tecnologías de comunicación como soporte. El nexo arte-ciencia-tecnología ha dado origen a un nuevo discurso estético, que se ha desarrollado a partir de los movimientos de vanguardia ocurridos a finales del siglo XIX y principio del siglo XX, los cuales se caracterizan por ser pioneros en la búsqueda de nuevos materiales, soportes, y técnicas de representación.

Las teorías filosóficas, artísticas y científicas desarrolladas a partir de la década de los 60, sirven como principales apoyos para analizar las obras de arte realizadas con tecnología multimedia. Paralelamente se contempla la influencia de los fenómenos ocurridos dentro de la sociedad postindustrial, en especial lo referente a las nuevas economías de producción e información que dieron origen a la denominada cultura de

masas, la cual produjo un cambio significativo en la concepción del arte y las instituciones museísticas.

A partir de este recorrido histórico-social, se llega al análisis de las nuevas técnicas de creación y manipulación de las imágenes y sonidos. Enfocándonos principalmente en las tecnologías digitales y de realidad virtual, subrayando la importancia y trascendencia de la creación de la red de internet dentro de este contexto.

1.2 Antecedentes

La interactividad del sujeto en los procesos de comunicación y creación, es el resultado principal del uso de las nuevas tecnologías junto con los avances científicos. La capacidad de intervención del sujeto en la manipulación y elección del curso de la recepción de la información que se le presenta, ha redimensionado el papel de la sociedad ante los tradicionales dispositivos e instituciones de conocimiento.

En el caso específico del arte, las obras de carácter interactivo permiten la aproximación del público a la experiencia creativa de un modo real y explícito, además de multisensorial. El espectador desempeña un papel práctico, fundamental en la existencia de la obra. De tal forma, que tanto el hecho de la integración activa del espectador, como las características de los sistemas y soportes utilizados para la realización de este tipo de obras, provocan nuevos cuestionamientos sobre los paradigmas estéticos y estimulan el desarrollo de nuevas teorías que basan su análisis en la interfaz humano-máquina. Esta relación engloba, no solamente al usuario-espectador

frente a las nuevas tecnologías y las creaciones artísticas multimedia, sino que incluye a sus respectivos creadores.

Las nuevas estructuras de las obras de arte, alteradas por la tecnología y las posibilidades de interactividad, establecen canales de intercambio entre obra, espectador y entorno, e instauran nuevos procesos de comunicación que se vuelven cada vez más complejos, principalmente debido a la continua transformación de la tecnología y la ciencia. Estos cambios alteran las funciones constitutivas clásicas de los museos y provocan un replanteamiento de su posición dentro de la sociedad contemporánea.

1.3 Planteamiento del Problema

El interés de la investigación de esta tesis residió en analizar y estudiar los cambios y transformaciones que han dado lugar a la creación de obras artísticas que se caracterizan por el uso de las nuevas tecnologías de comunicación y los avances científicos.

A fin de comprender el fenómeno de la interactividad, se consideró en primera instancia abordar la creación de las obras de arte, desde diferentes teorías estéticas y artísticas en las que el espectador es considerado como elemento necesario en el proceso de creación.

Con este análisis se pudo observar que la creatividad es una cualidad característica del ser humano, y que el desarrollo de la tecnología y la ciencia en estas últimas décadas, ha servido para evidenciar y potencializar este atributo.

Para la elaboración de esta investigación, se partió de la premisa de que el uso de la tecnología y la ciencia aplicada a la realización de obras de arte es un fenómeno que va en aumento y que debe en primera instancia, ser reconocida por la sociedad, las instituciones culturales y quienes están involucrados directamente con el arte. Además, se identificó como problemática la escasa información y conocimiento sobre el uso y manejo de estas herramientas de comunicación y creación, por parte de los visitantes a los museos.

Como consecuencia de los cambios sociales y culturales resultado de las innovaciones tecnológicas y científicas, se vuelve imperiosa la necesidad de desarrollar el potencial creativo de los individuos, con el propósito de fomentar la reflexión y construcción de juicios críticos, considerando para este fin el arte en sus diferentes manifestaciones como el medio ideal para lograrlo. Por lo cual se intenta examinar;

¿De qué forma puede contribuir el museo actual a desarrollar el potencial creativo del espectador a través de las obras de arte interactivas?

1.4 Objetivos de la Investigación

La presente investigación tiene dentro de sus objetivos, el conocer la manera en que el museo actual encara el uso de las nuevas tecnologías y la ciencia en las producciones artísticas contemporáneas. Así mismo, se pretende descubrir la forma en que lo virtual ha modificado la relación de las imágenes con el arte, ampliando sin restricciones el campo de la expografía, principalmente a través de la red de internet. De igual forma se pretende identificar la forma en que los nuevos soportes tecnológicos y científicos, alteran de manera significativa las experiencias estéticas.

El presente estudio se enfocó particularmente en explicar el concepto de interactividad y su importancia como función distintiva en los procesos de comunicación y socialización contemporáneos. Profundizando en la trascendencia de esta práctica dentro del campo de las producciones artísticas actuales. Finalmente, se intentó identificar la forma en que el arte, a diferencia de los distintos medios de comunicación existentes, posee el privilegio de mostrar en sus obras además del placer estético, la oportunidad de tener acceso a formas válidas y legítimas de nuevos conocimientos.

1.5 Hipótesis

La evolución de los procesos artísticos a partir de las dos últimas décadas del siglo XX, ha modificado la percepción que tenemos de las obras de arte. La inclusión de la ciencia y la tecnología en las creaciones artísticas contemporáneas, ubica a la estética como la principal disciplina que nos permite analizar una gran diversidad de fenómenos, artísticos, tecnológicos, científicos y sociales, relacionados principalmente con los conceptos de interactividad, realidad y temporalidad.

El uso de la red de internet como instrumento de creación y difusión de nuevas corrientes artísticas, así como las obras de carácter interactivo, coloca al usuario-espectador en una posición social postmoderna. La inclusión de la ciencia y la tecnología en las creaciones artísticas contemporáneas, ha despertado en él la conciencia de su potencial creativo, insertándolo activamente dentro de los procesos de producción simbólica.

En su carácter de espacio expositivo, el museo actual debe ejercer la función de mediador entre la sociedad y las nuevas formas de representación y comunicación. Insistiendo en la estimulación del desarrollo de nuevas estéticas que sirvan para comprender y aplicar el potencial y los beneficios que el uso de las nuevas tecnologías y la ciencia nos presentan.

La hipótesis de esta tesis plantea cómo a través de la interactividad del espectador con las obras de arte, se construyen diferentes significados que trascienden la experiencia estética y colaboran en la construcción de nuevos conocimientos.

1.6 Justificación de la Investigación

Las manifestaciones artísticas contemporáneas realizadas con soportes digitales y tecnología de realidad virtual, se han convertido en parámetros de gran valor para apreciar la nueva sociedad mediática, que en su evolución, han convertido a estas propuestas en un excelente ejemplo de las nuevas formas culturales desarrolladas a partir del creciente uso de la tecnología en todos los ámbitos de nuestra vida. Evidenciando así, la función cultural y comunicativa de la creación artística.

Se considera de vital importancia el papel que los museos pueden desempeñar dentro de la sociedad contemporánea, para ayudar a comprender y relacionarse con los cambios conceptuales y materiales en la producción de objetos y sistemas. Por lo que estas instituciones han adquirido una responsabilidad social más acorde con el contexto en que se encuentran, facilitando y enriqueciendo la experiencia de conocimiento apoyada en la mediación.

Se tiene una firme convicción de que el desarrollo del potencial creativo del individuo a través de los procesos interactivos en general, no sólo en el arte sino también con los demás individuos, enriquece de forma extraordinaria la cultura, trascendiendo los conocimientos establecidos y generando nuevos pensamientos. Justificamos esta investigación por encontrar de crucial importancia el desarrollo de nuevas teorías estéticas que sirvan de base para comprender las transformaciones sociales y culturales, presentes y futuras.

1.7 Metodología de Investigación

La metodología que se aplicó a esta investigación, es de carácter analítico, deductivo, sintético e inductivo. La naturaleza de este trabajo es principalmente de índole teórica. Tomando como base el estudio de las diferentes teorías estéticas y artísticas, se ha recurrido a conceptos y aportaciones que se consideraron pertinentes para el estudio de las obras de arte interactivas realizadas con tecnología multimedia. Prestando especial atención a los antecedentes históricos y sociales en los que estas tecnologías fueron desarrolladas. Así mismo, se realizó una exhaustiva búsqueda de material bibliográfico sobre las nuevas tecnologías de comunicación y representación. Encontrándonos limitados por la escasez de publicaciones y ensayos sobre estos temas, se recurrió a la red de internet en donde se encontró información más actualizada.

En lo concerniente a los museos y su papel como instituciones artísticas y culturales, además de la bibliografía encontrada, incluimos de manera tangencial las reflexiones personales, ligadas a las experiencias prácticas como voluntaria dentro de un

museo de arte contemporáneo, con el propósito de tratar científicamente dicha experiencia y extraer un discurso concluyente.

Capítulo II

Precedentes

2.1 El Contexto Social de la Visión Tecnológica y Cibercultura

La relación actual entre arte y ciencia se encuentra en un proceso de transición. En su trabajo «*Meditaciones filosóficas sobre algunas cuestiones de la obra poética*» publicado en 1735, el filósofo alemán Baumgarten introdujo por primera vez el término *estética*. Según Givone (1990), con éste designó la ciencia que trata del conocimiento sensorial que llega a la aprehensión de lo bello y se expresa en las imágenes del arte, en contraposición a la lógica como ciencia del saber intelectual.

Las posteriores teorías estéticas que se han desarrollado, poco han cambiado en torno a esta relación entre arte y ciencia. En todo caso, han servido para afirmar la autonomía del arte con respecto a las otras ramas de la filosofía, como la metafísica, la ética y la lógica. Como lo encontramos en la *Crítica de Juicio* (1793), texto en el que Kant establece los fundamentos de la concepción moderna del “arte por el arte”, enfatizando la subjetividad del gusto. A partir de Kant, filósofos y poetas como Schiller, Diderot, Schelling, Hegel, Nietzsche, y Croce, han abordado el tema de la belleza y el arte. Hasta llegar a las teorías críticas y estéticas del siglo XX, entre las que sobresalen las interpretaciones psicoanalíticas, formalistas, sociológicas, semióticas, hermenéuticas, fenomenológicas, de la información y las postestructuralistas.

En la actualidad, los conceptos filosóficos sobre lo bello, el gusto, la noción de obra o el arte, que principalmente se consideraban en estas teorías han cambiado de sentido y sobre todo de alcance con la aparición de las nuevas tecnologías de reproducción de imagen y sonido. Su dimensión estética ha sido replanteada, la velocidad con que es posible dar cuerpo a las imágenes demanda la búsqueda de nuevas formas de pensamiento y experiencias diferentes que permitan la asimilación y el análisis de los fenómenos contemporáneos.

De acuerdo a Jiménez (2003, p.140) “el horizonte estético de nuestros tiempos” es el resultado de tres factores no artísticos. Menciona primeramente al diseño industrial, resultado de la fundación de la Bauhaus en 1919, seguido de la publicidad que se distinguió por su lenguaje directo y agresivo. Por último, la aparición de los medios de comunicación masivos a través de la prensa escrita.

La sociedad contemporánea es resultado del giro en el estilo de vida experimentado en siglo XIX, en donde los objetos mecánicos y las máquinas irrumpen y se multiplican con rapidez.

La estética entendida en parte como una teoría de la percepción, ayuda a definir y explicar los cambios culturales que experimenta la sociedad así como las manifestaciones artísticas que resultan del uso de las nuevas tecnologías. La irrupción de la técnica obliga al arte a una reorganización de su espacio tradicional y su lenguaje, en un horizonte multidisciplinario en que otras vías y nuevos procedimientos técnicos ponen frente al hombre nuevas formas de representación.

Las razones por las cuales la sociedad acepta o rechaza las nuevas propuestas artísticas realizadas por medio de tecnología digital y/o a través de la web, están generalmente relacionadas con el grado de uso y/o conocimiento que se tiene de estas nuevas tecnologías, principalmente del Internet, que fue definido por Schaeffer (2007, p.17), de la siguiente manera:

“El Internet es una red de computadoras que se comunican entre ellas por un protocolo, enviando paquetes de datos de una computadora a otra, pasando por una cadena de computadoras intermedias”.

El desarrollo de las nuevas tecnologías de comunicación e información atrajeron la atención no solamente de la industria o el sistema educativo, sino también del mundo del arte que se interesó en sus potencialidades como nueva herramienta de creación. En opinión de Giannetti (2007, p.1), se podrían considerar como antecedentes principales los siguientes sucesos:

“La implantación de Internet como red de comunicación pública y de acceso libre a nivel mundial se produjo con la creación de la aplicación World Wide Web, en 1990, por Berners-Lee, y su divulgación pública en 1991, así como la puesta en marcha del navegador Mosaic (NSCA, 1993) y, posteriormente del primer navegador comercial Netscape Navigator, en 1994, al que siguió el diseño del lenguaje de programación específico (Java) y de otros navegadores de libre acceso para los usuarios”.

Como resultado de lo anterior, un parteaguas en la historia de la humanidad se produce, la sociedad ve modificada su estructura al pasar de una economía de producción industrial a una economía de la información. Los mercados locales se convierten en mercados globales y las antiguas estructuras jerárquicas se descentralizan.

Se observa el nacimiento de una cultura diferente, la cibercultura, que constituye un mundo paralelo. Esta nueva cultura no tiene nada ya que ver con las redes tradicionales de telecomunicación (teléfono, fax, telégrafo). Técnicamente, este mundo se caracteriza por la interconexión, el libre acceso a los *bits*¹ de información y la interactividad de los agentes. Pese a que el uso de estas tecnologías nos facilita cada día más la realización de nuestras actividades cotidianas, en la opinión de Bellido (2001, p.76),

“Aunque ya somos protagonistas de este nuevo mundo dominado por la tecnología informática, no somos totalmente conscientes de que el uso de sus instrumentos presupone un cambio sustancial de pensamiento, pues, además de la sustitución tecnológica, la cibercultura conlleva un importante cambio de mentalidad que afecta a las construcciones científicas, a la transmisión y adquisición de conocimientos, a las estrategias de aprendizaje y a la creación literaria y plástica”.

Como señala Calaf (2003, p.152), el cambio de mentalidad también se ve reflejado en la manera en que el individuo actúa al verse inmerso en una comunidad “cuya

¹ *Bits*: son las unidades básicas de información digital. Scheffer, 2007, p.26

organización no es paralela a la organización cultural, como tampoco lo es el modo de transitar por ella”. Se observa entonces, cómo la flexibilidad que caracteriza a estas nuevas formas de organización propicia que el sujeto establezca sus propios criterios de orden.

Nuevas terminologías se integran al lenguaje cotidiano en todo el mundo, “*red*”, “*web*”, “*puntocom*” y “*ciberespacio*”, entre los más comunes. Este último término, ciberespacio, fue introducido en 1984, por William Gibson en su novela *Neuromante*, y definido como un espacio conceptual, sin extensión, un espacio mental, figurativo e inmaterial. En opinión de Bellido (2001, p.76), actualmente, el ciberespacio se ha convertido en un “ámbito de comunicación y expresión cultural”. Es este *no lugar*, en donde cualquiera puede crear su propio espacio donde mostrar y compartir información profesional o personal, comprar y vender cualquier tipo de bien o información, así como acceder a los archivos y documentación de bibliotecas y empresas públicas y privadas. El buscador o servidor que se utiliza, realizará la búsqueda en el idioma elegido y en cuestión de segundos. Como lo describió Levy (1999, p.45),

“En definitiva sólo hay un gran ordenador, un soporte único para texto, pero es imposible definir sus límites, fijar sus contornos. Es un ordenador cuyo centro está en todas partes y su circunferencia en ninguna. Un ordenador hipertextual, disperso, vivo, pululante, inacabado, virtual, un ordenador de Babel: el propio ciberespacio”.

Las implicaciones políticas atribuidas al uso más generalizado de estas tecnologías, apuntan al carácter dominador surgido de la globalización capitalista que hace de la cultura un recurso que puede ser administrado y regulado e incluso, manufacturado tanto por las industrias de la comunicación como por el mercado de consumo, pero también por organismos gubernamentales nacionales e internacionales, así como las organizaciones no gubernamentales. Sin embargo, esta nueva cibercultura está conformada en su mayoría por los usuarios y son estos los que a su vez, retroalimentan la información que en ella se encuentra. Sobre estas implicaciones político-sociales, Quintero (2004, p.16) compilada en (Aedo y Quintero, 2004), señala:

“La técnica es en todos los casos, un proyecto histórico-social en el que se manifiesta lo que una comunidad y los intereses en ella prevalecientes se proponen hacer con los hombres y las cosas”

Las nuevas y complejas relaciones que se crean al hacer uso de estas tecnologías, colocan al individuo en el umbral de la llamada sociedad de la información. En un tiempo en que se integran y convergen las tecnologías, el resultado más allá de una comunicación global, coloca al usuario ante la posibilidad de una participación interactiva en los diferentes campos, y especialmente dentro del arte, que es el tema de interés en este estudio. Es necesario enfatizar la necesidad del conocimiento de los mecanismos fundamentales de las nuevas tecnologías que actúan como soportes para las nuevas creaciones artísticas y que a su vez dan pie al nacimiento de nuevas estéticas.

Heidegger (1994), en su obra *La pregunta por la técnica*, señala cómo el hombre sigue un camino del pensar en la búsqueda de su esencia. Subraya cómo éste debe adoptar una actitud de cuestionamiento e interrogación ante las formas en que es solicitado este conocimiento. Para el filósofo, el desarrollo de la técnica es la manifestación de esta búsqueda del hombre, y ve en el arte la región ideal en donde depositar y esclarecer sus pensamientos.

2.2 Museos, Memoria de los Cambios Sociales y Culturales del Siglo XX

Para llegar a comprender el arte que se produce en la actualidad, así como las diferentes teorías estéticas, se debe otorgar un lugar importante a los cambios institucionales y sociales ocurridos desde el siglo XVIII, y contrastar los procesos transcurridos con el presente.

Las condiciones sociales y económicas observadas tras la Revolución Francesa, provocan entre otras demandas por parte de la burguesía, el acceso gratuito y con carácter público a las grandes colecciones de arte, tradicionalmente privadas. El surgimiento en el Siglo XIX de construcciones específicamente concebidas para la exposición de las obras de arte, da inicio a la relación de éstas con sus espacios contenedores.

El carácter social y político que se confiere al arte se ve potenciado con la aparición de los museos. Como indica Rico (1999, p.96), “(...) del placer de los señores, el placer del pueblo (...)”. Esta frase repetida por la sociedad francesa a lo largo del periodo

revolucionario, muestra cómo la evolución de los museos hasta la actualidad, se encuentra fuertemente ligada a los cambios sociales y culturales que han atestiguado en cada época desde su aparición.

El concepto de museo y su misión según el ICOM (Internacional Organization of Museums) creada en 1946 como ONG, define en sus estatutos, Art.2: “El museo es una institución permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierta al público, que adquiere, conserva, investiga, difunde y exhibe con propósito de estudio, educación y deleite, la evidencia tangible de los pueblos y su entorno”.

Esta organización expresa su misión como un compromiso con la conservación, continuidad y comunicación a la sociedad de las herencias naturales y culturales del mundo, presente y futuro, materiales e inmateriales.

Junto con los monumentos, los museos constituyen actualmente la parte principal de lo que se conoce globalmente con la denominación de patrimonio cultural. La concepción tradicional de las funciones de los museos se ha visto en la actualidad rebasada por el vertiginoso crecimiento de las llamadas Industrias Culturales, que encuentran su fuerza y acrecentan su poder en el seno de las sociedades capitalistas. Como lo ha expuesto Rico (1999, p.16), con acertada claridad:

“Estos últimos diez años, donde los museos, incluidos como primeras estrellas del consumo cultural, con todas las consecuencias sociológicas, económicas, museológicas y políticas que ello implica, han vuelto a traer a estos edificios a primera línea de actualidad”.

La expresión *Industria Cultural* fué empleada por primera vez por dos de los máximos representantes y fundadores de la escuela de Frankfurt, Marx Horkheimer y Teodoro W. Adorno en su libro *Dialéctica de la ilustración*, 1947. Estos filósofos consideraban que la industria cultural banaliza el nivel de la creación humana y la deteriora, pues tiende a comercializar las manifestaciones más nobles del espíritu. Esta industria cultural, tal y como lo expresa Zubieta (2000, p.118) es:

“consecuencia de la cultura de masas que reproduce y estandariza una versión de la realidad: re-producción en serie de las condiciones de posibilidad del sistema capitalista en el terreno de lo simbólico y en el espacio del ocio y del esparcimiento. Denominar industria cultural a la cultura de masas, acentúa justamente esa interpretación”.

Dentro de los riesgos que este fenómeno representa quizás el mayor sea la falta de interés por parte del individuo de pensar o criticar los productos culturales que se le ofrecen, surgen la alineación y tanto la distancia como la relación entre los sujetos y las producciones culturales se vuelven cada vez más impersonales. El cambio de denominación de *ideología* por *industria cultural* disfraza la intención de un sistema por disciplinar, guiar, producir deseos y suprimir todo tipo de resistencia, por lo cual los organismos e instituciones dedicados a difundir y preservar la cultura, son desde esta época, ampliamente criticados por estar en su mayoría bajo el auspicio del estado o de una clase social privilegiada.

De igual forma Benjamin (1973, p.3), en su obra “*La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica*”, aborda la influencia de las masas en el ámbito de la

plástica, y manifiesta su aspiración de “acercar espacial y humanamente las cosas” así como su, “tendencia a superar la singularidad de cada dato acogiendo su reproducción” (...) “la necesidad de adeñuarse de los objetos en la más próxima de las cercanías, la imagen”, convirtiéndose la cultura de masas en productora de mensajes. Benjamin enfatiza el hecho de cómo la reproducción técnica libera al arte de la categoría de autenticidad y también de la tradición.

El interés político que despierta la cultura de masas a finales de los años 60 y principio de los 70, centra la atención en la cultura en general y en el arte particularmente. Los museos como principales contenedores de arte se ven invadidos por gran cantidad de visitantes que acuden en busca de prestigio, siguiendo una moda o por el condicionamiento de los medios de comunicación. Sobre este fenómeno, Rico (1999, p.253), comenta en que forma “esta situación es la que ha cambiado la mentalidad de los ávidos políticos y gobiernos convirtiéndolos en mecenas y promotores de estos centros”.

La cultura de masas consume de forma cotidiana publicidad, diseño industrial, fotografías, cartelismo comercial y revistas ilustradas. Con respecto a este fenómeno, Guy Debord publica en 1967 su texto, *La sociedad del espectáculo*, en el que elabora una fuerte crítica a la alineación que se refleja en las clases trabajadoras europeas después de la segunda guerra mundial con el florecimiento de la sociedad de consumo de masas y de la industria del ocio asociada a la economía de la abundancia y la progresiva penetración del llamado “*american way of life*”, convirtiendo al individuo en pasivo espectador enajenado y desprovisto de todo poder creador. Aun así, no se puede ignorar la responsabilidad que la sociedad tiene en la forma de consumir y acceder a los bienes o

productos que se le presentan. Sobre este doble papel que juega el consumidor Zubieta (2000. p119), comenta:

“La ‘colaboración’ de las masas con el poder a través de la ‘*manipulación*’, la cara política que pone a irradiar esos productos culturales, se entiende como una negociación en la cual el espectador recibe entretenimiento a cambio de lo cual pierde su condición activa y se convierte en consumidor pasivo, puesto que no participa en la producción de esa cultura que los medios transmiten, sino que precisamente queda excluido de los medios de producción capitalista”.

Veinticinco años después de su primera publicación, Debord (2005), menciona en el prólogo para la tercera edición francesa, que el texto “no necesita cambiar ni una sola coma” Pardo (2005) citado en Debord (2005 (p. 22), comprobando con la realidad que su visión está más vigente que nunca y que el espectador a quien se dirigía, (la clase trabajadora) ha evolucionado convirtiéndose en una pequeña burguesía o clase media que goza de consumir la prensa del espectáculo y estar al tanto de los *reality shows*, en medio de una sociedad que espectaculariza la política, el arte y la cultura en general. El fenómeno de la cultura de masas visto como enmascaramiento ideológico de una estructura económica, fundada en el consumo y para el consumo, no es típica de los regimenes capitalistas, nace en cualquier sociedad de tipo industrial, en *Apocalípticos e Integrados*, Eco (2005, p.64), sale en su defensa argumentando que:

“Es cierto que la difusión de bienes culturales, aún los más valiosos, al tornarse intensiva, embota la capacidad de recepción. Pero esto constituye

un fenómeno de <consumo> del valor estético y cultural que se da en todas las épocas, con la salvedad que actualmente se observa en dimensiones macroscópicas”.

La aceptación del fenómeno y su interés por el análisis de quienes lo conforman, representa una posición menos severa y más actual con respecto a todas las nuevas formas de expresiones artísticas y culturales que en la actualidad observamos. Así mismo, la asunción de obras e imágenes artísticas, como parte fundamental del imaginario colectivo de la sociedad logra una identificación más profunda entre artistas y espectadores. Zubieta (2000, p.125), coincide con lo anteriormente comentado al expresar que:

“La cultura de masas, como la entiende Eco, tiene lugar en el momento histórico en que las masas entran como protagonistas en la vida social y participan en cuestiones públicas; es la producción cultural inevitable de toda sociedad industrial”.

Aparece entonces como consecuencia una tendencia al consumo masivo de todo tipo de productos, y este fenómeno tiene implicaciones profundas para los museos. Particularmente para los grandes espacios que albergan obras clásicas mundialmente reconocidas y que son considerados casi como santuarios culturales, puesto que la asistencia a sus exposiciones se caracteriza principalmente por ser visitas obligadas. Un recorrido casi religioso del que su espectador invariablemente sale con algún objeto decorativo o de uso en el que está impresa alguna de las imágenes consideradas hitos artísticos. Impensable aceptar que se encontró aburrida o sin sentido la exposición, eso

sería apartarnos de lo socialmente aprobado. Acha (1988, p.97), analiza este fenómeno, comentando que:

“Su auge proviene de los amplios alcances de los actuales medios de comunicación; lo caracteriza la exhuberancia de su producción y el gregarismo de su consumo. El culto a todo lo consagrado y difundido como importante por los medios masivos le sirve de móvil más frecuente. Dicho en otros términos: obedece a los imperativos culturales de *que-hay-que-ver* o de un *hay-que-poseer* tal o cual bien cultural, previamente fetichizado o procedente de una marca o autor *vedetizado*”.

El factor económico es clave para el funcionamiento y supervivencia de los museos, incluso para los que están respaldados por el presupuesto del Estado, la generación de medios que les ayuden a desarrollar su labor es tema central de discusión dentro de estas instituciones. Se acepta que salvo raras excepciones su existencia depende del grado de aceptación de sus visitantes. Además los recortes en presupuestos y el surgimiento de nuevos medios de entretenimiento y diversión los obliga a entrar en ámbitos nuevos en los que deben generar su propio capital.

La competencia, un concepto que resurge con gran fuerza tras la aparición de las industrias culturales, es en consecuencia tema de especial preocupación para quienes dirigen los museos. La industria del ocio que acapara el tiempo libre de los ciudadanos valiéndose entre otros del Internet, la televisión satelital, el culto creciente al deporte, así como la construcción de centros comerciales de proporciones tales que parecen pequeñas ciudades en las que sus visitantes pueden pasar un día completo, sin olvidar la

proliferación de parques temáticos que ofrecen entretenimiento y diversión para visitantes de todas las edades, culturas y condiciones físicas. Frente a esta competencia, el trabajo de las instituciones artísticas para persuadir al público de visitarlos se convierte en una tarea ardua que requiere de la colaboración de especialistas en “*marketing*”. El museo sale al mercado, pues es en él en donde encontrará los recursos necesarios para su subsistencia. Sobre las gestiones y estrategias que realizan los museos principalmente desde la última década de siglo XX, Moore (1998, p.27), comenta:

“Los museos tradicionalmente giraban en torno a la idea de que su producto era único y que no era necesario animar mucho al público para que acudiera a disfrutar de él. En la década de los años setenta, tras observarse cierto descenso en el interés del público, los museos adoptaron la táctica de la <venta agresiva>, emprendiendo exposiciones a gran escala que muchas veces tenían dificultad para salir a flote”.

La proliferación de nuevos museos a partir de la década de los años 60, ha sido causante de la saturación de este mercado. Medianos y pequeños museos especializados en tecnología, ciencias, costumbres o centrados en una sola disciplina artística compiten también por un mercado dentro de la sociedad y esta variedad de oferta produce un público cada vez más exigente. La capacidad de percibir las presiones sociales como una oportunidad y no como una amenaza será clave para su éxito. Sobre este tema Moore (1998, p.28), aborda las polémicas suscitadas por la competencia entre museos:

“Las técnicas de marketing que se han venido usando desde los años ochenta han permitido a los museos averiguar cuales eran sus clientes actuales y potenciales, así como las necesidades de los <mercados> a los que estaban dirigidos. Es en este ámbito en donde ha surgido cierta preocupación por el hecho de que el marketing parece haber empezado a dictar cual debe ser el cometido de los museos, en lugar de simplemente informar y establecer criterios”.

En este período mencionado, las ciudades postindustriales, sobre todo las grandes capitales culturales, concientes de la expansión del mercado del arte y la consolidación de los circuitos internacionales de grandes exposiciones, afianzan su identidad promoviendo la creación de complejos culturales, y especialmente museos. A partir de la década de los 70, los museos se integran a las ciudades y desarrollan una sensibilidad urbana y dejan de ser solamente edificios o espacios arquitectónicos, para convertirse en parte de una infraestructura cultural que sale a las calles a promover y difundir sus contenidos.

Lo anterior favorece la aparición de centros culturales y museos de arte contemporáneo producto de las políticas de descentralización de los gobiernos. Estos nuevos museos están desde su concepción, diseñados para albergar cafeterías, librerías y tiendas de artículos promocionales que se consideran herramientas fundamentales para la recaudación de medios que muestran cómo estas instituciones se apoyan sobre

estrategias culturales y comerciales. Con respecto a esta realidad, Bellido (2001, p.205), comenta:

“Al fin y al cabo, el arte contemporáneo auspiciaba la unión entre arte y vida, y el consumo forma parte hoy de este binomio. Por ello, vivir el museo se ha convertido en buena medida en una opción económica”.

Las prácticas de gestión y las teorías de mercadotecnia parecen ser las áreas clave en el desarrollo de estas instituciones. Considerando primordialmente la influencia que en ellos se refleja de los cambios económicos, políticos y sociales. Estos a su vez, se suceden con tanta velocidad que lo que ayer funcionó, no es garantía de éxito hoy. Pese a lo anterior, el incremento de investigaciones en el campo es sustancial y las instituciones educativas que han creado cursos, carreras y especialidades en la rama que incluye museos e instituciones culturales en la última década se han incrementado considerablemente. En opinión de Ramos (1999, p.1), quien ocupó el cargo de presidenta del Museo Nacional de Bellas Artes de Caracas, Venezuela, la cultura no existe sin acciones palpables que la concreten, y lo expresa de esta manera:

“Para que haya obra se necesitan un talento y un hacer. Pero talento sin hacer no alcanza. Se requieren acciones a la vez de místico y de artesano. Urge además el lenguaje. El artista conoce una lengua especializada y ha de fundar, dentro de ella, un habla particular. Y la acción lingüística no es empeño menor: no puede haber orquesta si no hay músicos, ni museos de arte si no hay artistas y especialistas en museología. Y si no hay poeta

verdadero sin poesía, tampoco hay poesía sin poetas. Así, no basta sentir un mundo en la cabeza. Es necesario llevar, saber y sentir al mundo, pues la cultura sólo existe sobre obras tangibles que los que sienten y saben logran poner en lo real”.

Gran parte de la identidad de cada cultura se refleja en los objetos que produce. El museo alberga y colecciona estos objetos como resultado de una marcada ideología de preservación de la historia y el patrimonio, que es característica de todas las sociedades y ha prevalecido desde el inicio de la humanidad. En este sentido, los museos han sido y seguirán siendo además de memoria, reflejo de los cambios sociales y culturales de cada siglo.

2.3 La Función Estética del Arte a Partir de las Vanguardias del Siglo XX

La estética, como rama de la filosofía, ha estado siempre ligada a la reflexión filosófica, a la historia del arte y a la crítica literaria, campos de estudio que a su vez se encuentran fuertemente influenciados de valores morales y políticos.

Aunque la palabra estética no hizo su aparición sino a finales del siglo XVIII, las diversas reflexiones sobre lo bello y el arte existen desde la Antigüedad. Sócrates, Platón y Aristóteles generaron discursos donde el contexto fueron las ideas filosóficas,

recurriendo con frecuencia a la obra de arte como ejemplificación de sus respectivas meditaciones.

Desde una perspectiva histórica, las distintas expresiones y experiencia sobre lo bello y el gusto, han estado impregnadas del subjetivismo de cada época y de quienes desarrollan las diferentes teorías estéticas. Los cambios en el estilo de vida suscitados por la irrupción de las tecnologías y la ciencia, provocaron a principios del siglo XX una serie de manifestaciones artísticas que han tenido como consecuencia en la actualidad, la reconversión completa y radical de esta disciplina, desenraizándola de las teorías tradicionales y dirigiendo su estudio al campo de la ciencia.

Como lo observa Aumont (2001, p.16), “Los valores estéticos y los del arte, jamás dejaremos de descubrirlo, no coinciden del todo (e incluso, no coinciden en absoluto)”. Tal afirmación sirve para comprender la situación actual de la estética. Para muchos de los críticos, filósofos, y artistas contemporáneos, el problema al que se enfrenta esta rama de la filosofía, proviene de haber sido fundamentada en los antiguos conceptos políticos, sociales y culturales, que estaban básicamente forjados y enraizados en un pensamiento eurocéntrico, el cual nunca se distinguió por promover en el individuo sus propios juicios y criterios. El estudio de la experiencia estética, se ha caracterizado por múltiples y antagónicas posiciones.

Desde la *Crítica de Juicio* de Kant que mencionamos al inicio de este capítulo, la filosofía ha debatido interminablemente sobre la objetividad o subjetividad de la experiencia estética. Para filósofos como Gadamer, quien en 1960 escribe *Verdad y*

Método, el debilitamiento del valor gnoseológico de las obras de arte, que caracterizó al periodo de la modernidad, constituyó la principal censura a la experiencia estética.

En opinión de Ferraris (1990) compilado en Givone (1990, p.171), se produjo la “debilitación del nexo arte conocimiento”. Si para Gadamer, la experiencia estética se suscitaba a través del encuentro con el objeto artístico, la irrupción de la técnica moderna imposibilitó entonces dicho encuentro. Al ser reproductibles técnicamente las obras de arte, se transformaron de objetos productores de experiencias cognitivas a simples objetos de consumo.

En este punto, la estética se ve desbordada por la circulación generalizada y precipitada de una cantidad cada vez mayor de producciones artísticas, a las que tiene acceso un creciente sector de la sociedad, que se caracteriza por el escaso tiempo que dedican a la contemplación de éstas.

De igual forma, los fenómenos de orden estético que han marcado el siglo XX obligan a ampliar la mirada a prácticas que anteriormente no se consideraban como artísticas. Las nuevas industrias artísticas y culturales, como el disco, el cine y el video, así como los medios de difusión de las obras, fotografía, televisión e Internet entre otros, han redimensionado el concepto de la imagen. De manera especial se subraya el hecho de que esta imagen está ahora dotada de movimiento, lo cual genera sensaciones nuevas en quien las observa, además de involucrar en su proceso de realización a más de un artista que trabaja en conjunto con equipos de especialistas técnicos. Así mismo, no se debe

olvidar la complejidad de la instalación y operación de estas obras, además de los requerimientos particulares para su exhibición.

El arte actual aspira a una independencia de los conceptos y valores que en el siglo XVIII dieron origen a los fundamentos de la estética. Según lo expresa Jiménez (2003, p.52), esta independencia implica “sobre todo *autonomía de criterio*, fundamento conceptual riguroso, formulación de categorías de análisis e interpretación de las obras”. Como consecuencia de lo anterior un vuelco o retorno al lenguaje en sí mismo, se produce. Filósofos como Wittgenstein quien en la publicación del *Tractatus logico-philosophicus* en 1921, es uno de los primeros en manifestar que la filosofía no es un saber, sino una actividad, y su finalidad es aclarar las proposiciones; así, la filosofía se circunscribe a un análisis del lenguaje. Es importante aclarar que al referirnos al lenguaje, lo hacemos sobre la base del uso metafórico de éste. La obra de arte entonces, se sitúa en una dimensión retórica, en el plano del discurso y del lenguaje. Ejemplo de lo anterior se consideran las obras de Baudelaire, que en el ámbito de la poesía, abrió el camino al reconocer cómo la ciudad moderna posibilitaba y exigía un nuevo tipo de experiencia estética. Baudelaire transformó los adoquines de las calles en material para su nueva poesía.

Esta forma de aproximación a la realidad de la obra, provoca según Rampérez (2004, p.28), lo siguiente: “De ahí que el arte entra en un período de autorreflexión, se vuelve sobre sí mismo y sobre su propio lenguaje, conciente de que el lenguaje es quien, en buena medida, ‘configura’ (en términos wittgenstenianos) la realidad”.

Esta nueva realidad se refleja en el estilo de vida de la sociedad postindustrial. Los cambios iniciados en Europa y rápidamente adoptados por América, en los que la técnica era la principal protagonista, terminarían por dar paso a un estallido estético, en el que el arte ve cuestionada su posición frente a nuevos actores. El artista pierde su jerarquía frente a ingenieros, arquitectos y científicos, quienes no requieren de la naturaleza para encontrar una inspiración o referente en sus procesos de creación.

El concepto de *mimesis* o imitación que había caracterizado al arte desde sus inicios, entra en decadencia cuando el individuo, según se desarrolla el siglo XX, ve en la cultura y especialmente en los procedimientos técnicos y sus productos la nueva realidad. Surge la llamada quiebra de la representación, entendida como una separación entre la obra y la realidad. En opinión de Rampérez (2004, p.30),

“La representación no puede ya, de esta manera, arrogarse al derecho de ser tal, sino que debe transmutarse en re-presentación, esto es, en presentación diferida y diferente de las múltiples realidades posibles”.

Las vanguardias artísticas que surgen durante los últimos años del siglo XIX y el primer tercio del siglo XX, crean las condiciones conceptuales objetivas para un nuevo repertorio de formas. Manifestaciones artísticas desarrolladas con plena conciencia, y que ya presentían el giro en la sensibilidad que se experimentaría a partir de estas nuevas creaciones. A pesar de la inmensa pluralidad de manifestaciones surgidas, encontramos dos características comunes entre ellas. El deseo de abandonar la institución social del arte y la pretensión de identificar arte y vida. Llevando a cabo lo anterior, a través de una experimentación formal y lingüística.

Estas corrientes aparecen como una especie de relevo histórico de las tradiciones artísticas imperantes. Sobre los diferentes manifiestos, proclamas y todo tipo de textos y géneros de expresión, Krauss (2001) citado en Aumont (2001, p.257), opina que:

“Al parecer, en los discursos de la vanguardia hubo una sola cosa invariante: el tema de la originalidad (...) Más que como un rechazo o disolución del pasado, la originalidad vanguardista se concibe como un origen en sentido estricto, un comienzo a partir de nada, un nacimiento”.

La adopción de formas abstractas, entre las que sobresale la obra de Pablo Picasso, *Las señoritas de Avignon*, 1907, fue vista como la representación cortante y angulosa de la forma humana, rompiendo la homogeneidad de la imagen y la concepción de la figura que la cultura occidental estaba acostumbrada a observar hasta entonces.



Ilustración # 1
Picasso, Pablo. 1907, *Las Señoritas de Avignon*

En la opinión de Jiménez (2003, p.183), se podría hacer referencia a estos sucesos como, “Las primeras experiencias del *desajuste* de toda una convención representativa que había dominado la mirada artística desde el Quattrocento”.

Se suscitan a partir de estas primeras décadas del siglo, una importante cantidad de movimientos vanguardistas, entre los que se encuentran como los más representativos el Futurismo de Marinetti, Soffici, Depero, etc.; el Cubismo de Braque, Picasso y Gris; el Blaue Reiter de Vassily Kandinsky y Franz Marc; el Suprematismo de Kasimir Malevitch y Naum Gabo; el Constructivismo de Vladimir Tatlin; el Dadaísmo de Tristan Tzara, Hugo Ball, Hans Arp, Man Ray, Kurt Schwitters, Marcel Janco; el De Stijl de Theo Van Doesburg, Vilmos Huszar y Piet Mondrian; el Surrealismo de André Breton, René Magritte y Salvador Dalí; por último, el arte conceptual que encuentra en Marcel Duchamp su principal exponente.

Muchos críticos e historiadores de arte, otorgan a Duchamp un lugar especial entre los artistas surgidos en las vanguardias. Al incluir en sus obras los objetos cotidianos producidos por la técnica, los llamados *ready-mades*, Duchamp refleja en esta singular acción una nueva conciencia surgida del reconocimiento de la inviabilidad del antiguo sistema del arte frente a la irrupción de la técnica. Y serían las obras de este artista consideradas como parteaguas en la historia del arte y las teorías estéticas. Colocando a estas disciplinas en la necesidad de una reconceptualización de sus fundamentos.



Ilustración # 2
Duchamp, Marcel. 1913, *Rueda de bicicleta*

Se considera el arte conceptual como la base o punto de partida en la que se sustentan las actuales creaciones artísticas, en cuanto precursor de un lenguaje plástico integrador de texto e imagen, que se asemeja en la complejidad de su discurso al lenguaje tecnológico y científico.

El arte conceptual, en líneas generales, abandona los escenarios tradicionales y se sirve de cualquier tipo de medios. Se apropia por lo tanto, de los nuevos modos productivos de comunicación, vinculándose progresivamente a éstos. En gran parte, su investigación se desplaza entre los medios artísticos tradicionales y la teoría de los nuevos medios, en la zona intermedia entre la imagen estática y la dinámica.

La pérdida de la autonomía del arte, a consecuencia de la expansión de la técnica, prevista por Benjamin en 1935, fue un primer esbozo de la situación que enfrentaría tanto el arte como la estética en el periodo posterior a la Segunda Guerra Mundial.

La inclusión de los objetos cotidianos y el uso de la técnica en las obras de arte, representó en la filosofía de Baudillard, el fin de la aventura de la representación y el comienzo de la estetización general de nuestra cultura. Marchán (2000, p.63), al referirse a los ámbitos y límites de la estética, señala el hecho que desde diferentes ángulos, las múltiples reflexiones sobre lo que posteriormente se denominó estética giraron siempre en torno al concepto de belleza. Esto proporcionó a la estética una relativa estabilidad. “En cambio, a medida que afloran síntomas de desbordamiento de lo bello y del arte bello, sus fronteras son sacudidas por corrimientos imprevisibles”. Artistas conceptuales como Kosuth (1979) citado en Battcock (1977, p.64), llegaron incluso a estimar la necesidad de “separar la estética del arte”, ya que consideraba que “La representación de objetos dentro del contexto del arte (...) no es merecedora de mayores consideraciones estéticas que las de cualquier otro objeto del mundo (...). Frente a la radicalidad de esta posición Jiménez, (2001, p.136) difiere al considerar que *“no todo lo estético es arte, aunque las propuestas artísticas son siempre en cambio, manifestaciones estéticas”*.

Estas posiciones extremas de quienes integraron las vanguardias, eran a menudo ambiguas en relación con la categoría de arte y las instituciones artísticas que atacaban. Lo anterior queda de manifiesto al encontrar, al poco tiempo de su realización, las obras producidas por los principales teóricos como Donald Judd, Sol Le Witt y los ya

mencionados Marcel Duchamp y Joseph Kosuth dentro de los principales museos y galerías.

Pese a lo anterior, se debe reconocer en el movimiento conceptualista y en sus proposiciones que esta tendencia acentúa, tal vez más que ninguna otra, la actividad del espectador, instaurando procesos de carácter permanente. Aunque la actitud crítica que estos artistas adoptaron frente a los convencionalismos no fue en su momento comprendida y aceptada por la sociedad, su visión de un arte autónomo dio paso al nacimiento de nuevas poéticas. Los índices ofrecidos por la obra, su cualidad de inacabada, provocaron e impulsaron el proceso productivo de la recepción-creación que actualmente caracteriza a las obras realizadas con tecnología digital, en la que el concepto de interactividad cobra fundamental importancia, y el cual se aborda de manera más extensa en el capítulo cuarto. El arte conceptual instauró procesos artísticos, es decir, procesos comunicativos de un valor polifuncional, en los que el receptor, en vez de aceptar pasivamente lo dado, protagonizaba operaciones activas.

Hasta aquí se ha dirigido este análisis principalmente al esfuerzo realizado por los artistas de romper con las tendencias artísticas precedentes, subrayando su interés en la forma de representación de los objetos y las imágenes. Pero las vanguardias también tuvieron una fuerte connotación ideológica y política. El dadaísmo puede ser considerado como el más radical de estos movimientos de vanguardia europea, puesto que más que criticar las tendencias artísticas imperantes, atacaba la institución Arte y la manera en que ésta se formó dentro de una sociedad a la que consideraba exclusivamente burguesa. Esta inconformidad con las instituciones políticas y culturales

dentro de las que se encontraba el arte, llevó a artistas como Picabia, Man Ray y al ya mencionado Duchamp a la búsqueda de nuevas expresiones estéticas.

Como ya se mencionó al iniciar este capítulo, el llamado arte de los nuevos medios, objeto de nuestra investigación, puede analizarse como respuesta a los cambios provocados por las tecnologías de la información y la digitalización de diversas estructuras culturales. De igual forma, el movimiento dadaísta supuso una reacción a la industrialización de la guerra y a la reproducción mecánica de textos e imágenes

En opinión de Tribe y Jana (2006, p.7), de ésta vanguardia provienen “Las raíces conceptuales y estéticas del arte de los nuevos medios y se extienden hasta la segunda década del siglo XX, momento en que el movimiento dadaísta emerge en diversas ciudades europeas. (...) que creían ver en el orgullo burgués desmedido y autodestructivo el causante último de la Primera Guerra Mundial”.

Las características principales observadas en las obras plásticas realizadas por artistas como Jean Arp, como los collages, bordados, relieves y las yuxtaposiciones de fragmentos y textos, crearon una iconografía distintiva del movimiento dadá. La mayoría de las primeras obras realizadas con las nuevas tecnologías, reflejan una apropiación particular de estas estrategias de representación.

Se concluye este apartado, enfatizando que así como en su momento los artistas integrantes del movimiento de vanguardia manifestaron su posición frente a las teorías estéticas predominantes en su época, de igual forma, los artistas de los nuevos medios, formulan en sus creaciones nuevas poéticas. El artista Franco Mattes (2006) citado en Tribe y Jana (2006, p.23), quien realiza sus obras a través de la Web, lo expresa de la siguiente manera: “La funcionalidad de un ordenador es una cualidad estética: la belleza de la configuración, la eficacia del software, la seguridad del sistema, la distribución de información; todas son característica de una nueva belleza”.



Ilustración # 3
Mattes, Eva y Franco. 2007, *Joseph Beuys' 7000 Oaks*

2.4 La Función Estética del Museo

Parece imposible hablar sobre la función estética del museo sin hacer mención de la teoría institucionalista, y su relación con la estética como rama de la filosofía. Con el nacimiento de la estética, el placer en las artes se convirtió en algo refinado, separado de lo ordinario. Los términos útil y entretenido desaparecen, el gusto del arte se transforma en una actividad contemplativa. La trascendental importancia de este suceso es recalcada por Shinner (2004, p.25), de la siguiente forma:

“No se trata solamente de la sustitución de la definición de arte por otra, como si la palabra <arte> designara un sustrato neutro inamovible, sino de la sustitución de todo un sistema de conceptos, prácticas e instituciones por otro”.

La separación de las obras con respecto a un contexto funcional dirigió la reflexión estética exclusivamente al objeto artístico. Los museos, que surgen en este mismo siglo, son entonces los espacios en los que se favorece la atención silenciosa y reverencial de los objetos a los que se les atribuía el adjetivo de obra de arte en ese entonces.

Se podrían considerar estas acciones como indicios del nacimiento de la teoría institucionalista, y su asociación con la gestación de relaciones de poder, que en el siglo XIX llegarían a tener un mayor alcance. En referencia a estas primeras manifestaciones de control y autoridad, Shinner (2004, p.193), comenta:

“El público también tuvo que ser entrenado para comportarse de acuerdo con la conducta correcta cuando acudía a los nuevos museos de arte. Cuando parte del palacio de Louvre se convirtió en un museo público durante la Revolución, hubo que colocar letreros pidiendo a los asistentes que no cantaran e hicieran bromas o jugaran en las galerías y que las respetaran como un santuario de silencio y meditación”.

La teoría institucional a la que hacemos referencia, sitúa la clasificación de los objetos como obras artísticas en el conjunto de las prácticas institucionales y sociales de lo que se conoce como mundo del arte. Por lo tanto, una obra es obra de arte a causa de su posición en un contexto institucional. Esta teoría tiene sus inicios en el artículo escrito en 1965 por Arthur Danto, *The Artworld*. En este artículo, el filósofo reflexiona sobre el impacto producido por las *Brillo Box* que Andy Warhol exhibiera en la Stable Gallery de New York ese mismo año. Su provocadora tesis abordaba la imposibilidad para discernir entre la forma en que se percibía una obra artística y un mero objeto.

La respuesta ofrecida por Danto (1964, p.580), en este primer artículo era que lo que hacía que un objeto fuera una obra de arte, era que estuviera producida y presentada en un ‘mundo de arte’, pues en su opinión,

“Ver algo como arte requiere algo que el ojo no puede captar, una atmósfera de teoría artística, un conocimiento de la historia del arte: un mundo del arte.”²

² * “To see something as art requires something the eye cannot de[c]ry –an atmosphere of artistic theory, a knowledge of the history of art: an artworld. (Citado en Dickie, p. 254)

Desde esta perspectiva, la noción de “mundo del arte” permitía distinguir el arte del no arte, aunque no estaba del todo claro en qué consistía dicho mundo y en qué forma determinaba el status artístico de un objeto.

Estas primeras interpretaciones eran de corte institucionalista, aunque no fue hasta cuatro años después, en 1969 cuando George Dickie, inspirado en la teoría de Danto, escribe el artículo *Defining Art*, en el que se refiere de forma directa a esta perspectiva institucional de la siguiente forma, “La teoría institucional es un intento de esbozar una explicación de la estructura institucional específica en la que las obras de arte tienen su ser”. (Dickie, 2005, p.46)

Dickie (2005, p.17.), se refiere también a estas ideas como un tipo de “teoría contextual” puesto que considera para su existencia un lugar dentro de un marco o contexto institucional. Este autor, en su libro *El círculo del arte*, publicado tres décadas después, analiza las semejanzas y diferencias entre su concepción y la de Danto sobre la noción de mundo del arte, reconociendo que aunque no estaban íntimamente ligadas, en opinión de Dickie (2005, p.42), ambas visiones compartían la idea “que el ‘trasfondo’ de las obras de arte desempeña un papel esencial para hacer de estos objetos, arte”.

La definición que Dickie (2005, p.43), propone de lo que el considera como trasfondo, nos permite continuar nuestro análisis sobre la función estética del museo, puesto que incluye una visión sociológica, al referirse a este trasfondo como una “estructura de personas que desempeñan varios roles y que están comprometidas en una práctica que se ha desarrollado a lo largo de la historia.”

Como uno de los principales sociólogos del arte, Bordieu (2002, p.26), calificó éste como un producto de la “génesis colectiva e individual” de la historia. Además reconoció la existencia de un “campo artístico relativamente autónomo”, que sistematiza los principios de legitimidad de las obras.

En opinión de García Canclini (2006), compilado en Marchán (2006, p.155) éste campo tiene sus “propias tradiciones, leyes de funcionamiento, reclutamiento, valoración y consagración” y en él, se producen múltiples relaciones que desplazan la romántica concepción del artista como genio creador, perdiendo sus privilegios y otorgándoselos al “conjunto del campo de la producción artística”.

Los protagonistas del mundo del arte, sus funciones dentro del mismo y el resultado de estas relaciones, han despertado desde siempre críticas que paradójicamente son realizadas indistintamente por los mismos actores involucrados. En el artículo *El ajedrez del arte*, Helguera (2006) considera este mundo como “el juego intelectual de mayor sofisticación jamás inventado por el hombre”, y recomienda imaginarlo como si se tratara de un juego de ajedrez. De tal manera que el director de un museo tendría el lugar del rey, los coleccionistas el de la dama, los curadores serían las torres, los críticos los alfiles, los galeristas los caballos y por último, el artista sería el peón.

García Canclini (1986, p.138), considera que las obras de arte pertenecientes al campo de la producción simbólica son formadas, según la teoría sociológica del arte, dentro de los “sistemas de relaciones de producción, distribución y consumo de cada sociedad”. Además, el pensamiento filosófico contemporáneo se caracteriza por incluir el ámbito de lo social dentro de sus reflexiones ontológicas, por lo cual García Canclini considera que el estudio de lo estético “Debe buscarse, más que en las propiedades de ciertos objetos (las obras de arte) o en las actitudes de ciertos hombres (los artistas), en el estudio de las relaciones sociales entre los hombres y los objetos”.

Llegado a este punto, se considera importante recordar que los museos nacen de una demanda de la sociedad moderno-burguesa, de democratizar el arte, ampliando el acceso a este mundo a través de estos espacios.

Por lo tanto, no se estima que estas instituciones y el campo que se ha desarrollado en torno a ellas tengan un carácter impositivo. Más bien se podrían considerar como el resultado de un proceso socializador del arte que tiene sus inicios con el nacimiento de estos espacios.

Este proceso ha evolucionado a través de diferentes fases culturales que se han ido sucediendo desde la aparición de los primeros museos. De contenedor y conservador de objetos, el museo evoluciona a espacio de investigación científica, convirtiéndose así en generador de cultura. Es entonces, en opinión de Valdéz (1999, p.35), que al concientizarse de esta capacidad, que inicia su “apertura social”.

La socialización del museo se refleja en su paulatina transformación de *museo almacén* a *museo abierto*, ya no es solamente conservar, albergar y restaurar las obras artísticas o patrimonio cultural, sino que integra una visión más actual de los cambios sociales en los que el individuo o sujeto comienza a ser importante sin necesidad de pertenecer a un grupo social específico.

Al evolucionar a esta etapa de integración de la sociedad civil e incluir obras realizadas con tecnología digital, los museos ejercen más que nunca una importante función estética. La mirada tradicionalmente cronológica con que el espectador fue acostumbrado a ver las exhibiciones, se transforma en una mirada fragmentada, que despierta actitudes críticas y de carácter reflexivo. Fajardo (2005) compilado en Hernández (2005, p.297), comenta la cualidad que tienen estos “museos no tradicionales” de producir redes de relaciones interminables y los describe como un “espacio babilónico, diverso, discontinuo, indecible, contingente”.

La inclusión de obras de producción reciente, junto con los grandes hitos en un mismo espacio sin divisiones, conlleva al derrumbe de los grandes relatos legitimadores del arte. Esta pluralidad lleva de una realidad estética a otra, de una estructura de relato lineal a uno discontinuo y simultáneo. Las antiguas guías que las instituciones proponían al espectador desaparecen, y el espectador se enfrenta a espacios en los que solo él puede resolver; nada está dado, despertando múltiples sensibilidades que se desplazan en forma rizomática de una obra a otra.

Se producen lo que Fajardo (2005) compilado en Hernández (2005, p.298), llama “estéticas de la ruptura con el orden integrador tradicional y moderno”. Como fue propuesto por las llamadas vanguardias a principio de la década pasada, provoca que las distancias entre el arte y la vida se diluyan, y que la cotidianidad y el mundo del arte parezcan lo mismo.

Se finaliza este capítulo, haciendo mención que dentro de la cotidianidad en que los individuos realizan sus respectivas actividades diarias, las instituciones, entre las que se encuentra el museo, tienen como razón de ser fomentar la comunicación y la organización de los recursos que como sociedad la constituyen.

El arte, como recurso que ayuda a desarrollar la subjetividad tanto de quien lo produce, como de quien lo observa, tiene en el museo un espacio para la interacción y la comunicación.

Con la inclusión de las nuevas tecnologías, que actúan según Beardon y Worden (1997) compilados en Barret y Redmond (1997, p. 103), como “conformador social”, es importante contar con espacios que faciliten el acceso a estos nuevos medios de representación, en el que el sujeto espectador tiene la libertad de formar sus propios juicios sobre lo que ahí observa. Beardon y Worden encuentran en estas formas de organización, más que estructuras de poder, medios por los cuales los grupos y los individuos crean significaciones sociales por ellos mismos. Ambos autores agregan que, “El reconocimiento de las instituciones nos proporciona un lenguaje más rico en el que podemos evitar la universalidad sin tener que caer en el relativismo”.

Capítulo III

Lo Virtual, Otra Forma de Experimentar lo Real

3.1 La Génesis de la Imagen en la Obra de Arte Multimedia

La noción clásica del arte encontraba en la relación entre conocimiento y realidad, uno de sus principales fundamentos. El concepto de imitación fue parte integral de la doctrina de figuras como Tomás de Aquino durante la Edad Media, quien “repitió sin ningún tipo de reservas la tesis clásica de que ‘el arte imita la naturaleza’ (*ars imitator naturam: Phs., II. 4.*)” (Citado en Tatarkiewicz, 1987, p.305).

Durante el Renacimiento, la imitación fue considerada concepto básico en la teoría del arte, particularmente dentro de las artes visuales, incluyendo como objeto de imitación no sólo a la naturaleza, sino a quienes consideraban los imitadores por excelencia de ésta, los antiguos griegos, romanos y egipcios. Esto dio paso a un *academismo* que, atravesando diferentes períodos y con grandes representantes y conocidos detractores, dio paso en la Modernidad al *realismo*, que pretendía más que una imitación de la realidad, un análisis de ésta.

Es entonces que el papel del artista cobra importancia, la actitud pasiva que exigía la imitación se convierte en una búsqueda de nuevas formas de representación, sobresaliendo en el siglo XIX y XX los movimientos *impresionistas* y *cubistas*, que se alejaron del realismo tradicional ofreciendo una realidad subjetiva. El artista acentúa la

realidad y con esto interpreta, integra y profundiza. A partir de este periodo, los portavoces de las nuevas ideas con respecto al arte fueron los artistas y escritores, sacudiendo con sus ideas a filósofos y estetas que vieron en sus obras el alejamiento más radical de la realidad ocurrido en la historia del arte. Las ya mencionadas vanguardias artísticas, que surgen a principios del siglo XX provocan una ruptura definitiva de los tradicionales cánones estéticos, que se manifiesta en dos hechos relevantes.

El primero sería conocido como *la quiebra de la representación* y el segundo como la crisis de la *mimesis*. La concepción del arte como mimesis o copia de la realidad, se ve alterada ante las obras presentadas por los artistas integrantes de estos movimientos. Era pues, innegable el cambio fundamental ocurrido. La abstracción y fragmentación de las imágenes y los objetos representados, revolucionan y amplían las categorías del pensamiento estético moderno, de carácter predominantemente occidental, lo cual se reflejaría posteriormente en una creciente estetización de la realidad, la sociedad y la vida.

Adorno (2004, p. 253) analiza este fenómeno como la superación de los conceptos de belleza y perfección, los cuales califica de superficiales, por no permitir una verdadera dialéctica entre forma y contenido. La ‘fragmentación’ de las formas, término acuñado por Adorno en su obra póstuma, *Teoría Estética* de 1970, es en su opinión, “el intento de salvar el arte mediante el desmontaje de la pretensión de que las obras de arte son lo que no pueden ser, y empero tiene que querer ser; el fragmento tiene ambos momentos”. Así mismo, Adorno (2004, p.198), reconoce esta renuncia a la identificación impuesta por medio de la forma, que exageraba la relación del todo con

las partes, como “un arte de pretensión máxima”. Liberadas de una forma o significado final, las obras son reflejo de una sociedad abierta, que admite la reflexión crítica por parte del espectador.

En opinión de Rampérez (2004, p.13), como resultado de estos acontecimientos, “ya no hay apariencia física que copiar ni lógica interna que reproducir. La categoría de *mimesis* va dejando paso a concepciones del arte como reflexión, composición, revolución, producción o traducción.”



Ilustración # 4
Magritte. 1929, *La traición de las imágenes*

Este fenómeno ha sido también calificado como un *estallido de los referenciales*, en el que la dependencia de la imagen con la realidad provoca un giro o retorno hacia el lenguaje; en donde, tanto el arte como la literatura, buscan encontrar nuevas formas de reflexión sobre los tradicionales conceptos estéticos. Esto se observó claramente en las acciones dadaístas, caracterizadas por gestos y manifestaciones provocadoras, que

serían propulsoras de los *happenings* y *performances* popularizados en la segunda mitad del siglo XX. La aparición de las llamadas artes de la acción modificaría totalmente la fisonomía tradicional del objeto artístico, que en un primer momento cambia de naturaleza para después desaparecer en un sentido clásico. Como lo describe Fajardo (2006) compilado en Marchan (2006, p.68), “Artes como proceso frente a la estabilidad del objeto. La obra una vez presentada se diluye. Desmonte de la noción romántica de la obra orgánica unificada; puesta en escena de la obra plural fragmentada”.



Ilustración # 5
Malevich. 1915, *Aeroplano en vuelo*

Esta nueva libertad de las formas convencionales de representación obliga al arte a ajustar su mirada a otras formas de ver la realidad y el mundo, pero sobre todo, a experimentar diferentes soportes, materiales, procedimientos y técnicas para su realización.

En tanto que la nueva realidad comenzó a tomar forma y la idea de la no separación del arte y la vida penetró en el pensamiento de los artistas emergentes, éstos comenzaron a crear imágenes de los mundos posibles que comenzaban a surgir con las constantes transformaciones científicas.

El fenómeno de la reproducción mecánica de las imágenes nace del perfeccionamiento de la fotografía y las técnicas de impresión. Esta invención técnica surgida alrededor de 1840 marcaría para siempre el destino de la imagen.

De la sociedad de masas emerge la llamada “sociedad de la imagen” en los años 60, lo cual origina diversas posiciones en lo concerniente a las nuevas formas de representación y el papel del espectador. Giunta (2005) citado en Virilio (2005, p.30), comenta cómo Virilio realiza una fuerte crítica sobre la llegada generalizada de imágenes y sonidos, denunciando que éste fenómeno tiene como consecuencia “el confinamiento, el estado de sitio domiciliario, el estado de sitio del planeta (...) el resultado de este nuevo estado de cosas, del predominio de los nuevos medios audiovisuales, es la decadencia de la mirada, de la visión directa.”

El entonces denominado movimiento *neo-dadaísta*, que se desarrolla primordialmente en los Estados Unidos, aboga por un retorno del arte a lo cotidiano. Se caracteriza por estar menos centrados en la crítica social y política, y tener una conciencia más realista de la inevitable influencia de la industrialización en el estilo de vida de la sociedad. Artistas como Kurt Schwitters realizaron sus obras con artículos como cajas de cerillos, etiquetas, y tapas de botellas, entre otros.

Esta tendencia se vio reforzada por movimientos como el *pop-art* que, mediante la manipulación de la técnica fotográfica, pretendía ser un reflejo de la vida urbana de las personas, valiéndose de objetos cotidianos y personajes públicos para convertir la baja cultura en alta cultura, para luego reinsertarlos de nuevo en la vida diaria, con una nueva significación.

Bellido (2001, p.28) subraya la importancia de este período así: “Si Duchamp había desacralizado el objeto artístico, los artistas *pop* mitificaron la imagen que representaba a la clase media y la convirtieron en grandes *collages* donde convivían carteles, objetos de consumo diario y elementos de desecho”. Obras de artistas como Andy Warhol, Roy Lichtenstein y Allen Johns, suscitarían de parte de filósofos e historiadores de arte un lamento por la pérdida de la originalidad en la obra artística o, en términos de Benjamin, el “aura” que, en su opinión, sólo podría encontrarse en las obras de arte únicas, y desaparecería al ser reproducida técnicamente.

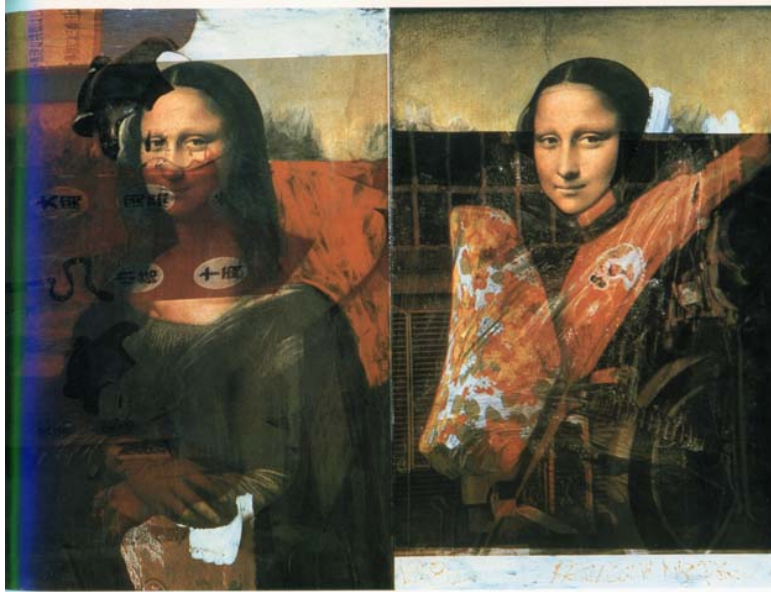


Ilustración # 6
Rauschenberg. 1983, *Mona Lisa*

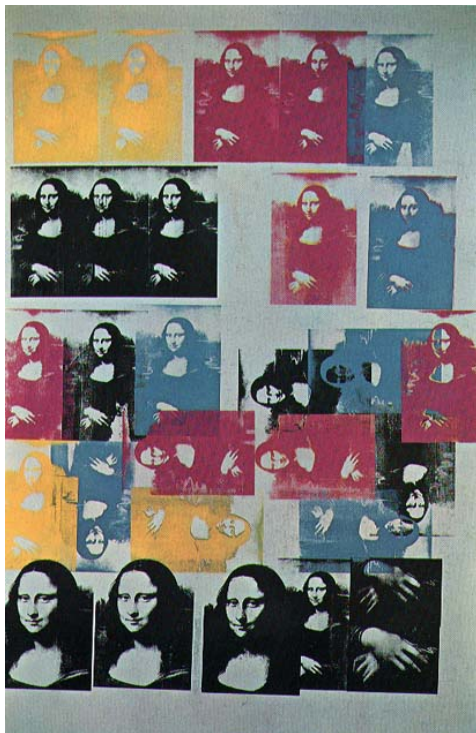


Ilustración # 7
Warhol, Andy. 1963, *Mona Lisa*

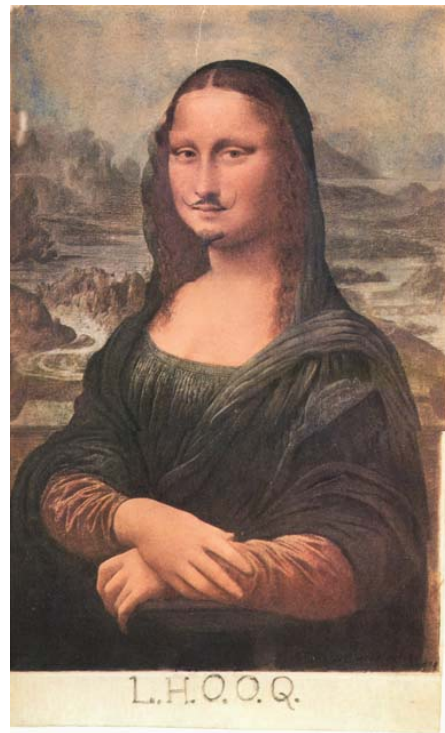


Ilustración # 8
Duchamp, Marcel. 1919, *L.H.O.O.Q.*

Pese a las anteriores afirmaciones hechas por el filósofo, en opinión de Rochlitz (1996, p.130), éste estaba a favor de las tendencias de su época que pugnaban por la destracendentalización del pensamiento moderno, “La imagen, según Benjamin, posee tanto la capacidad de una materialización inmediata como la de provocar una acción”.³ Agrega además Rochlitz, que la carga política que Benjamin atribuía a las imágenes provenía de su interés por desvincularlas de su tradicional carácter contemplativo e incorporarlas a la sociedad como un medio por el cual acceder al conocimiento.

La realidad política y social mostrada a través de las imágenes también fue mencionada por Danto (1985) en su artículo *Arte y Perturbación*, en donde refiere, en relación a la reproducción de las imágenes, la tendencia que imperaba entre ciertos artistas para quienes ya no era suficiente el capturarlas o imitarlas. Hizo referencia al carácter amenazador y violento que se apreciaba en ciertas obras de arte, así como al peligro real al que tanto artista como espectador llegaban a estar expuestos en algunas obras denominadas como instalaciones, pese a que Danto (2004), compartía con los teóricos dadaístas la idea de que la belleza no era consustancial al arte, manifestándolo de la siguiente forma:

“El mayor descubrimiento conceptual del siglo XX es que el arte no tiene que verse restringido por categorías estéticas. Crear belleza es sólo una de las muchas posibilidades que tiene el artista; también puede atacarla o sencillamente hacer caso omiso de ella”.

⁶ “The *image*, according to Benjamin, possessed both, an immediate concreteness and the capacity to elicit a practice”.

Aun así, Danto calificó a las acciones realizadas por algunos artistas sobre ciertas imágenes, como hechas contra el arte mismo. Por ejemplo, cuando Duchamp añade un bigote a la imagen de la Mona Lisa, Danto (2004, p.6), manifiesta que “la decisión de pintarle un bigote conlleva, por tanto, un gesto perturbador, casi vandálico”.

Este tipo de acciones, y la influencia de los sistemas de información, provocaría lo que Virilio (2005, p.56), calificó como un *arte despiadado*. En su opinión, el arte contemporáneo se caracterizaba por la crudeza de las imágenes, y agregaba que la intencionalidad de éstas “no apunta tanto a alterar como a destruir”.



Ilustración # 9
STELARC. 1980, *La piel elástica*

El artista siente la libertad de expresar cualquier pensamiento, idea o concepto que esté relacionado con su entorno o consigo mismo. Es innegable entonces que la relación de la imagen con la vida cotidiana se vuelve cada vez más estrecha, por lo que las obras de arte son reflejo de los acontecimientos sociales y políticos que se suscitan en cada país y

que, a través de las tecnologías de comunicación, se vuelven del dominio público en forma inmediata.

La desacralización de la imagen, que inició como resultado del uso de las nuevas tecnologías y el fenómeno del consumo de masas, deriva en el desarrollo paulatino de una tendencia conceptualista de la obra de arte, por lo que la imagen va cediendo su lugar al discurso.

A finales del los años 60 y durante la década de los 70, el artista comienza a dar cuenta de su práctica y del aparato conceptual que la subyace. Como lo define Vásquez (2006, p.2),

“En el arte conceptual la idea o concepto, prima sobre la realización material de la obra y del mismo proceso –notas, bocetos, maquetas, diálogos- al tener a menudo más importancia que el objeto terminado, puede ser expuesto para mostrar el origen y desarrollo de la idea inicial.”

El principio de des-objetualización de la obra se caracteriza, no por una ausencia del objeto o imagen, sino por buscar transferir el énfasis sobre el objeto a favor del concepto total de la obra. Incluso en los casos más extremos, no podría darse una desmaterialización total del objeto ya que, según esta teoría, las palabras habladas y escritas son también objetos perceptivos.



Ilustración # 10
Kosuth, Joseph. 1965, *Una y tres sillas*

En su artículo *El final del arte*, publicado en 1984, Danto habla sobre la pluralidad de interpretaciones sobre las obras de arte que surgen a partir de la segunda mitad del siglo XX. La muerte del arte es para él, el final de la concepción histórica de significados. A partir de este período, cada obra debe ser analizada de forma individual, lo cual representa un esfuerzo intelectual tanto para el espectador como para el crítico de arte, acostumbrados ambos a los discursos legitimadores. Danto (2001, p.22), lo manifiesta así:

“estas últimas producciones tienen otra característica más: los objetos tienden a desaparecer mientras su teoría tiende al infinito. Al final, virtualmente, lo único que hay es teoría: el arte se ha volatilizado en un resplandor de mera auto-reflexión, convertido en el objeto de su propia conciencia teórica”.

Se podría considerar como la última vanguardia del siglo XX a la revolución tecnológica y científica que, aunque comenzó fuera del ámbito del arte, lo ha llevado de forma directa a espacios antes dominados solo por científicos e ingenieros. Aunque paradójicamente estas nuevas formas de representación están constituidas de un sinnúmero de soportes, el resultado de la unión de arte y tecnología ha producido quizás el más efímero de los artes. Aquél que tiene como característica principal el tiempo.

Esta inmediatez de las imágenes se puede observar desde las primeras instalaciones y performances, así como las obras realizadas con videocámaras. El interés de los artistas por experimentar y desarrollar nuevos significados para el concepto del tiempo, se observó particularmente en la tendencia a realizar obras seriadas o variaciones sobre una misma obra con el fin de representar su propia visión del tiempo. En opinión de Duguet (2003) citado en Rush (2005, p.12)⁴, después de mediados de los años 60, “El tiempo surgió no sólo como un tema recurrente, sino como un parámetro constitutivo de la obra de arte”

⁴ “Time emerged not only as a recurrent theme but also as a constituent parameter of the very nature of an art work”

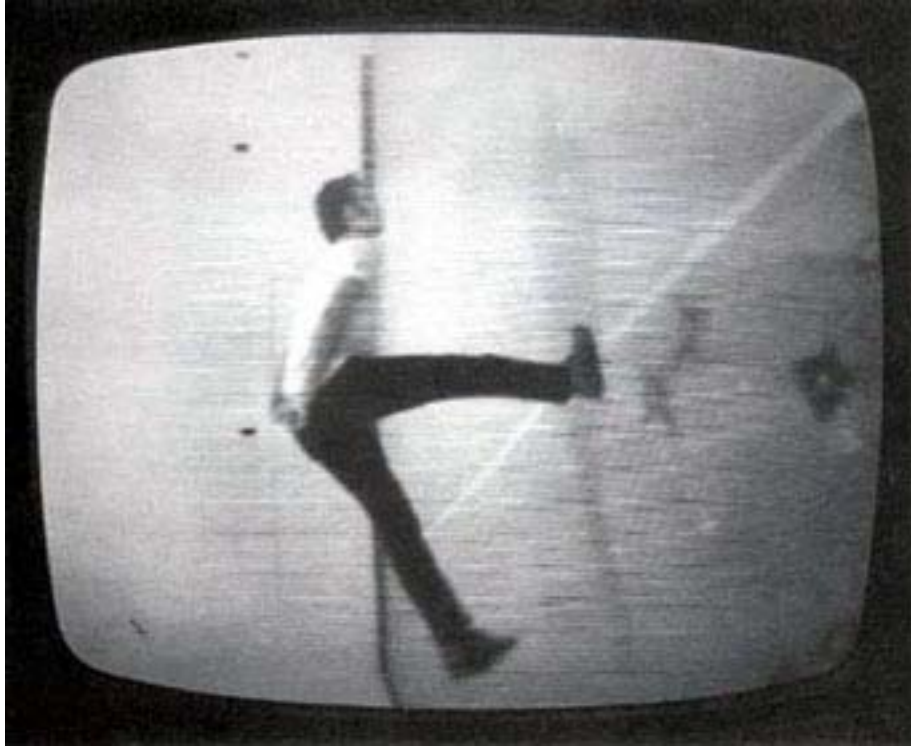


Ilustración # 11
Nauman, Bruce. 1968, *Caminata en ángulo lento (Beckett Walk)*

Junto con la fotografía, el cine ha marcado de un modo trascendental e irreversible la cultura y el arte contemporáneo. Tanto el tiempo como la memoria conforman la sustancia de la fotografía y, aunada al movimiento de la imagen por medio de la cinematografía, la forma de visualizar y concebir el tiempo cambió radicalmente para artistas y espectadores. El reto que representó introducir el tiempo en las obras de arte, se unió así al tema del espacio de representación del objeto y al sitio de la imagen dentro de las producciones artísticas.

Se consideran de gran importancia las aportaciones hechas por Deleuze entre 1981 y 1985, en donde partiendo de las teorías de Bergson sobre el cine, introduce nuevos

conceptos sobre la imagen. En oposición al carácter fijo de la fotografía, la imagen cinematográfica a la que Deleuze (2003, p.15) se refiere debe ser vista principalmente como imagen-movimiento e imagen-tiempo. Basándose en el estudio de los fotogramas, o lo que él denomina como *cortes inmóviles*, el filósofo desarrolla su teoría expresándolo de la siguiente forma, “lo que nos da [el cine] (...) no es el fotograma, sino una imagen media a la que el movimiento no se añade, no se suma: por el contrario, el movimiento pertenece a la imagen media como dato inmediato”. De aquí que el vínculo entre imagen y tiempo será indisoluble. Deleuze analizó la forma en que la imagen utiliza objetos o sujetos como vehículos para representar el movimiento. Así mismo, le asigna a la imagen una estructura temporal que se vale de la memoria (recuerdos), para lograr diferentes niveles de profundidad al percibirla.

El reconocimiento de la fuerza vital que la imagen posee como reproductora de tiempo, movimiento, relaciones y volúmenes, pero sobre todo como vehículo de información, ha sido desarrollado por diferentes artistas que, valiéndose de las técnicas fotográficas y cinematográficas, producen obras en las que el concepto tradicional de la imagen es puesto a consideración ante la mirada del espectador.

Se puede observar como ejemplo de lo anteriormente mencionado la obra “89 segundos en Alcázar”, video digital de alta resolución realizado en el 2004 por la artista norteamericana Eve Sussman, en colaboración con The Rufus Corporation.



Ilustración # 12
Sussman, Eve. 2004, *89 segundos en Alcázar*

Para *89 segundos en Alcázar*, la artista se inspiró en la obra maestra pintada por Velázquez en 1656, *Las Meninas*. Como se cita en el prólogo de su exposición presentada en el Museo Reina Sofía (2005), Sussman interpreta esta pintura inigualable como un "fotograma que se adelanta 200 años a la fotografía". A lo largo de 12 minutos, la artista recoge en el vídeo la escena de la corte real española que aparece en la obra velazqueña, con todos sus personajes en movimiento.

Considerado por Sussman como el primer momento de *cinéma vérité*, el cuadro de *Las Meninas* ha sido venerado históricamente como innovador por su ambigua calidad fotográfica y por el uso que en él se hace de la perspectiva, mientras entabla con el espectador un diálogo sobre la representación de la imagen.

El desarrollo acelerado de las nuevas tecnologías produce en el individuo una dependencia cada vez mayor de las imágenes en movimiento, de las pantallas de televisión en los hogares, al uso de computadoras dentro y fuera de éstos. La lluvia de imágenes digitales a las que estamos expuestos diariamente en espacios públicos y privados se caracteriza por el concepto de fragmentación al que ya se hizo referencia anteriormente, añadiendo a éste la velocidad como factor determinante.

En base al análisis de la noción de simulacro desarrollada por Baudrillard, Vásquez (2005, p.5), comenta sobre la manera en que esta forma de representación influye en la estructura de nuestros pensamientos,

“La fragmentación de las imágenes construye una estética abstracta y laberíntica, en el que cada fragmento opera independiente pero, a su vez, queda encadenado al continuo temporal de un instante narrativo único. Podemos retener el mundo entero en nuestras cabezas”.

En la última década del siglo XX, Debray propuso sustituir el término *imagen*, por *visual*. En opinión de este filósofo, durante el curso de la historia del arte, la imagen ha sido un concepto estático y generalmente revestido de un carácter divino, en cambio el arte, aunque lento, tiende a mostrar figuras en movimiento. Por lo que señala, “Nuestro visual está en rotación constante, ritmo puro, obsesionado con la velocidad. (...) Lo

visual es mundial (mundovisión), concebido desde la fabricación para una difusión planetaria”. (Debray, 1995, p.177)

En esta misma década, el tema de la velocidad es desarrollado por Virilio (1988). Con una posición determinista atribuye a este concepto, producto de las nuevas tecnologías de información, una forma de control social. Para Virilio, las imágenes no pueden ser consideradas de forma autónoma, todas forman un bloque que las agrupa sin distinción como consecuencia del uso de las técnicas de representación, que a su vez provoca cambios significativos en la forma en que las imágenes son percibidas por el hombre.

Moles (1999, p.11), amplía el campo de estudio y representación de las imágenes y lo sitúa más allá de lo meramente visual. Incluye en su universo lo que denomina imágenes sonoras, táctiles y olfativas, que constituyen, según su definición, un “sistema de datos sensoriales estructurados, que son producto de una misma <escena>”. Se puede encontrar en las obras de carácter inmersivo, que más adelante se presentarán, un ejemplo de la inclusión de varios sentidos en la experiencia estética.

Pese a que los citados autores coinciden en el poder comunicativo y la dimensión social de la imagen, tanto para Debray como para Virilio esa dimensión social tiene un fuerte carácter político, dado principalmente por los grupos que sustentan el poder económico en cada cultura. En cambio, Moles enfatiza las cualidades didácticas que posee la imagen. En su opinión, puede ser usada como herramienta para conocer y

comunicar el mundo que nos rodea, por lo que a través de las imágenes se generan relaciones sociales entre los individuos.

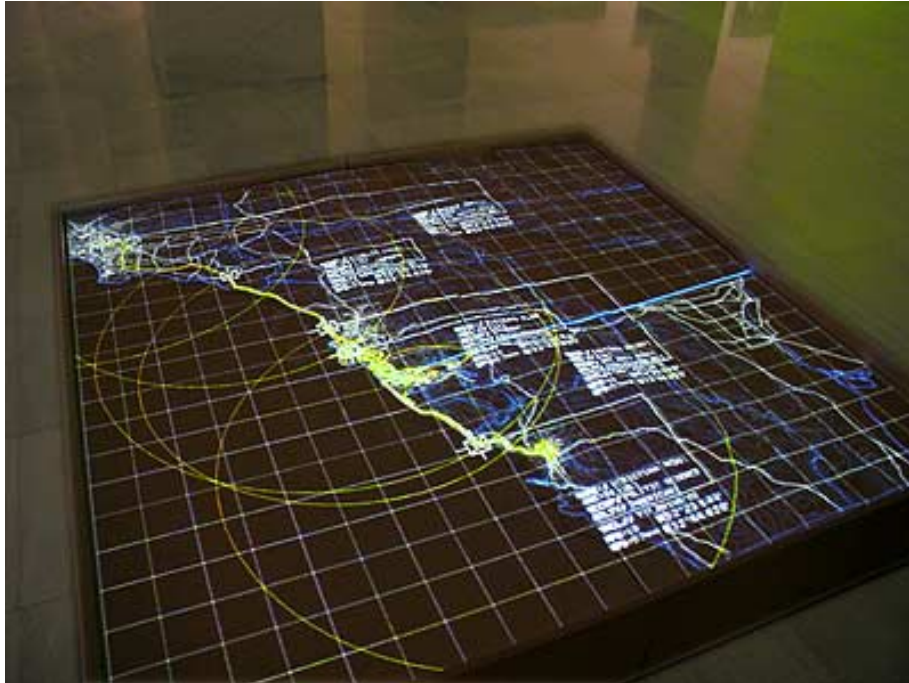


Ilustración # 13
Torolab. 2004-2005, *La región de los pantalones fronterizos*

Anterior a Debray y Virilio, filósofos como Micheal Foucoult y el ya mencionado Deleuze, anticiparon la participación de la imagen en el régimen de vigilancia, control y simulación de la sociedad contemporánea.⁵ Analizando la modificación de nuestra relación con el tiempo y el espacio, estos autores señalaron el interés que caracteriza a muchas de las nuevas formas de agrupación social por controlar el futuro en el presente, es decir, el deseo de volver previsible lo imprevisible. Como resultado de las nuevas tecnologías de comunicación, esta forma de vigilancia se vuelve cada vez más común, se trata de ver todo sin ser visto. En opinión de Brasil (2005) compilado en

⁵ Ilustración #13, 3DS Max, proyector, GPS< Max Script. Esta obra es una tarima con la maqueta topográfica de la zona geográfica de la frontera de San Diego y Tijuana sobre la que se proyecta una imagen de video progresiva la cual registra el tráfico diario de personas. <http://www.torolab.co.nr>
Recuperado 25/06/07

Hernández (2005, p.217), “Lo que nuestra actualidad trae de nuevo en relación con el régimen de visibilidad moderno es su intensificación, a través de la asociación casi inmediata e instantánea entre *imagen e información*”.

El principal peligro que lo anterior conlleva, es restringir el poder de la imagen a sólo una función social, modificando la relación del espectador con ella como consecuencia de los nuevos dispositivos digitales y electrónicos, además de la creciente tendencia a visualizar las imágenes como simples datos, disminuyendo su valor como generadoras de conceptos estéticos y políticos.

El surgimiento del arte multimedia debe ser considerado como el resultado del cuestionamiento de la obra de arte objetualmente condicionada, y no como una consecuencia de la aparición y sofisticación de los medios masivos de comunicación. La tendencia conceptualista, que insistió en la negación del objeto y la difusión pública de la obra, se valió de estas nuevas tecnologías como herramienta para poner en práctica sus principios, otorgándoles un nuevo estatus. De ahí que se inicia un paralelismo en la evolución del arte y el desarrollo de los medios de comunicación.

La manipulación de las imágenes, a la que ya se hizo referencia en las obras de Warhol o Ruschenberg, demostró el interés de los artistas de la segunda mitad del siglo XX de experimentar con las imágenes ya existentes. La realidad o veracidad de la imagen pierde valor frente a su potencial de transformación. La tendencia a imitar o apropiarse de las obras ha sido una constante en la historia del arte pero, en el Siglo XX, los motivos para el uso de imágenes ya existentes estaban relacionados con la

fascinación surgida en los artistas de diferentes disciplinas por el uso de los nuevos medios en sus obras.

En opinión de Manovich (2002, p.5), “La visión vanguardista se materializó en el ordenador”. Ya no se trabajaba directamente con la realidad material, sino con el registro de ésta. La creciente producción y manipulación de los medios genera nuevas formas de visualización. Con la ayuda de las computadoras, se produjo lo que Manovich (2002, p.9), llama una nueva tecnología de la mirada, señalando los alcances de estas nuevas técnicas de la siguiente manera, “El procesamiento de imágenes permite descubrir detalles que pueden permanecer ocultos en una imagen y comparar automáticamente conjuntos de imágenes.



Ilustración # 14
Ousler, Tony. 2004, *Patch*

Deleuze parte del análisis de la imagen y su relación con el orden del tiempo para introducir el concepto de *imagen bifaz*. Se considera de gran interés la forma en que

Deleuze aborda la dificultad de clasificar las imágenes resultantes, de los procesos de manipulación y experimentación con las nuevas tecnologías. En su opinión, esta imagen está constituida al mismo tiempo por una parte actual y una virtual, que no es producto de un “encadenamiento de lo real con lo imaginario, sino de una <indiscernibilidad> de los dos, en un perpetuo intermedio (...) lo que está en juego ya no es lo real y lo imaginario sino lo verdadero y lo falso”. (Deleuze, 1986, p.363).

El principio de la llamada era virtual es, pues, el resultado del uso y la experimentación con las nuevas tecnologías de información. Los cambios económicos y sociales que éstas generaron se verán entonces reflejados en las producciones artísticas contemporáneas, cuyas características abordaremos en el siguiente apartado.

3.2 Real/Virtual en las Producciones Artísticas Contemporáneas

Las actuales configuraciones espaciales y temporales, resultado de los procesos de globalización entre los que sobresale el desarrollo de las nuevas tecnologías, han enfrentado a las prácticas artísticas contemporáneas ante el reto de la representación de un universo en constante expansión y mutación, que desborda la facultad de percepción del individuo forzando su capacidad de abstracción. De pronto, se ha vuelto imposible simbolizar a partir del antiguo lenguaje de los volúmenes. El mismo cuerpo humano experimenta la dificultad de percibir su espacio circundante y representar su posición en el mundo exterior. En opinión de Brissac (2006) compilado en Marchan (2006, p.109),

“Lo que está en juego no se devela a la experiencia, no se manifiesta de modo visible. (...) Requiere la aprehensión de una configuración espacial

que no puede alcanzarse por medio de la investigación directa, un enfoque antifenomenológico, que no se agote en el cuerpo a cuerpo con la obra, un procedimiento que opere con la percepción de procesos más vastos y complejos”.

En 1637, Descartes usó la cámara oscura como analogía de las operaciones realizadas por el ojo humano al observar los objetos. A través de un diagrama titulado *La dioptrique*, comparó el cuarto oscuro con el ojo, el agujero de la cámara con la pupila y el lente con el humor acuoso. Demostrando gráficamente lo anteriormente mencionado por Kepler en 1604, de que la retina en principio observa las imágenes de forma invertida. Se puede observar en los estudios desarrollados por Descartes con objetos tales como espejos y telescopios, así como en sus análisis de los conceptos ópticos de perspectiva, enfoque, etc., su gran interés en distinguir entre la imagen y su representación.

El escepticismo de Descartes (2006) citado en Friedberg (2006, p.52), sobre la certeza del conocimiento queda demostrado con el resultado de sus investigaciones sobre la visión humana, al asegurar que, “La visión estaba determinada por lo que el ojo percibía, idea que daba una prioridad poderosa al sujeto observador”.⁶ La percepción del sujeto toma entonces protagonismo ante el objeto mismo percibido.

⁶ Vision was determined by the perceiving eye, a concept that gave a powerful priority to the viewing subject.

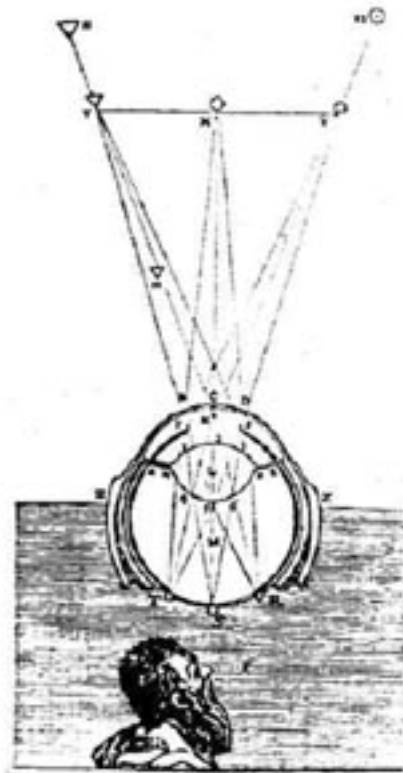


Ilustración # 15
Descartes. 1637, *La dioptrique*

Esta forma de acceder al conocimiento de manera subjetiva es también desarrollada por Maturana, quien realiza su teoría sobre el conocimiento centrándose en el vínculo que se establece entre la realidad, la virtualidad y el observador. Para este biólogo, existen tantas realidades como individuos habitan el planeta, en eso consiste la virtualidad de la experiencia visual. Además considera el lenguaje como el principal conformador de los procesos cognoscitivos, mediante los cuales el sujeto constituye su visión de la realidad. Con su teoría, Maturana (2003, p.7), propone un cambio en las bases tradicionales del conocimiento que tienden a generalizar las percepciones, argumentando que “toda experiencia de certidumbre es un fenómeno individual” superando con esto la tendencia dominante a considerar que “lo que nos parece cierto no puede tener otra alternativa”. Por consiguiente, Maturana observa que no puede haber

unidad en el conocimiento de la realidad, sino que existen diferentes ámbitos de realidades.

Estos nuevos espacios de representación, junto con la génesis de la imagen, han provocado que los hasta ahora conocidos relatos legitimadores del arte y las teorías estéticas tradicionales del siglo XX, se diluyan en un relativismo estético. En la actualidad, es imposible utilizar la reflexión sobre el arte desde la vertiente del creador, que buscaba en las obras lo bello, lo sublime, lo original o auténtico, como producto de la expresión del artista. Ejemplo de lo anterior es la facilidad con que a través del Internet y diversos programas de software se puede copiar, modificar y hacer uso de cualquier tipo de imagen sin restricciones o regulaciones formales sobre derechos de autoría.

En el ensayo titulado *la Ilusión y la Desilusión Estética*, Baudrillard critica como absurda la tendencia surgida tras las teorías conceptuales, que abusó del concepto de liberación de la imagen y la convirtió, con la ayuda de la tecnología, en lo que él llama una imagen de síntesis, o virtual. Provocó, en su opinión, una pérdida de sentido en las formas de representación, dejando de lado su carácter enigmático y su fuerza como productora de ilusión. Baudrillard (1994, p.24) lo expresa de esta forma:

“una imagen es justamente una abstracción del mundo, en dos dimensiones; es lo que le quita una dimensión al mundo real y, por eso mismo, inaugura el poder de la ilusión. La virtualidad, por el contrario, al hacernos «entrar» en la imagen, al recrear una imagen realista de tres dimensiones, o al añadir una cuarta dimensión que vuelve a lo real hiperreal, destruye esta ilusión. La virtualidad tiende a la ilusión perfecta, pero ya no se trata en absoluto de la

misma ilusión creadora y artística de la imagen; se trata de una ilusión realista, mimética, hologramática que acaba con el juego de la ilusión mediante el juego de la reproducción, de la reedición de lo real; no apunta mas que a la exterminación de lo real por su doble”.

En opinión de Baudrillard, las obras resultantes de estos procesos de manipulación de la realidad se encuentran vacías de sentido. Son banales y provocan la ironía como respuesta a la pérdida de la ilusión de los objetos y las imágenes.

Con una visión mas positiva sobre el tema de lo virtual, Lévy analiza la influencia de las nuevas tecnologías de comunicación e información, haciendo énfasis en las mutaciones que se han suscitado principalmente a nivel social, así como las diferentes modalidades de la virtualización. Lévy (1999, p.18), define lo virtual como una dinámica que,

“no se opone a lo real, sino a lo actual. A diferencia de lo posible, estático y ya constituido, lo virtual viene a ser el conjunto problemático, el nudo de tendencias o de fuerzas que acompaña a una situación, un acontecimiento, un objeto o cualquier entidad y que reclama un proceso de resolución: la actualización”.

La virtualización, entendida entonces como un paso de lo actual a lo virtual, podría considerarse como una mutación del objeto. El proceso de virtualización, que caracteriza a muchas de las actividades que el ser humano desarrolla actualmente,

produce lo que Lévy llama “desterritorialización”, que se caracteriza por el desconocimiento de las coordenadas espacio-temporales en las que las muchas de las actividades que realizamos diariamente se desarrollan. Queau (2001) citado en Bellido (2001, p.99) coincide con la anterior afirmación al señalar que “se trata de espacios que no están en ninguna parte, puesto que podemos simularlos en cualquier sitio, e incluso puede llevarselos uno consigo”.

Ejemplo de esto son las colectividades de artistas surgidas a través del Internet a finales del Siglo XX. La primera generación de artistas que creció con videojuegos y computadoras encontró en estas tecnologías la herramienta idónea para manipular imágenes, crear obras tridimensionales, hacer sus propias páginas web, así como experimentar con las primeras ediciones de videos y sonidos digitales. En opinión de Tribe y Jana (2005, p.10), “Internet ha propiciado la formación de comunidades sin tener en cuenta factores geográficos”. El arte surgido como consecuencia de la globalización de culturas y economías, refleja esta nueva dinámica y explora los efectos que tiene sobre la sociedad.⁷

⁷ Ilustración # 16 Esta obra registra usuarios on-line, y ofrece la oportunidad de cuidar plantas vivas a través de Internet, regándolas y abonándolas con un brazo mecánico.
<http://queue.ieor.berkeley.edu/goldberg/garden/telegarden> Recuperado 21/08/07



Ilustración # 16
Goldberg, Ken. 1995, *Telegarden*

De igual forma, los planteamientos sobre la funcionalidad de las obras, en donde el arte se define por la experiencia estética que produce en el receptor, son inoperantes hoy. El espectador se enfrenta a un objeto fragmentado, descontextualizado y fugaz, del cual resulta difícil apropiarse. Como consecuencia, la anteriormente mencionada teoría institucionalista se desestabiliza al desaparecer el espectador contemplador y emerger el usuario-consumidor. Las implicaciones de estos cambios son señalados por Fajardo (2006), compilado en Marchan (2006, p.67), de la siguiente forma:

“Al producirse el arte sin ningún relato legitimador que lo pre-juicie, y sin carga filosófica metafísica alguna, se generan otras sensibilidades y

emociones estéticas, como también distintas formas de catarsis y de experiencias ante una pluralidad expresiva que ha dinamitado los límites de la representación tradicional”.

En consecuencia, se ha desarrollado una creciente atracción en la sociedad actual por acceder y representar mundos imaginarios, construcciones ilusorias y sustitutivas que podrían considerarse como alternativas de la realidad. Como resultado de lo anterior, cada vez se vuelve mas difícil distinguir entre lo que Baudrillard denomina, “simulacros” de acontecimientos y los acontecimientos reales.

Carrillo (2004, p.32) opina que lo anterior es el resultado de un nuevo modo de existir, “La virtualidad es un modo particular de articulación de las actividades humanas”, que se refleja tanto a nivel económico, social o político y que no se puede reducir únicamente a lo tecnológico. Debe recordarse cómo primeramente, en el campo de la literatura, son célebres personajes e historias desarrolladas en mundos mágicos y espacios ilusorios, después el cine con la llamada ciencia ficción contribuye a crear mundos antes nunca imaginables. La tecnología llegó como una herramienta que colaboró a trasladar este mundo visual hacia un mundo virtual.

Lo virtual, aplicado a la creación artística, se encuentra principalmente en las obras de carácter inmersivo, en las que el espectador puede experimentar sensaciones y sentimientos análogos a los que experimentaría en el espacio representado.

Las primeras producciones artísticas que desarrollaron espacios inmersivos fueron realizadas casi 20 años antes de la aparición de la tecnología que haría posible la Realidad Virtual. Como un ejemplo de esto, está la obra realizada en 1970 por Myron Krueger, *Metaplay*. En esta obra el artista, ubicado en un espacio diferente al del público, utiliza tecnologías de sonido y visualización que, integradas a sensores de movimiento, lograban por medio de la computadora la sensación real de encontrarse tanto público como artista dentro del mismo espacio. Las primeras obras de Krueger se distinguieron por crear espacios de inmersión sin que el público tuviera que utilizar adaptadores especiales.

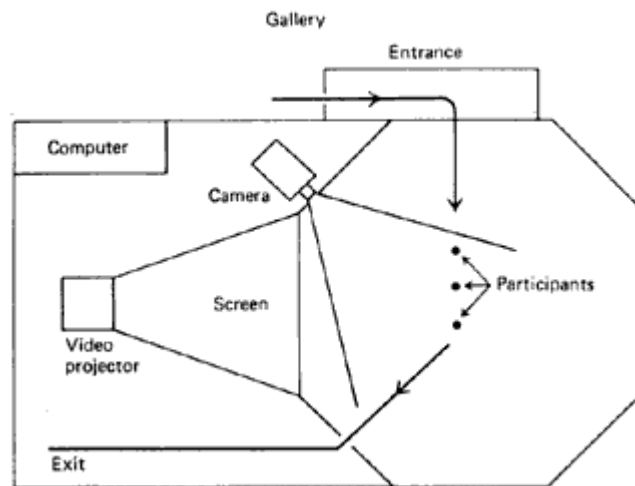


Ilustración # 17
Krueger, Myron. 1970, *Metaplay*, (Memorial Union Gallery)

A partir de 1982, diferentes proyectos que incorporan rayos catódicos⁸ a cascos y gafas fueron desarrollados. Aunque es común pensar que la mayoría de éstos estaban relacionados con simuladores para el ejército y los proyectos espaciales, muchos fueron realizados por universidades como Harvard o el Instituto Tecnológico de Massachussets, en colaboración con los departamentos de arte. No fue sino hasta los años de 1989 y 1990, en que en las respectivas reuniones anuales de la Asociación Americana de

⁸ Rayos catódicos: (CRT, Cathode Ray Tube) Tubo de cristal al vacío con un cañón de electrones en un extremo (cátodo) y una pantalla (ánodo) en el otro, que se utiliza en los monitores de computadoras.
http://home.coqui.net/jspintor/apendice_i.html Recuperado 07/08/07

Computadoras, SIGGRAPH, el tema de los entornos virtuales y la interactividad fueron presentados y discutidos en forma pública.



Ilustración #18
Máquina de simulación de Realidad Virtual

Las primeras obras que se realizaron con sistemas de realidad virtual requerían de guantes y cascos, y eran experimentadas en forma individual. También se desarrollaron a través de simulaciones de vehículos. Las más recientes creaciones se pueden experimentar en entornos en los que el espectador o espectadores, mediante el uso de gafas, transitan con una mayor libertad para percibir el mundo virtual creado por los sistemas utilizados.

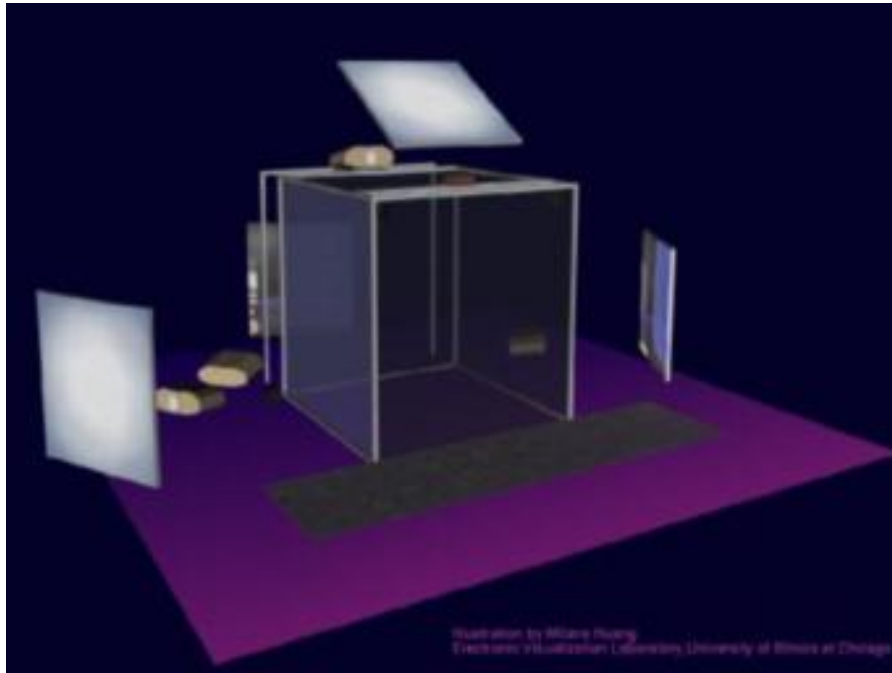


Ilustración # 19
De Fanti, Neira y Roy. 1992, *The Cave*

Partiendo del proyecto The Cave, (Ilustración 19), presentado en SIGGRAPH de 1992, Ton De Fanti, uno de sus creadores, junto con Dan Sandin, han desarrollado a partir de 1996, diferentes proyectos que comparten las características de la primera versión, tales como ser espacios para múltiples visitantes, con tecnología de alta resolución⁹, que cuentan con video y audio en 3D¹⁰. Las imágenes son proyectadas en tres paredes y en el piso, y vistas con lentes polarizados¹¹ de peso ligero. Se proporciona al espectador un sensor de localización y, mientras que éste se mueve dentro de los límites del espacio predeterminado, las perspectivas necesarias y las imágenes proyectadas del ambiente recreado están siendo simultáneamente

⁹ La imposibilidad del ojo humano de observar la cantidad de píxeles que componen una imagen, la cual es observada de forma continua por el espectador. Se requiere un mínimo de 1280 x 720 píxeles. (Scheffer, 2007)

¹⁰ Se utiliza en gráficos, dibujos u objetos construidos por computadora. Partiendo de tres coordenadas (x,y,z), para cada punto creando la imagen desde el fondo del eje "z" hacia el frente del eje "z", creando una ilusión en tres dimensiones de una imagen plana. (Scheffer, 2007)

¹¹ La polarización es una técnica en la cual ciertas dimensiones de la oscilación de la luz están eliminadas. A través de los lentes polarizados la luz es filtrada, modificando la percepción de la imagen. (Scheffer, 2007)

actualizadas para que éstas rodeen y se muevan junto con el espectador. Generalmente, un guía conduce al grupo de espectadores a través de un dispositivo-sensor, mientras una vara interactiva, una especie de *mouse*¹² de 3D, permite a los participantes controlar la dirección de sus movimientos.¹³



Ilustración # 20
Sandin y Di Fanti, 1996, *Cave* (Ars Electronica)

Se considera necesario, llegado a este punto, incluir una definición más técnica sobre el término Realidad Virtual, enfocado específicamente a los procesos que se desarrollan para realizar las producciones artísticas contemporáneas, separándolo un poco de las anteriores perspectivas que abarcan los ya mencionados aspectos sociales, económicos y de comunicación. Con esta intención se cita a Giannetti, quien desde principios de la última década del Siglo XX se ha especializado en Media Art, con marcada acentuación

¹² El *mouse* es un accesorio periférico de la computadora por medio del cual se interactúa con el sistema. Cada software interpreta de forma diferente el uso de éste, a través de las presiones que el usuario da sobre sus botones. (Scheffer, 2007)

¹³ Tres dimensional: en gráficas computacionales/gráficas/dibujos/paisajes/objetos construidos en los que se han utilizados tres coordenadas (x,y,z) para cada punto. Creando la imagen desde el fondo del eje z, hasta el frente del mismo eje, produciendo la ilusión de tres dimensiones en una imagen plana. (Scheffer, 2007)

en estética digital. Giannetti (2002, p.133), define de la siguiente manera la tecnología de Realidad Virtual,

“se compone básicamente de un sistema que sustituye los *inputs*¹⁴ naturales de los sentidos humanos por *inputs* sintéticos, generados por programas informáticos que permiten la interacción entre el usuario de los dispositivos de RV y los objetos simulados y representados por imágenes infográficas en tres dimensiones que pueden ser manipuladas. Estos dispositivos, consisten esencialmente, en un simulador de visión y audio (*Head Mounted Display*), que suele estar equipado con dos monitores de cristal líquido y sistema de sonido, y simuladores de *inputs* táctiles o corporales (*dataglove* o guantes de datos; *data suit* o traje de datos; *eye ball tracking* o dispositivo de rastreo de movimiento de la pupila; biosensores, etc.)”

Para una mayor comprensión de este tema, se incluyen algunas de las características de los sistemas de Realidad Virtual, dentro de los cuales, Giannetti (2002, p.132) distingue seis sistemas interactivos,

1. Sistemas de Realidad Virtual no inteligentes
2. Sistemas de Realidad Virtual con representaciones visuales realistas
3. Sistemas de Realidad Virtual con representaciones fotorrealistas

¹⁴ Sistema de entrada de información. Diccionario Espasa, 2005

4. Sistemas de Realidad Virtual que emplean de forma variable procesos de Inteligencia Artificial para generar objetos sin inteligencia propia
5. Sistemas de Realidad Virtual que emplean de forma variable procesos de Inteligencia Artificial para generar objetos inteligentes y que poseen interfases entre los sistemas de Inteligencia Artificial
6. Sistemas de Realidad Virtual que se emplean para representar estructuras acústicas, sensoriales, gustativas y olfativas

Como se ha venido analizando, dentro de la historia del arte y la estética, la realización de las obras de arte ha estado ligada a la producción de imágenes, por lo que el tema de los espacios de inmersión o ilusión no nace con las nuevas tecnologías. Ejemplo de esto es el uso de la perspectiva, que se consideró por mucho tiempo como herramienta para producir ilusiones ópticas por medio de las cuales el artista podía recrear diferentes espacios.

Marchan (2006, p.42), se refiere al efecto del uso de estas técnicas como *realidades virtuales pasivas o de primer grado*, y considera la realidad que se crea en el ciberespacio como una *realidad virtual interactiva o de segundo grado*. Sobre esto Marchan (2006, p.46) comenta,

“La llamada imagen digital, es independiente de la pantalla en la que aparece, y en cuanto estructura de un acontecimiento espacio-temporal, puede ser manipulada y alterada en sus colores y formas en cualquier momento sin por ello dejar huellas físicas de sus fases anteriores”.

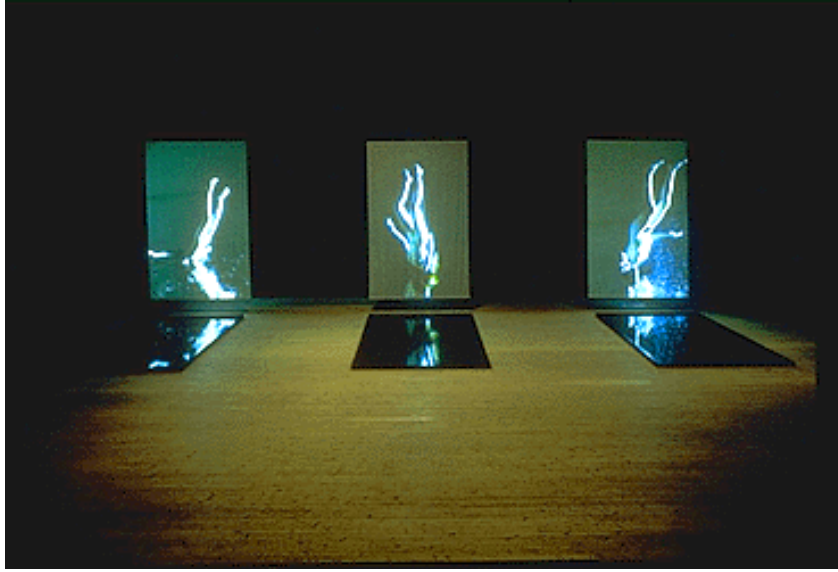


Ilustración # 21
Viola, Bill. 1994, *Stations*

Los días en que tanto artistas como críticos realizaban manifiestos o predicciones sobre el futuro del arte se han terminado, la velocidad que acompaña la creación de nuevas formas de arte digital impide desarrollar o crear nuevas teorías, pues éstas resultarían obsoletas quizás antes de ser publicadas o discutidas públicamente. La atención en el objeto cedió importancia al sinfín de posibilidades que existe dentro de las computadoras y el nuevo mundo al que se puede acceder a través de éstas.

Un nuevo mundo de arte interactivo, que puede ser considerado quizás virtual en su realidad, pero que es completamente autónomo en su desarrollo y existencia. La rápida identificación que surge entre las nuevas tecnologías y el arte es en gran parte el descubrimiento, por parte de quienes implementaban estos novedosos sistemas, de que se requería una gran capacidad de creación e imaginación entre otras, tanto de técnicos como de programadores en el desarrollo de cada nuevo sistema o software. De tal modo

que muchas de las primeras obras realizadas con estas técnicas tienen por autores a programadores.

De esta misma realidad se percataron los artistas, quienes recurrieron a la ayuda de estos especialistas para el aprendizaje de estas nuevas prácticas, así como a su participación en el desarrollo de sus creaciones. Esta colaboración entre técnicos y artistas sigue siendo fundamental en el desarrollo de la inmensa mayoría de las obras que apreciamos actualmente.

Lo que inició con la puesta en marcha de proyectos de interconexión de diferentes fuentes de información y de procesamiento intertextual a través de una red, ha tenido como consecuencia la aparición de una cultura digital, dentro de la cual el arte que se produce tiene como principal característica la interactividad. Carrillo (2004, p.39), señala cómo en la interacción entre realidad y virtualidad éstas “no se contraponen en absoluto, sino que se potencian mutuamente”.

El arte, a través de sus creadores, ha encontrado en estas nuevas tecnologías una forma de representar lo anteriormente sólo imaginado. Las tecnologías de Realidad Virtual permiten a los artistas crear espacios de inmersión en los que pueden, junto con el espectador, sumergirse en sus propias poéticas, trascendiendo así el carácter técnico que las identifica.

Las posibilidades de experimentar a través de dichas obras lo virtual como otra experiencia de lo real son consideradas por Berenguer (2001) citado en Bellido (2001,

p.113), como “La inmersión en un mundo de imágenes, en las que además de la vista y el oído, intervienen los demás sentidos. Se trata de la navegación a través de un mundo irreal, que gracias a la interacción con los sentidos del cuerpo, puede vivirse como si fuera real”. Se podrían considerar estas creaciones como detonadoras de experiencias multisensoriales, que serán características en delante de las nuevas producciones artísticas.

La probabilidad de alterar o modificar las obras como resultado de las interacciones de los espectadores, así como el papel del espectador para el funcionamiento de las mismas, y las consecuencias que esto ha producido en el mundo del arte y particularmente de la estética, serán abordadas en el siguiente capítulo.

3.3 Museos Virtuales. La Transformación del Espacio Institucional en Espacio Virtual

La *cibercultura* es el giro observado en las relaciones sociales surgido con la implantación del Internet a finales de la década de 80. Ya se ha analizado en el Capítulo II cómo esta modalidad ha instaurado nuevas y variadas formas de relacionarse entre los individuos, que han integrado el uso de esta tecnología en el desarrollo de sus actividades cotidianas. Sobresale dentro de esta nueva cultura, una creciente tendencia de quienes la conforman de utilizar este medio como herramienta didáctica, función que

hasta hace un par de décadas correspondía a las diferentes instituciones públicas o privadas de carácter cultural.

En estas condiciones, es evidente que la transmisión y adquisición de conocimientos, al no requerir de espacios físicos determinados, ha obligado a las instituciones educativas y culturales a desarrollar estrategias de aprendizaje sirviéndose de estas tecnologías. Este proceso ha tenido, como en todos los cambios radicales, incontables críticos que ven en su implementación una amenaza para la supervivencia de estas instituciones, o quienes minimizan la influencia de estas nuevas prácticas y las consideran temporales.

Este cambio fue iniciado con el desarrollo de los medios de comunicación, al insistir en borrar a través de su cobertura, las diferencias entre lo que García Canclini ha denominado como *centro* y *periferia* de las sociedades. El paso de las pequeñas ciudades a metrópolis, obliga a los gobiernos a la implementación de la infraestructura mínima requerida para su habitación, situación que ha rebasado en la mayoría de los casos a la planeación de políticas culturales para estas nuevas comunidades. La vertiginosa expansión de asentamientos humanos fue aprovechada por los medios masivos de comunicación como la radio, prensa y en particular la televisión para captar la atención de sus habitantes, convirtiéndose en el nuevo espacio público utilizado para ocupar su tiempo libre. Los centros de educación eran rebasados en su capacidad por el aumento de población. Paralelo a esta realidad, la paulatina desaparición de bibliotecas, museos, librerías y parques, entre otros, fortaleció la influencia de estos medios.

García Canclini (2005, p.171), observó la forma en que el espacio urbano se ha redistribuido, principalmente en los medios de comunicación, en los que además del radio, la prensa y la televisión, incluye a las redes de informática, el cine y los centros comerciales. En opinión del sociólogo, las ofertas culturales que de éstos se desprenden, “tienen la propiedad de vincular vastos sectores de población con experiencias macrourbanas y de otros países. Así, cambia también el sentido de una ciudad como espacio público”.

La fuerte implantación de la red de Internet culminó con la globalización de las conductas individuales. La facilidad y libertad de superación de la dimensión espacio-temporal permite construir un nuevo sistema de relaciones sociales y culturales, sobre el que se asientan las bases para una nueva modalidad de habitar. El espacio físico se trasmuta en espacio virtual.

Al referirse a la forma en que los individuos experimentan el mundo que habitan, Foucault (1984, p.1), menciona cómo “la inquietud actual concierne fundamentalmente al espacio”. Este filósofo califica como estructuras de emplazamiento a las relaciones de proximidad entre puntos o elementos, dentro de los cuales incluye a los individuos, y la manera en que éstos se relacionan. Rebasando los conceptos de localización y extensión asociados tradicionalmente con el espacio, Foucault centra su interés en las formas invisibles que entretejen la red de nuevas relaciones por medio de las cuales construimos el espacio contemporáneo.

De especial interés se considera la observación del filósofo sobre la resistencia que impera dentro de las sociedades, y principalmente de sus instituciones, por permitir lo que él llama “una desacralización práctica del espacio”. Pues éstas siguen controlando nuestra percepción de los espacios que habitamos, insistiendo en separar, por ejemplo, el espacio público del espacio privado, o el espacio de trabajo del espacio de ocio, entre otros. Foucault advierte que ya “estamos en la época de lo simultáneo, estamos en la época de la yuxtaposición, en la época de lo próximo y lo lejano, de lo uno al lado del otro, de lo disperso”.

La *Institución*, definida como “Organismo que desempeña una función de interés público, especialmente educativo y benéfico. *Polit.* Cada una de las organizaciones fundamentales de un Estado”. (Espasa, 2001, p.917), representa en nuestras sociedades el conjunto de ideas, creencias, valores y reglas que condicionan la forma de intercambio social. Por lo tanto su influencia, desde una perspectiva tanto jurídica como cultural, es innegable y ha sido una de las formas de organización tradicional por siglos dentro de la mayoría de los países. De ahí que el impacto provocado por la llegada masiva de los nuevos medios de comunicación sea la punta de lanza de un fenómeno cuya incidencia es imposible calcular actualmente. Particularmente en el ámbito de lo virtual, que desborda ampliamente el limitado campo del arte y específicamente del museo.

Es una realidad que la forma de interactuar o relacionarnos con otros individuos no requiere más un espacio físico determinado. Alternativas como los denominados *chat*

rooms,¹⁵ dentro de la red de Internet, se convierten en sitios de socialización en los que lo virtual se mezcla con lo real. El artista Roy Ascott, (2000), define en su artículo *Arquitectura de la cibercepción*¹⁶, como la ampliación del humano a través de lo que Ascott llama “la tecnología transpersonal”, que es la de la red, la del ciberespacio. Para este autor, los límites entre natural y artificial hoy son irrelevantes. La concepción del espacio que de ello se deriva es una apuesta por la fusión de límites entre realidad virtual y física.

De igual forma, la realidad virtual nos ha llevado a transformar la manera tradicional de aproximarnos a las obras de arte que se exhiben dentro de los museos. Como se mencionó en el punto II de este capítulo, el aplicar la realidad virtual a la creación y presentación de las obras artísticas repercute, no solamente en la obra misma, sino en el espacio que la alberga. Por tal motivo el museo comienza a replantearse la forma en que estas obras serán mostradas al público.

Encontramos que en el celebre pasaje de *Pièces sur l'art* de 1934, Paul Valery (Citado en Benjamin, 1973), presagió la forma en que en la actualidad las imágenes son distribuidas en nuestra sociedad. Palpándolo en la siguiente frase,

“Igual que el agua, el gas y la corriente eléctrica vienen a nuestra casa, para servirnos, desde lejos y por medio de una manipulación casi imperceptible, así estamos también provistos de imágenes y de series de sonidos que

¹⁵ Chat room: Forma de comunicación en tiempo real a través de la red de Internet, que se organizan en torno a un tema específico. http://en.wikipedia.org/wiki/Chat_room Recuperado 04/08/07

¹⁶ Cibercepción: Nuevas formas de conocimientos, nuevas cualidades mentales, nuevas formas de cognición y percepción.

acuden a un pequeño toque, casi a un signo, y del mismo modo nos abandonan”.

Las instituciones museísticas tuvieron un primer acercamiento con el público a través de la tecnología, con la aparición de los CD-ROM¹⁷, a mediados de la década de 1980. La posibilidad de almacenar datos e imágenes en estos discos permitía a los museos ofrecer a sus visitantes una novedosa forma de llevar a sus hogares sus colecciones. Además de facilitar el almacenamiento de datos para quienes desearan consultarlos dentro de sus instalaciones.

Fué a partir de la entrada en funcionamiento de la World Wide Web en 1990, definida como un “sistema de documentos de hipertexto¹⁸ enlazados y accesibles a través de Internet”, y específicamente con la aparición de las denominadas páginas Web¹⁹, que los museos se unieron a esta nueva forma de comunicación, creando sus páginas a manera de digitalización de sus folletos informativos, pero aún sin la posibilidad de algún tipo de enlace.

En 1993, como respuesta al creciente interés de instituciones, galerías y museos en las obras realizadas con nuevas tecnologías, el apoyo institucional se apreció más claramente. Según las investigaciones de Tribe y Jana (2006, p.21), son ejemplo de lo anterior, la exhibición presentada por el museo Salomón Guggenheim de Nueva York, “*Virtual Reality: an Emerging Medium*, una introducción a las aplicaciones artísticas de

¹⁷ Compact Disc-Read Only Memory. Disco de policarbonato plástico que almacena información textual digitalizada y audiovisual.

¹⁸ Hipertexto: Documentos diseñados para transitar por Internet, a partir de un protocolo o lenguaje preestablecido <http://es.wikipedia.org/wiki/Hipertexto> Recuperado 13/08/07

¹⁹Página web: Fuente de información adaptada para la web, que puede contener texto, imágenes u otros contenidos multimedia. http://es.wikipedia.org/wiki/Página_web Recuperado 13/08/07

una tecnología objeto de atención tanto en los medios de comunicación habituales como en las esferas artísticas y tecnológicas de la época: la realidad virtual. Un año después, en 1994, el Metropolitan Museum of Art de Nueva York, pone a disposición de los usuarios de Internet la página web World Wide Arts Resources (<http://wwwar.com>).

Quizás el impulso decisivo para la creación de museos virtuales haya sido el reconocimiento de las magníficas posibilidades didácticas que se brindaría a estudiantes, maestros e investigadores, así como al público en general, de poder acceder a través de la Internet a los acervos de estas instituciones. Principalmente porque la limitación espacial ha sido una problemática común entre los museos a la hora de mostrar al público la totalidad de sus colecciones. Como lo confirma Ames (1999) citado en Valdés (1999, p.210) al señalar que, “La mayor parte de los grandes museos muestran al público entre el 1 y el 5% de sus fondos”.

Gracias a esta nueva red de información, la cantidad de imágenes y contenidos que se desee incluir en la página web es ilimitada. Como resultado, el público está en completa libertad de conocer el conjunto de obras, sin tener que conformarse con contemplar solamente las piezas que se encuentra dentro de una sala de exposiciones, y que, aunque han sido seleccionadas por profesionales, pueden diferir del gusto o interés del espectador.

Si los movimientos vanguardistas surgidos a finales del siglo XIX desconocían las instituciones y pugnaban por su desaparición, la cibercultura se desplazó silenciosamente, nutriéndose de la información que estas instituciones le proporcionaban. Sorpresivamente el arte reclama un espacio propio a través del

usuario-espectador, quien se integra con gran fuerza, demandando y proporcionando información al mismo tiempo, razón por la cual los museos e instituciones culturales no pueden constituirse en elementos aplazantes de la evolución artística.

Su función se expande, de legitimar y salvaguardar las obras, se transforma en un espacio sin límites. Ya no hay paredes, marcos ni pedestales. El museo se integra a este nuevo espacio virtual, buscando redimensionar su quehacer, estar vigente y alcanzar una mayor proyección social.

El museo virtual puede considerarse como un espacio independizado del tradicional espacio institucional y de sus leyes, como un nuevo modo de representación y difusión de las imágenes. La mayoría de los museos cuenta en la actualidad con sus propias páginas web en las que se puede acceder a su colección particular, así como a la información sobre sus exposiciones pasadas, presentes y futuras, incluyendo los programas de extensión que maneja, calendarios de actividades y la información general sobre su funcionamiento.

Existe también un sinnúmero de páginas web que contienen información sobre numerosos acontecimientos artísticos a lo largo del mundo. La mayoría de estas páginas incluyen enlaces entre museos, galerías y los propios artistas. Las hay especializadas en las diferentes manifestaciones, que van desde las tradicionales, como la pintura, escultura, fotografía, cine, música y video, hasta las más recientes como el net.art, los video juegos, los performance multimedia, los medios tácticos, poesía visual y el arte robótico, entre muchos más.

El ICOM (Consejo Internacional de Museos), cuenta con una página web que funciona como biblioteca virtual de los museos en línea a nivel mundial, (<http://icom.museum/vlmp/>) y que hasta la fecha de esta investigación ha sido visitada por casi 6 millones de usuarios.



Virtual Library museums pages
a distributed directory of on-line museums

VLmp
Virtual Library museums pages

Search: Submit

Visitor statistics:  **5939340**

- [Africa](#)
- [Austria \(also in German\)](#)
- [Canada \(also in French\)](#)
- [Croatia \(also in Croatian\)](#)
- [Germany \(also in German, French & Italian\)](#)
- [Italy \(see also selected list\)](#)
- [Japan \(also in Japanese\)](#)
- [Korea](#)
- [Hungary \(also in Hungarian\)](#)
- [Latin America \(parallel in English / Spanish\)](#)
- [Luxembourg](#)
- [Poland \(also in Polish\)](#)
- [Portugal \(also in Portuguese\)](#)
- [Romania \(also in Romanian\)](#)
- [Russia \(also in Russian\)](#)
- [Spain \(parallel in English / Spanish\)](#)
- [Sweden \(parallel in English / Swedish\)](#)
- [Switzerland \(also in French\)](#)
- [UK](#)
- [USA](#)
- [Rest of the world](#)

[Overview](#) | [Mirror sites](#) | [International museums](#) | [Galleries](#) | [Libraries](#) | [Discussion forum](#) | [Books \(also in the UK\)](#) | [Children](#) | [Computing](#) | [Professional contacts](#) | [Other lists](#) | [Submission form](#) | [Redirect](#) | [Wikipedia museums](#) | [Museums Wiki](#)

Maintained by Jonathan Bowen (last updated 1 September 2006)

Ilustración # 22

Página Web, Biblioteca Virtual del ICOM

De igual forma se encuentran museos como el Louvre de París, que en 1995 fue otro de los pioneros en la creación de páginas web (<http://louvre.fr>) y que reporta dentro de ésta cómo entre el 2002 y 2004, el museo recibió la vista real de 6 millones de personas, igualando el número de visitantes virtuales que accedieron a su página.

Este fenómeno propició que un año después se rediseñara su página web, además de crear un departamento independiente enfocado específicamente al Internet. Su

función es mantener una presencia actualizada, así como analizar y satisfacer las necesidades de los diferentes tipos de usuarios que visitan su página.

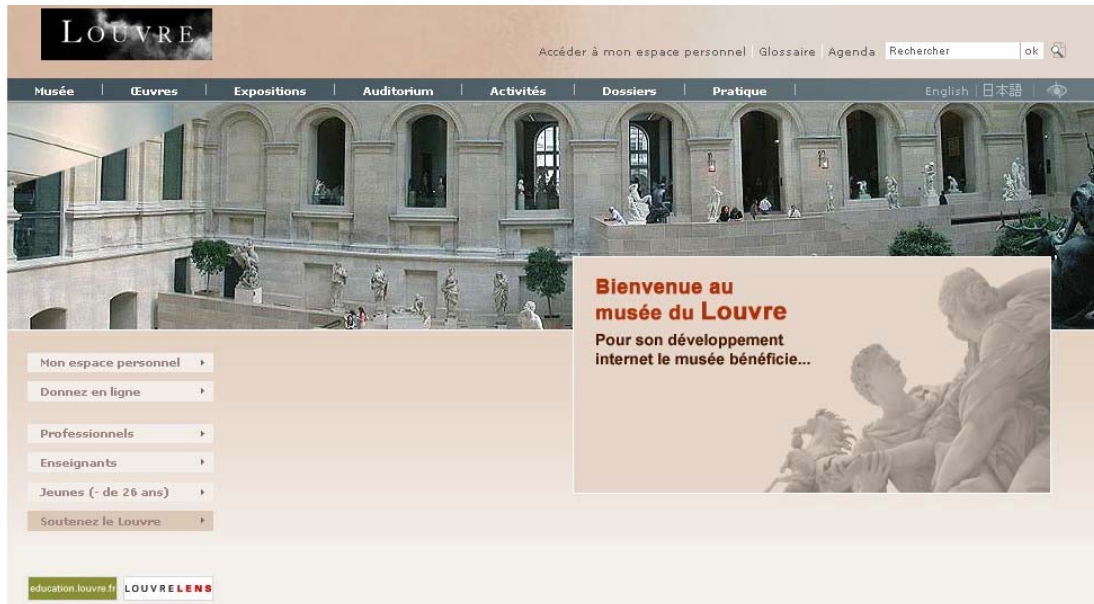


Ilustración #23
Página Web, Museo de Louvre

El arte, que logró tras las vanguardias su asociación con lo cotidiano, encuentra en la red un nuevo territorio por recorrer y en sus usuarios nuevas poéticas que lo nutren. Como señala Lévy (1999, p.39), al entrar la subjetividad humana a la secuencia textual presentada en la pantalla de la computadora, lo virtual aparece, pues es el espectador quien mediante su interpretación multiplica las ocasiones de producción de sentido, enriqueciendo así su lectura.

La visita a los museos ha cambiado en su naturaleza, volviéndose metafórica. La facilidad de acceder a miles de imágenes sin necesidad de transportarnos a los museos, hacer largas filas o pagar cuotas, convierten esta experiencia en lo que Malraux denominó en 1947 como el *Museo Imaginario*, también llamado *Museo sin Muros*.

Sobresale dentro de la particular concepción del arte y la cultura que caracteriza la visión de Malraux, la idea de que los museos imponían al espectador una relación con la obra de arte. La museografía obstaculizaba su mirada, y por lo tanto influencia su juicio. Para Malraux (1999) citado en Battro (1999, p.4) la imagen, una vez dentro de la institución, es irremediabilmente transformada por su espacio. Y lo expresa de la siguiente manera,

“Nuestra relación con el arte, desde hace más de un siglo, no ha hecho mas que intelectualizarse. El museo impone un cuestionamiento a cada una de las expresiones del mundo que ha reunido, una interrogación sobre qué es lo que los une”.

Si se considera el privilegio que posee el arte para mostrar en sus obras una ilimitada posibilidad de experiencias estéticas, entonces la teoría de Malraux se anticiparía al surgimiento de los museos virtuales, pues brindaría al espectador la oportunidad de sustraer de un espacio institucional las obras poniéndolas a disposición de un nuevo espectador.

No se contempla en ningún caso a este tipo de museos como sustitutos de los reales, sino como una expansión inevitable de estos últimos, debido a la irrupción de la tecnología en todos los ámbitos de nuestra vida. Podría verse como la continuación del proceso que dio origen al museo como se conoce actualmente. Recordemos cómo los cambios sociales y económicos surgidos tras la Revolución Francesa, provocaron por parte de la sociedad la demanda al acceso a las colecciones de arte entonces en poder de la aristocracia. Actualmente esta nueva cibercultura demanda igualmente de las instituciones artísticas este acceso, pero de una forma diferente, sin trabas que

obstaculicen un conocimiento objetivo, disociándolo de significaciones previas y valores preestablecidos.

Se reconoce la excelente herramienta que representa la existencia de los museos virtuales como facilitadores de material académico y de investigación. Pero sobre todo, como una alternativa para la estimulación y generación de nuevos juicios que sirvan para complementar y actualizar las teorías estéticas tradicionales. Coincidimos con Deloche (2001, p.203) quien en relación a estos nuevos espacios de comunicación, analiza su carácter virtual como un concepto revolucionario dentro del arte. Es “el concepto de la desestabilización y el desarraigo; es lo que obliga a salir de los caminos trillados del pensamiento, a renunciar a los dogmas, ya sea el dogma de la obra espejo o el de santuario”.

Capítulo IV

De la Estética de la Recepción a la Estética de la Participación

4.1 La Interfaz como Generadora Cultural

Nuevas prácticas y dinámicas realizadas a través de las tecnologías informacionales imponen nuevas formas de relacionalidad. El deseo por la posesión de bienes materiales que caracterizó a las sociedades postindustriales no es ya representativo de la sociedad actual. Se observa en cambio, como los individuos muestran una propensión cada vez mayor de acceder precipitadamente a los procesos tecnológicos que surgen continuamente. Se contempla una especie de búsqueda ininterrumpida y sin final aparente de todo tipo de información, que tiene como consecuencia una alteración del yo, y parece poner en peligro la subjetividad e individualidad humana.

Esta relación del hombre con la máquina ha sufrido una gran transformación, en opinión de Prada (2005, p.3),

“Frente a la antigua relación basada en el uso, en el cuidado y administración de la acción de la máquina, en su manejo, los principios que se ponen en marcha hoy, establecen una relación ser humano-máquina basada en una comunicación interna y mutua”... “Pasamos de ser los agentes al cuidado de su acción a convertirnos en partes constituyentes intrínsecas de ella”.

El aumento en la dependencia de las máquinas informacionales crea una dimensión social, en la que las relaciones humanas son cada vez más producto de la intermediación de estos aparatos. Tanto dentro de la privacidad de los hogares como en los ámbitos de trabajo y de estudio se ha generalizado el uso de la tecnología como prerrequisito y facilitador de los procesos de comunicación e interacción entre individuos.

La primera máquina que agrupó los elementos mínimos de una computadora personal fue construida a principios de la década de los 70, en el Centro XEROX de Investigación de Palo Alto, California. Según la información obtenida en el sitio Web de ArtMuseum.net (2007), La idea era crear una computadora interactiva en tiempo real, gráfica y totalmente autónoma. Esta página menciona el trabajo y las ideas de Alan Key como fundamentales para el entendimiento de los sistemas multimedia. Como líder del proyecto, Key desarrolló lo que se considera el avance más significativo con respecto a la interactividad humano-máquina, la interfaz gráfica del usuario (GUI).

Este formato introdujo la idea de la representación gráfica de funcionamiento por medio de íconos. La pantalla fue considerada un escritorio en el que el usuario podía manipular conceptos e ideas en tiempo real. Citando la información obtenida en <http://xeroxstar.tripod.com> (2007), Key consideraba esta tecnología de comunicación como “un medio dinámico de pensamiento creativo”



Ilustración # 24
XEROX, Alto III. 1976, *The Smalltalk*

En 1984 estos esfuerzos culminaron en un producto real. La empresa Macintosh, lanzó al mercado *Apple*. Clasificada en su nacimiento como una herramienta más para producir contenidos culturales, la interfaz experimentó un gran cambio en su definición e identidad una década después de su aparición.

Manovich (2005, p.119)), define la forma en que en la actualidad el usuario interactúa con el equipo o máquina informacional, de la siguiente manera:

“La interfaz comprende los dispositivos de entrada y salida física de datos, como el monitor, el teclado, y el ratón. Integra también las metáforas que se usan para conceptualizar la organización de los datos informáticos”... “Por último la interfaz de usuario incluye también maneras de manipular los datos, es decir, una gramática de las acciones significativas que el usuario puede realizar con ella”.

Por medio de acciones simples como el borrar, copiar, guardar y cambiar de nombre los archivos, así como el hacer uso de los programas que contiene, o ajustar datos y fechas entre otras, la interfaz del usuario se convirtió en un receptor de diversas formas culturales que, al pasar por ella, van dejando su huella y conformando un lenguaje cultural propio de la red, que tiene su forma particular de representar la memoria y la experiencia humana. En opinión de Kutschat (2005) compilado en Hernández (2005, p.196), “la interfaz actúa como un traductor (mediador) entre dos o más sistemas, volviéndolos sensibles entre sí”.

Por lo tanto, la interfaz del usuario ha provocado un replanteamiento de la posición del sujeto con respecto a la máquina, que paulatinamente ha nivelado la importancia de cada uno en base a la mutua influencia que ejercen en el proceso de comunicación. Cada información transmitida influye y define el sistema que los comunica.

La invención de las computadoras es el resultado de la capacidad creativa del ser humano, quien a lo largo de su historia desarrolló diversas formas de comunicación y lenguajes, algunos de los cuales perduran hasta la actualidad. De igual forma inventó objetos y artefactos con la capacidad de ampliar y transformar el medio ambiente y la forma de acceder al conocimiento. El cuerpo humano es la principal interfaz entre el ser humano y el mundo en el que habita. Las máquinas o computadoras que el hombre creó son una extensión de su cuerpo físico y que amplía el potencial creativo de éste a través de la interfaz con las máquinas.

Como una muestra de lo anterior, Manovich (2005), considera que el cine, la palabra impresa y la interfaz entre el hombre y las computadoras, son las tres tradiciones que han desarrollado una manera singular de organizar la información que se le presenta al

usuario o público espectador. Aunque la interfaz del usuario es esencialmente un sistema de controles para utilizar un aparato, ha logrado producir nuevos modelos de comunicación cultural, como lo han hecho desde su aparición el cine y la prensa.

Cada una de estas modalidades de comunicación ha constituido un lenguaje cuyas convenciones se han mezclado con las formas o tradiciones culturales de los diferentes públicos o usuarios. Poseen sus propias gramáticas y metáforas de funcionamiento, además cada una presenta una interfaz física diferente.

Cuando se hizo referencia en el capítulo anterior a los museos virtuales, se mencionó cómo a través de páginas web o CD-ROM se intentaba recrear las experiencias museísticas. Gracias a los diseños tridimensionales, el usuario puede circular estos espacios por medio del uso de menús jerárquicos establecidos por los diseñadores de estos sistemas. La totalidad de los datos culturales que posee un museo puede ser sustituida por una base de datos informática.

Entonces, la interfaz cultural es considerada como un híbrido que toma y reformula de los medios anteriores a ella, como el cine, la televisión y la prensa, sus convenciones. Apropiándose de los entornos físicos construidos por el hombre e integrándolos a sus diseños, logra proporcionar al usuario experiencias cada vez más inmersivas de los objetos culturales tradicionales como serían las visitas a museos y bibliotecas o el ver una película o leer un libro.

Una importante diferencia en relación a los medios anteriormente citados es el hecho de que, dentro de éstos, se podía considerar una ventana o marco único para la representación de las imágenes, en cambio la interfaz gráfica del usuario presenta múltiples imágenes enmarcadas, simultáneamente y en un mismo espacio, que sería la pantalla de la computadora. Friedberg (2006, p.194), analiza el nuevo modo de percepción que se vislumbra en la cultura visual contemporánea, según sus observaciones,

“...es múltiple y fracturado. Es ‘postperspectivo’ –no se encuentra enmarcado en una sola imagen centrada fijamente; ‘postcinemática’ –no está proyectada sobre la superficie de una pantalla, como lo estuvo la cámara obscura; ‘post-televisiva’ –no es unidireccional en el modo de enviar y recibir”.²⁰

Con sólo un poco más de dos décadas de existencia, la interfaz ha sufrido un cambio significativo, pues las convenciones de ésta se integran a nuestra realidad física. Como lo señala Kutschat (2005) compilado en Hernández (2005, p.197), en la actualidad,

“Innumerables proyectos de interfases tratan de encontrar alternativas para la integración, entre el hombre y el sistema computacional. Esas iniciativas son remarcables en los campos de la medicina, de la automatización industrial y de la robótica, siendo aplicadas en teleoperaciones, líneas de montaje, sistemas de distribución de cartas,

²⁰ “...is multiple and fractured. It is “postperspectival” –no longer framed in a single imagen with fixed centrality; “postcinematic” –no longer projected onto a screen surface as was the camera obscura; “post-televisual” no longer unidirectional in the model of sender and receiver.”

ambientes (públicos y privados) y objetos: de la ciudad a la aspiradora”.

Un cambio cualitativo en las formas de comunicación se puede apreciar en lo relacionado al factor temporal. Las acciones o experiencias que efectúa el sujeto, deben distinguirse entre las realizadas en tiempo real, simulado o híbrido. En opinión de Giannetti (2002, p.116), culturalmente la interfaz humano-máquina, “da testimonio de la transformación de la cultura basada en la escritura, las estructuras narrativas logocéntricas y los contextos reales, hacia la cultura ‘digital’ orientada a lo visual, sensorial, retroactivo, no-lineal y virtual”.

La interfaz, a diferencia de los anteriores medios de comunicación tradicionales, ha hecho posible un flujo de información que ya no se da desde un centro hacia una periferia pasiva. Esta naciente cultura de comunicación logra la reversión del flujo de información, instaurando nuevas formas de interacción, de arquitectura y de comunicación con objetos y ambientes de trabajo, estudio, aprendizaje y entretenimiento.

Los productos culturales convencionales se basan en la utilización de determinadas formas de expresión. Tradicionalmente, la base expresiva de la poesía ha sido el texto verbal, mientras que el cine se ha valido del audiovisual. La interfaz, al integrar e interconectar experiencias comunicativas que se basan en múltiples formas expresivas, desdibuja significativamente la unicidad del producto cultural, ampliando la relación entre las capacidades perceptivas y cognitivas del ser humano.

Por otro lado, la utilización de interfases basadas en sistemas icónicos, que se pueden animar, asociar y transformar significativamente representando entidades, relaciones y acciones de manera intuitiva, y la universalidad del lenguaje audiovisual, ayudan a superar las barreras idiomáticas propias de la comunicación que se basa exclusivamente en el texto verbal, creando así significados culturales que propician la interacción e integración del conocimiento.

La influencia de estas tecnologías de retroalimentación y de interacción humano-máquina es el soporte principal de las producciones artísticas contemporáneas que a continuación analizaremos.



Ilustración # 25

MacMurtrie, Chico. 2000, *Skelli (Skeletal Reflections)*

4.2 La Interactividad y su Análisis Estético

Como ya se ha mencionado al inicio de esta investigación, durante siglos la reflexión sobre lo estético estuvo centrada principalmente en el objeto artístico. Desde finales del Siglo XIX y a lo largo del siglo XX, las fronteras entre los espacios asignados

tradicionalmente para los creadores y los receptores de arte, han ido desapareciendo gradualmente.

A mediados del siglo XX, movimientos como el Neo-Dada, el Fluxus y el Nuevo Realismo entre otros, fueron precursores de manifestaciones artísticas que intentaban lograr una comunicación en red a gran escala. El denominado *arte postal* surgido en 1963, hizo uso de una estructura en red ya establecida como lo era el correo, en un intento por desafiar los límites y convenciones del sistema oficial del arte. Centenares de artistas de todo el mundo se unieron a este ejercicio de participación abierta y sin censura, en el que el objetivo era lograr un flujo de intercambio de creaciones y experiencias artísticas, estableciendo de esta manera diálogos sin fronteras, trascendiendo el valor comercial o juicio estético de las obras.

Entre los artistas representativos de este movimiento se encuentran On Kawara, quien envió a colegas y amigos telegramas y postales con las leyendas de *I am still alive* y *I went and I met*, respectivamente. Además de Kawara, destacaron Eugenio Dittborn, Paulo Bruscky y Ray Johnson. Este último fundó en 1962, *The New York Correspondance School of Art*. Algunas de las reglas que caracterizaban el arte postal pueden ser consideradas como características actuales del arte que circula dentro del Internet. Por ejemplo, las obras no se comercializaban, no existían jurados de admisión, no se devolvían, no había ningún tipo de censura y se permitía una completa libertad de medios y soportes.

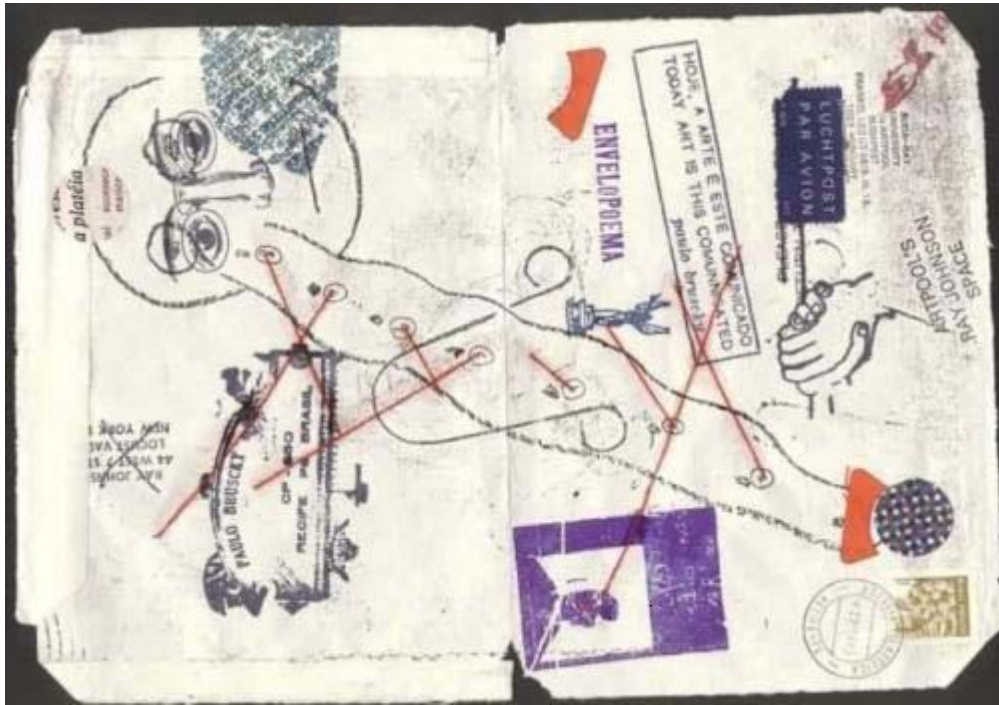


Ilustración # 26
Bruscky, Paulo. 1974, *Envelopoema*

Con la misma tendencia a no considerar el arte como propiedad exclusiva de museos y galerías, los artistas pertenecientes a los mencionados movimientos Fluxus y Neo-Dada acogieron al público como participantes y actores dentro de sus presentaciones, haciendo de esta propuesta un recurso estético frecuente. Este movimiento de talla internacional incluía artistas, escritores, directores de cine y teatro, así como músicos. Denominados como *performances* y *happenings*, estas representaciones artísticas tenían lugar comúnmente en espacios públicos abiertos. La colaboración entre artistas de diferentes manifestaciones se hizo cada vez mayor, propiciando la necesidad de incluir los nuevos adelantos tecnológicos como soporte técnico en sus representaciones.

Los primeros performances realizados en la década de los 60 con tecnología multimedia se multiplicaron rápidamente. La inclusión del video como herramienta base, permitió a los artistas experimentar con la imagen, el tiempo y por sobre todo con las reacciones del espectador en una especie de juego de manipulación de éstas, que ayudaba a los artistas a comprender la forma en que el público percibía las obras y estableciendo una nueva estética que busca ampliar la comunicación superando las barreras de la estructura monológica de los medios audiovisuales.

La idea de transformar los medios de comunicación discursivos, como la prensa, la radio, el cine y la televisión en medios participativos puede ser considerada como un verdadero punto de inflexión. Teóricos y críticos de arte contemporáneo coinciden en considerar al artista Nam Jun Paik, como uno de los exponentes más representativos dentro de la corriente de los performances multimedia. Con una formación dentro de la música, Paik experimentó con variadas formas artísticas entre las que sobresalieron la inclusión de pantallas de televisores y computadoras, así como el uso de música electrónica dentro de sus presentaciones en vivo. Entre sus proyectos más importantes sobresalen *Nine Minute Live*, presentado en la Documenta 6 de Kassel en 1977 y *Good Morning Mr. Orwell*, realizado en 1984 en colaboración con el Centro Pompidou de París y la cadena WNET-TV de Nueva York, que fue considerada la primera instalación satelital a nivel internacional.

Otros artistas, igualmente importantes que desarrollaron nuevas prácticas y procesos con la idea de lograr una mayor comunicación y participación del espectador fueron Roy Ascott, quien en 1980 desarrolló *Terminal Consciousness*, un proyecto pionero en red realizado por ocho artistas conectados entre sí y con un banco de datos en

California; Kit Galloway y Sherrie Rabinowitz, cuyo proyecto *Electronic Café Internacional*, fue presentado en el Festival Olímpico de Arte de Los Angeles en 1984; así como Robert Adrian, Norman White, Jean Marc Philippe y Roberto Barbantini, entre otros.



Ilustración # 27
Paik, Nam Jun. 1971, *Concerto for TV, Cello and Videotape*

Anticipando un protagonismo nuevo para el espectador, artistas como Lucio Fontana, ya anunciaba en su propuesta conocida como *Manifiesto Blanco* realizada en 1946 (2007), la necesidad de incorporar al desarrollo de la experiencia artística todas las facultades del hombre, que Fontana denominaba como “arte integral”. Finalizando este manifiesto

con la afirmación de que “El arte Nuevo requiere la función de todas las energías del hombre, en la creación y en la interpretación. El ser se manifiesta integralmente, con la plenitud de su vitalidad”.

Como resultado de esta creciente fusión entre el artista y su público, se observó una tendencia predominante en los estudios estéticos realizados a mediados del siglo XX, a inferir al arte un estatuto cultural, en el que el contexto antropológico y social se integra a la obra de arte.

Aunque la Teoría Estética de Adorno (1970), está constituida principalmente en la relación del arte y la sociedad sin profundizar en el papel del receptor, el esteta reconoce la importancia que tiene para la existencia de la obra la opinión de quien la observa. Sobre esto Adorno (2004, p.453) comenta cómo la estética exige ante todo el despliegue de las obras, puesto que éstas “llegan a ser lo que son porque su propio ser es un devenir, provocan formas del espíritu mediante las cuales ese devenir se consuma, como el comentario y la crítica”.

A principios de la década de los 80, autores como Margolis y Danto colocaron las cualidades estéticas que definen la obra de arte dentro de un contexto histórico-social. En su obra *La Transfiguración del Lugar Común. Una Filosofía del Arte* (1981), Danto, citado en Solana (1988) compilado en Trione (1988, p.191), define como “Propio de la obra de arte es el ofrecer y exigir interpretación; por la actividad hermenéutica depende la obra de un contexto cultural...”. Ya anteriormente, Gadamer en su obra *Verdad y Método* (1960), califica la experiencia estética como una variedad de las experiencias históricas del sujeto, por lo tanto no las analizaba como experiencias individuales ni

privadas, sino sociales. Pero aclarando que esto no significaba que las considerara universales, sino que estaban en parte conformadas por el entorno cultural del individuo que las observaba.

Es dentro de éstas y otras teorías contrarias al idealismo moderno, que el sujeto receptor cobra por primera vez importancia. Se reconoce el potencial creador de éste, al ser capaz de otorgar al objeto artístico categorías estéticas.

Iser (1989) compilado en Warning (1989 p.151) realizó en los años 60 estudios sobre los efectos de los textos y sobre el papel del público lector en la configuración y transformación de las obras literarias. Como resultado de sus investigaciones se reivindica el papel activo del receptor, y “Se rebasa así –y provocativamente- la función poética asignada al lector en la historia más reciente de la aisthesis: la de provocar, en él, una imaginación y reflexión personal propia”.

Denominada como teoría de la recepción, este nuevo paradigma reconoce como imprescindible la mirada del espectador para la existencia de la obra, ésta cobra vida y su significado se potencia frente a las infinitas interpretaciones del espectador. Desde esta perspectiva, la obra concebida como texto alcanza su máximo valor sólo a través de su recepción, es entonces que se constituye en obra artística.

Con una posición más radical en cuanto el papel del autor con respecto a su producción y frente al espectador, encontramos en la obra póstuma de Barthes *El Susurro del Lenguaje*, el ensayo *La Muerte del Autor* (1994, p.71), en la que el filósofo habla acerca del carácter inmóvil de las obras literarias y reconoce al lector como destino del

texto. Además, le brinda a éste la oportunidad de extender su travesía como resultado de las múltiples interpretaciones posibles por parte de quienes lo recorren, concluyendo Barthes este ensayo con la afirmación de que “el nacimiento del lector se paga con la muerte del Autor”.

La teoría de la recepción, pese a ser una de las primeras en otorgar abiertamente un valor al espectador, limita su contribución en la práctica artística. Ante las nuevas representaciones del arte actual, el objeto antes sagrado se derrumba, e irrumpe el carácter de la interacción con lo allí presentado. El espectador, ya no sólo interpreta, valora o dota de sentido a la obra. Aparece en opinión de Fajardo (2005), compilado en Hernández (2005, p.294),

“un público que interviene, actúa en y sobre la propuesta artística; un público que interactúa en los procesos tanto de producción (creación) como de recepción de la obra. La transformación de lo contemplativo es evidente: se rompe el silencio extático y se entra al silencio sonoro, a la co-creación programática del artefacto artístico”.

En relación a este concepto de interactividad se encuentran posiciones escépticas, como la de Manovich, quien considera que la “interactividad” es una especie de mito, puesto que la interfaz del usuario es interactiva por definición. Está constituida sobre esa premisa, por lo tanto no es una característica del sistema. El diseñador de los software programa de antemano las asociaciones, en lo que Manovich (2005, p.109), considera una “objetivación de los procesos mentales internos y privados”. En su opinión, más que

interactuar con los sistemas, el usuario se identifica con los procesos cognitivos y la trayectoria mental de quien los diseña.

A este respecto Iser (2001) citado en Deloche (2001, p.36), considerado junto con Jauss uno de los principales integrantes de la escuela de Constanza, escribió en el prólogo de su obra, *El acto de leer, Teoría del efecto estético*, que “el texto da por sí mismo y anticipadamente su modo de recepción y cuyas estructuras ponen en movimiento, y hasta cierto punto, controlan los procesos de recepción”. Tanto Manovich como Iser, consideran que el punto focal de análisis debería de ser el impacto de la obra sobre el lector y las experiencias que de esta interacción con la obra se suscitan en él.

Por otra parte, también el papel del artista sufre una trascendental transformación. Si en opinión de Barthes muere como consecuencia del nacimiento del lector, ante el arribo de las nuevas tecnologías, renace. Ya no es más el genio intocable. No acapara el proceso creador, sino que reconoce y experimenta con el carácter abierto de su obra por medio de acercamientos multidisciplinarios a éstas, gracias a la colaboración de artistas y técnicos. Los antiguos talleres se vuelven obsoletos y los nuevos estudios dan cabida a equipos de especialistas en nuevos medios, formando un collage de lenguajes, pero intentando preservar la autonomía de cada disciplina, trabajando en conjunto para resolver las proposiciones de los artistas.

Pese a que la obra de arte es considerada como la culminación de una idea o intención, desde la perspectiva de las teorías estéticas, el conocimiento y dominio por parte de los artistas de las herramientas y técnicas con las que sus obras son realizadas,

es primordial. Sobre todo cuando debido a la inclusión del público dentro de las propuestas artísticas, tanto ciencia como arte, dejan de permanecer bajo el control de lo que Rousseau denominaba como *élite*. Bayer (1965, p.173), hace una interpretación del pensamiento que Rousseau manifiesta en 1750, en su *Discurso sobre la ciencia y las artes*. En su opinión, para el filósofo, “La evolución de las artes y de las ciencias conduce en la civilización moderna a una verdadera corrupción moral”.

La unión del arte con la tecnología desarraiga el arte de su propia tradición y permite el desarrollo y ejercicio de la capacidad de juzgar o capacidad crítica, instaurando una democratización cultural opuesta a la filosofía de Rousseau, que reducía al individuo común a un ser social, restringiendo sus facultades cognitivas. Como lo expresa Jiménez (2003, p.133), “El espectador crítico de nuestros días debe aceptar la inevitable *pluralidad de la representación*, de códigos y lenguajes que esto supone y examinar cada propuesta a la luz de su coherencia interna, conceptual y poética”.

La interactividad transforma el arte en un sistema, éste deja de ser considerado como proceso y se convierte en una constante verificación del mundo mismo. El carácter dinámico que prevalece en las nuevas creaciones artísticas, es en opinión de Weibel (2007), consecuencia de los tres elementos característicos de la imagen digital, “virtualidad (el modo en que se salva la información), variabilidad (del objeto de la imagen) y viabilidad (tal y como la despliegan los esquemas de comportamiento de la imagen).

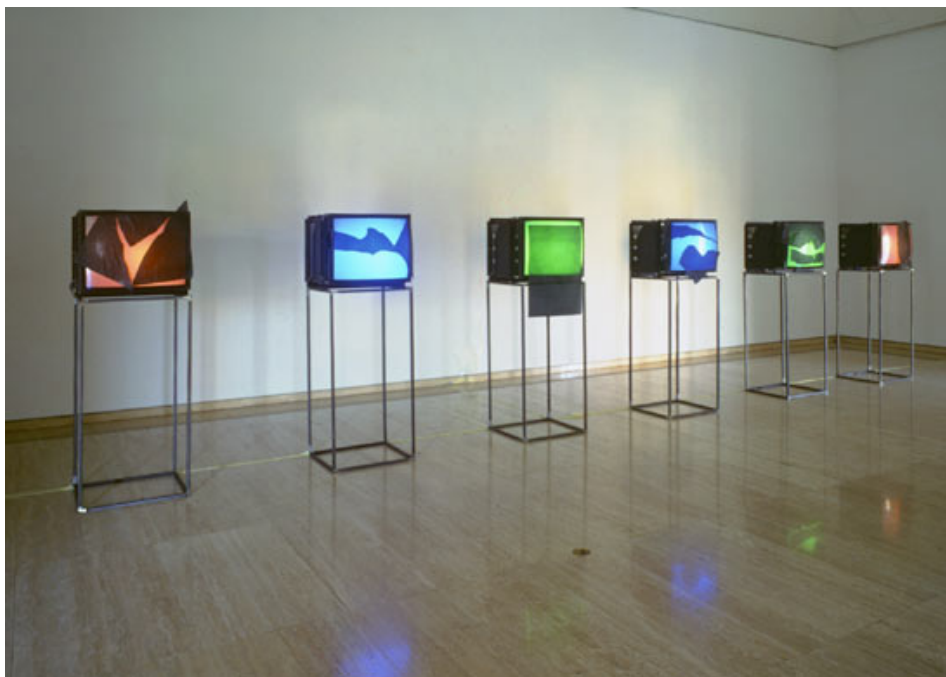


Ilustración # 28
Rosenbach, Ulrike. 1988, *Zenkocher*

Las primeras producciones artísticas de los precursores de esta nueva dinámica de creación realizadas entre los años 60 y 80, estaban condicionadas por el limitado conocimiento y acceso del público a la naciente tecnología multimedia, que como se mencionó en el apartado anterior, fue puesta al alcance del público masivo a mediados de la década de los 80.

Tras una rápida familiarización con el uso y los alcances de cámaras fotográficas y de video digitales, así como de la interfaz de usuario, los modernos espectadores comenzaron a interactuar con las obras, manipulándolas y tomando el lugar del artista. El sujeto toma conciencia de su propia capacidad creadora. Este auto-descubrimiento es quizás el factor fundamental que obligó a teóricos y críticos del arte a la reconsideración y reformulación de los juicios estéticos imperantes.

La participación del espectador, no sólo repercute en la obra y en su proceso de producción, sino que lo afecta directamente de forma individual y colectiva. Aumont (2001, p.233), analiza los efectos de esta interacción de la siguiente manera,

“La obra de arte es un momento de exploración de un mundo (eventualmente limitado al mundo del arte), pero es también la huella de una invención; por eso es una reserva insondable –tal vez infinita, como dice Schelling- de efectos sobre quien, al final del proceso artístico, es su destinatario y algo así como su productor asociado: el espectador”.

Ampliando el enfoque del sujeto como co-creador, Sánchez Vásquez analiza la necesidad de extender la creatividad a una escala social, para así poder ver los resultados de la evolución del proceso artístico y sus participantes, reflejados a un nivel mayor al que tradicionalmente ha estado restringido. Sobre esta cuestión Sánchez Vásquez (2006) compilado en Marchán (2006, p.24), comenta que el objetivo de su análisis es, “llamar la atención sobre las nuevas perspectivas que abría el arte a la sociedad, esta ‘socialización de la creación’ como el modo de apropiación estética más adecuado para una sociedad que se rija no ya por el principio de rentabilidad, sino por el principio creador”

De cara a este sinfín de posibilidades, la distancia entre el espectador y la obra se modifica. La contemplación se convierte en un juicio crítico y reflexionante, que en palabras de Fajardo (2005) compilado en Hernández (2005, p.295), “rescata la capacidad de disentir”. Surge una estética que abre posibilidades cognitivas; a una

mayor superioridad tecnológica corresponde también una mayor complejidad psicológica, que según Giannetti (2005, p.6) coloca tanto a artistas como espectadores frente a “una dimensión no solo extranatura, sino también extracorpus, originada por los sistemas digitales de realidad, vida e inteligencia artificiales”

En opinión de Molinuevo (2006) compilado en Marchán (2006, p.100), un giro hacia el individuo caracteriza las nuevas teorías estéticas. Este ya no puede ser considerado dentro de una masa, ni como simple operador pasivo sin propuestas pensantes. Por el contrario, dentro de la cultura actual:

“Hay una mediación y es la del ‘público’, que no es exactamente el ‘pueblo’. El es el destinatario inmediato de la obra. Esa redefinición es fundamental, ya que es el auténtico intermediario, alguien receptivo, pero también activo, que transmite, pero no sólo eso, sino que también transforma”.

La nueva concepción del espectador, la irrupción de las nuevas tecnologías dentro del arte y el cambio en la sensibilidad que la era global ha operado, ha colocado al museo actual en una posición de apertura ante las nuevas formas de representación, pero sobre todo ante una profunda reflexión sobre sí mismo.

4.3 El Museo del Siglo XXI, de Contenedor a Mediador

El valor primordial de las instituciones culturales actuales es el carácter de puente o intermediarios entre cultura y sociedad. El museo de hoy resurge a partir de esta

evolución, convirtiéndose en un instrumento necesario para comprender los cambios que la sociedad ha experimentado desde su fundación a finales del siglo XVIII dentro del contexto del proyecto ilustrado, como institución cultural por excelencia.

El Museo del Siglo XXI, se caracteriza por la búsqueda de una nueva posición dentro la sociedad y la cultura. Intenta trascender su carácter institucional, tras percatarse de dos nuevas realidades; ya no es mas el depositario de los valores de verdad y su espacio físico no es necesario para albergar la mayoría de las nuevas producciones de arte.

Las recientes transformaciones tecnológicas, de comunicación y de modos de producción, han repercutido en las formas de representación, de construcción de la memoria y la verdad, así como en el deseo y las expectativas que el ser humano sitúa en el alma de las producciones simbólicas. Ante estos cambios dentro de la esfera pública y civil, surge una forma diferente de organizar los acontecimientos temporales. La subjetividad perdida, tras la imposición de occidente de un tiempo y una historia universal unívocos, reaparece en las nuevas formas de representación artísticas, rompiendo el equilibrio entre cultura e historia.

La creciente participación social en los museos cuestiona activamente el conocimiento, por lo que éstos han tenido que reflexionar sobre su realidad museística y la realidad del mundo. En opinión de Fontal (2003) compilado en Calaf (2003, p.51), frente al carácter efímero de las estructuras conceptuales,

“...el espectador ha desacralizado el museo y se ha acercado a él, para conocerlo mejor, ha entrado, lo ha visto y ha vuelto a la calle con los conocimientos adquiridos en el interior. Una vez fuera, al pretender contrastarlos con la *realidad*, se ha percatado de la poca conexión existente, y en su lugar ha sido testigo de un total desfase, lo que rápidamente lo ha impulsado a volver y contar al museo lo que ha visto fuera, casi siempre en tono de demandas”.

El surgimiento del museo en la modernidad, fue un reflejo de la tendencia que caracterizó al período ilustrado de pretender establecer definiciones genéricas y universalizadas de la propia condición humana. Valiéndose de la clasificación, la conservación y el archivo, intentaba fabricar un imaginario común a todas las sociedades sin considerar fronteras, y que fuese capaz de perdurar a través de los siglos.

En su texto *La Biblioteca Fantástica*, escrito en 1987, Foucault reconocía la importancia que para el arte contemporáneo simbolizaban los museos. Estos y las bibliotecas representaban los espacios en que el saber estaba depositado en forma virtual en cada una de las obras que resguardaban. Para el filósofo, el verdadero conocimiento se encontraba en el interior de cada obra ya realizada, y consideraba que las grandes obras se constituían dentro de la red de lo ya producido. La grandeza de una obra encarnaba una suma de saberes, que en el caso de la pintura, quedaba manifiesta y visible en la relación o parentesco que adquirirían los cuadros dentro de los museos. Sobre el valor de estas instituciones Foucault (2007) escribió,

“Flaubert es a la biblioteca lo que Manet al museo. Ellos escriben, pintan en una relación fundamental con lo que fue pintado, escrito o más bien con aquello que en la pintura y la escritura permanece infinitamente abierto. Su arte se edifica donde se forma el archivo. No señalan en absoluto el carácter tristemente histórico -juventud manoseada, ausencia de frescor, invierno de las invenciones- con el que nos sentimos inclinados a estigmatizar nuestra época alejandrina, sino que resaltan un hecho esencial a nuestra cultura: cada cuadro pertenece desde ese momento a la gran superficie cuadriculada de la pintura; cada obra literaria pertenece al murmullo indefinido de lo escrito. Flaubert y Manet han hecho existir, en el arte mismo, los libros y las telas”.

Desde esta perspectiva, el museo es consustancial con el arte contemporáneo. Se acepte o no, representa desde su fundación un marco de referencia para los artistas. Pero sobre todo para una sociedad que busca acceder al conocimiento a través del contenido de sus instituciones.

El museo ha sido directamente el responsable de inventariar el repertorio de las formas capaces de obtener el consenso universal, dado que en la modernidad imperaba la idea de que no podía existir una experiencia estética privada, ya que se necesitaba del territorio público para que ésta tuviera validez. Tras poco más de un siglo de existencia, el sueño universalista de un repertorio unificado, espontáneamente reconocible como patrimonio unánime, fracasa ante la evidencia de la dispersión de los imaginarios, la multiplicación de las formas de ordenamiento simbólico y el reconocimiento de las particularidades culturales de quienes habitan el planeta. Brea (2002, p.78), comenta sobre el resultado de ésta tendencia a generalizar la experiencia estética,

“Frente a esa topología universalista y unificadora que alienta la conceptualización moderna, ilustrada, del museo, el contemporáneo afloramiento a la evidencia de la dispersión, de la diferencia cultural reclama al contrario un sistema fragmentarizado y disperso de heterotopías, de escenarios multiplicados en una red jerárquica de representaciones de la diferencia, de lugares para la disposición de imaginarios multiplicados. Lo que se soñaba bajo la perspectiva de la convergencia enciclopédica en un sueño de encuentro ecuménico se dispersa ahora en un sistema satelitado y excéntrico de lugares otros, de ‘platós’, en los que comparecen de forma efímera y estratégica las puntuales emergencias de un imaginario desregulado en la multiplicación de las diferencias”.

La profunda conciencia del pesado legado recibido del anterior siglo, obsesionado con la historia, ha obstaculizado la trayectoria de los museos modernos desde principio del siglo XX. La dedicación de estos espacios a la función prioritariamente conservadora del patrimonio colectivo, no permitió advertir el cambio en la sensibilidad de las corrientes artísticas, iniciado por las vanguardias analizadas en el primer capítulo.

Las nuevas imágenes afectan en su esencia la misión que primordialmente ha definido a los museos y que Deloche (2002, p.198) denomina como *lo museal*, refiriéndose a las funciones de archivo y representación. La convulsión provocada por las ciencias cognitivas es radical y despierta de su apatía las tradicionales teorías estéticas y artísticas. Al entrar el arte dentro de un sistema, y dejar atrás la noción de objetos únicos y originales, se dificulta la documentación y el archivo de las nuevas producciones

artísticas. Actualmente la imagen es omnipresente, y se encuentra cada vez menos vinculada a un texto y a un contexto de referencia. El advenimiento del hipertexto, del net art, de los sonidos sintetizados y las transcripciones automáticas, entre otros, han transformado las narrativas tradicionales. Además se podría decir que el sonido sustituye paulatinamente al texto, sumándose a la imagen, el gesto y a la percepción, creando un nuevo tipo de comunicación polisensorial, que problematiza como ya se mencionó, su clasificación.

Ante la alteración de las condiciones de definición y experimentación del tiempo y el espacio, las condiciones de comunicación y transmisión del saber que en cierta forma el museo ha venido operando, replantean la exhibición no sólo de las obras recientes, también la de las colecciones que éstos han acumulado desde su fundación. La subversión del eje temporal transforma la relación entre pasado y presente cultural, que por un lado el museo ha ayudado a construir, pero de igual manera, dentro del cual él se ha constituido.

En el controversial ensayo realizado por Danto en 1984 (2001), titulado *El final del arte*, el filósofo desarrolla una teoría sobre el futuro del arte, tras el advenimiento de las nuevas formas de representación. Tomando como base algunas ideas que Hegel desarrolló en su texto *La fenomenología del espíritu*, Danto analiza el final de la concepción historicista del arte. Subraya la dificultad por encontrar precedentes en las nuevas producciones artísticas, debido en parte a la disminución de las fronteras entre las diferentes disciplinas artísticas. El fin del arte como etapa histórica y su integración a la cultura de la época desarrolla nuevas teorías artísticas y estéticas que son la base para comprender las obras contemporáneas. Ante la virtualidad de los objetos representados,

su importancia o significado histórico se nulifica, por lo cual su comprensión demanda el desarrollo de una autoconciencia reflexiva. Danto también pronostica en este ensayo, el final de las instituciones en el mundo del arte entre las que incluye a los museos, por considerarlos espacios de exhibición de lo que califica como períodos *histórico-artísticos*.

Pero si la relación de la cultura con el tiempo cambia irrevocablemente, lo mismo sucede con la relación del museo y sus funciones constitutivas, ya no será a través de la memoria o archivo que se recuperará el pasado, sino a través del procesamiento y organización de la información. En opinión de Brea (2007, p.154),

“...el *museo* se verá también convocado a verificar esa misma transición, desde su estatuto originario como *memoria de acumulación* y *archivo* para la eternidad cosmopolita... ()...a *una nueva función de interconexión* y activación de las capacidades de *procesamiento e interacción* de las formas simbólicas entre los distintos y multiplicados agentes implicados en la circulación pública de las prácticas simbólicas y culturales”

La constante insistencia de un sector de la sociedad sobre la amenaza que representan para la supervivencia de los museos el arribo de los nuevos medios de comunicación y las tecnologías, puede considerarse como una posición fatalista, además de poco visionaria, frente al abanico de oportunidades que los nuevos medios representan para la rearticulación y verdadera puesta en marcha del potencial comunicativo de estas instituciones.

Como lo afirma Hauser (1975, p.588), “Cuanto más avanzado sea un desarrollo estilístico, cuanto más modernas sean las obras a consideración, y cuanto menos entendidos y competentes en arte los sujetos receptores, tanto más grandes, diversas e importantes tendrán que ser las mediaciones”. Ante esta toma de conciencia del museo, surge también una fuerte responsabilidad, su labor de cara al público lo convierte en una institución bidireccional, más que en un espacio público.

En opinión de Hauser, (1975, p.590), su compromiso es mayor puesto que “Toda persona o institución que se interponga entre la obra de arte y la vivencia artística del receptor, efectúa una función útil o inútil de mediación”. Sobre todo porque, ante la rapidez con la que surgen las nuevas propuestas artísticas apoyadas sobre las nuevas tecnologías, no existe un órgano que discrimine los conocimientos fiables de los que no lo son. La tarea más complicada para estas instituciones parece ser la de promover una reflexión crítica en el espectador.

En el museo se ha depositado la misión, no sólo de inventariar o recopilar el saber, sino de referirlo a la propia historia del hombre como productor del mundo, e inventar a éste como humanidad. Por eso su labor como intermediario entre las nuevas formas de representación simbólicas y la sociedad es fundamental, ya que el arte es primordialmente una invención que según Aumont (2001, p.260),

“se resiste por naturaleza a entrar en configuraciones cambiantes, en paradigmas consensuales destinados a reabsorber el valor de novedad y de incomprendibilidad...más allá de las formas increíblemente variadas que ha

adoptado en la historia humana, tiene capacidad de resistencia a la clasificación, a la reducción, a la tipificación, al consenso”.

También Adorno (2004, p. 398) analizó cómo los criterios estéticos aplicados a las nuevas creaciones estaban influenciados por las tendencias históricas, subrayando que sólo mediante el conocimiento de las nuevas formas de representación se puede llegar a un juicio de éstas. Adorno acepta cómo “los objetos cambiaron en sí mismos, históricamente, y que el sensorio se adaptó a esto...”. Agrega cómo cada periodo artístico está impregnado de una conciencia social que objetiviza, a través de las obras, la historia. Y señala también Adorno que, “La pervivencia de las obras, su recepción en tanto que aspecto de su propia historia, tiene lugar entre el no-hacerse comprender y el querer-ser-comprendido; esta tensión es el clima del arte”.

El surgimiento del arte de los nuevos medios puede ser considerado como la manifestación práctica, por parte de nuestra cultura, de la necesidad de superación de la construcción histórica dentro de la cual nació el antiguo sistema del arte. Las obras contemporáneas son un claro ejemplo de que no existe un retorno a los pasados ideales. Como consecuencia, las formas artísticas nacen por la necesidad de anticiparse a los grandes cambios. Las diferentes corrientes artísticas que se han analizado en este estudio son una muestra de lo anterior.

La evolución del arte hasta la actualidad es la suma de diversos factores, en opinión de Chartier (2004) citado en Shinner (2004, p.36), “El paso de un sistema...a otro puede

ser comprendido como una ruptura profunda y al mismo tiempo...como un proceso en el que se dan vacilaciones, pasos atrás y obstáculos”.

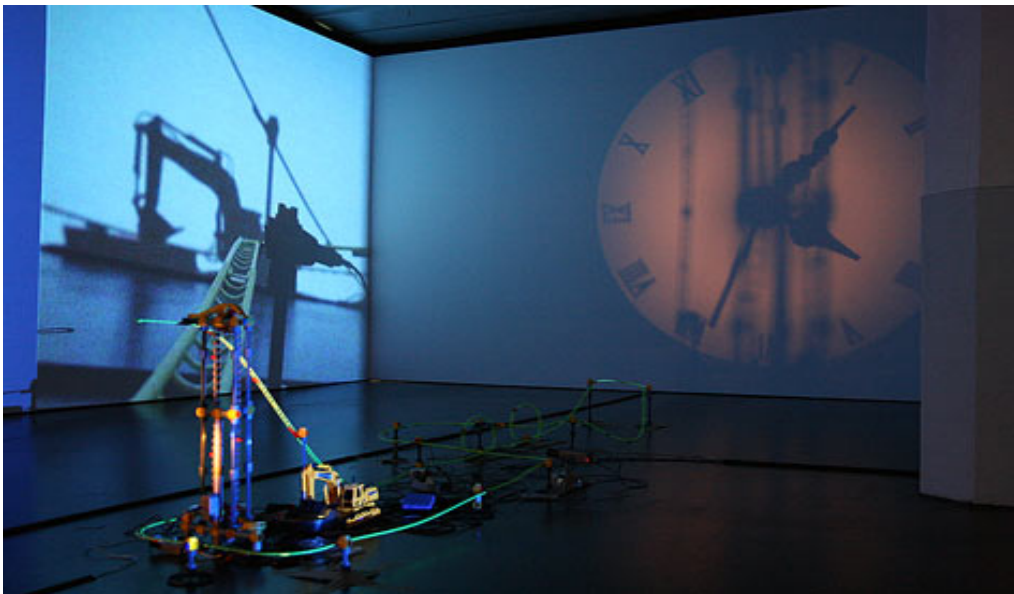


Ilustración # 29
Lee, Kyung-Ho. 2007, *No-signal (?Help)*

Cuando las mismas estructuras de representación, que dan dominio a lo simbólico, se transforman profundamente, es porque dentro del individuo y la comunidad surge la necesidad de experimentación con la producción de nuevos sentidos, dentro del tiempo en el que está inscrito este cambio. Con respecto al surgimiento de las nuevas formas de representación y su relación con el sistema social, Brea (2002, p.141), comenta, “No todo desarrollo técnico, por lo tanto, da lugar a una forma artística. Pero toda forma artística, nace irreversiblemente ligada a un desarrollo de lo técnico, a un estado epocal del mundo...”. Además, está claramente manifiesto que las nuevas herramientas de representación, aún poseyendo su controversial característica de reproductibilidad, no obstaculizan ni reducen la creatividad de los artistas.

En opinión de Murphy (2005, p.69), es por eso que dentro del museo actual, la información comienza a fluir en diferentes direcciones, la retroalimentación marca las pautas de sus políticas y acciones, y se observa cómo,

“Las exposiciones han adoptado dispositivos más interactivos y flexibles para abordar las cuestiones de temporalidad, la diversidad y la transmisión del patrimonio de una generación a otra, evolucionando hacia métodos de trabajo más abiertos a la participación de colectivos y comunidades (a veces incluso en forma de asociación) y buscando aportaciones multidisciplinares de especialistas externos, en un esfuerzo por instaurar una creación colegiada de conocimientos más compleja”

El desafío más importante que los museos actuales enfrentan es el de definir su papel antropológico en relación al carácter inmaterial de las nuevas propuestas artísticas que luchan por desligarse, por una parte, de una conciencia excesiva de la historia y por otra, del gusto dominante de una época impuesto por las mismas instituciones. Ejemplo de esto fue la exposición organizada por el teórico de la denominada *condición posmoderna* Lyotard, para el Centro George Pompidou en 1985, año en que como se ha mencionado, se puso de manifiesto el cambio en las formas de acceder al conocimiento y su repercusión en la forma de vida debido a los avances tecnológicos. Al titular esta exposición así, *Los inmateriales*, se pretendió caracterizar un rasgo de la situación contemporánea, la inexorable relación del hombre con la máquina que él mismo creó y que paulatinamente se ha vuelto independiente de su creador. Y que cada vez se vuelve más indispensable a través de procesos y sistemas invisibles.

En la actualidad, la producción de sentido está más relacionada con la reflexión crítica sobre el objeto, que con la tradicional interpretación del significado de éste. Es por eso que el museo debe conceder especial importancia en aprovechar las mismas herramientas que soportan las producciones artísticas actuales, para hacer llegar en forma organizada el conocimiento a un público que, en opinión de Calaf (2003, p.171),

“trata de sobrevivir a una realidad artística escurridiza y algo caótica que no sabe como asumir, principalmente porque no ha contado con una enseñanza formal que favoreciese la adquisición de estructuras mentales receptoras a lo que ese sistema artístico valora, a la idea del cambio constante, a la apertura de fronteras del arte a la vida diaria...”

La atención del museo debe dejar de concentrarse en la obra de arte, y en adelante ceder ese lugar al individuo en toda su plenitud, desapareciendo de esta manera las nociones de pasado y futuro. Los objetos, en cuanto productos de la invención del hombre, efectuarían la función de intermediarios entre éste y sus receptores. De acuerdo a Marwick (1999) citado en Valdés (1999, p.87), “el mensaje es aprender del otro: el medio, los museos, las colecciones y la gente”. En particular, “el museo es un lugar donde la gente aprende fundamentalmente sobre la gente (incluidos ellos mismos) a través de objetos que la gente ha hecho, ha utilizado, o ha considerado valiosos”.

De esta forma, la cultura se convierte en una combinación de los influjos ejercidos mutuamente, por el medio sobre el individuo y por el individuo sobre el medio. Lo anterior se ve claramente reflejado en las obras producidas a partir de la mitad de la

década de los 80. La interactividad brinda a los artistas preocupados por las cuestiones sociales, la oportunidad de involucrar a los espectadores de forma muy directa con diversos temas que ocupan su interés.



Ilustración # 30
KAKEHI Yasuaki + NAEMURA Takeshi + MATSUSHITA Mitsunori, 2006
Tablescape Plus

La interactividad sigue siendo la característica principal de las producciones actuales, y es por medio de este proceso que tanto creador como receptor realizan intercambios culturales. En opinión de Varine (2002) citado en Bolaños (2002, p.280), ante esta nueva concepción de la cultura por parte del museo,

“Cualquier investigación se convierte en algo multiforme y pluridisciplinar; cualquier medida de conservación, cualquier presentación, cualquier actividad, se convierten en instrumentos de integración cultural. Así, la noción estática de *conocimiento gratuito* que se basta a sí misma se ve remplazada por la noción dinámica de *enriquecimiento permanente*, esto es, de desarrollo”.

Giannetti (2002, p.66) resalta que la creatividad, como facultad inherente al ser humano, es el factor de cohesión entre éste y el resto de mundo. Específicamente es por medio del arte, que califica como una creación libre de la mente humana, que surge la comunicación integral, puesto que en sus creaciones se fusionan la racionalidad con las emociones y experiencias sensoriales de quien lo realiza y quienes lo observan. Instaurando un proceso dialógico que incorpora informaciones nuevas dentro de un sistema o comunidad y que aunque no está exento de las influencias político-económicas, es todavía una alternativa legítima de comunicación que favorece la reflexión y el debate.

El museo como espacio expositivo y de comunicación de contenidos culturales, se reconceptualiza, y confiere al espectador, si no el máximo protagonismo, un lugar a la par de importancia con las obras en él exhibidas.

En la llamada era de la *globalización*, los museos, como difusores de la cultura, deben ser los espacios que apoyen y promuevan la importancia de la función pública del arte. En opinión de García Canclini (2005, pp.199, 200), las producciones artísticas representan una economía que aunque lenta, “incita a repensar lo que la economía

apremiante de las industrias simbólicas imponen como público, fugaz y desmemoriada”. En su ensayo *Estética para gourmets interculturales*, expone las formas en que el arte, a través de sus productores hace frente a los discursos que ponderan únicamente las ventajas y los beneficios de este nuevo orden mundial que se caracteriza por la integración de los mercados y la expansión de los sistemas de comunicación. García Canclini argumenta que, “escritores y artistas no devorados por el *establishment* cultural, o que aun siendo recibidos por él, rechazan la agenda única con el que el mercado estructura la esfera pública, cumplen una función contra-pública en tanto introducen temas locales o formas de enunciarlos que parecen improductivos para la hegemonía mercantil”, además el arte proporciona la oportunidad de “interrumpir el relato y escoger otra lógica, sostener la tensión inestable entre lo social y los modos de re-imaginarlo, entre lo que existe y como podemos criticarlo”.

Brea (2007, p.174), concuerda con lo anteriormente expresado. En su opinión la confluencia de las prácticas artísticas contemporáneas con la ciencia y la tecnología es en extremo fértil, no solamente porque repercuten en la manera de producir nuevas imágenes, sino porque cada una de estas corrientes se nutren entre sí para potencializar la creatividad de sus creaciones e investigaciones. Además su inserción en el tejido social supera los canales tradicionales de comunicación. La intersección de arte, ciencia y tecnología encuentra en la esfera pública un territorio “que favorece los procesos de dialogación pública de los asuntos de interés común a la ciudadanía”.

En ninguna otra época como en la actual se han dado tantas técnicas y soportes ajenos a la tradición plástica occidental, ni se han podido apreciar tantos movimientos

artísticos en intervalos tan breves. Todo esto ha provocado que los artistas sitúen al espectador ante un difícil reto. Con sus creaciones, en su mayoría de carácter inmaterial, presuponen una respuesta del público que quizás exige el desarrollo de una sensibilidad y un gusto insuficientemente madurado. En parte por la premura de estos movimientos, así como la poca familiaridad con los soportes con las que son realizadas. Compete al museo la tarea de mediar, a través de la exhibición de estas propuestas, entre lo que podrían considerarse como nuevos modelos culturales y su relación con el tiempo en que son realizados.

Museos como el ZKM/Media Museum inaugurado en 1997, en la ciudad alemana de Karlsruhe, actúan también como centro de creación al poner en contacto a los artistas con técnicos especializados que les faciliten el acceso a las nuevas tecnologías. El ZKM está dedicado tanto al arte multimedia como al arte contemporáneo realizado con soportes tradicionales, en un intento por representar las diversas líneas de investigación desarrolladas en las últimas décadas, con el propósito de no convertir en un criterio excluyente la técnica y el soporte con las que se han realizado.

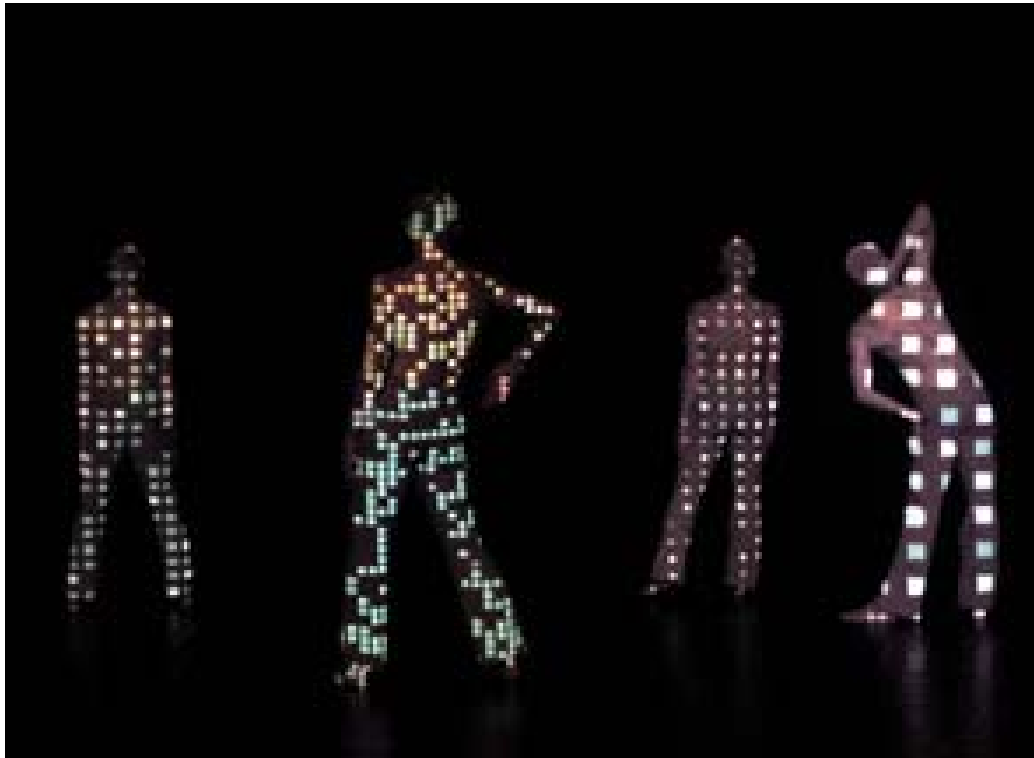


Ilustración # 31
Obermaier, Klaus, 2004. Apparition

También sobresale el museo ARS Electrónica, fundado en 1996 en Linz, Austria. Este cuenta con un reconocido laboratorio de experimentación a nivel internacional para artistas y estudiantes, y está específicamente orientado a las creaciones digitales. La interactividad y la experimentación de la realidad virtual son el factor principal de sus exposiciones. La apuesta por la interdisciplinariedad de la creación artística y el carácter experimental en la concepción y desarrollo de los proyectos e iniciativas marca las interacciones de estos museos con su entorno.

Al no existir una lectura unívoca del arte de los nuevos medios, son evidentes las aportaciones que estos museos y centros de investigaciones realizan. Sin olvidar el esfuerzo que realizan, ante la dificultad que conlleva asociar la concepción tradicional del museo a estas nuevas ideas de interactividad y temporalidad.

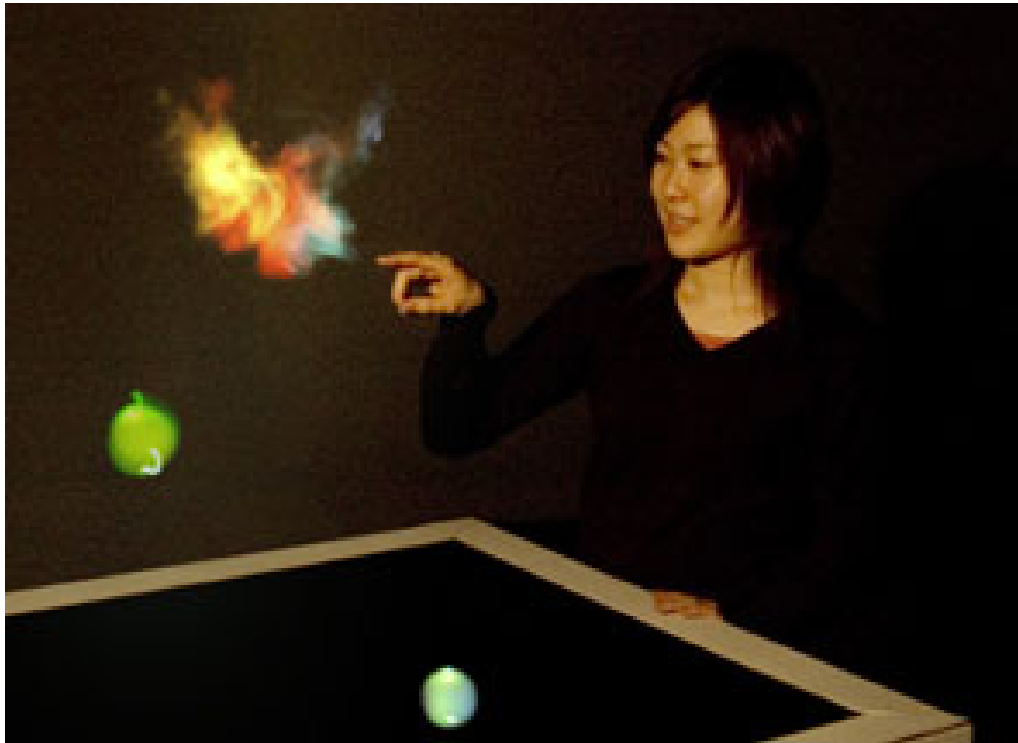


Ilustración # 32
b.c.p., 2007, bubble cosmos

Dentro de esta modalidad se encuentran además el Sony Wonder Technology Lab, de Nueva York y el Tech Museum of Innovation en el Silicon Valley, de California, el MECAD/Media Centre d' Art i Disseny en Sabadell-Barcelona, el NTT Intercommunication Center in Tokio, y el Walker Art Center en Minneapolis. Todos estos espacios promueven la investigación y experimentación del potencial creativo de los diferentes medios tecnológicos y científicos para evitar caer en la mera especulación del fenómeno tecnodigital. Como el resto de los museos, realizan concursos, exhibiciones especiales, simposiums, publicaciones impresas y en línea que han ido abriendo camino dentro de la sociedad a este tipo de propuestas.

Aunque su estructura es clásica –espacio, colección y estudios en relación a la misma– pretender cuestionar en cierta medida, la estructura base en la que se asientan; el concepto de museo. Para poder adaptarse lo más posible a las necesidades que exige la

nueva época en la que nacen y se desarrollan. El cambio significativo que se aprecia en estos museos, no se encuentra en las obras ni en el espacio expositivo, sino en el énfasis que se le brinda a la experiencia estética que el espectador desarrolla con el propósito que esta trascienda más allá de la vista.

Según Calaf (2003, p.156), “la tecnología no es tanto un fin como una estrategia dentro del discurso del arte contemporáneo”. Desde esta perspectiva, aunque facilitan a sus visitantes la experiencia, no es suficiente la construcción de este tipo de espacios para poder adentrarse en el discurso que las producciones artísticas actuales nos presentan. Es a través de la redefinición de las funciones del museo, que se han mencionado en este análisis, y recurriendo a la estética como disciplina aplicada a la exploración cognitiva de los procesos de intercambio provocados por la irrupción de las nuevas tecnologías, que tanto el museo como las obras de arte, logran mantener un diálogo permanente con la sociedad.

En opinión de Brea (2007, p.167) el museo del siglo XXI, deberá utilizar “*el potencial de gestión del conocimiento*” que las nuevas tecnologías atraen, para “convertirse en eficientes nodos capaces de introducir en nuestra experiencia perceptiva, *reflexividad*, interacción, criticidad, capacidad de procesamiento de las informaciones e interconexión, fuerza de comunidad y ciudadanía entre sus usuarios”.

Sin la existencia de los museos y sus funciones primarias de presentación y archivo, difícilmente se habría podido cuestionar profundamente sobre el papel de las nuevas tecnologías y su influencia en el arte y la cultura contemporánea y sus respectivas historias. Estos espacios han sido en parte responsables y promotores de la urgencia por

desarrollar nuevas teorías estéticas acordes a las nuevas formas de representación artísticas.

El museo contemporáneo debe de orientarse más hacia el entorno social y adquirir un papel más relevante. Cambiando su tradicional postura de reacción ante los cambios sociales y culturales, por la adopción de iniciativas que puedan adaptarse en tiempo real a estos fenómenos, y ser eficaces mediadores entre la sociedad y los cambios que se producen en ella. En su carácter de mediador el museo debe asumir, según Schmilchuk (2007), una “posición y una responsabilidad política de democratización debido a una mejor comprensión de los obstáculos que se interponen en la apropiación simbólica del patrimonio por parte de la población”. Fomentando tanto en el público visitante como en quienes forman parte de esta institución en todos sus niveles, la promoción de juicios críticos sobre las producciones artísticas contemporáneas, así como de las obras consideradas modernas y clásicas.

Se ha observado a lo largo de este análisis, como la tecnología, la ciencia y el arte se complementan, de manera que en la actualidad solo puede concebirse a estas disciplinas en un constante y mutuo enriquecimiento. Las creaciones artísticas tienen el privilegio de producir al mismo tiempo, un placer estético y generar un conocimiento nuevo. El potencial informativo y cognitivo del arte debe ser la clave de la gestión del museo del Siglo XXI, lo cual justificará su existencia como institución dentro de la sociedad en este nuevo milenio.

Capítulo V

Conclusiones y Recomendaciones

5.1 Conclusiones

Tras finalizar esta tesis, y a la luz del análisis de las principales características de las producciones artísticas contemporáneas, se ha llegado a la conclusión de que el arte, tanto actual como el futuro, no puede pensarse ajeno a las posibilidades que el arte y la tecnología le han proporcionado y seguirán haciéndolo. Pero la premura con que estas disciplinas han irrumpido en los espacios de representación simbólica, específicamente en los museos, han dificultado su comprensión y aceptación.

El reto fundamental es desarrollar discursos adecuados a esta nueva realidad, que sembró en los movimientos de vanguardias, las primeras semillas de lo que sería la desmitificación de los valores estéticos consagrados por la cultura occidental. Estas reflexiones se han visto desbordadas por la velocidad con que las tecnologías fueron adoptadas primeramente por los artistas y después por el consumidor general, convertido actualmente en usuario-espectador. Sin embargo, pese al incremento en el uso de estas nuevas herramientas de comunicación, se aprecia que no se ha llegado a un conocimiento real del verdadero potencial que brindan a quien las utiliza. En parte quizás, por estar precedidas por el nacimiento de la cultura de masas que se distinguió por reforzar la percepción distraída y poco reflexiva hacia los cambios culturales, particularmente a los artísticos.

Recurriendo a la expresión de Benjamin (1973), sobre el *aquí* y el *ahora* de la obra de arte, encontramos que el reconocimiento de la fuerza vital que la imagen posee como vehículo de información, ha sido el detonante de los principales cambios dentro del arte. La génesis de la imagen-estática a imagen-tiempo, quizás haya restado singularidad a las obras, pero en cambio le confirió una libertad que ha rebasado los límites de la imaginación humana hasta llegar a lo que actualmente se conoce como realidad virtual.

Por lo tanto resulta imposible vislumbrar el alcance que la imagen pueda llegar a tener dentro del contexto de las representaciones simbólicas. Se encuentra particularmente extraordinaria la forma en que los artistas han podido experimentar y apropiarse de las nuevas tecnologías y la ciencia, tomándolas como herramientas para desarrollar sus conceptos.

Aun así, se observa que el interés continúa centrándose en el significado y la interpretación de las obras que se realizan, más que en su comprensión. Incluso el mismo artista sigue siendo el factor principal en la elección de una exposición y es considerado por la mayoría del público como único protagonista de ésta. Frente a la dificultad de establecer criterios de juicio, continuamos observando posiciones estéticas deterministas tendientes a generalizar las experiencias individuales. Además prevalece un antagonismo entre quienes descalifican este tipo de arte frente a quienes lo consideran una realidad.

Con el surgimiento de las obras de carácter interactivo, el espectador se ha visto de algún modo forzado a utilizar, en principio su cuerpo a través de su presencia y también la totalidad de sus sentidos por medio de su participación. Estas actuaciones le han demandado frente a las obras, una atención diferente y superior a la acostumbrada. La pérdida de fronteras con respecto a la obra y al mismo artista, ha despertado en él la conciencia de su propio potencial creativo.

Si los cambios en la forma de representar las imágenes revolucionaron el ámbito artístico, la integración del espectador como parte indispensable en el proceso creativo, ha desestabilizado e incluso subvertido la mayoría de las teorías estéticas. Hoy el arte es

más que conocimiento y enseñanza, es una práctica continua. La creatividad por su parte no está dada, requiere de su desarrollo. Dentro de la llamada crisis de las instituciones, el museo del siglo XXI, debe replantear su posición dentro de la sociedad y la cultura.

El arte que se genera con las nuevas tecnologías representa un reto y una oportunidad para el progreso del conocimiento científico. A través de las discontinuidades que lo caracterizan y las rupturas e innovaciones que suponen estos procesos creativos, se puede llegar a la producción de infinidad de conocimientos nuevos. El arte y la tecnología han formado un enlace totalmente acorde con las posibilidades y las demandas de la cultura contemporánea.

El arte es generador de diálogo que brinda al individuo la posibilidad de elección. Ante él surgen significaciones propias como resultado del uso de la razón. Este es el gran valor que debe de reconocerse en el arte. Tanto creadores, espectadores e instituciones, promueven el desarrollo de nuevos juicios. Su potencial informativo y de comunicación es esencial para lograr un más lúcido y certero conocimiento y autoconocimiento del ser humano.

5.2 Recomendaciones

Se considera imperante fomentar el desarrollo de análisis teóricos y críticos interdisciplinarios sobre las nuevas manifestaciones artísticas y culturales. Concientizando a los espectadores en el hecho, de que no por encontrarse soportadas en

la ciencia y la tecnología, pertenecen exclusivamente al dominio de éstos campos para su valoración, con el propósito de no atenuar su contenido estético.

Aunque es una realidad que el arte está de manera activa, cada vez mas inmerso dentro de un contexto social, debe de prestarse especial interés a las tendencias imperantes dentro del contexto de la globalización y del multiculturalismo que han estimulado un creciente proceso de sociologización y antropologización del arte, que insiste mas en la politización de los contenidos que en la autorreflexividad de la forma.

El principal desafío del museo del siglo XXI, consiste en renovar los pensamientos, bajo la premisa de que no existe una verdad univoca. Solo aceptando la apertura del significado artístico a la luz de la participación activa del espectador, puede comprenderse el nacimiento de la conciencia estética moderna. Insistiendo en modificar las estructuras mentales adquiridas apoyándose en sus departamentos educativos, además buscar obtener ideas innovadoras a través de la retroalimentación con otras instituciones culturales y educativas. Así mismo, prestando un especial interés a las propuestas y comentarios de sus visitantes. Estimulando la participación social del público en la toma de decisiones sobre el patrimonio cultural. La intervención del museo en el sistema de comunicación en que está inmersa la sociedad facilita su función de mediación entre ésta y las nuevas propuestas artísticas. El museo contemporáneo debe de hacer uso de las herramientas tecnológicas como el internet para difundir sus colecciones y abrir un diálogo permanente con sus usuarios. Igualmente debe considerar el uso de todos los equipos y materiales que faciliten al visitante una experiencia abierta a múltiples interpretaciones, dando cabida a la subjetividad e intersubjetividad.

Aunque la acentuación elegida en el posgrado es la difusión cultural y no la educación, se considera que los departamentos de servicios educativos son básicos dentro de las instituciones museísticas. Su labor en el desarrollo de las exposiciones, debe de considerarse de igual importancia a la desarrollada por museógrafos y curadores. Se requiere de la investigación y la constante actualización en el conocimiento de las nuevas tecnologías y los avances científicos, así como de un trabajo interdisciplinario entre los diferentes especialistas que laboran en instituciones culturales públicas y privadas para lograr que lo que se analiza en esta tesis pueda ser desarrollado.

Referencias

- Acha, J. (1988). *El Consumo artístico y sus efectos*. México: Trillas
- Adorno, Th.W. (2004). *Teoría estética*. Madrid: AKAL
- Aedo, T. y Quintero, L. (2004). *Tekhné 1.0. Arte, pensamiento y tecnología*. México: CONACULTA
- Ascott, R. (2000). *El Web Chamántico, arte y conciencia emergente*. Recuperado Agosto 4, 2007 de: <http://aleph-arts.org/pens/ascott.html>
- Aumont, J. (2001.) *La estética Hoy*. Madrid: Cátedra
- Barret, E. y Redmond, M. (1997). *Medios contextuales en la práctica cultural. La construcción social del conocimiento*. Barcelona: Paidós
- Barthes, R. (1994). *El susurro del lenguaje*. Barcelona: Paidós
- Battcock, G. (1977). *La idea como arte. Documentos sobre arte conceptual*. Barcelona: Gili
- Battro, A. (1999). *Del museo imaginario de Malraux al museo virtual*. Recuperado Abril 12, 2007 de: <http://www.byd.com.ar/mv99sep/intro/htm>
- Baudrillard, J. (1997). *La ilusión y la desilusión estética*. Caracas: Monte Avila
- Bayer, R. (1965). *Historia de la estética*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Bellido, G. (2001). *Arte, Museos y Nuevas Tecnologías*. Madrid: Trea
- Benjamin, W. (1973). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. España: Taurus
- Bolaños, M. (2002). *La memoria del mundo. Cien años de museología*. Madrid: Trea
- Bourdieu, P. (2002). *La distinción. Criterio y bases sociales del gusto*. Madrid: Taurus
- Brea, J.L. (2002). *La era postmedia. Acción comunicativa, practicas (post) artísticas y dispositivos neomediales*. Madrid: Salamanca.
- Brea, J.L. (2007). *Cultura RAM. Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*. Barcelona: Gedisa
- Calaf, R. (2003). *Arte para todos. Miradas para enseñar y aprender el patrimonio*. Madrid: Trea
- Carillo, J. (2004). *Arte en la red*. Madrid: Cátedra

- Danto, A. (2001). *El final del arte*. Recuperado Abril 22, 2007 de: <http://www.ideasapiens.com/arte/estetica/finalarte.htm>
- Danto, A. (2002). *La transfiguración del lugar común. Una filosofía del arte*. Barcelona: Paidós
- Danto, A. (2004) *Arte y perturbación*. Recuperado Abril 18, 2007 de: http://www.avizora.com/publicaciones/arte/textos/0056_arte_perturbacion.htm
- Debord, G. (2005). *La sociedad del espectáculo*. Madrid: PRE-TEXTOS
- Debray, R. (1995). *Vida y Muerte de la Imagen. Historia de la mirada en occidente*. Barcelona: Paidós
- Deleuze, G. (1986). *La imagen-tiempo*. Barcelona: Paidós
- Deleuze, G. (2003). *La imagen-movimiento*. Barcelona: Paidós
- Deloche, B. (2002). *El museo virtual*. Madrid: Trea
- Dickie, G. (2005). *El círculo del arte*. Barcelona: Paidós
- Eco, H. (2001). *Apocalípticos e Integrados*. Madrid: Lumen
- Espasa (2001). *Diccionario*. Madrid: Espasa Calpe
- Fontana, L. (1946) *Manifiesto Blanco*. Recuperado Septiembre 12, 2007 de: <http://www.parquedelaciudad.gov.ar/areas/cultura/arteargentino/02dossiers/concretos/lanzadoc13.php>
- Foucault, M (1987) *La biblioteca fantástica*. Recuperado http://biblioteca.itam.mx/estudios/estudio/estudio09/sec_30html
- Foucault, M. (1984). *De los espacios otros*. Recuperado Junio 13, 2007 de: http://72.14.253.104/search?q=cache:yKXwCt8RQAsJ:www.asambleasociales.org/modules.php%3Fname%3DNews%26file%3Darticle%26sid%3D340+architecture+mouvement+continuite+foucault&hl=es&ct=clnk&cd=3&gl=es&lr=lang_es
- Friedberg, A. (2006). *The virtual window*. Madrid: Mit Press
- García Canclini, N. (1986). *La producción Simbólica. Teoría y Método de la Sociología del arte*. México: Siglo Veintiuno
- García Canclini, N. (1990). *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. México: Grijalbo
- García Canclini, N. (2005). *La globalización Imaginada*. México: Paidós
- García, J. (2002). *Filosofía del arte*. Madrid: Síntesis

- Giannetti, C. (2002). *Estética Digital. Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*. España: L' Angelot
- Giannetti, C. (2005). *Estética de la Simulación*. Recuperado Marzo 10, 2007 de: <http://www.mecad.org/e.journal/archive/numero3/reindex.htm>
- Giannetti, C. (2007). *Breve balance de la primera década del NET.ART*. Recuperado Marzo 10, 2007 de: http://reddigital.cnice.mecad.es/3/firmas/firmas_claudia_ind.html
- Givone, S. (1990). *Historia de la estética*. Madrid: Tecnos
- Hauser, A. (1975). *Sociología del arte*. Madrid: Guadarrama
- Heidegger, M. (1994). *La pregunta por la técnica*. Madrid: Serbal
- Hernández, I. (Comp.) (2005) *Estética, Ciencia y Tecnología. Creaciones electrónicas y numéricas*. Bogota: Editorial Pontificia Universidad Javeriana
http://www.avizora.com/publicaciones/arte/textos/0056_arte_perturbacion.htm
- Huelguera, P. (2006). *El ajedrez del arte. (o los movimientos del poder económico sobre el tablero del espíritu)* Fahrenheit. Arte Contemporáneo. No. 14, 16-18
- ICOM. (2007). *Misión del museo*. Recuperado Agosto 05, 2007 de: www.icom-ce.org
- Jiménez, J. (2003). *Teoría del arte*. Madrid: Tecnos
- Key, A. (2007). Recuperado Julio 9, 2007 de: <http://xwroxstar.tripod.com> y <http://www.artmuseum.net/w2vr/timeline/Key.html>
- Lévy, P. (1999). *¿Que es lo virtual?* Barcelona: Paidós
- Manovich, L. (2002). *La vanguardia como software*. Recuperado Enero 28, 2005 de: <http://www.uoc.edu/artnodes/esp/art/manovich1002/manovich1002.html>
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. España: Paidós
- Marchan, S. (2000). *Estética*. Madrid: Facultad de Filosofía U.N.E.D.
- Marchán, S. (Comp.) (2006). *Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes*. España: Paidós
- Maturana, H. y Varela, F. (2003). *El árbol del conocimiento. Las bases biológicas del entendimiento*. Buenos Aires: LUMEN
- Moles, A. (1999). *La imagen*. México: Trillas
- Moore, K. (1998). *La gestión del museo*. Madrid: Trea

- Murphy, B. (2005). *Memorias, Historia y Museos*. Publicado en Museum Internacional, XLI, 2 No 162, UNESCO. Recuperado Septiembre 3, 2006 de: <http://portal.unesco.org/culture>
- Museo Reina Sofía (2005). Recuperado Mayo 17, 2007 de: <http://www.museoreinasofia.es/s-exposiciones/exposiciones.php>
- Prada, J.M. (2005). *El deseo o la dimensión social de la tecnología*. Recuperado Enero 28, 2005 de http://www.2-red.net/juanmartinprada/master_uem/JMPEDOLDST.htm
- Ramos, M. (1999). *La cultura en lo real*. Recuperado Junio 15, 2007 de: <http://www.analitica.com/biblioteca/mer/cultura.asp>
- Rampérez, F. (2004). *La quiebra de la representación*. España: Dykinson
- Rico, J.C. (1999). *Museos, Arquitectura, Arte. Los espacios expositivos*. España: Sílex
- Riemschneider, B. y Grosenick, U. (2006). *Arte de Hoy*. Madrid: Taschen
- Rochlitz, R. (1996). *The Disenchantment of art. The philosophy of Walter Benjamin*. London: Guilford.
- Rush, M. (2002). *Nuevas expresiones artísticas a finales del siglo XX*. Madrid: Destino
- Rush, M. (2005). *New Media in Art*. Singapore: Thames & Hudson
- Scheaffer, E. (2007). *Conceptos básicos computacionales*. Conferencia dictada en la Facultad de Artes Visuales de la UANL.
- Schmilchuk, G. (2007). *Ventura y desventura de los estudios de público*. Recuperado Octubre 18, 2007 de: http://museosdevenezuela.org/Documentos/3Publicos/MuseosPublico.006_2.shtml
- Shiner, L. (2004). *La invención del arte*. Barcelona: Paidós
- Tatarkiewicz, W. (1987). *Historia de seis ideas. Arte, belleza, forma, creatividad, mimesis y experiencia estética*. Madrid: Tecnos.
- Tribe, M. y Jana, R. (2006). *Arte y nuevas tecnologías*. Alemania: TASCHEN
- Trione, A. (1988). *Diálogos filosóficos*. Madrid: Encuentro
- Valdés, M.C. (1999). *La difusión cultural en el museo: servicios destinados al gran público*. España: Trea
- Vásquez, R. (2005). *El reverso de la utopía*. Recuperado Abril 22, 2007 de: www.observacionesfilosoficas.net/alteridad.html

- Vásquez, R. (2006). *Arte conceptual y postconceptual; de Duchamp a Joseph Beuys*. Recuperado Mayo 15, 2007 de:
www.psykeba.com.ar/articulosAVR_arte_conceptual_y_postconceptual.htm
- Virilio, P. (1998) *Todas las imágenes son consanguíneas*. Recuperado Junio 11, 2007 de: <http://aleph-arts.org/pens/consan.html>
- Virilio, P. (2005). *El procedimiento silencioso*. Barcelona: Paidós
- Warning, Rainer. (1989). *La estética de la Recepción*. Madrid: Visor
- Weibel, P. (2007) *El mundo como interfaz*. Recuperado Julio 15, 2007 de:
<http://www.elementos.buap.mx/num40/htm/23.htm>
- Zubieta, A. (2000). *Cultura popular y cultura de masas. Conceptos, recorridos y polémicas*. México: Paidós