

## I. INTRODUCCIÓN

Charles P. Snow, químico y literato, expuso en Cambridge en el año 1959 su conferencia *Las dos culturas*. En ella planteaba la necesidad de aglutinar las humanidades tradicionales y las ciencias naturales en una tercera. Aquí nace la idea de la *tercera cultura*, que en su evolución se ha transformado en lo que conocemos como *tecnocultura*.

Esta tecnocultura está creando multitud de debates y controversias por los cambios que en la cultura humana está produciendo, si bien este libro toca inevitablemente muchas de estas modificaciones, he querido centrarme en el arte porque me inquietaba la idea arrojada por algunos teóricos que plantean que el arte no puede existir dentro de la Red o sistema-red,<sup>1</sup> debido principalmente a los condicionantes que el medio proporciona.

<sup>1</sup> El sistema-red se supone como la suma del ciberespacio y de todos los interfaces que a la Red tienen potencialidad de poder conectarse (GPS, ordenador, móviles, PDA o cualquier interfaz). Juan Martín Prada: «Net.art (segunda época). La evolución de la creación artística en el sistema-red», *Seminario Medialab-Prado*, Buenos Aires, 16/17-02-2009, <[http://medialab-prado.es/article/seminario\\_netart\\_segunda\\_epoca\\_la\\_evolucion\\_de\\_la\\_creacion\\_artistica\\_en\\_el\\_sistema-red](http://medialab-prado.es/article/seminario_netart_segunda_epoca_la_evolucion_de_la_creacion_artistica_en_el_sistema-red)>. [Consulta: 18-10-2011.] Este concepto emana del concebido por Manuel Castells de *sociedad red*, en el que una red es un conjunto de nodos interconectados. Lo que es un nodo depende del tipo de red al que nos referimos, son los consejos nacionales de ministros y los comisarios europeos en la red política que gobierna la Unión Europea, como lo son también los campos donde se cultiva la coca con todo el engranaje destinado a su distribución y venta mundial. Manuel Castells: *La era de la información. Vol. I: Sociedad Red*, Madrid: Siglo XXI, 2005, p. 506.

Por mucho menos, Arthur Danto ya expuso en su obra *Después del fin del arte* este pronóstico apocalíptico arrojando el concepto de *posthistoria artística*, que trataremos en este trabajo. La idea de Danto se refería a una muerte con otros matices, y en su defensa diremos que esta idea del «fin del arte» se entendió bajo el concepto evolutivo hegeliano, aquel en el que el siguiente paso implica una superación de lo anterior, porque Danto no encontraba en las serigrafías de Warhol una respuesta evolutiva, sino, muy por el contrario, el declive y la pérdida del arte, porque en el momento en que se traslada un objeto de un supermercado (caja del detergente Brillo) a una galería de arte, ¿dónde se halla el «objeto» artístico?

*Después del fin del arte* fue escrito en un momento posmoderno, etapa cultural que sigue latente, donde los pastiches y las copias son tan válidos como los originales, y las nuevas aportaciones, desde mi punto de vista, son escasas, debido principalmente a los usos y abusos que la imagen comporta. La posmodernidad ha dado paso a la transmodernidad, lo que se debe de entender como un «cambio», aunque no exactamente una superación o evolución del periodo anterior (esto también se entendería como un pensamiento posmoderno).

Esta nueva etapa, la transmodernidad, viene provocada por el uso que se hace del sistema-red, principalmente porque el tiempo y el espacio han sido modificados por la introducción de las tecnologías de la comunicación y la información (TIC), no solo en el paradigma artístico, sino también en nuestro quehacer diario. En esta intromisión de lo telemático, se han variado los parámetros de las relaciones personales, la forma de manifestar nuestros pensamientos y habilidades, nuestras expectativas y nuestra forma de pensar.

La realidad de hoy difiere de la de una generación atrás, tan solo por la manera en la que nos comunicamos. En este cambio, las TIC han venido a descubrirnos que no nos en-

contramos solos y, lo que es quizá más problemático, que no debemos estar solos, porque quien no se encuentre conectado en unos años al mundo telemático, tal como auguraba el informe Nora-Minc,<sup>2</sup> puede que no tenga presencia en este mundo.

En esta intromisión aparecen nuevos elementos a tener en cuenta: no solo se amplía nuestra capacidad de manifestarnos a los otros por medio de diferentes avatares<sup>3</sup> o personalidades virtuales, sino que autores como Baudrillard nos hablan de la «cultura del simulacro», porque con la precipitación de lo digital y lo virtual, ya no sabemos distinguir entre lo que es real y lo que no lo es, y así lo hiperreal<sup>4</sup> coexiste con nosotros, relacionándonos a través de él, creando una nueva cultura global, precisamente por utilizar estas incipientes tecnologías.

Las TIC aplicadas a las relaciones personales, culturales y empresariales se desarrollan en el ciberespacio, tal como pronosticaron autores de ciencia ficción. Estamos aprendiendo a convivir con la digitalización de manera cotidiana, y nos comunicamos en el mundo sensible y en el virtual, configurándonos como seres digitales, sin dar importancia a qué mundo pertenece esa comunicación, sin hacer distinción entre si es real o no lo es; pero, en realidad, ¿importa?

<sup>2</sup> El término *telemática* se acuñó en Francia (*télématique*) en 1976, en un informe encargado por el presidente francés y elaborado por Simon Nora y Alain Minc (conocido como *Informe Nora-Minc* y distribuido con el título *Informatización de la Sociedad*), en el que se dio una visión bastante precisa de la evolución tecnológica. El vocablo *telemática* se genera de las palabras *telecomunicación* e *informática*. Simon Nora y Alain Minc: *Informatización de la sociedad*, México: Fondo de Cultura Económica, 1982, p. 244.

<sup>3</sup> El concepto de *avatar* proviene de la mitología hindú, en la que el dios Visnú adquiere en la tierra diez manifestaciones diferentes, llamadas *avatares*.

<sup>4</sup> Jean Baudrillard: *El crimen perfecto*, Barcelona: Anagrama, 1996, p. 15.

Estas nuevas tecnologías han variado nuestra forma de entender la realidad y han borrado distancias culturales, pero habrá que entender a través de este documento que existen posturas negativas y positivas respecto a esta cultura globalizada. A este respecto habrá que tener en cuenta lo que Régis Debray<sup>5</sup> expuso, cuando cavila sobre la importancia de que existan más de tres mil lenguas con sus consiguientes maneras de conceptualizar el mundo, pero en esta multiculturalidad solo encontramos dos tipos de voltaje, tres tipos de líneas férreas, y tan solo un tipo de código de barras, lo que provoca que este planeta, por medio de la tecnología, se aúna y pierda multiculturalidad.

Si en el Medievo la escultura de piedra que se colocaba sobre los féretros representaba un símbolo social y, a la vez, a aquello que existió «supliendo lo que ya no existe»<sup>6</sup> (el cuerpo), ahora la nueva era tecnológica nos hace plantearnos qué existencia tiene un cuerpo, con las limitaciones que comporta, teniendo la posibilidad de transformarnos en avatares, haciéndonos entender al cuerpo humano como mutable, transmisible y manipulable, ¿quién nos dice que no pueda seguir existiendo nuestro cuerpo virtual, mientras que el físico desaparece de entre las cenizas?

Pero fuera de lo que semeja la ciencia ficción, el concepto de *avatar* también existe junto a los retratos pictóricos o fotográficos, porque es una representación del yo, manipulable y transportable, lo que también se sugería en los escudos, donde la persona se encontraba definida social y simbólicamente. Estas propuestas utilizadas desde hace siglos inducen a pensar en que la personalidad virtual no es nueva y se entiende como una encarnación, porque el cuerpo es mutado a otras materias, con la clara idea de perdurar y encontrarse dentro de lo posible, presente.

<sup>5</sup> R. Debray: *Introducción a la mediología*, Barcelona: Paidós, 2001.

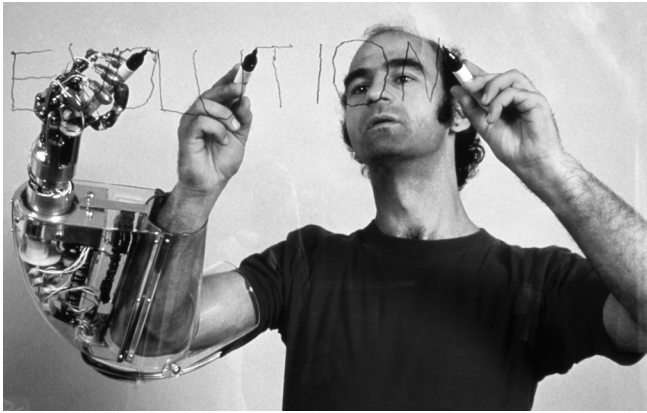
<sup>6</sup> H. Belting: *Antropología de la imagen*, Madrid: Katz, 2009, p. 137.

La sobredicha frase de McLuhan, «el medio es el mensaje» ha sido malinterpretada en muchas ocasiones, pues McLuhan entendía el mensaje como el efecto que los medios producen en el hombre y en la sociedad. Pero ¿qué mensaje está creando el sistema-red en nuestra sociedad del siglo XXI? Uno de ellos sería la encarnación de avatares digitales, con unos nuevos parámetros sociales porque, generalmente, ni el sexo ni la condición socioeconómica se manifiestan ya que surgen de una nueva realidad, en la que existe una transformación de un ser en otro, pero no solo con una materialidad diferente, sino en un entorno diferente, pero contemporáneamente dejamos de ser para alejarnos de nuestra «enmarcación» corporal y convertirnos en un mensaje digital, dispuesto a ser procesado.

Este nuevo medio de comunicación, llámese *ciberespacio*, *red de redes* o *sistema-red*, abre un nuevo horizonte en el que antiguos *mass media* se habían desarrollado. El determinismo tecnológico de Marshall McLuhan se ha cumplido, porque ahora sí nos sentimos hombres tecnológicos, y el ciberespacio se constituye como una extensión de nuestro cerebro, y en algunas ocasiones de nuestro cuerpo, como podemos apreciar en los trabajos del artista Stelarc, en los que la tecnología es aplicada a su cuerpo de modo que es capaz de ser gobernado por medio de impulsos globales que emanan del sistema-red, porque

[...] es tiempo de preguntarnos si un cuerpo bípedo, que respira, de visión binocular y un cerebro de 1400 cc es una forma biológica adecuada. Ese cuerpo [...] está intimidado por la precisión, velocidad y poder de la tecnología [...]. Ya no es más un problema de perpetuar la especie humana por reproducción [...], sino de potenciar la unión entre humano y máquina. EL CUERPO ES OBSOLETO.<sup>7</sup>

<sup>7</sup> En base a esto, Stelarc ha desarrollado distintas propuestas que incorporan prótesis mecánicas, luces, manipulación eléctrica de los



1. Stelarc: *Handwriting*, Maki Gallery (Tokyo), 1982.  
Fotografía: Keisuke Oki

Para Stelarc, el cuerpo es un objeto de diseño que debe transformarse por medio de las tecnologías para superar la debilidad y las limitaciones de la carne y potenciar sus capacidades físicas.

A esta futura transformación también se refiere Fukuyama en su «revisión» de *El fin de la historia*, publicado diez años después de su histórico escrito. El autor propone una nueva visión del cuerpo con un tratamiento biotecnológico. El cuerpo no será obsoleto porque será tratable y modificable

---

músculos, sonido y vídeo. Su trabajo *Event for Video Shadow, Automatic Arm and Third Hand* es una encarnación del *cyborg* en todo el sentido de la palabra. Haciendo uso de un monitor electrocardiográfico, Stelarc amplifica sus latidos mientras su flujo sanguíneo es captado por convertidores Doppler ultrasónicos. Su brazo izquierdo se mueve involuntariamente al recibir impulsos eléctricos generados por estimuladores musculares, mientras que su tercera mano, fijada al brazo derecho, se agita por sí sola. Mientras todo esto ocurre, los movimientos de Stelarc son capturados por cámaras de vídeo y proyectados en una pantalla donde las imágenes se superponen, fragmentan y se sintetizan en vivo. <<http://stelarc.org/?catID=20216>>. [Consulta: 08-04-2011.]

de aquí a no muchos años.<sup>8</sup> La biotecnología es claramente uno de los asuntos que trata el arte, y aunque no se aborde de manera directa en este libro, se entiende como uno de los sectores que crecerá en un futuro, y que seguramente se centrará en la posibilidad de establecer conexiones entre los individuos con unos simples nanorrobots implantados, lo que aumentará y precipitará la existencia de las personalidades virtuales que tratamos en este documento.

Los efectos de la TIC no solo se pueden contemplar desde una perspectiva ontológica, sino que deben de ser evaluados bajo una visión social y cultural por el interés que suscita para este documento. En esta dimensión más general, el sistema-red posee una trascendencia clara, la democracia virtual que deviene principalmente por ser un nuevo medio de comunicación, llamado *unimedia*,<sup>9</sup> porque tiene la capacidad de aglutinar todos los medios de comunicación hasta ahora existentes, y todas las sustancias expresivas conocidas, transmitiendo pensamientos, ideas, creencias, sentimientos y, cómo no, arte.

Estos cambios, que han sido valorados por multitud de teóricos y humanistas desde el uso global del nuevo medio, han cambiado la concepción del *mass media*, creando un nuevo binomio individuo-globalidad.

En esta introducción tan solo se quiere apuntar que las TIC están transformando no solo la forma de entender las relaciones sociales, sino también la forma en la que el humano se ve a sí mismo. La era de la imagen ha dado paso a la era de las TIC, y aunque no podemos decir que nos encontramos en los inicios del fenómeno, habiendo pasado el primer decenio

<sup>8</sup> Francis Fukuyama: «El último hombre en una botella. Por qué el fin de la historia estaba fundamentalmente equivocado», *The National Interest* (Washington), 1999, <[www.scribd.com/doc/12299809/Fukuyama-F-El-Fin-de-La-Historia](http://www.scribd.com/doc/12299809/Fukuyama-F-El-Fin-de-La-Historia)>. [Consulta: 08-04-2011.]

<sup>9</sup> Pierre Levy: *Cibercultura: la cultura de la sociedad digital*, Barcelona: Anthropos, 2007, p. 47.

del siglo XXI, se entiende que quedan cambios por suscitarse, y cualquier escrito en esta materia corre el peligro de su rápida caducidad, por lo que, además de analizar los elementos que limitan al arte en la inclusión en el sistema-red, se han realizado una serie de pronósticos sobre la posible evolución del arte dentro del unimedia.

Por todo lo dicho, se debe entender este trabajo como multidisciplinar, porque el arte depende y es inherente a aspectos sociales, económicos y ontológicos, y, por otro lado, porque nos encontramos con un nuevo medio de comunicación que es interactivo, por lo que no se puede obviar que existen autores que intuyen y teorizan sobre las ventajas que el medio aporta al arte, por ser un nuevo soporte de creación, acallando los problemas que suscita la democracia que el medio otorga, debido en gran medida a la disponibilidad de herramienta de fácil uso que se ponen al alcance de cualquiera, y aunque se valora que es incuestionable que el arte se alimenta y evoluciona por cambios constantes en su propio paradigma, esto es, modificando la forma en que se manifiesta y aportando con ello elementos distintivos, intentaremos aproximarnos a ambas posturas para presentar los beneficios y las desventajas que el medio comparta en este cambio paradigmático.

El problema fundamental, como siempre, es aclarar qué es arte. Para ello nos remitimos a la acepción dada por la Real Academia, donde podemos encontrar varias definiciones para el vocablo, concretamente nueve: 1. Virtud, disposición y habilidad para hacer algo. 2. Manifestación de la actividad humana mediante la cual se expresa una visión personal y desinteresada que interpreta lo real o imaginario con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros. 3. Conjunto de preceptos y reglas necesarios para hacer bien algo. 4. Maña, astucia. 5. Disposición personal de alguien. Buen, mal arte. 6. Instrumento que sirve para pescar. 7. Noria (máquina para subir agua). 8. Libro que contiene los preceptos de la gramática latina. 9. Lógica, física y metafísica. Curso de artes.



Esta definición de la RAE encierra todas las posibles apreciaciones entendidas por todos (y más allá), por lo que podemos concretar y entresacar que lo que se considera *arte* sería aquello que supone una manera de hacer determinada o el producto de la actividad «humana» que posee una visión particular sobre un elemento sensible. Por tanto, lo que se intenta averiguar por medio de este escrito es si el medio cibernético, por el poder que ostenta, ha podido variar el concepto de arte.

Uno de los datos a destacar en esta introducción es que cualquier manifestación de arte que se encuentre en el sistema-red se debe presentar digitalizada, por lo que su naturaleza, en caso de no ser digital, muta en esta inclusión. Por otro lado, el sistema-red es un medio de comunicación, y, por tanto, la obra de arte se convierte en un mensaje, susceptible de ser modificado por personas que no son artistas, lo que plantea una nueva dimensión sobre la autoría. Frente a esto, nos debemos preguntar cómo, ante la inmensidad de información, puede destacar el artista, y qué es una obra de arte dentro del sistema-red, y derivado de todo ello se sugiere que puede existir un cambio en el arte auspiciado por la cantidad de gente que participa en él y los usos que de él se hacen, porque la materia prima del sistema-red es la información, que no pierde su esencia al ser compartida, y sin embargo existe un nivel alto de dependencia hacia ella. Para aclarar dudas diremos de forma categórica que es el medio el que gobierna la obra y no la obra al medio.

La importancia de la Red ha hecho florecer el concepto del *proceso como paradigma*, idea que empieza a escucharse en círculos artísticos que a la vez son institucionales.<sup>10</sup> Esta nueva propuesta nace de la sintaxis entre institución y grupos

<sup>10</sup> Laboral Centro de Arte y Creación Industrial, <<http://laboralcentrodearte.uoc.edu/el-proceso-como-paradigma-en-empyre>>. [Consulta: 18-10-2011.]



2. Melissa Ichiuji: *Non-performance*, Corcoran Gallery of Art, 2005.  
Fotografía: Lucian Perkins, *The Washington Post*

de interacción sociedad-cultura-arte, emergente de esta sociedad red. El proceso como paradigma defiende la idea de que los procesos se han convertido hoy en una de las estrategias creativas, tanto en el «arte» como en el «diseño» en cualquier disciplina en la que sea utilizada, lo que revela el cambio que se ha producido desde una cultura basada en el concepto de producto final a otra fundamentada en el proceso.

Esta idea no es nueva si evidenciamos que el arte conceptual entiende la «idea» como objeto artístico, siendo la obra de arte un simple catalizador, y así el arte también ha investigado sobre cómo concebimos lo aprendido, y en otras ocasiones, en la inexistencia de la misma idea, lo que al final dispone al receptor de la obra artística en un juego de suposiciones y acertijos, para la cual solo podrá tener una respuesta, la subjetiva y particular.

Bajo este prisma, el receptor se coloca como «trabajador del significado artístico», al igual que haría Freud al colocar

al sujeto como «trabajador del sueño», por lo que existe en muchas ocasiones una clara distancia entre lo que el espectador cree entender y lo que el artista quiere decir, planteándonos si es siempre posible «trabajar el texto de forma efectiva», sea cual sea la forma de la obra.

Como se puede apreciar en esta introducción, los elementos a tratar son complejos y extensos y, por tanto, si la evolución del arte ha ido por derroteros tan abruptos con las sustancias expresivas que disponía, es totalmente viable que con el nuevo medio aparezcan nuevas formas de crear, aquellas que poseen un nuevo espacio-tiempo y que podrán entenderse, como lo hizo Lyotard, bajo el concepto de *ocurrencia*.<sup>11</sup>

<sup>11</sup> François Lyotard: *L'art et le temps: regards sur la quatrième dimension*, Bruselas/París: Société des Expositions du Palais des Beaux-Arts de Bruselles/Albin Michel, 1984, p. 101.