

DE LOS PROCESOS ANTIGUOS  
AL ARTE DIGITAL: ¿PUEDEN SER  
LAS TIC UN MEDIO JERARQUIZADOR  
DEL ARTE?

*Sarahy Quiroz Lozano\**

El futuro de la tecnología amenaza destruir todo lo que es humano en el hombre, pero la tecnología no alcanza a la locura, y en ella es donde lo humano del hombre se refugia.

CLARICE LISPECTOR

La rapidez de los cambios culturales ha causado la sensación de que no hay nada definitivo, que el mundo es nuevo y que los cambios han afectado todos los aspectos de la vida. El arte, especialmente en los siglos XX y XXI, ha tenido una renovación total, el dinámico desarrollo que ha adquirido la ciencia ha ejercido una fuerte transformación; la fotografía, la escultura y la pintura han creado formas que no existían en la naturaleza; también la música utilizó nuevos sonidos por medio de instrumentos electrónicos.

\* Licenciada en Estudios Latinoamericanos por la UNAM (neptuniana226@gmail.com).

Inclusive el lenguaje utilizado por los artistas es uno nuevo. La curiosidad y la pretensión por ser partícipe de las nuevas técnicas y de los descubrimientos científicos emergen de una capacidad de imaginación, de experimentación, de libertad e inclusive de casualidad o incidente, con ello arte y ciencia establecen una relación y se fusionan para hacer nuevas creaciones y similitudes entre ambos procesos, de ahí que se consoliden inventos tales como la fotografía, el cine, la televisión, el video y la computadora u ordenador. El primer eslabón del avance tecnológico fue lo mecánico, después lo eléctrico, seguido de lo electrónico, estos adelantos trajeron como consecuencia el desarrollo de una sociedad cada vez más industrializada y con un gran ímpetu de progreso, que incluso los mismos artistas se apropiaron de esos recursos para sus aportaciones y aplicaciones en el quehacer creativo, pues no sólo se limitaron a observar los descubrimientos científicos y tecnológicos.

El resultado de una idea es fruto de la destreza e inspiración que tenga el artista y, las propuestas artísticas de los movimientos vanguardistas reflejaron muy bien este efecto, por ejemplo el dadaísmo, que surge como un movimiento revolucionario y subversivo, que creó una nueva forma de vivir en que el arte no fuera lo excepcional, sino lo cotidiano; el futurismo, que proclamó un nuevo canon de belleza plástica reflejado en la frase: “un coche de carreras es más hermoso que la Victoria de Samotracia”; el estridentismo, fue un movimiento artístico multidisciplinario influido por el futurismo, el cubismo y el dadaísmo, el cual involucraba la máquina de escribir, la cámara fotográfica y la radio entre otros dispositivos tecnológicos; el arte pop, que se manifestó mediante imágenes de la cultura popular extraídas de los medios de comunicación, tales como anuncios publicitarios, cómics, revistas, etc., para así utilizarlas en oposición e ironía a la cultura elitista existente en las bellas artes; el expresionismo, tendencia en la cual el pintor buscaba producir un choque emocional en el espectador, despertarle del letargo de la banalidad cotidiana, valorando ante todo, los contenidos y las actitudes emocionales; el surrealismo,

que trataba de ir más allá de la realidad visible y consciente, explorando desde diversos lados las profundidades del inconsciente, y por último y no menos importante, destaca, el arte conceptual, que se centró más en las ideas que en los objetos exhibidos.

Posteriormente se desarrollarían otros movimientos artísticos como el *fluxus*, que permeó en las artes visuales, la música y la literatura y aspiraba a buscar una diversión simple, entretenida y sin pretensiones para tratar temas triviales, sin necesidad de dominar técnicas especiales ni tener algún tipo de valor comercial o institucional, y el *happening*, que tuvo como finalidad el no enfocarse en los objetos, sino en organizar un evento en el que se hiciera partícipes a los espectadores para que dejaran de ser sujetos pasivos y con ello pudieran liberarse a través de las expresiones emotivas, creando así una representación colectiva.

El arte de los nuevos medios se refleja en dichos movimientos, pues de ahí surgen sus raíces estéticas y conceptuales. A través del tiempo, el arte, la ciencia y la tecnología han configurado un nuevo paradigma artístico y estético. A pesar de que en un tiempo fueron rivales (por así decirlo), lo que se pretende en el presente es una reconfiguración de acercamiento capaz de materializar las producciones, es decir, utilizar la tecnología y la ciencia como herramientas del arte, para crear nuevos lenguajes, nuevas formas de vida, un arte libre y experimental y nuevos procesos creativos que obliguen al artista a ir más allá de su propia creatividad.

El *new media art*, el *media art*, el arte electrónico, el arte multimedia o arte interactivo se traducen comúnmente como el arte de los nuevos medios, estos conceptos se utilizan para referirse a las nuevas tecnologías aplicadas a las prácticas artísticas difundidas en los medios digitales e internet. El arte de los nuevos medios aparece en la segunda mitad del siglo XX en un clima de fragmentación artística.

En los años noventa con la aparición de los primeros navegadores de internet y el uso de gráficos computarizados, la relación tecnología, arte y cultura adquirió un nuevo significado. Los avances

en el *software*, en el *hardware* y en el uso personalizado del computador contribuyeron a desarrollar más rápidamente el arte digital, pues se podían manipular imágenes, crear objetos tridimensionales, diseñar páginas web, editar videos, entre muchas otras opciones.

Entendemos el *media art* no como una corriente autónoma, sino como parte integrante del contexto mismo de la creación artística contemporánea. El hecho de emplear el término *media* es un recurso para diferenciarlo (y no apartarlo) de las manifestaciones artísticas que utilizan otras herramientas que no sean las basadas en las tecnologías electrónicas y/o digitales. A pesar de optar en este ensayo por emplear en general el término *media art*, reconocemos que otros términos, como arte electrónico, también logran transmitir este carácter más amplio y global de todas las manifestaciones artísticas que utilizan las llamadas nuevas tecnologías (audiovisuales, computarizadas, telemáticas).<sup>1</sup>

El vocablo *media* es el plural de *medium* o medio, es decir, entendemos la mediación como un representante que actúa entre el artista y la obra; como un medio que hace posible lo nuevo y lo extiende hacia otras áreas que a la vez integra. Con la expansión de la conectividad y la interacción se comenzó una nueva significación y simbolización con la tecnología. Gracias a la teoría de las matemáticas de la comunicación, de la cibernética, y la teoría de la información de los intelectuales matemáticos, Norbert Wiener, Claude Shannon y Warren Weaver, respectivamente, se adquirió un apresurado protagonismo social, económico y cultural. De tal manera que los vínculos multidimensional y relacional alcanzaron auge en un plano global, saliendo del viejo paradigma de transmisión-recepción y creando así nuevos paradigmas, tales como humanidad-tecnología, percepción-pensamiento y contemplación-participación.

<sup>1</sup> Claudia Giannetti, *Estética digital. Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*, Barcelona, Angelot, 2002, p. 8.

Parte del atractivo del *new media art* es que no sólo es un medio de libre acceso sino que también se aleja de los conceptos museo-galería, ofrece mayor difusión y es para un público no tan versado en cuestiones artísticas.

Existe un gran número de artistas que trabajan de manera libre, sin tener que recurrir a la ayuda de galerías, museos u otras instituciones. Otros intercambian las piezas en sitios web, correos, espacios alternativos, blogs y otros foros. Esta característica es similar al modo en que se distribuye el *software* libre.

Por otro lado, el *action art* y el movimiento fluxus propusieron que se rompiera con la estética tradicional, dejando de considerar a la obra o al artista como centros del desarrollo creativo y conduciendo el interés hacia el espacio y el público. Los *happenings* y los *performance* combinaban diferentes disciplinas y, a veces, escenificaban acciones sorprendidas que por primera vez daban al público un papel protagónico. Al rechazar un arte elitista alejado del problema social y político y, ligado a un mercado más especulativo, algunos representantes de estas corrientes cuestionaban el papel del público, la experiencia estética de la contemplación y de alguna u otra forma la pasividad creada en el arte.

En el *media art*, el papel del espectador adquiere gran relevancia, pues ya no es una simple cuestión de mirar, sino más bien es cuestión de crítica y percepción sensitiva que juega con los distintos sentidos, que va desde lo auditivo a lo táctil y desde lo estático a lo dinámico. Ahora la obra de arte interroga al espectador de modo operacional acción-reacción. Además se utilizan diversos canales de difusión para manifestarse en contra de lo que sucede en determinado contexto en un ámbito global; aunque el internet sigue estando en la cima de los medios difusivos, tenemos por ejemplo, la parodia corporativa, en la que los artistas modifican los logotipos, los nombres registrados y los eslóganes, para hacer una crítica a la cultura empresarial de las multinacionales. También está presente, el llamado *hacktivismo*, que emplea las técnicas *hacker* y la actividad política, para crear arte y además mantener informada a la gente

de lo que acontece dentro de la esfera política y las diversas manifestaciones de algún grupo militante a una cierta ideología.

Llama la atención que hoy, en la época de la tecnociencia, se alcance lo que fue la esencia del mito y la magia: actuar a través de imágenes simbólicas. Es el arte (*ars*) digital en el que se da la obra de arte total cumplida: la unidad de pensar, querer y hacer. La técnica ha dejado de ser un modo de operar sobre la realidad para ser en la tecnología el modo de producir realidad. En este sentido, la realidad ya no se encuentra, sino que se crea.<sup>2</sup>

El mundo del arte se ha vuelto más versátil, ha logrado estar más cerca de una sociedad que está en constante transformación para hacer aportaciones y críticas a lo que acontece actualmente o por lo menos lo que aconteció en un pasado no muy lejano, pero que repercutió en la historia. A manera de conclusión, podemos afirmar que el *new media art* es una corriente artística contemporánea que abarca y utiliza varias prácticas multidisciplinarias. No exclusivamente recurre a las TIC como herramientas de producción, sino también como medios de experimentación estética, artística, cultural, económica, política y de reflexión crítica.

El conjunto de estas manifestaciones surge especialmente en la década de los años noventa, a la vez que se desarrollaron ciertos productos y fenómenos culturales ligados a ellos como los videojuegos o las comunidades virtuales, al igual que otros productos tecnológicos: la telefonía móvil, los sistemas GPS, sistemas robóticos o los vinculados a la ingeniería genética. Sin embargo, las mutaciones que ha sufrido el arte, a partir del rompimiento de viejos paradigmas y de la creación de nuevas mediaciones, han generado nuevas cuestiones o preguntas y problemáticas al respecto;

¿Cuál es el lugar del arte en las nuevas tecnologías? El arte cada vez tiene menos cabida en las Bellas Artes (siglo XVIII) y cada vez se

<sup>2</sup> José Luis Molinuevo [ed.], *A qué llamamos arte. El criterio estético*, Salamanca, Universidad de Salamanca, 2001, p. 67.

convierte más en aquello frente a lo que se separaba: un *ars*, competencia técnica, manipulación, artificio. No es casual ya que cada vez tiene que ser más *artificial*, para ser más *natural*. Para ser más *real* que nunca, porque ahora no se limita a representar una realidad sino a producirla.<sup>3</sup>

Incluso, ¿pueden ser las TIC un medio jerarquizador de arte? El arte a través del tiempo ha logrado un gran esplendor y ha trascendido hasta convertirse en un modo de vivir. Fue el arte de la burguesía y de la aristocracia que exaltó la belleza en el sentido más amplio, con un lenguaje un tanto sensual, virtuoso y con un afán de agradar, pero sin pretender cambiar las estructuras esenciales del Barroco.

La jerarquía clasifica diferentes géneros o formas de expresión en términos de su prestigio y valor cultural.

Para la pintura, que fue la primera forma de acercarnos al conocimiento de lo visual, la jerarquía se centró en las narrativas mitológicas y las alegorías religiosas; en el retrato (que en un primer momento fue solamente utilizado para las élites imperantes, pero después logró llegar a la demás población); en las escenas de la vida cotidiana o de género; en los paisajes naturales y los paisajes urbanos; en los animales exóticos o típicos de algún punto en el planeta y en la naturaleza muerta o bodegón.

Todo lo que nos rodea está lleno de valores jerárquicos, inclusive la lógica visual se compone de ellos.

Algunos elementos que componen la lista de lo jerárquicamente *correcto* son:

- La prioridad de lo superior en un plano o un espacio.
- Lo proporcional en el tamaño físico con relación a las cosas que existen a su alrededor.
- La estructuración simétrica, centro-periferia.

<sup>3</sup> *Ibid.*, p. 59.

- Lo contrastado en lo perceptivo.
- Lo separado frente a lo grupal.
- Lo brillante, todo aquello que irradia luz.

No obstante, el arte en los nuevos medios rompe con estas jerarquías y a la vez las utiliza para sus creaciones, dotándolas de un nuevo sentido de percepción. Lo que se pretende es desprenderse y fluir fuera de esas ponderaciones estéticas. Pero “ahora todo es arte y cualquier cosa puede ser arte. Estamos en una época en la que el juicio estético no necesita tener detrás un criterio estético que lo fundamente. Basta con que *guste*, con que despierte una ilusión en una vida sin ilusiones.”<sup>4</sup>

En el 2000, Michael Daines intentó vender su cuerpo en *eBay* anunciándolo dentro de la categoría de esculturas, al considerar su propio cuerpo como objeto escultórico, este proyecto evoca la obra de Eleanor Antin, Chris Burden, Gilbert & George, y otros artistas del *performance* que se han valido de sus cuerpos como medio para su obra. “En la realidad virtual es difícil distinguir el propio cuerpo del llamado mundo circundante, pues la piel ya no funciona como un mecanismo de protección y de exclusión, sino de comunicación.”<sup>5</sup>

En conclusión, el tema de este análisis es bastante complejo que conlleva a otros debates más extensos que nunca terminaríamos de discutir, pero que por lo pronto, señalaremos algunos puntos importantes a tratar. La cuestión de los derechos de autor entra en juego, ya que al subir o difundir alguna expresión puede quedar a merced de que otros la copien o aleguen que es una creación o innovación suya, sin embargo la mayoría de los sitios web buscan autenticar la obra y reconocer al autor.

Las TIC y el *new media art* son o, por lo menos, buscan ser una nueva entidad integradora de la ciencia, la tecnología y

<sup>4</sup> *Ibid.*, p. 60.

<sup>5</sup> *Ibid.*, p. 78.

el hombre. La interactividad es protagonista en este aspecto, de ahí que la mediación es el moderador que diferencia al arte digital con el arte real. El tiempo y lugar se configuran como acontecimiento o situación de vida colectiva que permea también a la memoria.

Por un lado, el *new media art* se pronuncia por la difusión de muchos para muchos, es decir, que el arte llegue a todas las partes del mundo sin tener que estar en un museo, pero que a la vez este arte no sea comercializado. Por otro lado, existe en las artes digitales una mercantilización por cada obra realizada. Por consiguiente, dentro de la cultura de masas, existen dos tipos de discursos que se contraponen y al mismo tiempo se complementan, es decir, que existe un arte ajeno al mercado que apela por la difusión y la crítica; y un arte en o para el mercado que demanda por la comercialización. No obstante, realmente, ¿quiénes pueden tener acceso a los medios digitales y a este tipo de arte?, ¿quiénes lo consideran arte como tal? El hecho de que se procure llevar la difusión de este arte a la gente es una buena propuesta, pero hay personas que no tienen los suficientes medios para poder conocer las manifestaciones artísticas que nos presentan en los medios digitales. A pesar de todo, los museos ayudan al arte digital, en diversas ocasiones montan exposiciones que tienen que ver con medios interactivos, sin embargo, no siempre es posible este tipo de acoplamientos, pues cambia la condición y disposición de mantenimiento de los diferentes soportes utilizados por los artistas de los medios.

Además, hay personas que no consideran arte al *new media*, hay otras que distan de esta apreciación, considerándolo arte; de ahí que (replanteándonos la pregunta principal de si ¿pueden ser las TIC un medio jerarquizador de arte?), el problema radica en la percepción, asunto clave y punto nodal entre la estética y las nuevas tecnologías. Para algunas culturas, el arte radica en sus propias expresiones antiguas; para otras culturas, está en lo dictado por los europeos renacentistas; y para algunas otras las TIC tienen el mando de imponer lo que es o no es arte, todo dependerá del

poder que se les confiera y de la percepción individual y colectiva que se tenga.

De tal manera que, tanto el arte real como el digital buscan crear en el espectador cierto tipo de sensaciones y una participación activa dentro de estos contextos. Así, podemos discernir que arte y tecnología pueden sensibilizarnos en el momento cumbre en el que ambas están posicionadas.

#### BIBLIOGRAFÍA

Giannetti, Claudia, *Estética digital. Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*, Barcelona, Angelot, 2002.

Molinuevo, José Luis, “Hacia una estética de las nuevas tecnologías”, en José Luis Molinuevo [ed.], *A qué llamamos arte. El criterio estético*, Salamanca, Universidad de Salamanca, 2001.

#### *Mesografía*

<http://interartive.org/2012/04/new-media-art-termino/> (fecha de consulta: 17 de marzo, 2014).

[http://es.wikipedia.org/wiki/Arte\\_de\\_los\\_nuevos\\_medios](http://es.wikipedia.org/wiki/Arte_de_los_nuevos_medios) (fecha de consulta: 17 de marzo, 2014).

<http://interartive.org/2012/04/new-media-art-termino/> (fecha de consulta: 17 de marzo, 2014).