

# Banda aparte. Formas de ver

## (Ediciones de la Mirada)

Título:

Sistemas digitales de imagen, prácticas audio/visuales emancipatorias y la construcción del nuevo espectador

Autor/es:

Expósito, Marcelo

Citar como:

Expósito, M. (1999). Sistemas digitales de imagen, prácticas audio/visuales emancipatorias y la construcción del nuevo espectador. Banda aparte. (13):50-59.

Documento descargado de:

<http://hdl.handle.net/10251/42315>

Copyright:

Reserva de todos los derechos (NO CC)

La digitalización de este artículo se enmarca dentro del proyecto "Estudio y análisis para el desarrollo de una red de conocimiento sobre estudios fílmicos a través de plataformas web 2.0", financiado por el Plan Nacional de I+D+i del Ministerio de Economía y Competitividad del Gobierno de España (código HAR2010-18648), con el apoyo de Biblioteca y Documentación Científica y del Área de Sistemas de Información y Comunicaciones (ASIC) del Vicerrectorado de las Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones de la Universitat Politècnica de València.

Entidades colaboradoras:





# ISTEMAS DIGITALES DE IMAGEN, PRÁCTICAS AUDIO/VISUALES EMANCIPATORIAS Y LA CONSTRUCCIÓN DEL NUEVO ESPECTADOR.

ALGUNAS REFLEXIONES A PROPÓSITO DE  
LOUIS BEC Y MALCOLM LEGRICE<sup>1</sup>

MARCELO EXPÓSITO

TOPONÍMIAS: PRÁCTICAS AUDIO/VISUALES Y CULTURA MEDIÁTICA



Imágenes extraídas del arte tecnozoosemiótico de Louis Bec

*"La manera en que los gadgets telemáticos están empleados produce habladurías y palabrerías cósmicas vacías, una ola de imágenes técnicas banales, que están tapando definitivamente todas las lagunas entre las masas de usuarios del teclado, cada vez más aisladas y dispersas" [Vilém Flusser, 1992]. "De repente, disponemos de la posibilidad de decir todo a todo el mundo, pero nos damos cuenta de que, en verdad, no tenemos nada que decir". La última cita podría ser, como la primera, una referencia clara a la sobrevaloración de los medios telemáticos y la constatación del vacío de contenido en la masa de información que circula actualmente en los medios de comunicación. Sin embargo, esta cita data sorprendentemente de 1927 y proviene de la Teoría de la radio de Bertolt Brecht.*

*Hace más de siete décadas que las teorías de los media —desde la radio hasta Internet— denuncian la estrategia básica de los medios de comunicación de masas: sustituir la comunicación (contenido, cualidad) por la información (cantidad). Tropezamos, con una frecuencia cada vez más sorprendente, con estrategias semejantes en el mundo del Media Art. Éstas aspiran a reducir el fundamento de las obras digitales a una acumulación de informaciones, es decir: convertirlas en meros almacenadores de datos; convertir la simulación y la interacción en simples procesos operativos; convertir al público en manipulador de códigos. Todo esto supondría que, sea cual sea el medio o la complejidad de las herramientas empleadas en la obra, las especificidades estéticas se restringirían al grado de espectacularidad de la información."*

Claudia Giannetti, *Estética de la Simulación*, 1997

Sin muchos preámbulos, conviene, quizá, que la lectora y el lector, tengan en mente desde un inicio la posición de la que parte este cronista: cuando uno se encuentra ya francamente irritado por la verborrea dominante en las prácticas contemporáneas en lo que

1. Este escrito fue finalizado en diciembre de 1997 a partir de mi visita al *Simposio Interacción Persona-Máquina*, que tuvo lugar entre los días 10 al 12 de noviembre del mismo año en el Centre Cultural Bancaixa de València dentro de la programación general de *Ciber@rt. III Muestra de Nuevas Tecnologías, Arte y Comunicación*. Quiero agradecer a la organización el haberme facilitado el acceso a los resúmenes de la ponencias y otros materiales informativos, que me han resultado especialmente valiosos a la hora de citar literalmente algunos pasajes de la ponencia de Louis Bec. Cuando redactaba este escrito se encontraba en imprenta un catálogo general de la Muestra y un libro que recoge las ponencias de este Simposio y el celebrado dos años antes.

se refiere a la utilización de los nuevos dispositivos tecnológicos con fines estéticos; cuando uno tiene por norma mantenerse en guardia frente a esto que considera no mucho más que un derroche apologetico encubierto por una jerga previsible, charlatanería embebida de los lugares comunes más desgastados —y sospechosos— acerca de los mitos occidentales del progreso y la bondad de los avances de la técnica, yo aconsejaría a quien quisiera consultarme, por qué ocultarlo, aproximarse a cualquiera de esos rituales periódicos celebrados alrededor del tótem neotecnológico no sin cierta prevención. Porque es sólo a partir de ese principio, manteniendo los sentidos bien alerta, como uno puede orientarse con ciertas garantías de no perderse en la maraña, hasta arribar a un territorio impredecible como el que yo visité una tarde, aquél donde tuvo lugar el encuentro casual de un zoosistemático diplomado e inclasificable con un histórico del cine materialista-estructural decididamente involucrado en analizar el impacto de los nuevos sistemas digitales de la imagen sobre las prácticas audiovisuales. Louis Bec y Malcolm LeGrice: la yuxtaposición de sus diferentes sensibilidades, en la pretensión común de encarar algunas de las cuestiones más problemáticas que conlleva el proceso de desarrollo de las tecnologías digitales en la era de la globalización tardocapitalista, tuvo como consecuencia una gozosa jornada que supuso, desde mi punto de vista, prácticamente lo más productivo del último simposio Ciber@rt <sup>2</sup>.

Único zoosistemático titulado <sup>3</sup>, presidente del Instituto Científico de Investigación Paranaturalista, Inspector para la Creación Artística encargado de las Nuevas Tecnologías en el Ministerio de Cultura francés, según reza su encantadoramente estrambótico currículum, Louis Bec desarrolló bajo el título "Un Arte Tecnozoosemiótico: la Vida Artificial" una charla sinuosa, saturada de neologismos seductores que —eso sí, una vez superada la perplejidad inevitable que ha de asaltar inicialmente al espectador no avisado— nos llevó suavemente de la mano a un espacio desacostumbrado: aquél donde se restituye la calidez de la experiencia y el latir del pensamiento inquieto, crítico y comprometido, a las frías aguas del cálculo donde suele habitar, por lo general, la (ir)reflexión dominante sobre el futuro de la vida artificial —así como las no menos banales prácticas estéticas de recreación virtual de la vida. Desde una perspectiva transdisciplinar, la intervención de Bec vino a proponer la potencialidad de las prácticas estéticas asociadas al desarrollo de la vida artificial en dos territorios: uno, aquél en el que "la biotelemática trata de despegarse de los parámetros terrestres a favor de un sustrato realmente artificial, la red, erigiendo nichos biotecnológicos para una proliferación de lo vivo y una biodiversidad tecnológica"; dos, "la transferencia de lo biológico cognitivo a un dispositivo interactivo [que haga] que los artefactos de la vida artificial encuentren su real pertinencia en un diálogo programático astuto con lo vivo". Durante su conferencia, Bec tuvo a bien someternos a experiencias francamente provechosas: de una fascinación de ensueño durante la contemplación de su extraordinario muestrario de hipnóticas formas de vida artificial protozoicas —proyecciones de dibujos, diapositivas y vídeos—, a la prolija explicación sobre un experimento de comunicación por hilos entre dos ejemplares de una rara especie marina —si mal no recuerdo, dos peces abisales del Pacífico— que vino a suponer, en la práctica, un acto de humildad casi herético en el *sanctasanctorum* de una tipología de simposios sobre la tecnología que suelen caracterizarse, precisamente, por el alto nivel de vanidad antropocéntrica: un salón de actos repleto



2. La jornada que comprendía las intervenciones de Louis Bec y Malcolm LeGrice cerraba el simposio, y estuvo precedida de un ciclo de 9 filmes y 15 vídeos de LeGrice proyectados en la Filmoteca de la Generalitat Valenciana.

3. Aprovecho para apuntar que Louis Bec es "zoosystemicien" en el original francés, traducido como "zoosistemático" en los documentos distribuidos por Ciber@rt, y como "zoosistémico" en el encabezamiento de un artículo suyo estrechamente relacionado con los párrafos que a continuación me dispongo a dedicarle: "Sistemas tecnozoológicos como confabulación", *Periódico del Instituto Francés de Bilbao*, nº 6, septiembre-diciembre de 1996, pp. 8-17.



*Digital Still Life*, Malcolm LeGrice, 1988, vídeo y computadora

y en respetuoso silencio, concentrado frente al sonido chirriante y entrecortado que emiten dos seres minúsculos, inmersos en sendas peceras, ensimismados en un diálogo ininteligible. El trabajo de Louis Bec trata primordialmente de las condiciones de posibilidad para nuevas formas de comunicación entre los seres humanos y otras formas de vida presentes o, en un futuro artificiales. Su construcción de *"herramientas tecnológicas, metodológicas e instrumentológicas como interface, como agentes conversacionales que permitirían una intercomunicación generalizada de los organismos vivos de la biomasa [y que anunciaría relaciones con otras formas de inteligencia naturales o artificiales implantadas en otros soportes o en otros universos], mediante interface tecnológic,* se sostiene fundamentalmente, a mi juicio, sobre dos premisas. En primer lugar, y esto es más que una intuición puramente personal, Louis Bec parte de una emoción, de un respeto casi reverencial frente a la diversidad de la vida y su posible expansión futura; pero no es menos cierto, por otro lado, que su trabajo se plantea desde un enfoque, por así decir, *antiesencialista* de las formas de vida, comprendiendo *"la vida como un sistema de organización y no como el resultado de propiedades intrínsecas de la materia"*, y yo diría por lo tanto que subraya en todo momento el carácter *cultural* de las formas de vida (actuales o artificiales) consideradas como tales no en sí mismas, sino en tanto que insertas en sistemas determinados —y por lo tanto examinables, susceptibles de facilitar *experiencia* a partir del análisis y de la vivencia de sus diferentes modos de comunicación y de organización. Y es ahí, en esa suerte de agenda tanto ética como política donde, a mi juicio, reside el valor radicalmente emancipatorio del trabajo de Bec: en su problematización de un futuro donde *deberemos convivir con formas de vida evolucionadas o por completo artificiales, insertos en una red de sistemas de organización cada vez más complejos, en un futuro donde las muy diversas formas de vida serán crecientemente interdependientes.* La cuestión que concierne al *artista* Louis Bec, desde esta perspectiva, no es tanto en qué medida el desarrollo de la cultura tecnológica afectará a las formas de vida en el futuro, un planteamiento esencialmente tecnocrático y determinista que supedita el futuro de nuestra vida y de nuestras formas de organización social al devenir de la técnica; evita esta falsa problemática bien conocida tanto en su versión de abierta apología de las pretendidas capacidades liberadoras de la técnica *en abstracto* —representando un escenario de libertad *prepolítica*—, como en su versión apocalíptica —donde se postula que la necesaria respuesta a la futura distopía no es otra que un proceso de regresión del ser humano a un mistificado espacio de libertad *natural*, no menos *prepolítico*—. El trabajo de Louis Bec afirma todo lo contrario: que es necesario mantener la consciencia del carácter sistemático de todas las formas de organización de la vida y de la condición política de las organizaciones sociales, y que es desde la experiencia de los diversos sistemas de organización y de interacción entre los seres, así como desde el respeto absoluto por la pluralidad de las formas de vida, incluso por aquellas aún desconocidas que habrían de nacer de nuestras capacidades futuras, como podemos cuanto menos *imaginar* la construcción de un porvenir donde los avances tecnológicos y su utilización se sometan a nuestra responsabilidad sobre una creciente interdependencia que no habrá de darse exclusivamente entre los seres humanos, sino entre toda una vasta pluralidad de formas de vida en el planeta.

Pero llevemos estos argumentos algo más lejos. Una lúcida mesa redonda posterior a las ponencias de Malcolm LeGrice y Louis Bec tuvo como resultado los veinte minutos más intensos de todo el simposio; lamentablemente abortada por limitaciones de tiempo, en tan sólo tres o cuatro vehementes y densas intervenciones ambos lanzaron a la concurrencia de una tacada un buen puñado de cuestiones de tal enormidad que bastarían por sí solas para justificar otro par de congresos como éste. LeGrice intervino a propósito de una pregunta referida a la obra de Bec



Berlin Horse, Malcolm LeGrice, 1970

para decir en resumen lo siguiente: históricamente tal y como lo hemos venido conociendo en nuestra cultura, el arte se ha ocupado de la condición humana; la obra de Bec, por el contrario, se desarrolla en un escenario sustancialmente diferente: la antesala de un futuro donde quizá la propia condición humana sea modificable, y donde el propio desarrollo tecnológico nos hará entrar en relación con formas de vida aún impredecibles. Su trabajo, en definitiva, busca prepararnos para un futuro inmediato donde nuestra conciencia sufrirá el choque de lo nuevo, como puedan ser las formas de vida artificiales. En la sencillez de su exposición, LeGrice apunta, sin duda, a una de las sendas más transitadas por la breve tradición del pensamiento crítico acerca del posmodernismo en tanto lógica cultural tardocapitalista.

En la estela de Fredric Jameson, son legión quienes se han referido, precisamente, a los trastornos de la consciencia experimentados por los individuos aún carentes del utillaje perceptivo adecuado para las transformaciones vertiginosas que acaecen con el cambio de paradigmas culturales asociado a la nueva revolución tecnológica del capitalismo. En un libro imprescindible sobre la construcción histórica de la visión, *Techniques of the Observer. On Vision and Modernity in the Nineteenth Century* (Cambridge, Massachusetts, MIT Press, 1990), Jonathan Crary enfoca aquella reorganización de la visión que tuvo lugar en la primera mitad del siglo XIX, dando lugar a un nuevo tipo de observador. Así como la mayor parte de las historiografías al uso sitúan los orígenes del modernismo en las artes visuales y en la cultura hacia finales del XIX, Crary se retrotrae a una serie de objetos y acontecimientos e *invenciones tecnológicas* que apenas encontraremos en las historiografías del arte o del modernismo: él las estudió en tanto que *síntomas* de un cambio de paradigma, una ruptura con los modelos clásicos de visión y de observador del Renacimiento *"inseparable de una reorganización masiva del conocimiento y de las prácticas sociales que modificaron de múltiples maneras las capacidades productivas, cognoscitivas y deseantes del ser humano."* Las invenciones tecnológicas, en efecto, facilitaron el utillaje perceptivo necesario para esta reorganización de la visión que condujo al nuevo tipo de observador. La finalización abrupta de la sesión que aunó a LeGrice y Bec abortó la posibilidad de abordar análogamente algunas cuestiones asociadas a esta perspectiva, de una manera actualizada; a saber: cuáles son los *síntomas*, en forma de nuevas invenciones tecnológicas, de la nueva reorganización del conocimiento y de las prácticas sociales que acontecen en el desarrollo del capitalismo tardío; en qué medida una gran parte de la explotación comercial de la realidad virtual y de las prácticas estéticas banalizadas asociadas a las nuevas tecnologías digitales tienen como función conseguir el acomodo de un nuevo tipo de observador

sometido a los dictados de las nuevas formas de subordinación políticamente conscientes pueden contribuir a la creación de nuevos dispositivos que intervengan directamente en los procesos de formación de nuevos tipos de observador y de nuevas formas espectatoriales *en una perspectiva, por el contrario, liberadora, radicalmente emancipatoria.*

Los propósitos teóricos e historiográficos mostrados por Malcolm LeGrice en su ponencia son, para empezar, loables. Recapitulando mi argumento ya abordado, nos encontramos en un momento en el que la utilización de nuevos dispositivos tecnológicos para la práctica estética se ejercita, preferentemente, *desde posiciones trivializadoras que mistifican en gran medida el pretendido potencial emancipatorio de tales dispositivos.* Este carácter *superficial, epidérmico* que identifica al modelo estético dominante en el uso de las nuevas tecnologías —reflejo, sin duda, de las formas de homogeneización y de expansión *epidérmica* que supone el proceso contemporáneo de la globalización tardocapitalista, proceso en el cual, precisamente, la renovación tecnológica cumple un papel fundamental— puede ser contrarrestado, en gran medida, por el énfasis en la recuperación de una determinada *profundidad histórica* para las prácticas audiovisuales contemporáneas. No es la única, sin duda, pero parece hoy incuestionable que se trata de una de las estrategias primordiales para un proyecto de subversión de las condiciones explotadoras que la penetración tecnológica impone —y esto parece indicar el hecho de que es precisamente la recuperación de la profundidad histórica un denominador común en las prácticas audiovisuales recientes de cineastas heterodoxos como Jean-Luc Godard, Alexander Kluge o Chris Marker, en su utilización del video, de la televisión y de nuevos dispositivos interactivos como el CD-Rom. Sin excesivos tecnicismos ni academicismos, sin afán totalizador, Malcolm LeGrice puso en marcha —en una ponencia de título sugerente: "Tiempo de sueño e improvisación digital"— un arqueología que nos permitió recuperar las trazas de la presencia de experiencias protointeractivas en el cine de vanguardia en los 20 o en las prácticas experimentales de los 50 y los 60; visitar en zigzag fragmentos a cargo de Germaine Dulac, de Maya Deren o Stan Brakhage, Kurt Kren o Walther Ruttmann, donde una lectura adecuada desde el presente —enfaticando, como LeGrice hizo de forma pertinente, aspectos tales como la no-linealidad narrativa, la construcción de estructuras abiertas, la relación entre tales estructuras y los mecanismos del sueño, y, en definitiva, *la necesidad de construir dispositivos que posibiliten la formación del filme en la propia cabeza del espectador*— deja en ridículo la enorme pretenciosidad, el carácter fraudulento y el tono sospechosamente apologético de la mayor parte de las prácticas estéticas banalmente protecnológicas que hoy hemos de sufrir —y basta con echar una ojeada, por ejemplo, a las instalacio-



Heads I Win - Tails You Lose, Malcolm LeGrice, 1985, vídeo y computadora

nes o a las cintas monocanales que inundan las programaciones de muestras como, también, Ciber@rt. Otra cuestión es que la utilización que LeGrice hizo de fragmentos filmicos que ilustrasen sus propuestas fue, precisamente, excesivamente ilustrativa y forzada en ocasiones; y que, por otro lado, la recuperación de la profundidad histórica en las prácticas audiovisuales contemporáneas no puede fundamentarse sobre una perspectiva en exceso historicista como en gran medida es la suya, asumiendo incuestionable el determinismo histórico, la idea de progreso y linealidad en el desarrollo de las prácticas estéticas <sup>4</sup>.

Como es bien conocido, LeGrice no aterriza sin equipaje en sus reflexiones acerca del impacto de los sistemas digitales de imagen en las prácticas audiovisuales contemporáneas. Autor del clásico *Abstract Film and Beyond* (Londres, Studio Vista y Cambridge, Massachusetts, MIT Press, 1977), su trayectoria, asociada al desarrollo de las prácticas filmicas comprendidas dentro del campo que Peter Gidal propuso denominar estructura/materialista, representa una insistencia en involucrar al sujeto espectador en situaciones donde crezca su consciencia respecto de las condiciones materiales de la práctica fílmica y del aparato donde se inserta, a través del carácter antinarrativo y antilusionalista de sus filmes: *"El cine estructural/materialista pretende ser no-ilusionista. El proceso de construcción del filme se desarrolla mediante dispositivos que resultan en una demistificación... del proceso cinematográfico... Consecuentemente, es necesaria una continuada pretensión de destruir el ilusionismo... Las relaciones materiales entre el filme y el sujeto espectador, así como las relaciones internas de la estructura del propio filme, son prioritarias frente a cualquier contenido representacional"* (Peter Gidal: "Theory and Definition of Structural/Materialist Film", Gidal (ed.), *Structural Film Anthology*, Londres, British Film Institute, 1976, p. 1). Más allá de la vehemente crítica demonizadora de un *cine narrativo* que comprende sin distinciones desde el cine comercial hollywoodense hasta Pier Paolo Pasolini o Michelangelo Antonioni, cuando uno revisa hoy el escrito programático de Gidal, si es capaz de atravesar la aridez de una jerga que amalgama préstamos del marxismo estructuralista althusseriano o del modernismo estético greenbergiano, no puede sino sentirse sorprendido por su nivel de rigor en el análisis de las formas de identificación del espectador que caracterizan los procesos de formación de su subjetividad inscrita en el dispositivo tecnológico; su confianza de entonces en la potencialidad de los experimentos perceptivos desarrollados por las diversas corrientes del cine estructural, bien que perfectamente entre interrogantes hoy día, no puede cifrarse tan sólo en la necesidad de aumentar el nivel de consciencia del espectador respecto de las condiciones materiales de la práctica cinematográfica y del dispositivo tecnológico: pues sigue estando vigente su corolario, a saber, que una práctica audiovisual materialista ha de perseguir las condiciones de posibilidad para una emancipación del sujeto, buscando la consecución de nuevas formas espectatoriales alternativas al modelo de espectador

4. Presumo no obstante, ayudado en parte por el relato de terceros, que el discurso de LeGrice se encuentra a este respecto más elaborado que la amable, pero insuficiente, charla que nos ofreció en València, y me remito a la valoración de Jorge Luis Marzo en "Algunas reflexiones en torno al Congreso Internacional Arte en la Era Electrónica. Perspectivas de una Nueva Estética", accesible en la revista electrónica *Videt*, nº 0 <<http://www.fda.es/videt>>; las contribuciones a este congreso barcelonés se compendian en Claudia Giannetti (ed.): *Arte en la Era Electrónica. Perspectivas de una Nueva Estética*, Barcelona, L'Angelot, 1997 (incluye asimismo "Estética de la Simulación", citado en el encabezamiento). Por cierto que este volumen incorpora un escrito de LeGrice, "Fatum, protagonia y el síndrome Zap Splat. Algunos aspectos teóricos para un cine interactivo", donde el autor abunda en las ideas arriba apuntadas, pero también, lamentablemente, en algunos de los puntos a mi juicio más débiles de su discurso, a los que más tarde habré de referirme — por ejemplo, la valoración excesiva de las formas de interactividad más insignificantes que posibilita la condición estructural de determinados nuevos dispositivos. Para quien tenga afán de complementar, existe asimismo otra versión de este escrito: *Kismet, Protagonia, and the Zap Splat Syndrome. Malcolm LeGrice outlines some theoretical concepts for an interactive avant-garde cinema*, <<http://www.wmin.ac.uk/media/VD/ZapSplat.html>>.

dominante asociado al cine clásico. En *Yes No Maybe Maybe Not* (1972) LeGrice explora el efecto de repetición obsesiva y de superposición negativo/positivo, y propone al espectador una experiencia caracterizada por el propio acto de contemplación; en *Thresholds* (1972), explora los límites de la narratividad mediante un espléndido montaje de fragmentos de filmaciones que frustra repetidamente las expectativas de identificación del espectador: en la secuencia principal la cámara recorre el cielo, muestra ocasionalmente y de forma inesperada algún fragmento de realidad por cualquiera de las cuatro fronteras que delimitan la pantalla, sobrevolando lo que parecen ser bien los tejados de una ciudad, bien un paisaje montañoso, hasta que uno comprende que la observación casi continuada del cielo absolutamente limpio invita en realidad no a la espera continuada de algún referente identificable en la proyección, sino a una experiencia de muy distinta índole: la pura contemplación de la proyección del haz de luz blanca sobre la pantalla; *Berlin Horse* (1970) es por sí mismo un compendio de los experimentos perceptivos más recurrentes en las prácticas estructurales: una sobria filmación en color de las evoluciones en círculo de un caballo es sometida a efectos de parpadeo, aceleraciones y ralentizados, refilmaciones de la pantalla, coloreados, superposición en bucle de la propia secuencia y alternando la imagen en negativo/positivo.

Hasta donde yo llego a recordar, no fue el estructuralismo cinematográfico explícitamente invocado por Malcolm LeGrice al comienzo de su ponencia en esa somera declaración de principios que precedió a la presentación de su trabajo de años recientes con el audiovisual electrónico y con sistemas digitales de imagen —a través de, como ya hemos relatado, un recorrido por algunas prácticas cinematográficas que han prefigurado históricamente diversos aspectos actualmente asociados a la utilización de las nuevas tecnologías de la imagen. Si procedió, no obstante, a evocar el viejo espíritu greenbergiano para afirmar su condición de modernista *avant-la-lettre*, y para declarar que es, en efecto, el credo modernista el que guía su trabajo de los últimos años. “*Y ha sido precisamente en su búsqueda de lo absoluto como la vanguardia ha llegado al arte “abstracto” o “no objetivo”... El artista de vanguardia intenta imitar a Dios creando algo que sea válido exclusivamente por sí mismo... algo dado, increado, independientemente de significados, similares u originales. El contenido del arte ha de disolverse tan enteramente en la forma que la obra de arte o de literatura no pueda ser reducible, en todo o parte, a algo que no sea ella misma*”, había escrito Clement Greenberg en 1939, en ese clásico programático que es “*Vanguardia y Kitsch*” (Greenberg,

*Arte y Cultura, Ensayos Críticos*, Barcelona, Gustavo Gili, 1979, pp. 14-15). El contenido, en efecto, “*es algo de lo que hay que huir como de una verdadera plaga*”, y el artista de vanguardia ha de limitarse estrictamente, por lo tanto, a la exploración de los límites formales de un medio artístico concreto, de sus características intrínsecas. La versión histórica del modernismo estético que LeGrice vindica significó en su momento una respuesta de la Alta Cultura frente a las amenazas de expansión de la cultura de masas, buscó la preservación de las esencias estéticas mediante una profundización en la autonomía del arte, en el autismo de la suspensión ahistórica de las prácticas estéticas. Su distanciamiento progresivo de toda implicación del artista y su obra con el contexto histórico acabó siendo una renuncia a reflexionar, precisamente, sobre los condicionantes sociales, económicos y políticos de las prácticas artísticas.

Decepciona, en efecto, que el trabajo de LeGrice haya involucionado desde posiciones materialistas hasta el despliegue de formalismos reciente. Su preocupación por explorar las características intrínsecas a los nuevos dispositivos tecnológicos parece hacer caso omiso de su trayectoria de hace apenas dos décadas, y también, paradójicamente, de las lecciones que nos propone extraer de la historia de las prácticas audiovisuales experimentales y de vanguardia. La tipología de interactividad que LeGrice propone, por ejemplo, sitúa al espectador en un marco claustrofóbico que reduce su presunta actividad participativa a poco más que a la manipulación formal de las imágenes. Ambos, Bec y LeGrice, en su práctica y en su reflexión, demuestran estar más preocupados por el proceso de utilización de los dispositivos por parte del sujeto que en la creación de obras neotecnológicas de buena factura; y esto es, sin duda alguna, un planteamiento plausible: *porque lo verdaderamente relevante no es la forma en que el espectador construye la obra, sino, bien al contrario, cómo el dispositivo construye al espectador*. Pero he aquí que las contradicciones que hemos señalado a propósito de LeGrice son, sin duda, productivas para nosotros por lo que revelan, a saber, *la insuficiencia de toda práctica estética contemporánea que, pretendiendo superar la pasividad del espectador a través de la utilización de los nuevos dispositivos, paradójicamente, profundiza en su individualización, propone su enclaustramiento en un contexto prepolítico de libertad abstracta sin propósito que opaca los condicionantes económicos y sociales de las nuevas tecnologías; es decir, su condición radicalmente política. E impide, precisamente, el acceso a unas formas de conocimiento y libertad políticamente articuladas que permitan, en definitiva, un mejor control de los modos en que los nuevos dispositivos tecnológicos habrán de afectar a las formas de construcción de su subjetividad*.



*Berlin Horse*, Malcolm LeGrice, 1970