

MPA
MÁSTER OFICIAL
EN PRODUCCIÓN
ARTÍSTICA

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

PROYECTO DE POSTGRADO EN PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

[ARTE Y TECNOLOGÍA_ UNA RELACIÓN EMOCIONAL]

TIPOLOGÍA NÚMERO UNO
ALUMNO: GONZALO REY VILLARONGA
DIRECTOR DEL PROYECTO: ELÍAS PÉREZ GARCÍA

VALENCIA, SEPTIEMBRE DEL 2012

MÁSTER EN PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

ESPECIALIDAD: ARTE Y TECNOLOGÍA

ARTE Y TECNOLOGÍA_ UNA RELACIÓN EMOCIONAL

Palabras clave:

Arte, tecnología, imagen digital, representación, participación, narcisismo voluntario, conocimiento.

Resumen:

Este trabajo nace del esfuerzo y la voluntad por acercar el mundo del arte al de la tecnología, y en concreto el espacio de deseo a la tecnología de producción digital. Existe una idea generalizada de que todo lo relacionado con la tecnología y lo que ello conlleva corresponde al ámbito científico, mientras que todo aquello relacionado con el arte pertenece a la emoción. Nosotros pretendemos demostrar que en la actualidad esta relación no es tan simple, no sólo a través de una hipótesis, sino con una justificación a través de las fuentes que hemos analizado durante este año. La opinión más extendida considera que el arte se mueve exclusivamente en la subjetividad mientras que la ciencia lo hace en la objetividad. Si a esto añadimos que vivimos momentos de exaltación tecnológica, puede dar la impresión de que el arte está pasando por un momento de abandono. Pero no hay nada más alejado de la realidad: no sólo la relación entre el arte y la tecnología no es ninguna novedad, sino que goza de tal salud, que está modelando las formas de acercarnos el arte. Hemos estudiado en particular cómo se han transformado las formas de representación con la incorporación de los medios de producción y difusión de la tecnología digital y hemos llegado a la conclusión de que si bien ya no cabe duda de que tecnología y arte forman un todo indisoluble las repercusiones de este binomio se alejan de la tradicional mirada crítica con la que se identificaba al arte hasta la actualidad. El peso que está ejerciendo la industria del espectáculo sobre la cultura y el arte en particular está alterando el contexto de la creatividad. Demostraremos como la emoción y el deseo del espectador se convierten en elementos fundamentales para comprender este nuevo giro de la práctica artística, y como responden, tanto a un nuevo modelo de política narcisista, como a una nueva forma de conocimiento y por ello también de representación. De nuestras sospechas de que en la actualidad existía una relación entre el arte y la tecnología ha surgido la idea de elaborar este trabajo de investigación que trata sobre la representación y que se dirige fundamentalmente al ámbito académico. Y para ello hemos investigado a través del trabajo de **Paul Virilio, Peter Weibel, Jorge Wagensberg, Román Gubern, y Pierre Lévy** entre otros, bajo un denominador común: la complejidad de la representación en la actualidad.

arte y tecnología_ una relación emocional

INTRODUCCIÓN.....	9
HIPÓTESIS.....	11
OBJETIVOS.....	17
METODOLOGÍA.....	20
ANÁLISIS.....	25
1. Realidad y progreso.....	27
1.1. Capítulo primero. La época post media.....	29
1.2. Capítulo segundo. La complejidad.....	33
1.3. Capítulo tercero. La autonomía de los dispositivos tecnológicos.....	37
2. De nuevo representación.....	42
2.1. Capítulo cuarto. La fantasía.....	43
2.2. Capítulo quinto. Sobre la producción.....	48
2.3. Capítulo sexto. El concepto de imagen ampliado.....	52
3. Hacia el rizoma del conocimiento.....	55
3.1. Capítulo séptimo. El narcisismo voluntario.....	57
3.2. Capítulo octavo. Un nuevo conocimiento.....	63
CONCLUSIONES.....	69
SOBRE LA ELABORACIÓN DEL PROYECTO.....	79
GLOSARIO Y FUENTES.....	89

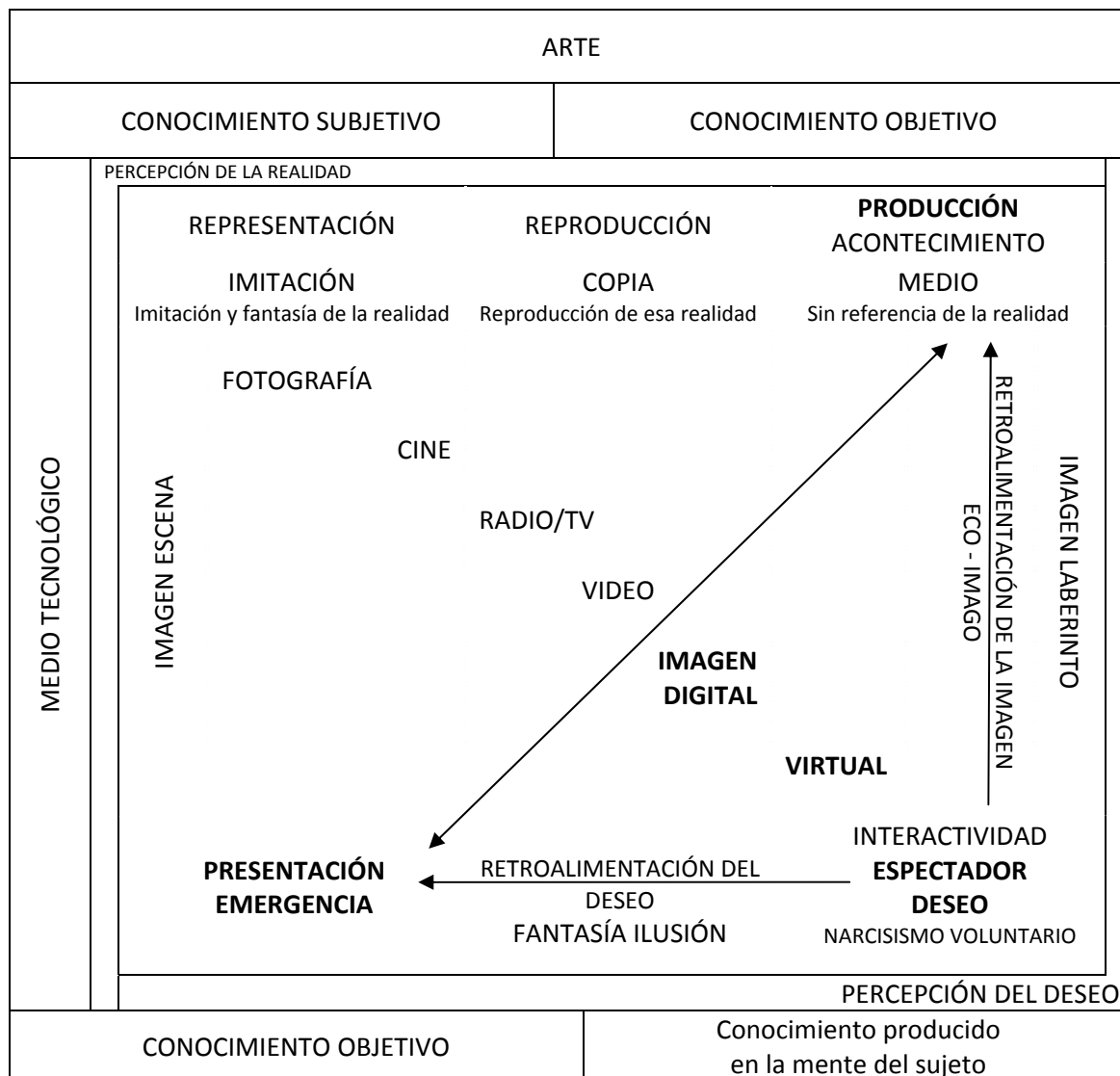


Ilustraciones

Narciso es el personaje que acompañará a lo largo del trabajo al lector. Ocho ilustraciones junto a sus textos, capítulo a capítulo, para resumir algunas de las ideas más importantes que en cada bloque son tratadas.

CARTOGRAFÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Interferencias y alteraciones de la representación en el arte a través de la tecnología y sus medios de producción y distribución desde las vanguardias del siglo XX hasta la actualidad. En la parte inferior, descripción del desarrollo de esta investigación en la especificidad de la producción digital. De la actualidad postmediática, a un modelo diferente de representación y de conocimiento para el sujeto basado en el deseo.



Mapa 1 La actualidad postmediática	32
Mapa 2 La retroalimentación (feedback)	36
Mapa 3 La profanación de la imagen	41
Mapa 4 La imagen renovada	47
Mapa 5 Una producción legitimada	51
Mapa 6 El espectáculo de la imagen	54
Mapa 7 La paradoja de la realidad	62
Mapa 8 El conocimiento renovado	67
Mapa 9 El nuevo modelo	77

INTRODUCCIÓN

HIPÓTESIS

Hemos pasado de la sociedad de producción industrial a la economía de la información, de las estructuras jerárquicas a las redes descentralizadas, y de los mercados locales a los globales. En esta sociedad, que ya definía McLuhan como una aldea global de libre comercio de bienes e intercambio de pensamientos, la imagen adquiere de nuevo un renovado valor consecuencia de la implantación de la tecnología digital y del desarrollo de las nuevas tecnologías de la comunicación.

La relación entre el arte y la tecnología tiene su epicentro en los ecos de las primeras vanguardias ante la llegada de la denominada era maquina. En Europa, la revolución industrial abría la esperanza hacia una sociedad más justa e igualitaria gracias a los beneficios obtenidos por la máquina sin sospechar las atroces consecuencias en vidas humanas que tales avances supondrían. En el arte, defensores y detractores se enfrentan a través de manifiestos y unos celebran la velocidad como una victoria ante los regímenes del pasado mientras otros, quizás más desconfiados, comienzan a denunciar sus contradicciones.

De lo que no cabe duda es que en aquel momento comenzaba otra forma de comprender la creación artística. La llegada de la fotografía soterraba definitivamente todo arte entendido como representación de la realidad y abría las puertas a la experimentación. Por primera vez la máquina era capaz de captar lo irrepetible y el “Tiempo” se convertiría así en uno de los principales materiales de reflexión para todo lo que quedaba de siglo. Y es que el tiempo, no deja de ser una intuición para el hombre; un antes y un después ante un acontecimiento que lo que determina es un proceso, y como tal, se convirtió en la principal forma de reconocer la realidad y la práctica artística.

Esa capacidad para reproducir la realidad, además de acabar con el valor de autenticidad que representaba la obra de arte, abre el camino para algo que

entendemos es más importante, la democratización de la imagen. Durante toda segunda mitad del siglo XX, muchos artistas evidenciaron las contradicciones en que caían los medios de reproducción heredados de la fotografía como el cine, el video o la televisión. Las relaciones en la sociedad habían cambiado fruto de esa democratización de la imagen no gratuita, que con su fascinación, subyugaba a los espectadores dictaminando su modelo de vida y convirtiéndola en un signo al que se le asociaban valores concretos de la sociedad. El medio se había convertido en una extensión del hombre y estaba transformando sus relaciones.

Comenzó así desde el arte, una carrera por desvelar esa falsa intimidad con que esas imágenes eran absorbidas por la pasividad del espectador. Se criticaba el uso que de ellas se hacían como portadoras de verdad, su función alienante hacia el consumo y en definitiva, su cada vez mayor valor de espectáculo público.

Sobre la relación que el arte mantiene con la naturaleza electrónica de la imagen en la actualidad, y la representación, reflexionaremos en ese trabajo. Y es que hoy, parece que más que ayer, la imagen construye todavía más nuestra realidad.

Hace ahora casi diez años que en la ciudad de Barcelona se celebraba un Fórum sobre Tecnología y sociedad. Los medios de comunicación se hacían eco de la noticia y comentaban:

“Desde la revolución industrial ningún fenómeno ha provocado cambios tan rápidos y profundos en la sociedad como la introducción de internet y las tecnologías digitales en la vida cotidiana.

En un mundo de desigualdades, su aparición ha significado la posibilidad de materializar en parte la gran utopía democrática. Los valores de las vanguardias históricas del siglo XX: participación, colaboración e

internacionalismo, se han visto renovados y ampliados gracias a las posibilidades propias de las redes de comunicación digital”¹ (Bosco, 2004).

Curiosamente en aquel Fórum el arte digital y las investigaciones que aúnan el arte y las tecnologías de la comunicación estaban ausentes.

En la actualidad, da la impresión de que todo se ha convertido en digital. La tecnología nos sobrepasa y se adentra en nuestros hogares y en nuestra vida cotidiana. Está cambiando nuestra forma de relacionarnos, el modo como trabajamos y nuestra idea de ocio.

El arte no es una excepción, y como no podía ser menos, se suma para reflexionar acerca de este cambio tan radical que está sufriendo la sociedad occidental.

A lo largo de los años, el arte siempre ha utilizado estrategias que le permitieran acercar al espectador a mundos imaginarios sin dejar de tener los pies en la tierra. Con ese objetivo, y a través de los diferentes medios que tenía a su alcance, ha hecho de su trabajo un laboratorio para la imaginación.

Durante el siglo pasado, la fotografía, el cine y la televisión, se convirtieron en excelentes vehículos para la comunicación de otros mundos posibles. Sin embargo, lo que podemos observar en la actualidad, es que en aquellos medios la actitud del espectador permanecía pasiva, y su imaginario, en cierto sentido, estaba coaccionado por una mirada contemplativa.

Hoy, la interactividad, está alterando las reglas del juego y se ha convertido en una herramienta más que permite a los artistas implicar al espectador en la obra, y de esa forma, ampliar sus campos del imaginario.

La imaginación es otra forma de acercarnos a la realidad. La experiencia, el acontecimiento, el azar son también formas de descubrir la realidad que nos rodea. Y en este sentido, “el arte [que] ha estado siempre vinculado a las

¹ Roberta Bosco comenzaba así su artículo *Tecnología y sociedad para El País*, el 3 de Julio del 2004, sobre el Fórum celebrado en la ciudad de Barcelona ese mismo año.

tecnologías [...] de cada época. Es un ente vivo que ha ido evolucionando siempre por un contexto político, social y cultural, al igual que la ciencia. El arte es una manera de producir conocimiento (Jarque, 2007)².

¿Pero que entendemos por conocimiento? Nosotros entendemos la producción artística como una forma de conocimiento que reflexiona acerca de la relación entre el sujeto y su contexto.

El conocimiento tradicionalmente surge de nuestra relación con una realidad convertida en objeto de estudio. Las ciencias exactas hacen de lo demostrable un paradigma de verdad sin embargo sabemos que ningún conocimiento cuenta con una posición neutral y que estas leyes sólo funcionan en los principios internos de su propia lógica. Esta fisura nos permite redefinir y ampliar el concepto de conocimiento y establecer las bases para una relación con el arte.

Extender la definición de conocimiento significa ir más allá de la respuesta única e intercambiar su lógica no a través de la búsqueda de un descubrimiento último sino de la construcción de una forma diferente de interpretar la realidad. Se trata fundamentalmente de buscar preguntas y no de encontrar respuestas, de provocar dudas más que dar con certezas. Entendemos entonces conocimiento como un dispositivo de incertidumbre que produce y provoca procesos de reflexión.

Suponer que el arte tiene un valor intrínseco y que es un espacio exclusivo de la sensación es una forma de pensar demasiado sesgada para continuar afianzándonos a ella. Ni el arte debe reducirse al reconocimiento de unos

² Fietta Jarque entrevista a **Karin Ohlenschläger**, comisaria independiente y cofundadora de Medialab Madrid, el espacio del Conde Duque dedicado al arte electrónico y digital, creado en 2002. En el reportaje titulado *El alma electrónica* y publicado por *El País* en su edición impresa y digital el 10 de Noviembre del 2007 se hace un recorrido por el impacto que está teniendo el arte digital y electrónico a través de los ganadores del concurso Vida Artificial 10.0 y la muestra Emergentes del Centro Laboral de Gijón.

expertos ni debemos continuar con el paradigma cartesiano de la relación razón-conocimiento, sensación-arte.

James Lacan proponía la relación del sujeto con el mundo a partir de una lógica relacional que diferenciaba entre la realidad no expresable del sujeto, sus sensaciones no comunicables y el mundo expresable a través de la comunicación. Es decir: lo que nos pertenece a cada uno de nosotros y no podemos expresar; nuestra imaginación que sí podemos expresar pero no comunicar; y nuestro mundo simbólico a través de códigos de reconocimiento compartidos que nos permiten el acto comunicativo.

Lo real entonces, sólo se da como vivencia, y como tal, no es expresable porque pertenece únicamente al sujeto. A través de la imagen, ya sea mental o material, transformamos esa experiencia en una vivencia y sólo a través de los códigos establecidos por la comunicación la podemos transferir. Como vemos, en esa relación con el mundo del sujeto, existe más constructo individual que realidad misma.

Bajo este supuesto, y planteándonos que el conocimiento siempre es la estrategia que utilizamos para fijar una creencia, lo verdadero o lo falso de una idea queda transcendido para plantearnos un conocimiento que se produzca desde el cómo y no desde el qué. Una forma de acercarnos a la realidad que admite que es el proceso de llegar a un punto, y no el propio punto, lo que garantiza el conocimiento.

Para Charles Peirce, quien también ideó una epistemología que tenía como fundamento nuestra relación con el mundo, planteaba que toda forma de relación con el exterior es un proceso de generación de sentido. En esta línea podríamos decir que el campo afectivo (más allá de su reducción a la experiencia corporal) es el principio sobre el que se construye nuestra relación con nuestro mundo real, imaginario y simbólico.

“[...] Lo que llamamos ingenuamente real es resultado de una mezcla entre lo imaginario y lo simbólico. Lo real en tanto concepto, siempre es simbólico. Lo existente puede no ser cognoscible pero sí experimentable como imaginario. Lo

real es siempre un posible que sin lo imaginario y sin lo simbólico ni siquiera aparecería en el espectro existente.

[...] El conocimiento no estudia la realidad, la realidad es un producto del conocimiento. [...] El goce es lo más cercano que tenemos con lo real, tal vez un roce. [...]”³ Por tanto, somos sujetos inacabados en constante construcción a través de la percepción de un mundo que está enteramente codificado.

Y en esa codificación de la realidad el arte continúa con su particular batalla. La liberación del arte entendido como intuición ha derivado en el destierro del denominado arte mediático por su carácter de reproductibilidad y automatismo que lo emparejan con aquel pasado que despreciaba el arte por su manualidad.

Desde la ilustración, la mecánica pasó a formar parte como una disciplina más del conocimiento. La razón, que ponía las bases de la política y el pensamiento ilustrado, incorporaba entre sus saberes la igualdad de derechos con la incorporación de las artes mecánicas. El constructivismo y la Bauhaus, la fotografía y el cine fueron algunos ejemplos donde el diálogo y la lucha por la igualdad de los géneros artísticos, de los materiales y los medios se vieron las caras.

Hoy vivimos algunas de sus repercusiones. Podemos decir, siguiendo a Peter Weibel, que la crisis de la representación y la disolución del concepto de obra, son en parte, consecuencia de incorporar a la producción artística estos medios.

En la actualidad vivimos la eclosión de la cultura de la recepción y la explosión de lo visual a través de la tecnología digital. El ordenador se ha convertido en una máquina universal capaz de poner en práctica y simular la especificidad de todos los medios artísticos. Es lo que Weibel denomina la época postmediática

³ Para acercarnos al problema del arte y el conocimiento hemos utilizado la investigación desarrollada en la UAEM en el 2010 titulada: *El arte como posible conocimiento*. Nos hemos servido de ella para acercarnos al problema y presentar aquí algunos de sus contenidos.

y que se caracteriza por la interacción y condicionamiento mutuo de los medios. Un medio universal que a través de la comunicación parece ser la antesala de otra forma de entender el arte más participativa y más democrática.

OBJETIVOS

Aunque habitualmente el estudio de la relación entre arte y tecnología se centra bien en la novedad de los materiales utilizados como la telefonía inalámbrica, los dispositivos de localización GPS, la vigilancia informática...; o bien en los soportes utilizados como hardware, software, modem, base de datos, scripts, protocolos http, TPCI/P, DDNS...; nosotros hemos decidido centrar esta investigación en un marco menos específico y que a la vez engloba todas estas formas de creación artística como es el de la imagen y su representación.

No se abordarán en esta investigación el estudio de artistas u obras concretas. Hemos preferido dejar a un lado particularidades para poder así involucrarnos en las claves de la relación y en sus repercusiones. En cualquier caso, para aquellas personas que estuvieran interesadas, hemos creado un anexo en la parte final del trabajo donde en forma de cuadro conceptual señalamos alguno de los artistas que desde nuestro punto de vista han puesto las bases para la relación del arte con la tecnología.

No trataremos tampoco ninguna de las propuestas que están surgiendo a raíz de relacionar el arte con la innovación y la industria. No es ni objetivo del trabajo, ni oportuno metodológicamente, enfocar la investigación desde la categorización o parcelación de las diferentes tendencias prácticas surgidas en la actualidad. Es decir, no entraremos en especificidades del tipo: game art, net art, software art, hacktivismos o arte interactivo.

Con este trabajo intentaremos esclarecer las claves que modifican la noción de representación en el actual marco que relaciona el arte con la tecnología. Partiendo de la idea del conocimiento que podemos tener de la realidad mencionada anteriormente, abordaremos el modelo de representación al que nos enfrentamos en la actualidad con el auge de las tecnologías. Intentaremos reconocer cuales son las características que definen la actual noción de representación y en lo posible, el papel que esta tiene en relación al sujeto y a su producción.

Se pretende indagar en si existen o no efectos que alteren nuestra noción de representación y conocimiento de la realidad a través de las nuevas tecnologías de reproducción de la imagen y siendo así, conocer cuáles son sus características. Entenderemos como logro definido contextualizar los principios clave que se deben manejar para abordar la relación entre arte y tecnología en el confuso panorama actual de la creación artística.

Hemos traducido estos objetivos en un índice operativo que divide el trabajo de investigación en tres bloques relacionados con algunos de los principales problemas que se plantean a la hora de conocer las claves que se manejan en la relación del arte con la tecnología.

El primero de ellos está dedicado al concepto de progreso relacionado con la tecnología. Entraremos a describir cuales son los valores que lo definen y en qué medida están afectando a nuestra noción de realidad. La presencia masiva de la máquina en nuestra cotidianidad y especialmente las consecuencias que ha supuesto la intrusión de los dispositivos interactivos. Destacaremos en un segundo capítulo la complejidad, como una herramienta que utilizaremos para describir una nueva forma de acontecimiento consecuencia de la hipertecnificación moderna. Y para terminar este primer bloque, nos centraremos en las formas que la tecnología ha adquirido como dispositivo autónomo para construir a través de nosotros otra mirada del mundo.

El segundo bloque está dedicado al problema de la representación. Entre paréntesis aparecerá el subtítulo *de nuevo* porque entendemos que como tal es un problema propiamente del pasado pero que está siendo retomado por la importancia que se le da a la imagen en la actualidad. La importancia y el uso que hacemos de la imagen está renovando nuestra visión del mundo y nuestra fantasía tiene mucho que ver con la relevancia que su uso está adquiriendo en la sociedad. En el sexto capítulo plantearemos una posible cronología que legitima este uso de lo visual como estrategia renovadora de la realidad y terminaremos con un último capítulo dedicado al concepto de imagen ampliado. En éste se repasarán las claves de la visión y cómo el uso que estamos haciendo de la imagen está afectando a nuestra manera de interpretar la realidad.

El bloque tercero está dedicado al conocimiento y lo hemos dividido en dos capítulos. El primero de ellos está centrado en como los dispositivos tecnológicos están alterando la noción de sujeto y como a consecuencia de la digitalización y sus procesos estamos sintiendo la sensación de una falta de control de la realidad. El último capítulo está dedicado al contexto en el que se mueve ese *otro* sujeto, a como la digitalización y la virtualidad de los medios desenfocon nuestra forma de ver el mundo, y al nuevo modelo que desde los medios se propone.

Dado que esto es un trabajo de fin de máster orientado a la investigación, la parte más importante de sus aportaciones las encontraremos en sus conclusiones. Todo el desarrollo de la investigación ha consistido en la búsqueda de fuentes para orientar una futura tesis doctoral que establezca la relación entre el arte y la tecnología fuera de los usos ordinarios. Un proceso de investigación que partiendo de la duda ha intentado tejer una lógica que nos permitieran dar con las claves del problema.

Por tanto, los usos que prestará este trabajo de cara al lector, serán los de una aproximación al problema de la relación del arte y la tecnología tras la aportación de la producción de la imagen digital, así como la introducción a alguna de sus repercusiones.

METODOLOGÍA

Este trabajo es el resultado de un largo proceso de investigación. El primer problema al que nos tuvimos que enfrentar fue a la falta de conocimiento del tema lo que ocasionó una búsqueda de información bastante caótica. Por sí sólo el problema ha sido trabajado por muchos profesionales e investigadores pero no hemos encontrado ningún documento que de alguna forma se aproxime a nuestra preocupación.

La relación entre el arte y la tecnología no es ninguna novedad y ha sido tratada desde las vanguardias históricas a principios del siglo pasado tanto por artistas como por pensadores. Sin embargo, debido al auge que en estos últimos años han tenido las tecnologías de la información el tema ha sido retomado sobremanera. Metodológicamente, en la actualidad, todavía es más complicado acercarnos a esta relación si somos conscientes de que hay toda una serie de intereses que están ampliando la información. El ejemplo más claro lo encontramos en la incorporación de la innovación al binomio arte-tecnología, lo que abre todavía más el campo de la investigación.

En cualquier caso, y dada la complejidad que conlleva adentrarnos en un tema tan desdibujado y cercano por su novedad, ofrecemos al lector la descripción de la lógica metodológica que hemos construido con el objeto de poner en relación los contenidos que se han venido trabajando durante este tiempo.

Nos hemos acercado al problema de la relación entre el arte y la tecnología a través de las críticas que **Paul Virilio** y **Enrico Baj** plantean sobre las repercusiones que está teniendo el uso de las tecnologías en la vida cotidiana y en el arte en particular. Su duro "*Discurso sobre el horror en el arte*" nos

permite interpretar el academicismo tecnológico que está sufriendo nuestra sociedad. Una realidad hoy entendida como máquina en todos sus sentidos (guattariano también) y que **Peter Weibel** describe acertadamente como una época postmediática. El artículo publicado en el Medialab Prado titulado “La condición postmedia” nos ha ayudado a contextualizar y dar sentido a los problemas reales que se encuentran tras el actual diálogo entre el arte y la tecnología. También ha sido de gran ayuda el proyecto de investigación dirigido por **Josu Rekalde** titulado “Lo tecnológico en el arte, de la cultura del video a la cultura del ciborg” porque nos ha permitido desde el desconocimiento del problema acercarnos ciertamente a algunas de las cuestiones clave que lo rodean. Y una de ellas es el concepto de progreso. Tenemos mucha facilidad para identificar la tecnología con este concepto posiblemente debido a la herencia que hemos recibido de la razón ilustrada. La revista Zehar, del espacio guipuzkoano Arteleku, publicaba hace tres años un número titulado *Complejidades* donde sobre el progreso, la complejidad, el azar del acontecimiento, y los riesgos de una fascinación desmedida por lo tecnológico, eran temas tratados entre otros por **Jorge Wagensberg**, **Pau Alsina** y **Joaquín Ivars**. El trabajo de Josu Rekalde nos sirve también para definir y describir las características que dotan de autonomía en la actualidad a los dispositivos tecnológicos. La imagen y su reproducción son de nuevo protagonistas en nuestra sociedad hasta el punto de que son legitimadas como certezas por el propio medio que las genera. Así lo interpretamos leyendo el artículo de **Xavier Berenguer**, *Arte y tecnología; una frontera que se desmorona* publicado por la Universidad Oberta de Catalonia. A la renovación de la imagen y a sus características nos hemos acercado gracias al trabajo de **Román Gubern** titulado *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto* con el que hemos podido comprender los conflictos y la nueva batalla que se produce con la llegada de la imagen digital.

Una imagen que como demostraremos, funciona como ficción placentera de un nuevo sujeto caracterizado por su narcisismo voluntario, en palabras de la catedrática **Rodríguez Magda** en su trabajo *Razón digital y vacío*, una nueva forma de control que identifica al individuo contemporáneo. Un nuevo sujeto y

otra forma de acercarnos a la realidad a través de los nuevos dispositivos que la tecnología propone. Y terminamos con **Pierre Lévy** y su *Cibercultura. La cultura de la ciudad digital* un trabajo que nos ayudará a concretar las aportaciones que el digitalismo y la virtualidad aportan para seguir construyendo sociedad.

Metodológicamente el trabajo lo hemos dividido entonces en tres bloques. El primero dedicado a las claves que podrían definir nuestra sociedad actual en relación con las novedades tecnológicas y su relación con el sujeto. La máquina, el progreso y nuestra identificación con los nuevos dispositivos. El segundo bloque centrado en las repercusiones que la tecnología produce en la imagen y en consecuencia en nuestra forma de interpretar la realidad. Y el último dedicado a las consecuencias que tales cambios están aportando al sujeto y a la sociedad.

ANÁLISIS

1. Realidad y progreso.

La tecnología continúa adentrándose en nuestras vidas cotidianas en un proceso imparable que indudablemente está cambiando nuestras formas de relacionarnos y parece que también nuestra forma de interpretar la realidad.

Estos cambios los podemos observar en el desarrollo de las redes sociales y en general en el desarrollo de los medios de comunicación globales. Pero por si esto no fuera suficiente, el proceso viene acompañado por una redefinición del concepto de representación marcado por la transformación de la imagen de una producción analógica a otra digital. En el caso que nos ocupa, la imagen, está adquiriendo nuevos e impensados valores que nos acercan todavía más a una realidad entendida como un espectáculo visual del que sin duda el mejor ejemplo es el desarrollo de la industria del denominado videojuego.

Occidente vive lo que Peter Weibel ha denominado como la época postmediática, un contexto, en el que nosotros interpretamos que los sucesos tienen lugar tras un proceso complejo donde la tecnología es su actor principal. Y es que da la impresión de que nos encontramos en un momento de la historia donde los cimientos de la realidad se vuelven inestables a consecuencia de las aportaciones que la tecnología propone.

La interactividad⁴ es uno de los principios clave sobre los que se construye un modelo de representación que sitúa a la tecnología como principal hacedora de la realidad. Un modelo de relación con la máquina que a su vez trae consigo un problema, y es que cabe la posibilidad de que iniciemos un proceso en el que abandonamos nuestra cotidianidad para vivir en un permanente estado de ensoñación.

⁴ Todo proceso de relación con la máquina.

“Cuando la interacción cuenta con una participación tangible. Todo proceso mental que tiene lugar durante la observación de una obra artística puede ser considerado una interacción, es decir, con cada obra artística percibida se produce algún tipo de reacción perceptiva” Por Wolf Lieser, fundador de la galería DAM.



Ilustración I

La era postmediática

Estamos en la época del academicismo tecnológico. La tecnología altera nuestra visión del mundo con la **interactividad**. La máquina propone acontecimiento reales en el espectador. La sociedad es productora de subjetividades mutables.

El progreso⁵, entendido como independencia ante un entorno cambiante, contribuía a construir la realidad a través del principio de reconocimiento fundamentado en la percepción. Hoy, esta forma de conocimiento ha sido profanada y se impone una realidad en cierto sentido ampliada desde la **tactilidad**⁶.

1.1. Capítulo primero. La época post media⁷

Vivimos un academicismo tecnológico.

Nuestra realidad está condicionada por los medios tecnológicos. Vivimos como dicen Paul Virilio y Enrico Boj recordando a Mario Perniola en la época de las **sensologías**⁸. Hoy en día nuestra mirada está condicionada por la digitalización y todos sus procesos. Estamos en la época protagonizada por los medios de comunicación donde se valora por encima de todo lo ópticamente correcto y cuya mayor culminación es la imagen perfecta publicitaria. Es tanta la influencia que recibimos del exterior que los sujetos vemos fragmentada nuestra propia identidad y de alguna forma nos vemos sobreexpuestos al mundo, no ya como personas, sino como imágenes consumibles de nosotros. (Virilio, y otros, 2010).

En este sentido ya no son sólo los procesos de digitalización de los medios de tecnológicos los que están alterando nuestra realidad, sino también y especialmente, los medios de la comunicación. Las redes de comunicación como Internet están provocado un claro cortocircuito en la sociedad. Observamos el mundo a través de los medios lo que supone una peligrosa auto-referencialidad de la realidad y de sus individuos. Debemos ser conscientes de que estamos haciendo de la vida una industria y que la ciencia,

⁵ Definido por Joaquín Ivars (Y+Y+Y Arte y ciencias de la complejidad, 1996)

⁶ Da la impresión de que tocamos nuestro pensamiento; lo iremos viendo a lo largo de la investigación.

⁷ La condición Postmedia. Definida por Peter Weibel para Medialab Madrid.

⁸ Nos referimos a la idea de que la experiencia nos viene dada, el sentir está dado por otros.

el progreso y la tecnología se acercan peligrosamente a la institución de una nueva mitología.

Podríamos hablar de el nihilismo de la ciencia (Virilio, y otros, 2010). Una forma diferente de vivir la realidad que surge de las nuevas representaciones (como presentaciones) que los medios de comunicación proponen. Y es que hasta el momento la realidad se había entendido como una aparición, un desvelamiento de una verdad oculta que con esfuerzo era categorizada y legitimada como tal. Hoy, debemos hablar ya no en términos de desaparición, como lo plantean Paul Virilio y Enrico Boj, sino en términos de producción. La realidad en la actualidad no desaparece, es, y sobre todo “está”, producida por los medios.

La interactividad que propone la tecnología altera la visión del mundo

La tecnología ha dejado de ser una herramienta y un instrumento para transformar la realidad y en esta línea da la impresión de que se está convirtiendo en una nueva categoría con sus propias características (Rekalde Izagirre, 1997). Ya no es la herramienta con la que construimos el mundo, ahora es el mundo el que se construye a través de la tecnología como categoría y fin de esa transformación.

Desde ese punto de vista la mirada que propone la tecnología como categoría altera nuestra visión del mundo. La interactividad es uno de los ejes que vertebran la comunicación en la actualidad y está produciendo un cambio de rumbo en el proceso comunicativo. Estábamos acostumbrados a aquella idea en la que los medios de comunicación producían y difundían mensajes para sufrir una nueva situación en la que la máquina tecnológica ya no sólo produce mensajes, sino que construye significados a través de la interactividad en la que todos participamos.

Una estructura maquina de deseos

La tecnología trabaja hoy como una máquina capaz de producir ficciones a medida para el espectador. Una máquina interactiva⁹ que penetra en la subjetividad del individuo y es capaz de hacer de sus deseos una realidad. Es productora de deseos y constructora de experiencias ficticias transformadas en acontecimientos reales en el espectador¹⁰.

Es la época post mediática

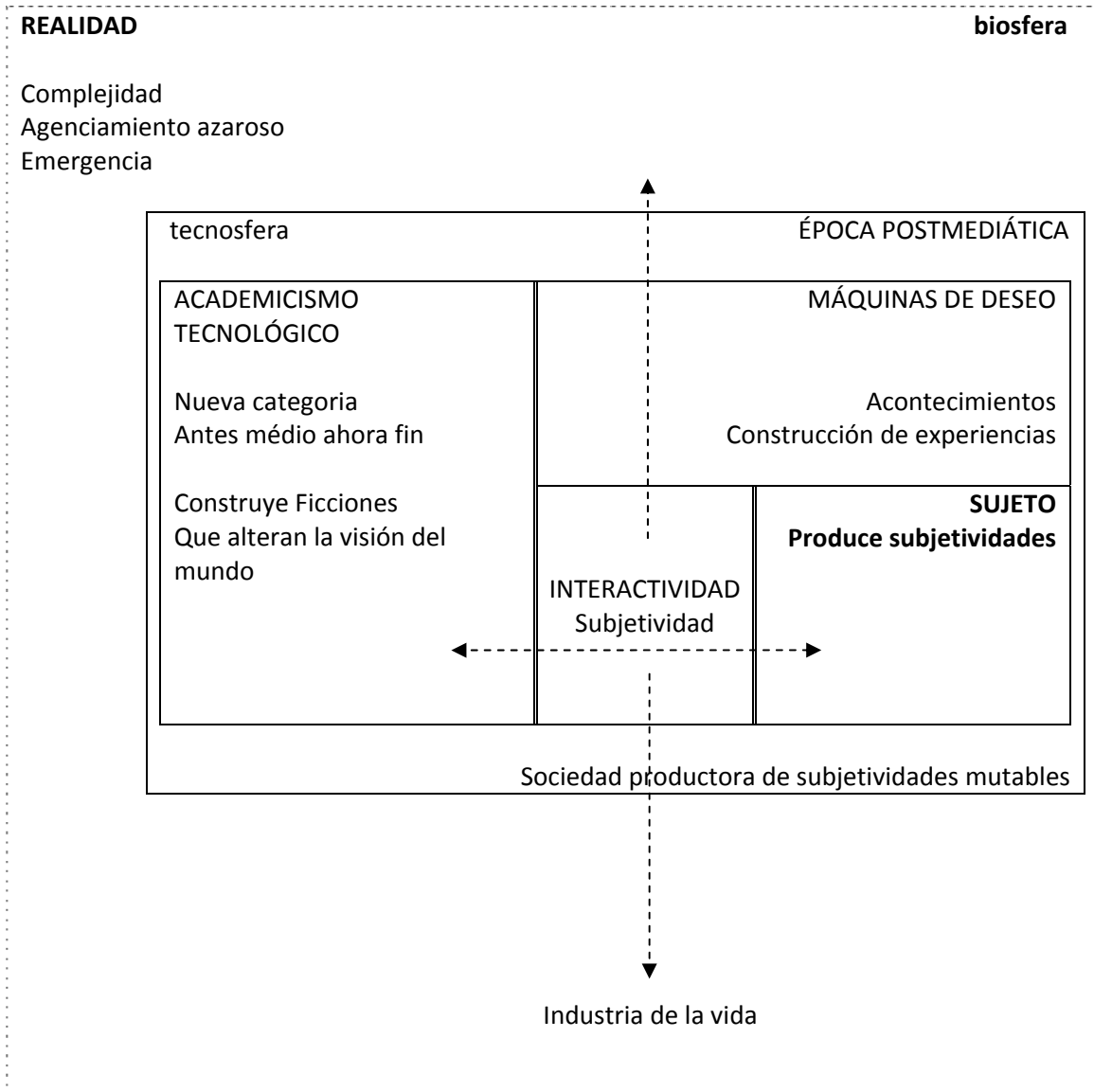
Pasada la postmodernidad y aceptada que la condición del sujeto no está dada, la época post mediática propone una subjetividad entendida como producción. Una subjetividad donde el centro ya no sólo lo ocupa el individuo sino su interacción con un entorno capaz de producir su realidad. Un poco ese “sé tú mismo”, que nosotros te ayudaremos a crear tu propia personalidad. Es lo que podríamos denominar como una sociedad productora de subjetividades mutables.

En otro sentido una sociedad caósica (de caosmosis), definida por Guattari como una red maquina del hombre con el mundo donde el orden y el caos se alternan en un proceso complejo. Un proceso de agenciamiento azaroso. Un proceso de emergencia¹¹.

⁹ Sobre el diálogo que el espectador mantiene con la máquina a través de la interactividad.

¹⁰ Descrito por José Pérez De Lama y Aka Osfa (Arte como máquina (ecosófica). Guattari en la WikiPlaza, 1996).

¹¹ Ibidem



Mapa 1 La actualidad postmediática

El sujeto interpreta y construye la realidad en relación a una actualidad de marcado signo tecnológico. El resultado es un producto de experiencias que se vehicula entre lo que los sujetos deseamos y lo que la tecnología ofrece. La realidad se convierte así en una industria de la vida cuando el espectador acepta, como deseo propio, las experiencias producidas por los medios. La aceptación no es difícil debido a que la industria se nutre de todos nuestros anhelos. En esta línea el proceso de hibridación de los medios ha entrado en una nueva etapa con capacidad para producir lo que los sujetos debemos desear. Hoy, la realidad es re-emplazada y convertida en acontecimiento por la emergencia tecnológica.

1.2. Capítulo segundo. La complejidad¹²

Independencia del entorno. (Progreso)

A menudo relacionamos tecnología con progreso, pero ¿cómo definimos progreso? Siguiendo a Jorge Wagensberg podríamos comprender la vida como una complejidad ante la incertidumbre. El ser humano se enfrenta a diario a un entorno cambiante al que se debe adaptar para sobrevivir. Y en ese devenir del individuo, el progreso lo podríamos definir como esa lucha que mantiene el sujeto para mantener cierta independencia con su entorno.

Según ese mismo autor, la *fórmula*¹³ que definiría el progreso sería la siguiente: complejidad + anticipación = incertidumbre + acción. Es decir, si invertimos los términos, anticipación ante la incertidumbre y acción ante la complejidad. El problema es que como señala Wagensberg, y tantos otros, a menudo hemos hecho un mal uso de la ciencia y la hemos utilizado más para vivir que para convivir.

De la razón al azar en una sociedad mutable

La sociedad occidental sufre hoy la resaca de la posmodernidad. Lo complejo, lo múltiple, lo incierto. Pero en realidad ¿en qué consiste? Podemos hablar de complejidad como una estrategia que permite hacer posible lo imposible a través de una acción o de un proceso de emergencia¹⁴ (Alsina, Pau; 2009). La historia de la humanidad podría ser la historia de una complejidad donde los acontecimientos y las acciones cambian el ritmo de los hechos. Estaríamos hablando de la complejidad de un entorno a través de la historia en la

¹² Definida por Jorge Wagensberg (Complejidad contra incertidumbre: El dilema de la materia inerte, de la materia viva y de la materia culta, 2009).

¹³ Formulación realizada por Jorge Wagensberg (Complejidad contra incertidumbre: El dilema de la materia inerte, de la materia viva y de la materia culta, 2009).

¹⁴ Definida por Pau Alsina (Omnes el singulatim: arte, complejidad y emergencia, 2009)



Ilustración II

El progreso y la complejidad

El progreso es la independencia ante la incertidumbre (**complejidad**). Y el azar el acontecimiento en una sociedad mutable. El exceso de confianza convierte lo tecnológico en acontecimiento.

producción de sus acontecimientos. Pero la complejidad también se encuentra en el sujeto, a través de un proceso de autopoiesis, un proceso de autoconstrucción, de redefinición, como posibilidad y como disposición al cambio. Un proceso donde el individuo se construya a diario en su relación con otros individuos y otros entornos. Y también, complejidad como no, en la obra de arte. La complejidad en la obra de arte se da como una estrategia de emergencia, como aquella estrategia que altera el orden lógico de las cosas y favorece lo imprevisto.

Podemos definir entonces la complejidad como un proceso de emergencia. Sería siguiendo la investigación de Rekalde un proceso auto organizado de estructuras coherentes pero que no responden a un patrón establecido. Es otra forma de construir que se da en procesos móviles y dinámicos, es decir que no están anquilosados en su estructura, y es fruto de ese trabajo de ordenamiento auto-poiético del que hablábamos anteriormente. Se establecen relaciones de coherencia y correlación entre las partes a partir de reglas sencillas con el objeto de obtener resultados insospechados, no marcados de antemano.

En la actualidad, los medios tecnológicos están tan presentes en nuestras vidas que los hemos convertido en acontecimiento. El mensaje de lo tecnológico es hoy la emergencia en nuestra relación de incertidumbre con el entorno. Porque hoy, en cierto sentido lo queramos o no, nos movemos entre simulaciones¹⁵ y formas de copresencia virtual y sus formas en potencia¹⁶ producidas por la digitalización. La emergencia se encuentra hoy en esa interacción que mantenemos con esas emulaciones del mundo digital.

Y la cuestión es que parece que somos conscientes de que vivimos un momento mutable, indefinible, atemporal; es decir, un presente continuo¹⁷ (Aguinaga, 1997) imposible de controlar. Son las consecuencias de la tecnología, de la sociedad del motor definida por Paul Virilio, o de la ausencia de Peter Weibel, unas sociedades donde lo real da la impresión de que

¹⁵ Imitación de modelos reales, de ahí copresencia y emulación de realidades ficticias.

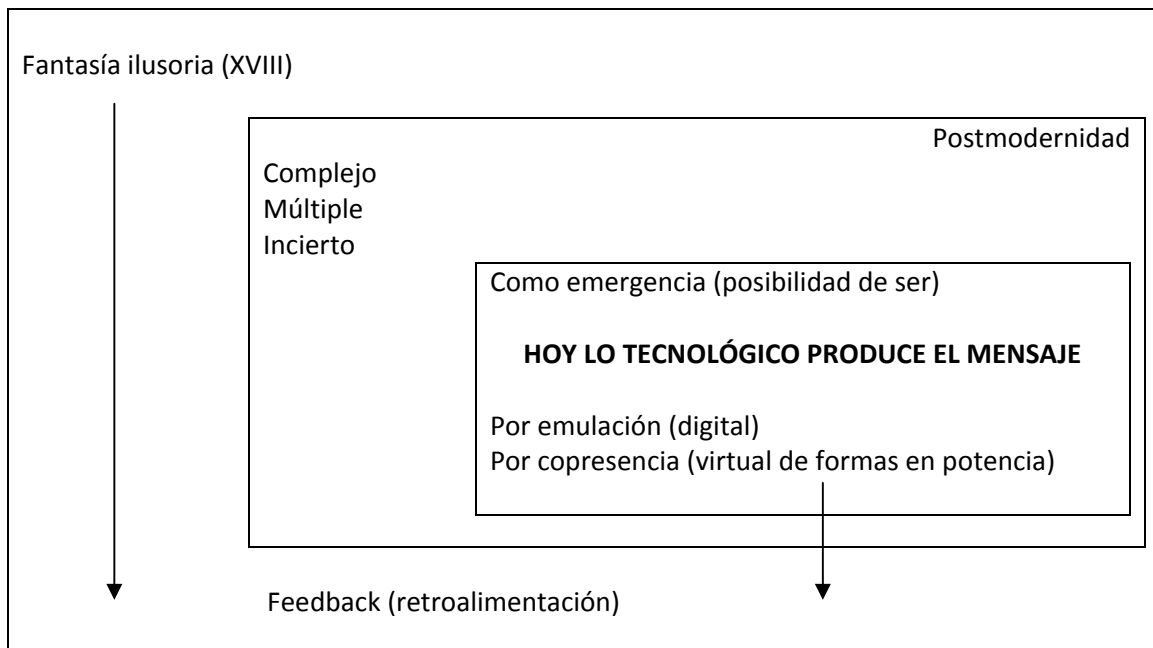
¹⁶ Ibidem

¹⁷ Hemos pasado a una fase nueva y todavía no hemos terminado de conocer la anterior

desaparece por la creación de artificios. Es lo tecnológico como acontecimiento.

Y es ahí donde se encuentra el problema, cuando lo tecnológico se convierte en el mensaje por un exceso de confianza en el progreso (Aguinaga, 1997). Hemos heredado nuestra fe en el progreso, en la novedad y en la técnica de las vanguardias de principios de siglo y estamos ante la culminación del proyecto moderno de la ilustración, del mundo perfecto, del paso de Narciso a Pigmalión¹⁸

En definitiva hemos convertido lo tecnológico en acontecimiento y del registro de la realidad hemos pasado a su producción. Estamos ante un feedback¹⁹ del pasado, una producción de la realidad retroalimentada por la fantasía ilusoria que nos aleja muy poco de aquella construcción que de la realidad se hacía en la época barroca²⁰.



Mapa 2 La retroalimentación (Feedback)

La tecnología presenta representaciones de la realidad y modelos con los que interactuar de forma que en nuestra relación con ellos entramos en un juego de identificación que tiende a confundirnos. La ficción se presenta como otra forma de realidad.

¹⁸ Construcción de una realidad como subjetividad
¹⁹ Feedback. Retroalimentación de imágenes mentales.
²⁰ Hacer de la realidad un gran teatro

1.3. Capítulo tercero. La autonomía de los dispositivos tecnológicos²¹

El teatro de la realidad.

Construimos la realidad como si de un teatro se tratara. Hasta ahora, la historia de la representación ha sido la historia de un mensaje, donde la realidad que se quería transmitir era presentada, imitada o fantaseada. Hace tiempo que en el arte, esta forma de plantearse la representación ha quedado atrás utilizando nuevas fórmulas; sin embargo, parece que la renovación de la representación como fórmula para acercarnos a la realidad ha sido retomada de la mano del lenguaje de los medios digitales.

Si bien el juego al que nos enfrentamos hoy no es muy distinto al del pasado, sí es más eficiente. Hoy establecemos un juego renovado entre el emisor y el receptor. Como ya adelantábamos en la introducción, dentro de esa suma de los medios digitales y los medios de telecomunicación, la diferencia la marcan los diferentes modos de representación y producción de la realidad. Adelantando acontecimientos, podemos decir que hoy, la realidad virtual se centra sobre todo en buscar a través de lo sensorial una garantía de que las formas producidas digitalmente sean interpretadas por el espectador como si fueran reales. Mientras que la realidad aumentada sin embargo, se limitaría a trabajar con esa información y su producción en una forma de intercambio continuado de datos. Las diferencias entre una y otra las veremos más adelante, pero lo que debe de quedar claro es que ambas participan de un proceso de intercambio de información, que aún siendo ficticio, pretende aparentar lo más real posible.

²¹ Entendemos dispositivos como las herramientas y los medios que se ponen a disposición del sujeto para interactuar con la obra (desde la tecnología).

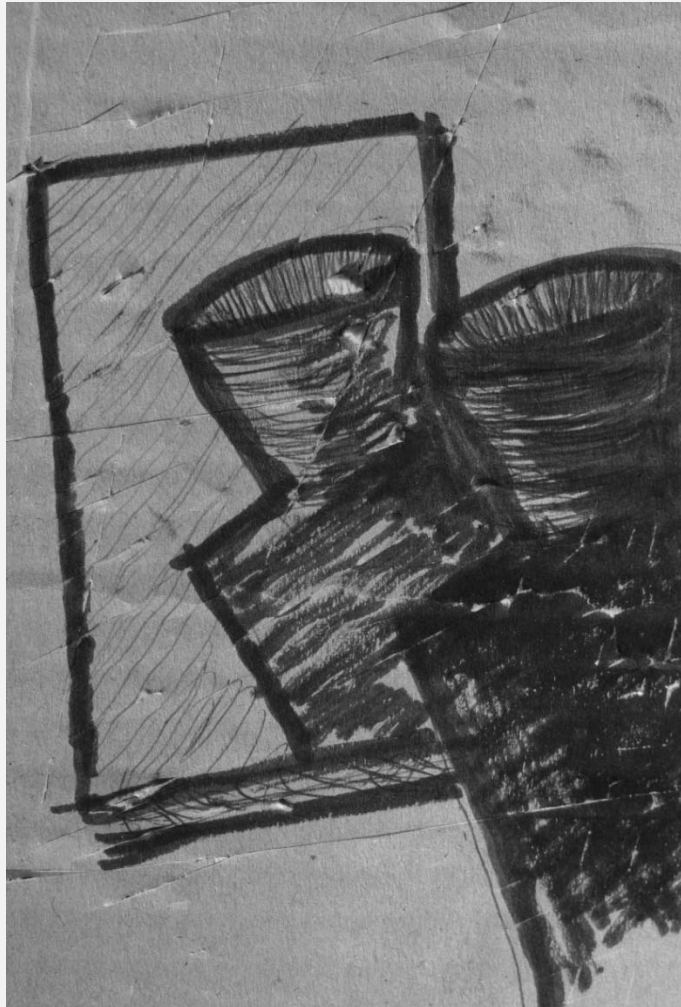


Ilustración III

La autonomía de los dispositivos tecnológicos

Construimos la realidad. Y lo tecnológico pretende que sigamos confiando en esa ficción de la vida como representación. Hemos pasado de una percepción visual a otra táctil (**tactilidad**). Profanamos la pantalla y las imágenes participan del otro lado del monitor.

Redefinición.

Siguiendo con ese juego de las ficciones, en el juego de la representación la imagen ha sido la reina del terreno artístico y la tecnología busca la prolongación de este reinado del teatro de la vida. Por eso debemos darle importancia al hecho de que hoy, cada vez con más frecuencia, navegamos por el medio tecnológico. Ahora, no sólo estamos acercándonos a la información, sino que la estamos produciendo de forma continuada, lo que ha convertido al medio en una máquina productora de mensajes.

Desde el arte debemos ser conscientes de esta situación y tomar posicionamiento. La alternativa más sencilla sería continuar nutriendo este espectáculo de más imágenes y ficciones; sin embargo, otra alternativa, pasaría por redefinir nuestros objetivos para así no proseguir con este gran teatro de la realidad.

Percepción, profanación, tactilidad y autonomía.

Podemos decir que en nuestra época hemos pasado de una percepción visual de la imagen a una percepción táctil. Las ficciones casi se vuelven palpables, y lo son, en la medida en que se producen fruto de nuestra interacción con ellas. Hasta hace bien poco, en la era posindustrial, la imagen tenía su protagonismo en lo bidimensional: primero en el mundo audiovisual y sus videoculturas²²; y más recientemente con la infografía²³ y el consiguiente desarrollo de la imagen de síntesis. A día de hoy, todo ese mundo de la producción de la imagen bidimensional, primero electrónica y después digital, se ve ampliado por una tecnología que da la impresión que nos permite “tocar” la imagen. Hoy nos movemos en la época de la cibercultura²⁴ según Pier Leví, donde la información se produce sin referencia previa. Las imágenes se producen tras nuestra participación.

²² Acercamiento al mundo doméstico del video como medio de captura de la realidad

²³ Cualquier imagen que en algún momento ha sido procesada digitalmente

²⁴ Cultura de internet

Esto se debe a que hoy cuando nos comunicamos a través de los monitores éstos actúan como interfaces²⁵ entre el mundo real y nuestro mundo imaginario. Es lo que podríamos denominar como el proceso de profanación de la percepción. Es decir, las imágenes están participando del otro lado de la pantalla e invadiendo y produciendo nuestro imaginario. La pantalla está superando los límites visuales de la bidimensionalidad a través de un nuevo proceso de tactilidad.

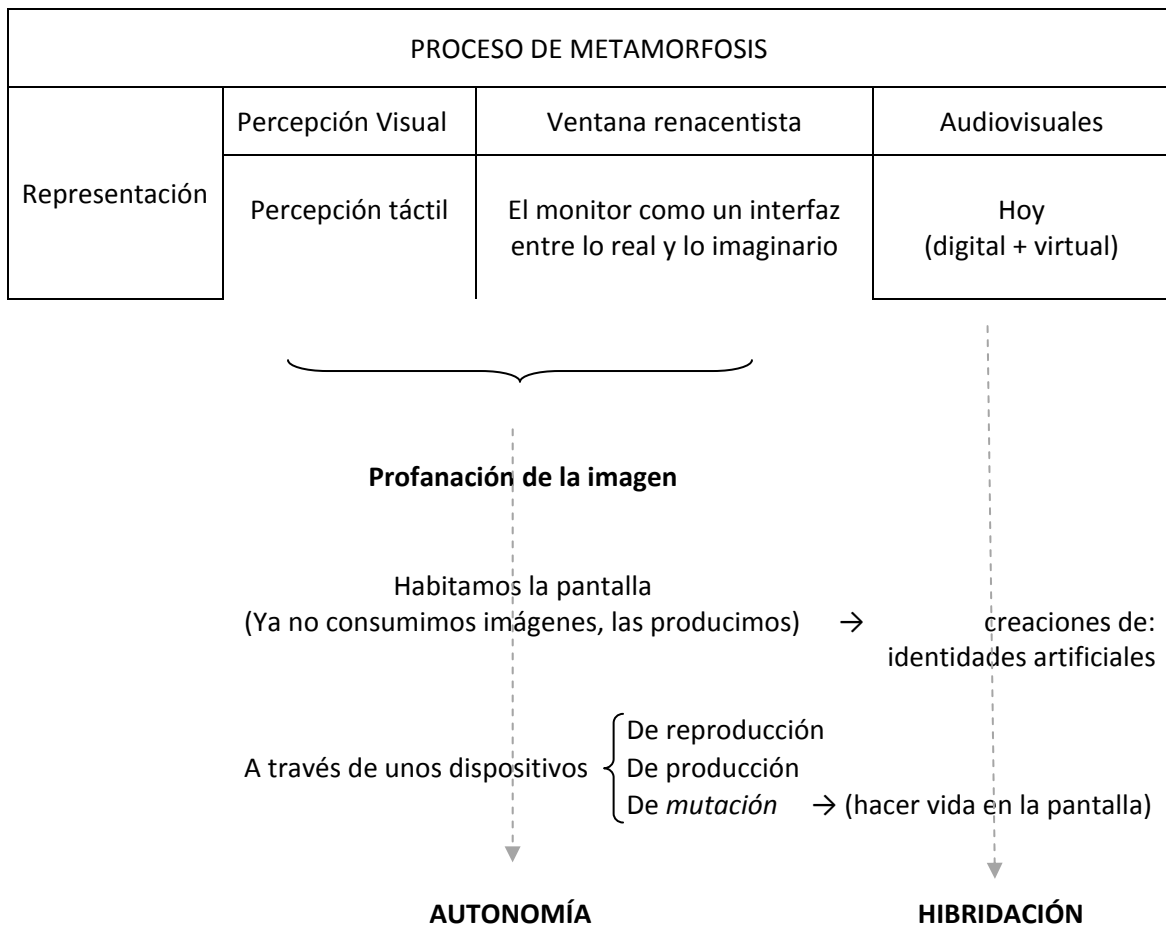
En este proceso nos estamos sumergiendo sin darnos cuenta en las imágenes y por decirlo de forma clara, estamos habitando la pantalla. Hemos dejado atrás aquella primacía de lo visual que respondía a un aprendizaje cultural de la imagen, para entrar de lleno en el habitar y en el producir de la propia imagen. Es evidente, y no lo vamos a negar, que continuamos participando de ese aprendizaje cultural de la imagen, pero lo que sucede ahora es que éste ya no se entiende como algo dado, sino como un proceso continuo de transformación en el que nosotros somos los protagonistas de su producción.

Nuestro entorno de relación con la imagen ha cambiado. Ya no podemos hablar de aquella relación con la imagen representada en forma de ventana renacentista a la que nos acercábamos para descubrir una realidad. Hoy la realidad es que esa imagen se está metamorfoseando con nosotros. Es la metamorfosis con la imagen, como una nueva relación hacia una realidad ampliada en la que dejamos de ser consumidores de imágenes, para convertirnos en habitantes de ellas (Cilleruelo Gutierrez, 1997). Hoy creamos identidades y sociedades artificiales en esas imágenes; y sus reflejos, son los reflejos de nuestro propio interior.

En nuestra relación con la imagen parece que ésta ha sufrido un proceso interno de transformación. En un primer momento nos ocupamos de su reproducción; hasta hace bien poco de su producción, a través del mundo digital y su clonación; y parece que poco a poco nos dirigimos hacia su mutación con nosotros. La mutación es consecuencia de la autonomía que los

²⁵ Objetos físicos que permiten interactuar con la máquina

medios tecnológicos están adquiriendo para producir realidades a través de nuestro imaginario. Es la autonomía de la máquina para producir subjetividades. El hacer vida en la pantalla, el participar de esas imágenes, trae como consecuencia nuestra participación en un proceso de hibridación donde llegados a un extremo, da la impresión de que como sujetos nos volvemos cada vez menos humanos mientras las máquinas se vuelven cada vez más humanas. Casi nos podemos acercar a planteamientos extremos (y no por ello desafortunados) donde nuestra identidad puede ser interpretada como la de un CIBORG, es decir, sujetos híbridos consecuencias de una relación entre la máquina y lo no físico de nuestro pensamiento (Donna Haraway).



Mapa 3 La profanación de la imagen

Con la producción digital hemos pasado de la representación de la imagen a una identificación con la misma. Las imágenes dejan de ser algo cerrado a la interpretación para transformarse en productos inacabados fruto de nuestra subjetividad. Y en esas identificaciones habitamos.

2. De nuevo representación

A través del uso que hacemos de las tecnologías estamos renovando nuestra visión de la realidad e incluso llegados al extremo el concepto de la visión entendida como conocimiento. No es que nuestros órganos de visión hayan sido transformados por la tecnología, sino más bien a que nuestra capacidad para interpretar la realidad desde la mirada, está siendo alterada por unas imágenes que se han vuelto, por decirlo de forma certera, táctiles.

La tactilidad que permite la interactividad con la imagen induce a la participación de nuestras experiencias sobre ella, y de esa forma, nuestras fantasías se ven reflejadas en esas representaciones producidas interactivamente.

Hemos pasado de un *ser* en el mundo, a un *estar* en la fantasía del mundo. Es el espectáculo de lo real. Un cambio que a su vez es legitimado por el propio medio tecnológico en su afán por validar su autonomía e independencia, y que primero lo hizo como representación, luego como reproducción, y hoy lo hace como productor de realidad.

Si el problema de la representación en el arte parecía haber sido soterrado a principios del siglo pasado con la llegada de la fotografía, hoy parece que ha sido retomado. Recordemos que durante la primera mitad del siglo pasado quedó bien claro que las formas que el arte tiene para relacionarse con la realidad son fundamentalmente tres, a saber: por imitación, por presentación o por fantasía. Hoy de nuevo, nos encontramos ante el problema de la representación, consecuencia de la vigencia de una imagen que pretende funcionar como si de la propia realidad se tratara.

Para comprender como hemos llegado a este espectáculo de lo real debemos conocer las características de una imagen que ya no funciona como en el

pasado. Hoy la imagen, debido al uso que de ella se hace con la tecnología, ha dejado de ser la representación de una escena, para dar paso a una imagen, reflejo del laberinto de nuestros deseos.

2.1. Capítulo cuarto. La fantasía²⁶

Una construcción diferente de la realidad.

Si ya no cabía duda de que la nuestra es una realidad construida, ahora debemos replantearnos de que forma la estamos construyendo por causa de la importancia que adquieren los medios de comunicación. Hasta ahora, nuestro pensamiento manipulaba los objetos con las manos para construir la realidad, pero con la llegada de las nuevas tecnologías, hemos pasado a lo que podríamos denominar una mano tele procesada²⁷. La tecnología, ya no sólo está respondiendo con ingenio a nuestras necesidades sociales, sino que está transformando, no sólo nuestra forma de vida, sino también, nuestra forma de acercarnos y conocer la realidad. El auge de las telecomunicaciones está redefiniendo nuestro conocimiento.

En el arte, que siempre se ha ocupado de poner en relación la realidad con una determinada forma de representación (ya sea por medio de la presentación de la propia realidad, de una imitación o por medio de una fantasía), el digitalismo y la interactividad. son los nuevos valores que se incorporan para renovar su visión como mediadores entre la realidad y su referente.

La importancia de esta renovación radica en que ya no podemos hablar de una representación analógica como participación y reflejo de la realidad. Sino que “debemos hablar de una autonomía digital que actúa del mismo modo que el ideal de la lógica humana” (Rekalde Izagirre, 1997). Es decir, hasta ahora nuestro imaginario producía ficciones en relación a un mundo estable

²⁶ Usaremos este término para referirnos a la imaginación del sujeto en contraposición a lo que entendemos habitualmente por realidad.

²⁷ Tocamos y producimos realidad a través de las imágenes mentales.

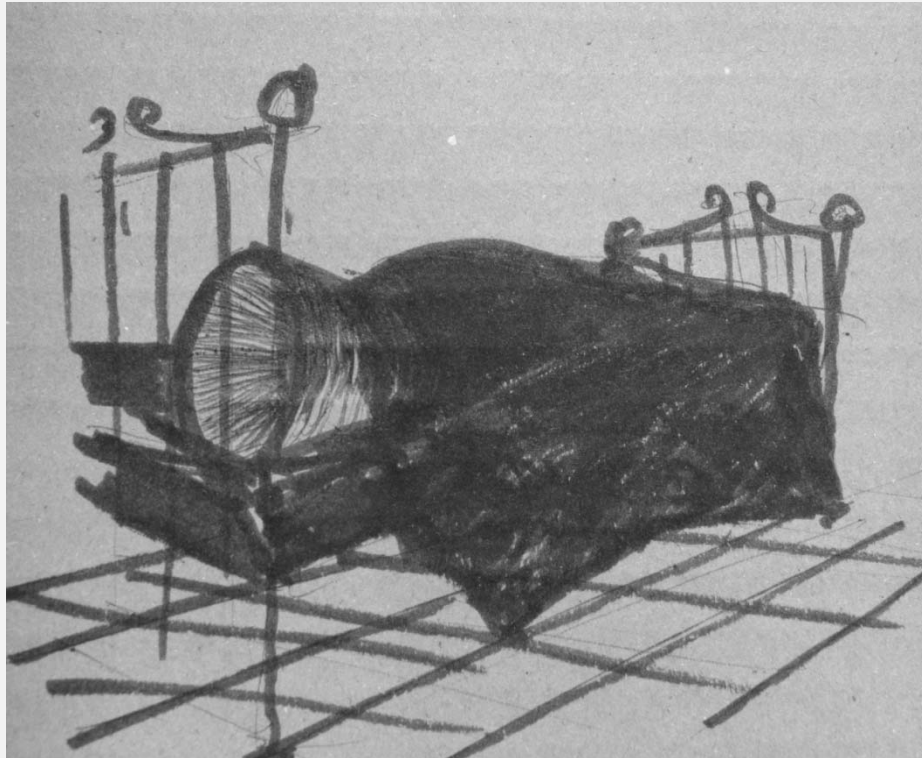


Ilustración IV

Fantasía y deseo

Nos metamorfoseamos con la máquina. Renovamos la visión del mundo. Y la tecnología construye una **realidad diferente**. El **deseo** es la nueva forma de estar en el mundo. Una nueva forma de interpretar la realidad aceptando que la cultura es una convención superable y regresando a una filosofía de la sospecha a través de los medios de comunicación.

pero ahora, ese mundo ya no es estable sino también ficticio, y producido por el propio imaginario del sujeto, aunque de forma tan real, que parece verdadero.

Es la consecuencia de esta mediación con la realidad a través del mundo digital, “el diálogo entre el reflejo simbólico del pensamiento humano y el pensamiento lógico del mundo digital” (Rekalde Izagirre, 1997).

Narciso

Narciso fue aquel personaje de la mitología que se enamoraba de su propio reflejo. Una nueva imagen que hoy comprendemos que es el reflejo de una sublimación simbólica, es decir, el reflejo de una norma y una conducta adquirida por el individuo a lo largo de los años.

En el medio audiovisual este reflejo se da a través de la videocámara como una interferencia entre nosotros y las imágenes proyectadas. Un proceso de identificación, de feedback, de retroalimentación entre nosotros y las imágenes.

Pigmalión.

Pigmalión era también, recordémoslo, aquel escultor de la mitología que quería dar vida a la mujer perfecta. Hoy en ese proceso de identificación, nos apropiamos de imágenes ajenas para reencarnarnos en reflejos propios. La imagen entonces cobra vida, es nuestra imagen perfecta.

Y así sucede con la Realidad virtual que se transforma en una prolongación de nuestra fantasía representacional, aunque con la gran salvedad, y esto es lo importante, de que al faltar nuestro propio cuerpo, cualquiera analogía con la realidad es puro reflejo.

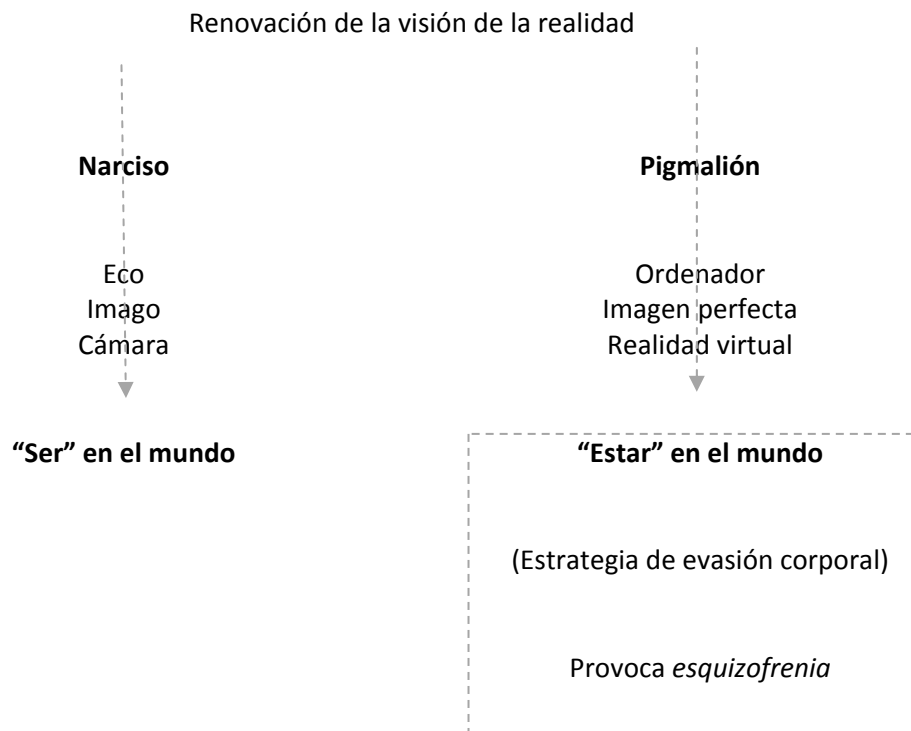
En nuestra relación con los medios nos estamos comportando como Pigmalión. El ordenador está actuando como la respuesta perfecta a nuestros deseos y a

la vez, está poniendo en funcionamiento nuestro imaginario al interactuar con nosotros. El deseo actúa como motor de toda esta construcción.

“Estar” en el mundo.

En este sentido hemos dejado de *ser* para *estar* en el mundo. La máquina tecnológica actúa y nos permite utilizarla como un medio de evasión corporal. Se convierte en una parte más de nuestro cuerpo que redefine nuestra manera de pensar y de ver el mundo y no sin consecuencias. “Su consecuencia es la esquizofrenia en cuerpos engañados por simulaciones e imágenes fantasmales y por la confusión entre lo que nuestro cuerpo real es, y lo que podría ser como un cuerpo libre de ataduras” (Rekalde Izagirre, 1997). La máquina nos sitúa entre nosotros y nuestros deseos. Entre lo que en realidad somos, y nuestro deseo de estar en el mundo, entre nuestra realidad y nuestra fantasía.

La tecnología se está apropiando de nuestros cuerpos e imponiendo un lenguaje universal basado en nosotros. El problema radica en que hoy, ésta parece ser la única forma de estar en el mundo, y donde el estar conectado, sustituye al estar comunicado.



Mapa 4 La imagen renovada

Del proceso de identificación con las imágenes hemos pasado a un *estar* en las imágenes. La tecnología nos propone que nos construyamos a nosotros mismos a través de nuestros deseos. El problema radica en que uno no es sin el reconocimiento del otro; y en estas estrategias de evasión corporal lo que se pone en evidencia es la esquizofrenia que provoca la lucha entre lo que deseamos ser, y lo que en realidad somos.

2.2. Capítulo quinto. Sobre la producción

Una nueva forma de interpretar la realidad

La posmodernidad ha dejado claro que la cultura no deja de ser una interpretación y una convención superable de la realidad²⁸ (Pintos Peñaralda, 1985). Ya en el pasado, los filósofos de la sospecha entendían la cultura como una interpretación adulterada de la realidad. Marx lo hacía desde la economía, Nietzsche la entendía como una moral para enfermos, y Freud como una sublimación y una renuncia de los deseos.

Hoy podemos decir que no se trata de ninguna filosofía de la sospecha. Si no nos equivocamos al pensar que Merleau Ponty entiende la realidad como una experiencia previa al razonamiento, entonces nuestra fe perceptiva se movería entre lo visible y lo invisible. Y sólo en lo impensado, en la experiencia vital pre-reflexiva, se encuentra nuestra realidad. El hombre no deja de ser una invención.

Cronología para una legitimación tecnológica

Sin embargo nuestra cultura nos ha enseñado a acceder a la realidad a través de su representación. En cierto momento el arte fue entendido como una técnica. Esa unión entre arte y tecnología fue rota por Newton y el romanticismo con su visión del universo mecánico. En ese momento la ciencia se dedicaría a lo objetivo y el arte a lo subjetivo (Berenguer, 2002) Cuando durante la revolución industrial el hombre fue *sustituido* por la máquina, el arte y la tecnología se volvieron a unir.

La tecnología promovió el paso de una representación de la realidad a su reproducción. Primero los pintores prerrafaelitas en su actitud mecánica de

²⁸ En: *De lo visible a lo invisible. Hacia una nueva forma de interpretar la realidad*, 1985

reproducir el paisaje, luego la fotografía y por fin el audiovisual, desencadenaron un arte de la reproducción técnica. En aquel principio del XX el medio estaba cambiando la forma de relacionarnos con la realidad. La mirada humanista de los luditas, dadaistas y situacionistas fue la primera en poner en tela de juicio los beneficios de esa tecnificación. Sólo algunos como los futuristas y la Bauhause lo entendía como una relación provechosa.

Benjamín ya alertaba sobre las consecuencias que tendría la tecnificación de la imagen. Hoy podemos decir que la democratización de la imagen²⁹ ha hecho del medio un lenguaje, y de la manipulación de la imagen una adoctrinamiento para la cultura del espectáculo³⁰.

Hemos pasado de una sociedad industrial jerarquizada a una economía de la información descentralizada, donde el mundo digital (ordenador) y el mundo de las telecomunicaciones (net), han favorecido la producción de una realidad entendida como simulación, y como una nueva herramienta protésica de la mente y del arte.

La tecnología hoy no sólo aporta un nuevo lenguaje, sino que plantea una construcción del mundo alterada que confunde todavía más nuestra percepción. De nuevo, como ya sucedió en los años sesenta del siglo pasado, el arte ha dejado de ser una representación de la realidad entendida como determinante manera.

²⁹ Consecuencias de la reproductibilidad técnica. No es necesario entrar en el debate de la reproductibilidad técnica de Benjamin y la pérdida del áurea de la obra o su democratización pues el momento que vivimos y en el que hacemos incapie es en la era de su producción digital.

³⁰ Guy Debord

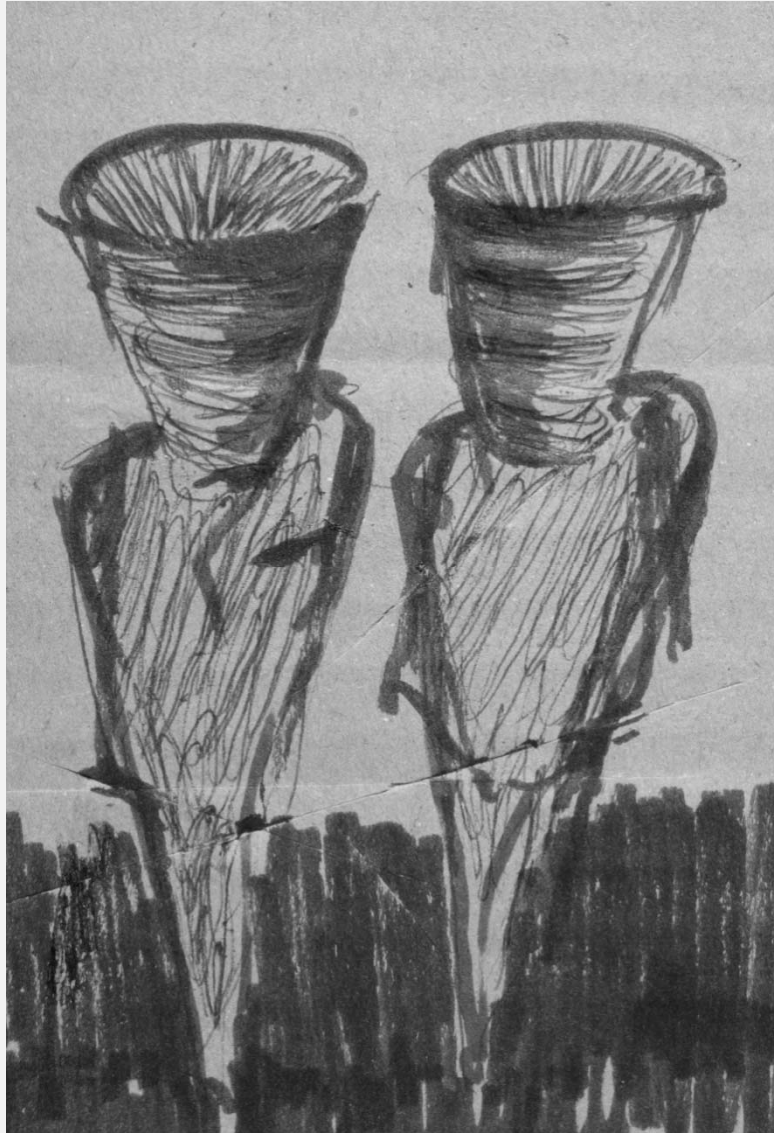


Ilustración V

Cronología de una legitimación

Podemos establecer una cronología para una legitimación de los medios como productores de realidad: **representación, reproducción y producción** de la realidad.

Legitimación de la unión arte y tecnología (desde la representación)



Mapa 5 Una producción legitimada

La imagen se ha transformado desde una cultura de la reproducción como imitación a una cultura de la producción como ficción. El origen de este desarrollo lo podemos encontrar en la reproducción mecánica de la imagen. Hoy los medios de producción de la imagen están legitimando un proceso de adoctrinamiento que sitúa al espectador como productor de un modelo de realidad construido sobre la ficción. Un nuevo modelo que utiliza las herramientas contemporáneas como los medios de producción de la imagen y los de difusión de la información.

2.3. Capítulo sexto. El concepto de imagen ampliado

La imagen

Accedemos al mundo a través de la mirada. La mayor parte de nuestra percepción la realizamos a través de la visión y por eso en una actualidad que nos satura con numerosas representaciones adquiere tanto valor la imagen.

La imagen tiene una doble naturaleza, perceptiva y representativa. Podemos decir que la imagen es traducida en nuestra mente a través de la percepción como un isomorfismo, una forma de signo artificial que utilizamos para identificar aquello a lo que hace referencia. Una forma que pone en relación al sujeto con un contexto determinado.

La semiología se encarga del significado de ese signo en la representación. El referente de la realidad se puede hacer presente en este signo a través de tres formas concretas: como forma percibida en el sujeto; como imitación codificada de la realidad que adquiere la característica de simulacro y que es el propio de la cultura de masas; y por último como imaginación simbólica, propia de lo que Gubern ha denominado como una imagen laberíntica³¹.

En cualquier caso, a la doble naturaleza de la imagen (representativa y perceptiva), hay que sumar también la doble naturaleza de la construcción de este artificio: del que lo enuncia y del que lo reconstruye.

Lo que deseamos subrayar es que en esta relación con el espectador la función específica de la imagen es la de actuar como un artificio (una forma de convencionalismo) y un soporte que nos permite la comunicación.

³¹ El paso de una cultura donde la imagen se mostraba, a otra donde es producida por el espectador. Imagen laberíntica propia de la cultura de internet.

La batalla en la escena de la iconosfera

La imagen es pues una puesta en escena. Como subraya Gubern “es una convención plástica codificada y producto de un aprendizaje cultural”. Una puesta en escena que nada tiene que ver con la sustitución con la que parecen trabajar en la actualidad los medios de representación.

Podemos decir que es el resultado de una metasemántica que a través de una de ilusión narrativa dice más de lo que muestra en su forma (es decir, cuenta todo lo que sin aparecer en el signo ha sido aprendido o identificado culturalmente). La imagen puede imitar y a la vez llevar consigo un significado añadido. Es una lucha y una confusión entre lo que el objeto físico es y el carácter simbólico que representa, entre el referente y lo representado.

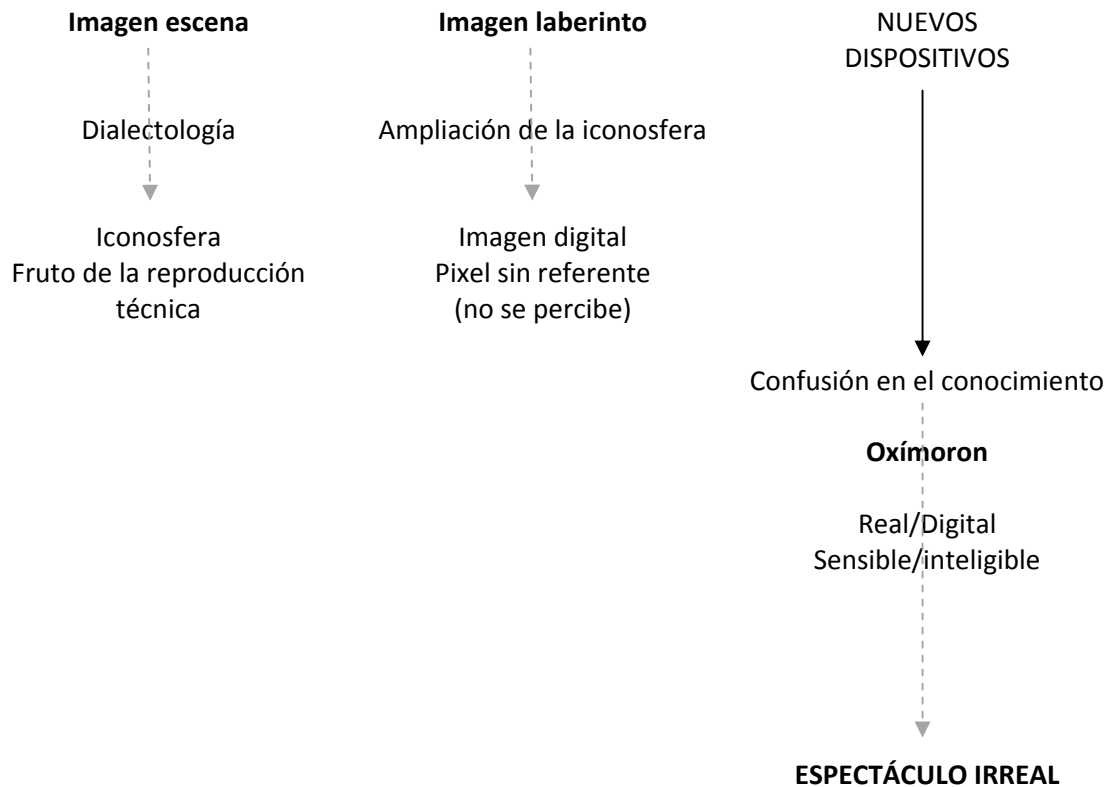
La imagen ampliada en el laberinto

La imagen escena nace entonces de una dialectología, de unos acuerdos y convencionalismos que utilizamos para construir el mundo de las imágenes o iconosfera, y éste se ve multiplicado a través de unos medios de reproducción técnica.

Pero en la actualidad nos movemos en lo que podríamos denominar como la imagen laberinto, una ampliación de esa iconosfera a través de la imagen digital, de un pixel que ya no se percibe porque no tiene referente alguno. Este es el principio sobre el que se construye la realidad virtual. Oxímoron que habla de la realidad a través de su virtualidad irreal (Gubern, 1996).

Es en definitiva la crisis del conocimiento clásico porque se pierde todo referente de la realidad como se había hecho hasta ahora (Gubern, 1996). Un conocimiento que desde lo sensible se hacía inteligible y que ahora, al transformarse esa forma de percepción, se ha convertido en un espectáculo irreal.

Relevancia de la imagen a través de los nuevos dispositivos



Mapa 6 El espectáculo de la imagen

La reproducción técnica de la imagen construyó un espacio privilegiado para el diálogo con las imágenes. Esta iconosfera amplía su marco con la llegada de la imagen digital. El problema principal que plantea esta incorporación es que estas imágenes producidas digitalmente actúan como las anteriores pero ya han perdido cualquier referencia con la realidad, y en cualquier caso, lo importante es que siendo ficticias pretenden pasar por reales. Por eso las denominamos, realidad virtual, un espectáculo irreal.

3. Hacia el rizoma del conocimiento

La tecnología ha logrado que en la actualidad sea la información la que dibuja nuestro mapa de lo real. Y lo está dibujando a través de una ficción, como si de un signo se tratara, por medio de convencionalismos y fantasías con la seguridad de que por ser imagen porta en su medio el sello de autenticidad³².

Los nuevos procesos de producción digital están continuamente capturando, transformando y transmitiendo la realidad como si de una fantasía se tratara. Se trata de un proceso de ilusión que convierte lo real en un modelo preparado para la participación del observador y que no deja de ser un juego de trampantojo.

Un juego de múltiples realidades fragmentadas y dispuestas en forma de laberinto en el que fácilmente nos perdemos. Hasta hace bien poco la postmodernidad defendía el fragmento³³ como una utopía liberadora. Hoy sin embargo, da la impresión de que ese sujeto que puede adquirir múltiples identidades se está transformado, con el auge de los mecanismos de comunicación actuales, en otro modelo de nuevo cerrado³⁴.

En cualquier caso esto es sólo una forma de ver el problema. La digitalización y la virtualidad están ampliando nuestro conocimiento hacia lo rizomático³⁵, hacia un todo inaccesible. Proponen acceder a la información desde un razonamiento y un conocimiento diferente al que estamos acostumbrados. Se trata de la multiplicidad y del caos donde todos los puntos de vista se hacen posibles, una

³² Habitualmente relacionamos la imagen con la veracidad. Creemos sólo lo que vemos y desconfiamos de lo que no vemos.

³³ Como liberador de toda norma o conducta autoritaria

³⁴ Da la sensación de que los estereotipos vuelven a estar presentes

³⁵ Sin entrar a valorar el pensamiento que existe detrás de este concepto nos referimos aquí a estructuras abiertas que sólo adquieren sentido en la relación de sus partes

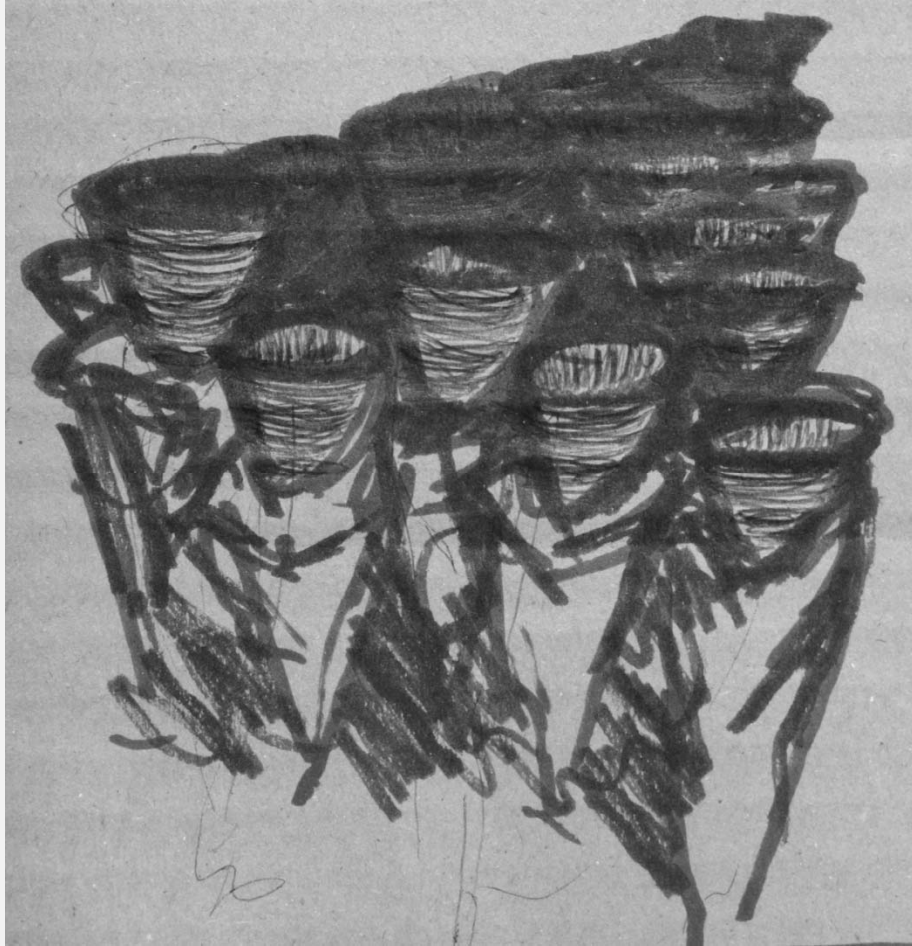


Ilustración VI

La imagen ampliada

La imagen adquiere de nuevo relevancia con los nuevos dispositivos aunque si bien la batalla entre lo que el objeto es y lo que representa se ve ampliada con lo digital en un **laberinto** que pone en entredicho el conocimiento sensible e inteligible al que estamos acostumbrados.

nueva forma de interpretar la realidad que abre la puerta a otros modelos posibles.

3.1. Capítulo séptimo. El narcisismo voluntario

Claves

La tecnología propone una nueva manera de comunicar y de percibir, y en ese proceso el espacio de la información es concebido como una condición subjetiva. La percepción que antes venía de lo empírico, ahora con la virtualidad ha visto ampliada sus márgenes con una realidad que se manifiesta, pero que ya no procede del mundo real. Es la información la que en este momento está dibujando nuestro mapa de lo real.

Simulorgia

En este sentido, podemos decir siguiendo a Rodríguez Magda, que en la realidad virtual entendida como toda esa información digital que nos rodea ya no existe un problema de representación ya que no existe un referente al que referirse, ahora ese referente se encuentra más que nunca en la mente del sujeto (y en este sentido, las aplicaciones tecnológicas, no están más que corroborando los planteamientos que hablan sobre la subjetividad de nuestro conocimiento).

Debemos hablar entonces de un problema de simulorgia o simulación, cuando ya podemos reconocer que en la producción digital, las cosas existen (esa información está materializada en códigos aunque no la veamos), pero no son cognoscibles (como un fenómeno de la realidad a conocer).

Presentación

Despertamos de nuevo ante la lógica de la razón ya que no podemos conocer las cosas en sí y sólo podemos conocer sus fenómenos. Estamos convirtiendo la realidad a través de la tecnología en una forma de signo, en una ficción que imita la realidad y donde los signos y las cosas se colocan al mismo nivel.

Y ante esta realidad, lo que surge en el individuo es la angustia. Angustia por la falta de control ante una realidad confusa entre lo que entendemos por objetivo y sus diferentes formas de ficcionalismo.

Ficción placentera

Sin embargo, no podemos olvidar que nosotros somos el motor de esos ficcionalismos. Hoy los medios nos permiten, a través de la interactividad, participar de esa construcción de la imagen y de la realidad. Y el resultado es que construimos ficciones placenteras porque en esa participación lo que aportamos son precisamente nuestros deseos y nuestras fantasías.

No podemos decir entonces que la realidad haya desaparecido. La realidad ha asumido la forma de signo y se ha convertido en una ficción placentera. En el pasado las representaciones podían ocultar realidades más profundas, hoy la representación, no deja de ser la realidad de una imagen como ficción tras la que nada existe, y que efectivamente, se mueve de nuevo en la pura apariencia.

Por eso ante esta realidad, no podemos plantearnos el problema de la representación como un medio para el conocimiento, al menos, de la forma en que lo habíamos hecho hasta ahora. Debemos cambiar el punto de vista y comprender que nuestra forma de observar la realidad es siendo conscientes de que participamos de su construcción, no somos parte de ella, estamos en ella y la construimos en cada momento. Ya no es posible conocerla, sólo estar

en ella, formar parte de sus acontecimientos que son los nuestros, y convivir con los signos que nosotros producimos.

Bases

Pero a diferencia del pasado, tanto en la modernidad como en la postmodernidad, donde se generaba unos signos que eran tomados como verdades, o como infinitud de verdades, hoy, generamos signos a través de los signos, es decir, creamos nuevas realidades a través de unas realidades que no lo son y de las que estamos participando.

Además, estas realidades son teñidas con la forma de la transparencia³⁶ como si nada tuvieran que ocultar, cuando en realidad lo que están ocultando precisamente es que aún siendo signos, pretenden ponerse al mismo nivel del resto de las cosas. Es entonces cuando comienza nuestra angustia ante esas nuevas realidades que se nos manifiestan pero que no podemos controlar.

Y el problema es que ya no podemos hablar de una filosofía de la sospecha³⁷ como en el pasado lo pensábamos de la economía, del deseo o la moral, porque la verdad es que nada hay detrás de esta realidad, es otra forma de entenderla que cada vez está más presente.

Narcisismo voluntario.

Tras la posmodernidad, que defendía el fragmento como una utopía liberadora, han llegado los medios que permiten al sujeto adquirir múltiples identidades y tras estos, da la impresión de que también el problema de los estereotipos. Internet y el digitalismo parece que de nuevo atraen el foco sobre las formas de identidad y el control. En cuanto a la identidad, da la impresión de que somos en tanto en cuanto otros nos ven y por tanto, podríamos aventurar que estar en lo virtual ahora es la forma de ser reales. Es lo que podríamos denominar como

³⁶ Ficciones presentadas como realidad.

³⁷ Que interpreta que detrás de la realidad se ocultan otros intereses.



Ilustración VII

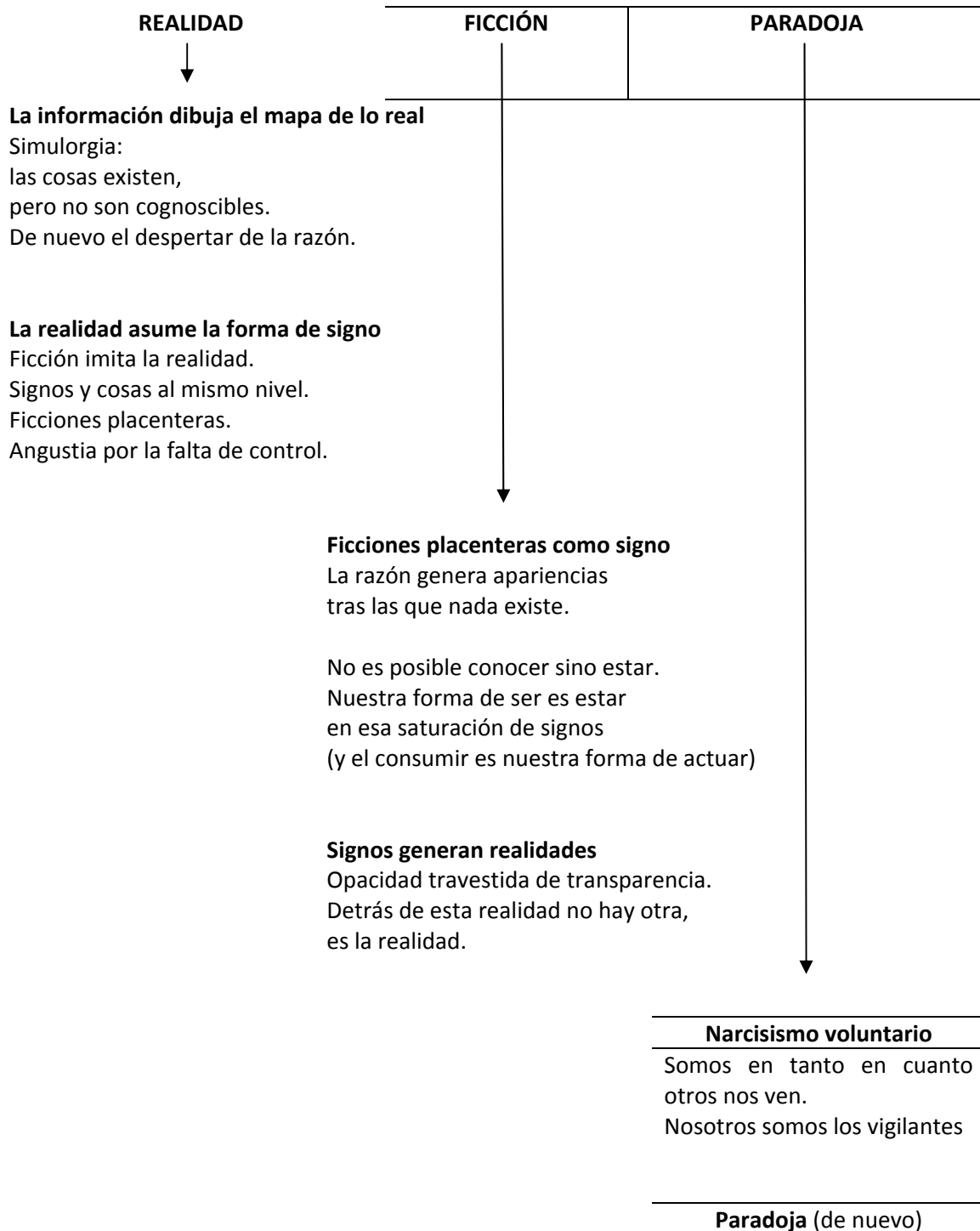
El Narcisismo voluntario

Consecuencia de la digitalización es la **simulorgia** que ya no es una representación de la realidad sino la propia representación de otra realidad por imitación. Es la construcción de una **ficción placentera** con unas características concretas que modifican la **noción de sujeto** y provocan la falta de control.

un narcisismo voluntario, somos conscientes y participamos de esta nueva forma de construir sociedad. Y no sólo es que seamos conscientes, sino que nos preocupamos por que sea de esta forma, y en ese sentido, tenemos miedo al que piense de forma diferente. Somos vigilantes. Queremos creer en esas imágenes y en esas ficciones placenteras, Es una nueva forma de control de esta sociedad. Recordemos que el castigo, la disciplina y el panóptico fueron las formas del pasado, y que hoy el miedo a perder lo que consideramos propio nos hace estar en continuo estado de alerta y también de angustia.

Paradojas del arte como ilusión.

En cualquier caso identidad y control son temas que se salen de esta investigación. Lo que sí es importante, y curioso a la vez como nos recuerda Rodríguez Magda son las consecuencias que esta desmaterialización de la imagen están provocando. A las consecuencias de la desmaterialización del arte que venimos sufriendo desde el siglo pasado le acompaña hoy una realidad convertida cada vez más en ilusión.



LA REALIDAD CONVERTIDA EN ILUSIÓN

Mapa 7 La paradoja de la realidad

El lenguaje y la imagen construyen nuestra realidad. Nos comunicamos a través de convencionalismo. En esta relación, el signo ha perdido toda referencia de la realidad y la ficción ha ocupado su lugar. De nuevo, la producción de la imagen no deja de recordarnos lo incierto de nuestro conocimiento aunque esta vez desde el espectador, como productor de realidades posibles.

3.2. Capítulo octavo. Un nuevo conocimiento

La herramienta.

Dice Pier Levi en *Cibercultura* que no se debe hablar de un impacto de lo tecnológico como tal. Para sus detractores esta afirmación daría para escribir cientos de ensayos en su contra, sin embargo, en el contexto en el que lo dice cobra todo su sentido. Él entiende la tecnología como una herramienta que se produce en un momento concreto condicionando la sociedad y como tal no se debe hablar de unas consecuencias directas como si de un atentado se tratara. Para nosotros con impacto o sin él, estamos de acuerdo con él en que esa herramienta que hoy es la digitalización se ha convertido en un medio que está transformando nuestra forma de acceder a la realidad.

Digital

La digitalización es un proceso muy concreto de tratamiento de información que se podría reducir a entrada, almacenamiento y salida. O lo que es lo mismo, captura de la información que se quiere tratar, procesamiento de la misma y transmisión. Sus dos características principales son la unión de la instantaneidad y la interactividad. Con la incorporación de los medios de comunicación al proceso de digitalización el tratamiento de esta información se ha vuelto cada vez más rápido en busca de la transmisión instantánea. La información es capturada por medio de interfaces, procesada digitalmente con programas de síntesis y almacenada o transmitida de nuevo como una realidad virtual o como una realidad aumentada. Es un doble juego de producción de realidad o de intercambio de información. Es importante aclarar esto para dejar claro que este cambio en las formas de tratamiento de la información no se reduce solamente al mundo de lo visual (que es lo que nos ocupa) sino que se expande más allá de lo que percibimos.



Ilustración VIII

Nuevo conocimiento rizomático

Aparece entonces el narcisismo voluntario. Principio de una nueva sociedad cuyas herramienta, la digitalización y la virtualización de los medios de comunicación, son claves para un pensamiento rizomático que **renueva nuestra forma de conocimiento de la realidad.**

Virtual

La realidad está en continuo proceso de captura, transformación, y transmisión. En ese doble juego de producción de la realidad aparecen conceptos clave como hiperdocumentos, multimedia y simulación. Son diferentes formas de tratamiento de la información. La simulación es un proceso de ilusión por el cual lo real es sustituido por un modelo siempre bajo un principio interacción o reconocimiento. Es un proceso de transformación de la información: primero se desmaterializa, luego se codifica digitalmente y finalmente se virtualiza. Pero lo virtual no es una des-realización del mundo. Existen grados y escalas en los mundos virtuales. Podemos hablar de que existe una realidad virtual sensorial que se presenta como simulación interactiva. Una virtualidad informacional que se basa en la interacción con los modelos. Y una virtualidad informática que es la propia información digital como producción física almacenada en la memoria.

A este proceso de virtualización de la información podríamos otorgarle incluso una cronología concreta que comienza con la informática amigable, su fusión con los medios de comunicaciones y su expansión por medio de redes. Lo virtual es una apertura a la heterogeneidad social. Podríamos decir, siguiendo el pensamiento de Pier Levis, que es una apertura a los principios ilustrados de la modernidad de libertad, igualdad y fraternidad. Antes los medios de comunicación como la televisión o la radio estaban centralizados. Hoy el espacio de comunicación digital como la net, los ha descentralizado. La unión de los medios digitales y los medios de comunicación puede abrir la puerta a un espacio de emancipación y de intercambio.

Un espacio para la utopía

Pero también virtual significa lo que puede ser. Recordemos que la postmodernidad lo que nos ha enseñado es que la identidad depende de nuestro reconocimiento de las diferencias, del enfrentamiento continuo como base del éxito, la apertura a la incertidumbre.

Hasta ahora hemos vivido con totalidades que eran fruto de la unidad de la razón y que descuidaban lo singular. La religión totalizaba sobre sentido, la filosofía sobre la razón, la ciencia sobre los hechos... y puede dar la sensación de que hoy, la comunicación, lo hace sobre el espectáculo.

Sin entrar en ese problema, parece que hoy estamos ante una utopía liberadora consecuencia de este espacio digital de comunicación. Un espacio que es universal y sin totalidad, complejo y laberíntico. Un espacio de combate en el que debemos asumir que somos sujetos en construcción, sin identidades definidas y en continuo proceso de transformación.

*Rizomático*³⁸

Este espacio sin totalidad, reconoce lo singular y lo diverso, respetando todos los universales y comportándose como un rizoma. Se caracteriza por poner en contacto heterogeneidades y por respetar al conjunto en sus partes, sabiendo que éstas, son a su vez, singulares y cambiantes.

Supone poner en práctica un razonamiento y un conocimiento diferente que nada tiene que ver con la deducción lógica. Es una conexión caótica a través de la información. La multiplicidad de puntos de vista como punto de vista y la inaccesibilidad del todo.

La participación a través de estos medios supone una nueva forma de relación con el entorno, que no sustituye a la que ya estamos acostumbrados, pero que abre la puerta a otro modelo de sociedad. Y en ese sentido, como dice Pier Levis, la digitalización como pilar de la virtualización, expande los márgenes de la imaginación.

³⁸ Rizoma de Deleuze y Guattari (Deleuze, y otros, 1977)

Como ya mencionamos anteriormente no entraremos en la definición del concepto. Hacemos referencia a él para referirnos a la imposibilidad del conocimiento *clásico* cuando este depende de poner en relación elementos que a la vez son mutables. En todo caso lo podríamos plantear como otro modelo de acercamiento a la realidad.

RENOVACIÓN DEL CONOCIMIENTO				
HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS (medios) Que condicionan la sociedad. Instantaneidad + Interactividad	DIGITAL Expansión de los márgenes	PROCESOS Entrada/almacenamiento/salida Captura/procesamiento/transmisión Interfaces/síntesis/R.V-R.A		
		DOBLE JUEGO -Producción de realidad virtual. (Realidad Virtual) -Intercambio de información. (Realidad Aumentada)		
	VIRTUAL <i>Grados:</i> Realidad virtual (Simulación interactiva) Virtualidad informacional (interacción con modelo) Virtualidad informática (producción física)	CLAVES Unimedia multimodal.	Hiperdocumentos. Multimedia. Simulación.	
		PROCESOS Desmaterialización. Codificación digital. Virtualización.		
		DEFINICIÓN NO ES Desrealización del mundo.		
			ES Emancipación. Como espacio de intercambio. Apertura a la heterogeneidad. Descentralización.	
HERRAMIENTAS DEL PENSAMIENTO Universal Complejo Laberíntico	CIBERCULTURA Universal Complejo Laberíntico	CARACTERÍSTICAS Lo que puede ser. Desde nuestro reconocimiento. Enfrentamiento continuo. Apertura a la incertidumbre.		
		UNIVERSALES Totalidad sin universal. Universal totalizador. Universal sin totalidad.		
	RIZOMÁTICO Singular Diverso	CARACTERÍSTICAS Horizontal y simultáneo.	Conexión entre heterogeneidades. Diferencia del conjunto en sus partes. Mutación de paisajes singulares.	
		PROPUESTAS Inteligencia colectiva. (Lévy, 2007)	Acceso diferente a la información. Sin deducción lógica. Caos de información. Sin punto de vista. Innacesibilidad al todo.	
CONSECUENCIAS	Vivimos en los medios con los cuales estamos en interacción. Supone una nueva articulación que no reemplaza a la existente. Pero que abre la puerta a otro modelo democrático.			

Mapa 8 El conocimiento renovado

La instantaneidad y la interactividad que proponen los medios de difusión de la información actual constituyen una forma diferente de acercamiento a la realidad del conocimiento. Hemos dejado de lado la mirada hipertextual para que el sujeto fabrique su propio hipertexto de la realidad. Una forma en principio diferente y que Pier Levy plantea en su Cibercultura. En sus palabras, un modelo más democrático.

CONCLUSIONES

La importancia que ha adquirido el modelo comunicativo en la actualidad junto con la relevancia del marco tecnológico de nuestra cultura son claves para comprender el concepto ampliado de representación en el que nos encontramos. Consecuencia de esta cultura electrónica es la ampliación de los márgenes en nuestra forma habitual de percibir y conocer la realidad. La interactividad y con ella la intertextualidad no hace más que continuar la senda abierta en el pasado por los medios audiovisuales aunque esta vez de la mano de otras herramientas como puede ser la interactividad. En esa ampliación podemos comprender el funcionamiento de la obra como dice Billelabeitia Bengoa como herramienta, mapa y paisaje, *un modelo constructivo fractal e hiperenunciativo*.

Nos encontramos en una época en la que la máquina tecnológica de comunicación propone acontecimiento reales en el espectador y en consecuencia con ella nos transformamos en un modelo de sociedad diferente a lo que estamos acostumbrados. Las sociedades que a partir de ahora participen de esta forma de interacción con la máquina se convertirán en productoras de subjetividades mutables.

Son las bases para construir una sociedad con formas diferentes de percibir y de conocer con todos los riesgos y beneficios que ello conlleva. De lo que no hay duda es que es la tecnología y el uso que de ella estamos haciendo la que está ampliando o cegando nuestra visión del mundo.

En el contexto artístico esta renovación en la manera de acercarnos a la realidad está afectando a su manera de representación. No podemos hablar de la tan manida idea de una ampliación de los procedimientos porque a día de hoy los usos que hacemos desde las tecnologías con las imágenes participan y son consecuencia de nuevas formas de pensamiento producto de esa interacción con la máquina. La tecnología y los dispositivos a los que nos hemos acostumbrado y doblegado son tan específicos e interdisciplinares que

producen conceptos nuevos y abstracciones diferenciadas como lo hace cualquier otro modelo de categoría. En consecuencia la representación tradicional entendida como un diálogo a través de la realidad y del pensamiento del sujeto se transforma hacia un nuevo modelo de producción representacional nacida únicamente del imaginario del sujeto. Y es este otro modelo de representación el que está ampliando también el propio concepto del arte.

En nuestro exceso de confianza hemos convertido lo tecnológico en acontecimiento. Es la deuda que tenemos que pagar si queremos conservar nuestra independencia ante un contexto cada día más incierto, complejo y mutable. Parece que en el futuro la sociedad mutará de la mano de un azar esta vez consecuencia de una combinatoria tecnológica. Y es que hemos convertido lo tecnológico en acontecimiento.

Si lo dicho hasta ahora es cierto debemos aceptar que construimos la realidad como una ficción y ésta es producto de un azar dentro de los márgenes del acontecimiento tecnológico. Estamos hablando de otro modelo de realidad a través de nuevas estrategias y nuevas categorías que al tiempo modifican también nuestra visión del mundo. En el arte esto significa la derrota de la representación tradicional tanto desde la imagen como desde la estética. Desde la imagen como una democratización por su maleabilidad y falta de estabilidad. Y desde la estética como una experiencia no normativa producto y consecuencia del pensamiento de la postmodernidad.

Lo tecnológico pretende que sigamos confiando en esa ficción de la vida como una representación a través de múltiples formas de simulacro. Es el juego de lo virtual, el juego de una ilusión que reaparece en forma de una nueva linterna mágica renovada hacia la transgresión de la propia realidad.

Es el juego de la clonación, repetir y seriar en base a datos para construir una realidad ilusoria esta vez táctil. Percibimos las ilusiones desde la tactilidad, creemos, creamos y nos identificamos con las imágenes presentes en las pantallas hasta el punto de que éstas cobran vida al otro lado del monitor como una realidad renovada.

Estamos profanando la ficción de nuestra ilusión a través de la tecnología. Es un proceso de metamorfosis de nuestra imaginación y la máquina. La idea de lo hipertextual, de la multiplicidad postmoderna está ahora presente gracias a una interactividad que produce modelos fractales infinitos y abiertos al azar y a productos insospechados. Un modelo que pone fin a toda idea de obra cerrada sobre sí misma y como un todo único. La interactividad promueve el intercambio, no sólo de los medios sino de las ideas y de las formas de hacer. Los medios puros desaparecen ante la hibridación y el intercambio fomentando la falta de control y la deconstrucción de los significados acabando así como con las interpretaciones únicas y auténticas.

Nos encontramos ante una tecnología que favorece el juego de las infinitas interpretaciones y donde el orden de la representación no está dado. Hasta hace bien poco considerábamos la obra como un mensaje y ahora es preciso reubicarla en una nueva función por la que el artista propone para que el espectador interprete componiendo su propio mensaje. Podemos decir que no existe novedad alguna al plantear esa interactividad que el individuo ejerce con el exterior, al fin y al cabo los sujetos no dejamos de ser membranas permeables a la realidad, sin embargo, la diferencia radica en que hoy esa realidad también es permeable al sujeto en el sentido de que es producto de su ficción. La tecnología nos pone en la encrucijada de tener que escoger la realidad a través de nuestras ficciones. Por eso hoy más que ayer, trabajamos nuestra forma de conocer de forma interactiva. Somos hipertextos en la medida en que construimos por medio de nuestras ficciones fragmentadas. Estamos

renovando la visión del mundo a través de nuestra metamorfosis con la máquina y es la tecnología la que está funcionando como engranaje para construir esa realidad diferente. En el pasado la mitología hablaba de como Narciso representaba el éxtasis de una norma y una conducta adquirida por una construcción social. Hoy somos como Pigmalión, escultores de nosotros mismos que en vez de dar forma a la mujer perfecta nos construimos a nosotros mismos a través de nuestra perfecta imagen de deseo. Es el fin del fin. La sustitución del mensaje por la posibilidad de mensajes y de la multiplicidad de universales fragmentados por medio de un conocimiento ahora redimensionado en la pluralidad de posibilidades. El fin de los modelos normativos y el triunfo de lo inestable, lo fluido, complejo y polidimensional.

Nos estamos metamorfoseando con unos medios de comunicación y unas tecnologías que no diferencian entre la realidad documentada y el mundo de la imaginación. Es un proceso de simulación que deja atrás el problema de la reproducción de la imagen para adentrarse en el mundo de la reapropiación. El simulacro pone de nuevo en crisis la idea de lo real como verdad y propicia la descomposición de lo que hasta el momento era incuestionable. El espacio, el tiempo, el objeto, la estructura y el mensaje caen en el desequilibrio. Un relativismo que provoca el gusto por todo aquello que signifique indefinición y ambigüedad.

Nuestro deseo es la nueva forma de estar en el mundo. Hemos aceptado que la cultura es una convención superable pero retorna la idea de una filosofía de la sospecha propiciada por unos medios que hacen de nuestros deseos y nuestras fantasías una nueva forma de estar y de ser en el mundo. Parece que hoy somos nosotros los espectadores, los que dotamos a la realidad de nuevos significados y alteramos el mundo hacia lo insospechado. Nada más allá de la realidad esto es falso, en realidad es una opacidad travestida de transparencia.

Los medios de producción y de comunicación han legitimado esta nueva forma de estar en el mundo. La obra se ha transformado de un todo fragmentado y ordenado a una fórmula fractal construida desde la mirada del espectador. Hasta el momento la imagen se reproducía teniendo en cuenta los principios que gobernaban a los propios medios como la temporalidad en la fotografía, el instante filmico en la cinematografía o la narratividad de la videografía. Sin embargo desde el momento en que los medios se contaminan y cuando se empieza a reconocer que la interpretación depende del sistema de referencia del acontecimiento, la estructura comunicativa se tambalea. Significa esto que el acontecimiento se produce en la complejidad de la totalidad, como un fenómeno aleatorio y casual dentro de un orden múltiple y azaroso lo que provoca el descontrol de lo que podemos conocer con seguridad. Es la incertidumbre del propio conocimiento siendo conscientes de que como tal éste no existe ya que depende de una interpretación múltiple de mensajes de los cuales el espectador produce sólo uno de ellos. Se trata de poner en evidencia una forma diferente de interpretación de la realidad en la que se legitima que la realidad producida e interpretada por el espectador es la auténtica.

Los medios de producción de las imágenes nos conducen hacia la esfera del mundo de lo relativo. Se trata de sufrir la inexperiencia de la realidad porque ésta está construida sobre un mundo de ficciones e ilusiones producidas en la esfera del espectador. Es el artificio como hacedor de una realidad metamórfica de imágenes ficticias y construidas en la distancia. Imágenes que son presencias paradójicas de la realidad. Un mundo de confusión en el que se impone la imagen producida sobre el objeto de conocimiento, la apropiación de la realidad a través de una interpretación que está en un cambio continuado. Como dice Billelabeitia, es el nuevo régimen de lo imaginario donde “el fragmento es material para la reflexión que elimina lo categórico y la posible recomposición se encuentra en el plano espectral”.

Ya nada es cognoscible del modo en el que estábamos acostumbrados. La imagen se convierte en un laberinto de interpretaciones por la renovada relevancia que los dispositivos de producción le están aportando. El mundo digital en cierto sentido está poniendo en entre dicho el conocimiento sensible e inteligible al que estamos acostumbrados.

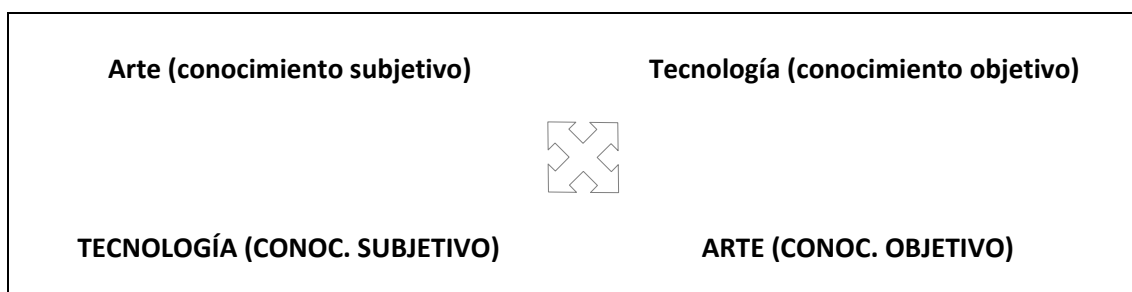
La digitalización lo que plantea es una simulorgia. Ya no estamos hablando de una representación de la realidad sino de la propia representación de otra realidad por imitación. Y esta imitación nace de las ficciones placenteras del sujeto lo que significa que ya no sólo modificamos nuestra forma de interpretar la realidad sino que también la propia noción de sujeto se ve alterada. Perdemos el control de una realidad que nosotros mismos producimos desde nuestra independencia como sujetos en continua construcción.

Es lo que podríamos denominar como un narcisismo voluntario. El principio de una nueva sociedad cuyas herramienta, la digitalización y la virtualización de los medios de comunicación, son claves para un pensamiento que renueva nuestra forma de conocimiento de la realidad.

La tecnología está alterando nuestra visión del mundo. En nuestra independencia y exceso de confianza nos cegamos y dejamos el azar en manos del acontecimiento tecnológico. La ficción de la ilusión es legitimada por unos medios y unos dispositivos que a su vez nos permiten profanar esa ficción. Nos metamorfoseamos con ella y ahora nuestro deseo es la forma de ser y estar en el mundo. Ya nada es cognoscible pues la producción de nuestro imaginario no deja de ser el laberinto de nuestros deseos. Nuestras ficciones

placenteras están modificando la noción del sujeto y a la vez renovando nuestra forma de conocimiento de la realidad.

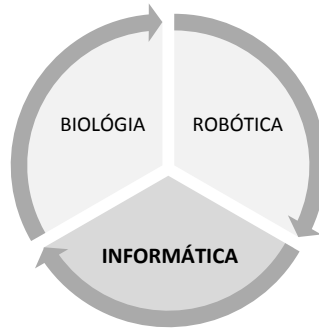
Podemos concluir afirmando por todo lo dicho hasta ahora, que si tuviéramos que establecer algún modelo de relación entre el arte y la tecnología éste se encontraría en la emoción. Los dispositivos tecnológicos de los que hacemos uso en la actualidad (la digitalización de la imagen y su transmisión a través de los medios) están favoreciendo la inversión de las formas en las que nos acercamos a la realidad. La tecnología hasta hace bien poco (el siglo pasado) se ocupaba de lo objetivo por medio de la deducción razonada sin embargo hoy se convierte en un conocimiento subjetivo ya que es producido por la ficción, el azar y el acontecimiento, fenómenos todos entendidos como propios de la subjetividad del sujeto. Por su parte, el arte, que siempre fue entendido como una forma de conocimiento ilegítimo porque se ocupaba de las subjetividades, hoy se define como una suerte de conocimiento objetivo (aunque sea de segundo grado) ya que son las subjetividades las encargadas de producir la realidad.



Mapa 9 El nuevo modelo

Da la impresión que la renovación que los sistemas de producción y difusión de la imagen proponen en lo que a la representación de la imagen se refiere, es una vuelta de tuerca a la vieja intuición del conocimiento. Si hoy producimos representaciones a través de nuestras subjetividades, el conocimiento que tenemos de la realidad se convierte en objetivo; mientras que lo demostrable, propio del conocimiento científico y que antes era objetivo, se vuelve subjetivo al depender de nuestra interpretación.

SOBRE LA ELABORACIÓN DEL PROYECTO



Hemos definido tecnología como el conjunto de conocimientos y destrezas que nos permiten adaptarnos al medio y satisfacer tanto nuestras necesidades como nuestros deseos.

En la actualidad los conocimientos que hemos adquirido tanto en la informática, como en la robótica o en la biología están afectando al marco creativo. En este trabajo, dejando a un lado el desarrollo tanto en biología como en robótica y sus posibles consecuencias sobre el cuerpo, nos hemos ocupado de evaluar como la revolución informática afectaba al arte y a la representación en el contexto del sujeto. Pero antes de terminar nos gustaría realizar una última reflexión para justificar el origen de esta conflictiva relación.

Desde los primeros años del siglo pasado, los artistas no se limitaron a observar los descubrimientos científicos de su época, se apropiaron de ellos. Lo hicieron primero a través de la mecánica y de la electricidad y posteriormente de la electrónica y de la tecnología digital.

El resultado de esta interdisciplinariedad del arte con la tecnología da como resultado diferentes expresiones donde lo híbrido y lo lúdico se presentan como un intento de generar lenguajes originales.

La fotografía, y sus procesos como los fotomontajes, fueron los principios de un espacio para la hibridación y la experimentación. Podríamos decir que cuando hablamos de arte y tecnología se entiende que la relación comienza con la reproducción mecánica de la imagen en la fotografía. En realidad, las repercusiones se vieron también en otras formas.

Las primeras obras mecánicas y eléctricas de las primeras vanguardias utilizaban ruedas y engranajes entre otros materiales para reflexionar sobre la era maquinaria que estaban viviendo. Fue también la época de los móviles, de los experimentos Duchampianos y los juegos de efectos ópticos; de la experimentación y el azar dadaísta; de las acciones y los happenings Fluxus; la época de una búsqueda de relación con la audiencia que con su participación en el acontecimiento en cierto sentido adelantaba el concepto de interacción con la obra del que hemos hablado.



PRERRAFaelISTAS

Con la fotografía el artista comenzó a experimentar y a representar la realidad como un científico. El progreso se convirtió en un tema de reflexión y las primeras vanguardias lo reflejaron a través de fotomontajes, ensamblajes, y máquinas de percepción; hasta la llegada de la crítica más descarnada hacia un progreso feroz que culminada con la representación de su muerte. Pero la relación del artista con la máquina ya había comenzado.

WALTER BENJAMIN
La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica 1935

LASZLO MOHOLY NAGY

HAUSSMANN

MARCEL DUCHAMP

MCLUHAN
La galaxia Gutemberg 1962

GUY DEBORD
Las sociedades del espectáculo 1967

JEAN TINGUELY

VITO ACCONCCI

WOLF VOSTELL

NAM YUNE PAIK

PETER WEIBEL
La condición postmedia 2006

J.CARDIFF & G.B.MILLER

La llegada de la imagen televisiva en los años cincuenta alteró las vidas cotidianas de unos espectadores que poco a poco eran adoctrinados en una nueva forma de cultura de masas que nada tenía que ver con el pasado. Por primera vez la imagen se podía transmitir a distancia y de forma instantánea. Pero fue la aparición del video, como técnica de registro magnetoscópico de la imagen, lo que permitió la alteración de esa nueva imagen electrónica (de la misma forma que anteriormente se había logrado en otros soportes como en la fotografía y el cine). Ahora bien, en este sentido, sería Nam Yune Paik quien convirtiendo el video en algo más que un simple soporte, comenzaba un nuevo proceso caracterizado por el uso de sensores, sistemas de grabación y reproducción de audio y vídeo que abrían un espacio creativo diferente.

Comenzaba su andadura un arte electrónico que se expresaba no sólo a través del empleo de la tecnología electrónica para la manipulación del sonido y la imagen sino con la intención de ser un elemento esencial para ampliar su relación con el espectador. En cualquier caso a partir la década de los 60, podríamos decir que nace un arte propiamente tecnológico, producido directamente en soporte tecnológico, como es principalmente el llamado 'arte electrónico'.

Finalmente, la culminación de este proceso ha sido la imagen de síntesis, paradigma de la cultura digital en la que nos encontramos. Consecuencia de la producción y difusión mediática de la información. Una tecnología capaz de interpretar y producir información a través de datos binarios; y una tecnología en definitiva que permite a través de la simultaneidad y la interactividad construir nuevas y creativas formas de comunicación y de expresión.

“Las imágenes de síntesis producidas por los programas gráficos en la informática ha llevado a numerosos artistas a dedicarse a la infografía, tanto en imágenes estáticas como en movimiento. Gráficos, anuncios, fotografías manipuladas, efectos especiales, dibujos animados, escenas de simulación, videojuegos, CD-roms, etc, son los nuevos productos creativos, a caballo entre el arte y el comercio, de la explosión infográfica de los últimos tiempos.”

La tecnología digital abrió un nuevo camino para la manipulación de la imagen y para un concepto ampliado de la representación. A partir del desarrollo de internet en la última década del siglo pasado y hasta la actualidad estas nuevas formas de tratamiento de la información han abierto el camino para lo que denominamos realidades virtuales. Y así lo denominamos porque estas representaciones digitales se manifiestan en unos entornos que aunque ficticios buscan aparentar de la mejor forma la realidad. Y en esta línea, la novedad no radica en el juego de las apariencias, la novedad se encuentra en

la posibilidad de manipular y transformar esta ficción por el espectador que la está vivenciando. En este sentido, la llamada realidad virtual, que nos permite sumergirnos en entornos realistas o fantásticos generados por la infografía, “parece conciliar las ambiciones tanto de los artistas electrónicos como de la industria del ocio”.

Esta otra forma de navegar que propone el imaginario tecnológico de la cultura digital es defendida por algunos autores como el advenimiento de una nueva forma de percepción para el sujeto. Sin entrar en estos trabajos de lo que no cabe duda es de que el sujeto se encuentra ante una forma diferente de interpretar la realidad.

Desde el arte siempre se han cuestionado las formas de construir la representación, hoy hemos introducido un nuevo procedimiento y ha aparecido la controversia. La tecnificación del arte es un problema que sólo preocupa a los artistas y en este contexto dado el grado de tecnificación que está sufriendo la sociedad es normal que adquiera mayor actualidad. El problema es que dada la velocidad con la que se suceden los acontecimientos es muy complicado hacer una evaluación de los procedimientos o de su repercusión.

La renovación de los formatos y la progresiva influencia de las redes de comunicación como internet están re-estructurando la relación del sujeto con la realidad. En la representación, las imágenes se vuelven frágiles y fácilmente vulnerables a su interpretación consecuencia de los procesos de mediatización y del uso de interfaces. Pero esta interactividad, que en la relación del espectador con la obra de arte no es un concepto nuevo (ya estaba presente en la participación del público a través de la performance, el happenig o incluso la instalación) sí lo es en su forma. Dentro del contexto digital las interfaces lo que permiten son la manipulación y transformación de la obra lo que abre la posibilidad de nuevo a la interpretación de la creatividad como un proceso de experimentación aunque esta vez en manos del espectador (una forma de ejemplarizar esta cuestión, y no por ello la más acertada, sería pensar en el funcionamiento de los videojuegos donde el “espectador” construye la experiencia).

La realidad virtual permite este modelo de obra abierta pero no por ello debemos obsesionarnos con la novedad de las posibilidades que este medio ofrece. Cada día es mayor la propaganda de bonanzas que esta clase de dispositivos ofrecen a la sociedad. Detrás de ellas se construye una nueva experiencia de comunicación que tiene mucho que ver con un espacio diferente para la política ya que todas estas imágenes desdibujadas forman categorías

en la mente del observador y definen otros modelos de comportamiento. Para ser más claros, la tecnología digital está siendo utilizada por los media para la representación de una realidad que se nutre de nuestros deseos e ilusiones. Hemos dejado de trabajar con hipertextos para crear nuestros propios hipertextos, nuestras propias ilusiones.

El problema es que como no apreciamos un impacto directo todos continuamos fascinados por los logros de esta espectacular experiencia. En cierto sentido nuestra actualidad continua dando la espalda a la realidad. No es ninguna novedad. Desde que los medios de comunicación tomaron el control de la información y comenzaron su adoctrinamiento el poder de la imagen se ha multiplicado. La denominada industria cultural lleva tiempo nutriéndonos a través de las imágenes de la denominada cultura popular que dejan de lado toda interpretación crítica de la realidad.

La realidad virtual no deja ser la continuación de un proceso iniciado años atrás por las primeras imágenes televisivas y que respondía a la construcción de un mundo ficticio paralelo a la propia realidad, una cultura propia del espectáculo.

Independientemente de la aparente descentralización de la que se hace gala cuando se habla de la red de comunicación global (internet), no cabe duda de que existe algo más que la búsqueda de las libertades e independencias de los sujetos.

Da la impresión de que en realidad nos encontramos de nuevo ante otro medio para la formación de unos sujetos muy concretos. Nosotros. Por eso no debe sorprender que se de la paradoja de que aún con el mayor despliegue técnico del que disponemos para la comunicación y el conocimiento lo que nos encontramos es por el contrario la incomunicación y el desconocimiento de la realidad.

Y en la denuncia de esta situación debería estar el arte. Reflexionando y elaborando crítica; no como conocedor de la verdad, ni como educador, sino como un agitador de conciencias, desde la ironía o desde lo absurdo, desde la racionalidad, desde cualquier estrategia que permita la mirada que no está contemplada.

Da la impresión de que *La civilización del espectáculo*, del Premio Nobel de Literatura Mario Vargas Llosa, pretende reflexionar en este mismo sentido (aunque no estamos seguros de que las formas en las que se plantean las críticas sean las más adecuadas). La industria del entretenimiento está diezmando otros modelos posibles de cultura y a la larga cualquier homogenización no es buena.

Estamos obsesionados por la imagen. El culto a un modo de vida narcisista se ha convertido en fenómeno social en nuestra cultura. Es la nueva forma de

estar en el mundo. Es el culto a la autorreferencia, la fascinación por lo individual, por el éxito, por una cultura del yo, yo, yo. En el reconocimiento de las diferencias y el estímulo a la construcción de la individualidad el sujeto se reconoce como protagonista. Y la sociedad valida esta nueva forma de ser y actuar. El problema aparece cuando tenemos que consolidar ese Yo a través de la arrogancia, la fantasía del éxito, el poder ilimitado, la búsqueda excesiva del reconocimiento y la admiración, la no aceptación de las críticas.

En la modernidad estábamos marcados por la racionalidad, la culpa y las prohibiciones. El deber y el trabajo organizaban nuestras vidas. Hoy es el culto a lo original, al placer a la obligación de ser felices, divertidos, bellos, al “ser uno mismo”. Son de nuevo mandatos. Sé tú mismo, un mandato imposible cuando uno es en relación a los demás.

Es la performance de uno mismo, del saberse vender, el cultivo de una imagen que podemos observar en los realiyys, blogs, en youtube, Facebook o Twitter. Es el show del yo donde el fracaso se mide por la falta de admiración o el descenso de visitas a una página. Pero es un narcisismo que lleva a la soledad por no querer a nadie más que a uno mismo. Es cierto que nunca antes estimulamos tanto la búsqueda de uno mismo, que rompemos con los criterios de autoridad y defendemos el derecho a la diferencia; pero esta obsesión por la imagen de uno mismo, por la fantasía, la belleza y la admiración ilimitada tiene como contrapartida la soledad.

GLOSARIO Y FUENTES

GLOSARIO

ALGORITMO

Operaciones específicas llevadas a cabo por un ordenador en un lenguaje de programación.

ARTE CINÉTICO

Corriente de arte en que las obras tienen movimiento o parecen tenerlo.

ARTE DIGITAL

Creación artística por medios informáticos; es habitual clasificarlo por el tipo de medio utilizado, net art, software art, hacktivismo

ARTE ELECTRÓNICO

Tecnologías electrónicas nacidas en los años 60: robótica, televisión, tecnologías de grabación de vídeo y audio electrónico

COMPLEJIDAD

Conjunto de ideas, emociones y tendencias generalmente reprimidas y asociadas a experiencias del sujeto, que perturban su comportamiento.

CONOCIMIENTO

Cada una de las facultades sensoriales del hombre en la medida en que están activas. Entendimiento, inteligencia, razón natural.

FEEDBACK (RETROALIMENTACIÓN)

Retorno de parte de la salida de un circuito o sistema a su propia entrada. En la producción digital el proceso de retroalimentación que sufre el artista de trabajo intuitivo y secuencial es sustituido por procedimientos mecánicos o algorítmicos

IMAGEN

Figura, representación, semejanza y apariencia de algo.

IMAGEN DE SÍNTESIS

Imagen binaria en lenguaje de programación. La creación de imágenes de síntesis sigue el proceso creativo de cualquier arte plástica, al crear imágenes a partir de modelos que surgen de la imaginación de sus creadores.

INDUSTRIA CULTURAL

Suma o conjunto de las industrias de un mismo o de varios géneros, de todo un país o de parte de él que trabajan en torno a la cultura.

INTERACTIVIDAD

Dicho de un programa: Que permite una interacción, a modo de diálogo, entre el ordenador y el usuario.

INTERFAZ

Sistema informático que permite que tenga lugar un intercambio o comunicación entre dos sistemas

NARCISISMO VOLUNTARIO

Excesiva complacencia en la consideración de las propias facultades u obras.

PRODUCCIÓN DIGITAL

Cuando se utilizan las posibilidades del ordenador o de internet con un resultado que no sería alcanzable por otros medios.

PROGRESO

Avance, adelanto, perfeccionamiento.

REPRESENTACIÓN

Figura, imagen o idea que sustituye a la realidad. Cosa que representa otra.

RIZOMA

Horizontal, en relación al conocimiento.

SIMULACIÓN

Juego de intercambio de la realidad por un modelo. El primer ejemplo lo observamos en la televisión que pudo posteriormente prescindir incluso de este soporte material y el proceso culminó, provisionalmente, en las técnicas de simulación y representación digital.

TECNOLOGÍA

Conjunto de teorías y de técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico. La tecnología consiste básicamente en un instrumento o procedimiento que posibilita una creación, y en ese sentido no existe diferencia entre un pincel y una paleta gráfica, pero es común encontrar clasificaciones de arte digital basadas en el soporte usado.

VIRTUAL

Que tiene existencia aparente y no real.

(Glosario extraído del DRAE y del texto *Arte Digital* de Wolf Lieser)

FUENTES PARA UNA CRÍTICA SOBRE LA RELACIÓN ENTRE ARTE Y TECNOLOGÍA

Presentamos aquí una serie de autores y textos que han surgido durante la investigación y que nos serán de utilidad en un futuro tanto a nosotros como a aquellas personas interesadas en adentrarse y profundizar en este tema. Indudablemente, si nos queremos alejar en el tiempo, podríamos comenzar mencionando el mito de la caverna de Platón, donde traído al presente, podríamos interpretar aquellas sombras proyectadas en la cueva como los contemporáneos engaños a los que nos tiene acostumbrada la tecnología visual en la actualidad. De forma genérica, las críticas más feroces en la relación arte y tecnología las ofrecen autores como **Walter Benjamin** (*La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*) **Martin Heidegger** (*Ser y Tiempo*), **Jean Baudrillard** (*El crimen perfecto; Cultura y simulacro*), o **Paul Virilio** (*Estética de la desaparición*). Sobre técnica y vanguardia **Lewis Mumford**, (*Técnica y Civilización*); y sobre el control a través de los medios el situacionista **Guy Debord** (*La sociedad del espectáculo*). También *Apocalípticos e integrados* de **Umberto Eco** sobre la división de visiones, y *La civilización del espectáculo* de Mario Varga Llosa sobre las repercusiones de la industria del espectáculo; o las diferentes propuestas de William Gibson, Roy Ascot, Eduardo Subirats, Tomás Maldonado, Jose Luis Brea, Claudia Giannetti...; también *Metropolis* en cinematografía y Orwell, Ray Bradbury o Stanislaw Lem en literatura de ciencia ficción crítica; en cualquier caso, todos ellos tomados con la suficiente perspectiva del problema. A continuación presentamos las fuentes utilizadas para esta investigación.

Textos

Aguinaga, Josu. 1997. Nuevas piedras con las que tropezar otra vez. [aut. libro] Josu Rekalde Izagirre. *Lo tecnológico en el arte*. Barcelona : Virus, 1997.

Alcalá, Jose Ramón. 2011. *La piel de la imagen*. Valencia : Sendemá, 2011. ISBN: 978-84-938045-7-2.

Aronowitz, Stanley y Martinsons, Laura. 1998. *Tecnociencia y cibercultura*. Barcelona : Paidós Ibérica, 1998. ISBN: 978-84-493049-6-5.

Baudrillard, Jean. 1978. *Cultura y simulacro*. Barcelona : Kairós, 1978.

Berenguer, Xavier. 2002. *Arte y Tecnología: una frontera que se desmorona*. Barcelona : UOC, 2002. ISSN 1695-5951.

Billelabeitia Abengoa, Iñaki. 1997. *Caleidoscopia*. [aut. libro] Josu Rekalde Izagirre. *Lo tecnológico en el arte*. Barcelona : Virus, 1997.

Cilleruelo Gutierrez, Lourdes. 1997. *Video- Culturas y Ciber-Culturas. Profanando la pantalla, nuestra mente y nuestros cuerpos...* [aut. libro] Josu Rekalde Izaguirre. *Lo tecnológico en el arte*. Barcelona : Virus, 1997.

Delleuze, Gilles y Guattari, Felix. 1991. *Postscriptum. Qu'est-ce que la philosophie.* Barcelona : Anagrama, 1991.

Delleuze, Gilles y Guattari, Félix. 1977. *Rizamo (Introducción).* s.l. : Pre-Textos, 1977. ISSB978-84.85081-02-8.

Giannetti, Claudia. 2002. *Estética digital: sintopia del arte, la ciencia y la tecnología.* Barcelona : Langelot, 2002. ISBN: 978-84-922265-6-6.

Gray, John. 2006. *Contra el progreso y otras ilusiones.* Madrid : Paidós Ibérica, 2006. ISBN-10: 84-493-1918-8.

Gubern, Román. 1996. *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto.* Barcelona : Anagrama. Colección Argumentos, 1996. ISBN 978-84-339-0534-5.

Lauzirika, Arantxa. 1997. Aproximaciones a lo tecnológico desde el arte. [aut. libro] Josu Rekalde Izagirre. *Lo tecnológico en el arte.* Barcelona : Virus, 1997.

Lévy, Pierre. 2007. *Cibercultura. La cultura de la ciudad digital.* Barcelona : Anthropos, 2007. ISBN 978-84-7658-808-6.

Ramos Irizar, Agustín. 1997. Nuevos modelos de pensamiento y paradojas éticas a traves de las imágenes virtuales en el ciberespacio. [aut. libro] Josu Rekalde Izagirre. *Lo tecnológico en el arte.* Barcelona : Virus, 1997.

Rekalde Izagirre, Josu. 1997. Anotaciones en los márgenes de un arte cibernético. *Lo tecnológico en el arte.* Barcelona : Virus, 1997.

Rekalde Izaguirre, Josu, y otros. 1997. *Lo tecnológico en el arte, de la cultura vídeo a la cultura ciborg.* Barcelona : Virus, 1997. ISBN 84-88455-47-X.

Rodriguez Magda, Rosa María. 2010. *Razón digital y vacío.* Valencia : Colección Debats, 2010. ISBN 978-84-7822-583-5.

Virilio, Paul y Baj, Enrico. 2010. *Discurso sobre el horror en el arte.* Madrid : Casimiro, 2010. ISBN 978-84-938375-1-8.

Revistas

Arte como máquina (ecosófica). Guattari en la WikiPlaza. **Pérez De Lama, José y Osfa, Aka. 1996.** Zehar 66, Donostia - San Sebastian : Gipuzkoako Foru Aldundia - Arteleku, 1996, Vol. I, págs. 115-121.

Complejidad contra incertidumbre: El dilema de la materia inerte, de la materia viva y de la materia culta. **Wagensberg, Jorge. 2009.** Zehar 66, Donostia-San Sebastian : Gipuzkoako Foru Aldundia - Arteleku, 2009, Complejidad, Vol. I, págs. 17-26. ISSN 1133-844X.

Omnes el singulatim: arte, complejidad y emergencia. **Alsina, Pau. 2009.** Zehar 66, Donostia - San Sebastian : Gipuzkoako Foru Aldundia - Arteleku, 2009, Vol. I, págs. 75-81. ISSN 1133-844X.

Y+Y+Y Arte y ciencias de la complejidad. **Ivars, Joaquín. 1996.** Zehar 66, Donostia - San Sebastian : Gipuzkoako Foru Aldundia - Arteleku, 1996, Vol. II, págs. 15-25. ISSN 1133-844X.

De lo visible a lo invisible. Hacia una nueva forma de interpretar la realidad. **Pintos Peñaranda, M^a Luz. 1985.** 5, Santiago de Compostela : s.n., 1985, Ágora: papeles de filosofía, págs. 101-112. ISSN 0211-6642.

Catálogos

MEIAC Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo

El discreto encanto de la tecnología
www.meiac.es/artesenespana/

Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía

Máquinas & almas. Arte digital y nuevos medios
www.museoreinasofia.es/exposiciones/2008/maquinas-almas.html

LABoral Centro de Arte y Creación Industrial:

Feedback
www.laboralcentrodearte.org
LABciberespacios
www.laboralcentrodearte.org

MediaLab Madrid:

Digital Transit
www.newmediafix.net/aminima/digitalTransit.pdf

Webs

Digital Art Museum [DAM]
www.dam.org

Rhizome [USA]
www.rhizome.org

Bitforms gallery, Nueva York
www.bitforms.com

[DAM] Berlín
www.dam-berlin.de

La tecnología ha invadido la cultura y nuestro mundo hasta el punto de haberse convertido en el discurso dominante:

Si la tecnología altera nuestra visión del mundo y en nuestra independencia y exceso de confianza convertimos lo tecnológico en acontecimiento profanándolo y metamorfoseándonos con él a través de nuestros deseos, legitimándolo y creando un laberinto donde ya nada es cognoscible, donde modificamos nuestra noción de sujeto y del propio conocimiento de la realidad... Entonces podemos plantear que sólo la emoción es el principio que garantiza la relación entre el arte y la tecnología.

ARTE (CONOC.SUBJETIVO)

Se ocupaba de las subjetividades
No era un conocimiento legitimado

TECNOLOGÍA (CONOC.OBJETIVO)

Se ocupaba de las objetividades
A través de la razón



TECNOLOGÍA (CONOC.SUBJETIVO)

Promueve la ficción, acontecimiento y el azar
Se ocupa de las subjetividades

ARTE (CONOC.OBJETIVO)

Conocemos a través de las subjetividades
Nueva forma de conocimiento

ACONTECIMIENTO	TECNOLOGÍA	TECNOLOGÍA ALTERA VISIÓN
	ACONTECIMIENTO	TECNOLÓGICO = ACONTECIMIENTO
METAMORFOSIS	METAMORFOSIS	METAMORFOSIS CON LA FICCIÓN
	DESEO	DESEO FORMA DE ESTAR EN EL MUNDO
	LEGITIMADO	NUEVA REALIDAD LEGITIMADA
	LABERINTO	REALIDAD LABERINTO
SUJETO	SUJETO	MODIFICADO SUJETO
	CONOCIMIENTO	MODIFICADO CONOCIMIENTO

Los medios tecnológicos los hemos convertido en acontecimiento

Hemos convertido lo tecnológico en acontecimiento.
Es la culminación del proyecto moderno de la ilustración del mundo perfecto.
La interactividad es uno de sus principios clave.
Propone una subjetividad entendida como producción.

La imagen, adquiere nuevos valores.
Creamos identidades y sociedades artificiales.
Hemos pasado de un *ser* en el mundo a un *estar* en la fantasía del mundo.
Se trata de un proceso de ilusión.

La máquina nos sitúa entre nosotros y nuestros deseos.
Surge la angustia por la falta de control entre la realidad y nuestras ficciones.

La realidad se ha convertido en una ficción placentera.
Ya no es posible conocerla, sólo estar en ella.

Virtual significa lo que puede ser.
Pone en práctica un razonamiento y un conocimiento diferente.
Nuestro deseo es la nueva forma de estar en el mundo.
Somos los protagonistas.

Los medios de comunicación han legitimado esta nueva forma de estar.
Es el artificio como hacedor de una realidad metamórfica de imágenes ficticias.
Mundo de confusión en el que se impone la imagen producida por nuestra participación.
Nuestras ficciones placenteras están modificando la noción del sujeto.

Podemos afirmar que:

El modelo de relación entre el arte y la tecnología se encuentra en la emoción. Los dispositivos tecnológicos están transformando el acceso a la realidad.

La tecnología que se ocupaba de lo objetivo por medio de la deducción razonada hoy se convierte en un conocimiento subjetivo ya que es producido por la ficción, el azar y el acontecimiento, fenómenos todos entendidos como propios de la subjetividad del sujeto.

Por contra, el arte; hoy se puede definir como una suerte de conocimiento objetivo, ya que son las subjetividades las encargadas de producir la realidad.

Se da forma a un nuevo modelo de sujeto:

El sujeto se reconoce como protagonista. Es el show del yo.
 Autorreferencial y fascinación por lo individual, por el éxito, por una cultura del yo, yo, yo.
 Culto al "ser uno mismo".
 Cultivo de una imagen para mostrar.
 Sus consecuencias: la soledad.

Repercusiones de las tecnologías digitales en el arte:

(Especialmente las producidas para la net)

Transformación de la práctica artística.
 Ampliación la relación artista/espectador/obra.
 Posibilidad de intervenir en la producción de la obra.
 Predominio de la noción de proceso.
 De la re-producción a la producción.
 Dificultad de venta en mercado (net art).
 Fascinación desmedida por la tecnología.
 Acceso del espectador a la producción.
 Ruptura con la estructura definitiva y acabada del objeto de arte.
 Obra mutable.
 Choque con la idea de obra estática, inmutable, original...
 La obra sólo funciona en la medida en que el espectador actúa en ella.

Otras repercusiones:

Continuación de la cultura propia del espectáculo.
 Industria cultural sin interpretación crítica en la realidad.
 La industria del entretenimiento hace peligrar otros modelos posibles de cultura.
 Aparente descentralización.
 Incomunicación y desconocimiento de la realidad.
 Otro modelo de control.
 Obsesión por la imagen.

EN CONCLUSIÓN:

Culto a un modo de vida narcisista convertido en fenómeno social para nuestra cultura. Nuestro cuerpo es el nuevo objeto de producción a través de nuestros deseos, la materia prima ahora es la vida misma. La tecnología, se ocupa de poder controlar la vida.