

TECNOTOPIAS. Ecos del pensamiento de Marshall McLuhan (1911-2011)
Universidad Católica Andrés Bello (UCAB), 07 de diciembre.

ARTE Y TECNOLOGÍA -ambiente y anti-ambiente en la contemporaneidad

Humberto Valdivieso

McLuhan (en McLuhan y Zingrone, 1998) afirma que son los artistas quienes pueden vérselas impunemente con la tecnología. Ellos reciben el impacto social de la creación de los nuevos medios e incluso llegan a percatarse, como visionarios, del porvenir que tendrán en su relación con la humanidad. El artista es un perito, un vidente, un ser humano conectado con los cambios de percepción que sufren los sentidos en las distintas épocas. Abre los ojos a las novedades y hace advertencias, porque su trabajo adiestra la percepción y el juicio como afirma el intelectual canadiense. Es un hombre antena o una *antena de la carrera* según el poeta norteamericano Ezra Pound (1970). Frente al ambiente creado por las nuevas tecnologías en todas las épocas y los cambios que proporcionan éstas en la vida de los seres humanos construye un anti ambiente; que es común a todos pero que la mayoría no logra ver pues están embotados debido a la atracción por las máquinas; por lo aquello que McLuhan ha llamado nuestras prolongaciones tecnológicas.

La máquina de vapor, durante la Revolución Industrial, estableció un ambiente que mezcló progreso con miseria y trajo a las grandes urbes una sensación de insatisfacción que acompañó a sus habitantes por mucho tiempo. El poeta, en su función de visionario, inmediatamente advirtió la atmósfera de un tiempo marcado por el inicio de la masificación tecnológica:

Mais parmi les chacals, les panthères, les lices,
Les singes, les scorpions, les vautours, les serpents,
Les monstres glapissants, hurlants, grognants, rampants,

Dans la ménagerie infâme de nos vices,

Il en est un plus laid, plus méchant, plus immonde!
 Quoiqu'il ne pousse ni grands gestes ni grands cris,
 Il ferait volontiers de la terre un débris
 Et dans un bâillement avalerait le monde;

C'est l'Ennui! - l'oeil chargé d'un pleur involontaire,
 Il rêve d'échafauds en fumant son houka.
 Tu le connais, lecteur, ce monstre délicat,
 Hypocrite lecteur,-mon semblable,-mon frère!
 (Baudelaire, 1857)

La historia del arte es, entre otras cosas, el testimonio de la voluntad del artista por asir la imagen del mundo, por transmitir su percepción de la realidad. Pero esa realidad es amplia puesto que cada individuo o grupo social la descubre distinta. ¿Acaso no interpretó el hombre de la Edad Media que la representación del universo era necesariamente simbólica? Todo giraba a través de la idea de Dios como centro. Para San Agustín en *La doctrina cristiana* (en Todorov, 1993: 51) el mundo es signo exterior del Verbo de Dios. La voz del hombre, por su parte, no es otra cosa que la expresión vocal de un verbo interior que tiene su origen en el poder divino.

Leonardo Da Vinci elogió el naturalismo de Giotto y asumió que la representación no era un asunto divino. Para el artista del Renacimiento la realidad objetiva de los sentidos había dejado de lado el simbolismo medieval. La imprenta desarrollada en el siglo XV creó un nuevo ambiente que impulsó este tipo de racionalidad. Los cristos pantocrátor bizantinos, por ejemplo, comenzaron su transformación en obras de arte y olvidaron el valor que alguna vez tuvieron como símbolo.

Los hombres del *cinquecento* consideraban las obras como un texto que superaba el simple registro visual de un paisaje, un hombre o una historia. Rafael, Leonardo y Miguel Ángel estimaban, también, el cambio que ese nuevo sistema de percibir y expresar tenía para el conocimiento. La pintura había abandonado las formas planas de la representación simbólica por la tridimensionalidad. Descubrimientos como la perspectiva y el sfumatto lo permitían. El arte del Renacimiento entró en relación directa con los fenómenos

de la existencia. La visión teocéntrica medieval acabó cuando nació el punto de vista privilegiado de la perspectiva lineal. A partir del siglo XIV hubo un lugar de observación central, incluso mecánico si lo asociamos a las máquinas de dibujo como *el portillo* de Durero, *el instrumento* de Vignola o *el perspectógrafo* para calcular con exactitud las líneas de fuga y las proporciones del cuerpo humano. Leonardo, por ejemplo, no buscó lo divino detrás de la naturaleza, sino las causas científicas que había detrás de ella. En su *Tratado de la Pintura* llama a los artistas jóvenes a lidiar con el cuadro parte por parte, a manera de una estructura gramatical. También a confiar en la experiencia, la observación y la matemática. Arte era conocimiento, punto de vista centralizado y fragmentación.

El pintor necesita de la matemática concerniente a su arte; que se aparte de los compañeros que no tengan tales estudios. El cerebro, cambiando conforme a la variedad de los objetos a que se dedica, se aparta de todo lo que no tenga relación con esto.

Da Vinci era un artista que, dentro del ambiente de racionalidad de su época, tuvo conciencia de las implicaciones psíquicas y sociales de la tecnología. En él, el arte como anti-ambiente era un medio para adiestrar la percepción y el juicio. Su impresión de un fenómeno como la guerra distaba de la impuesta por los príncipes que lo contrataban. Si bien éstos lo tenían como un ingeniero que debía perseguir la efectividad, la mayoría de sus inventos resultaron una utopía para sus contemporáneos. Lo alcanzado durante este período duró siglos. Tuvo variaciones como la ambivalencia del arte del siglo XVII y su gusto por la ilusión óptica y la teatralidad, como el racionalismo moral del Neoclasicismo y la introspección romántica. Sin embargo, hasta la clasificación histórica por períodos —Renacimiento, Manierismo, Barroco, Rococó, Neoclasicismo, Romanticismo, Realismo, etc.— pertenece a la mentalidad centralista y fragmentaria previa a la era eléctrica.

En el siglo XIX los nuevos adelantos tecnológicos, principalmente el uso de la electricidad, crearon un cambio de escala inmenso en las relaciones humanas. El arte comenzó, también, una transformación radical. La energía eléctrica, según McLuhan (1980), inaugura un mundo de mensajes sin contenido donde

quedan eliminados los factores de tiempo y espacio en la asociación humana: *El medio es el mensaje*, o el masaje. Entonces, los actos del hombre pasaron de una actitud fragmentaria a una actitud mítica donde se retoman las categorías simultáneas de la oralidad. No obstante, los humanos siguen pensando de forma fragmentaria pero en un mundo donde se vive míticamente:

El circuito eléctrico da una dimensión mítica a nuestros actos individuales y grupales ordinarios. Nuestra tecnología nos obliga a vivir míticamente, pero seguimos pensando en forma fragmentaria y en planos aislados, independientes entre sí. (McLuhan-Fiore, 1995).

Mientras el nuevo hombre mediático del siglo XX habitaba la *aldea global* narcotizado como Narciso ante sus propias extensiones, los artistas de las vanguardias creaban un anti ambiente reaccionario. Los nuevos medios alteraron todo y a una velocidad sorprendente pues la marca de la comunicación contemporánea es la simultaneidad, el instante, lo nuevo. Las vanguardias cambiaron una tras otra a gran velocidad, ya no había un discurso central que uniera todos los estilos. Pero, esa velocidad de ruptura llegó a formalizarse pues aún continuaba la idea de movimientos históricos en el arte. Contra el centralismo del cambio embistió Duchamp con su *Fuente* de 1917.

A pocos años de haber dejado atrás el siglo XX estamos ante una nueva realidad: el ambiente creado por nuevas tecnologías digitales. Por supuesto, la reacción ha sido inmediata y el arte ha levantado, al instante, propuestas actuales o anti ambientes que están llamados, como afirma McLuhan (1980), a “corregirnos antes de que comiencen el embotamiento, los titubeos y la reacción subliminal”.

Del nuevo ambiente que han creado las nuevas tecnologías, de sus implicaciones psíquicas y sociales en contraposición a las vanguardias digitales como anti ambientes, como reguladoras de los golpes tecnológicos que recibe la sociedad es que vamos a tratar en este escrito. Para ello tomaremos tres categorías expuestas por McLuhan en sus reflexiones: *El medio es el mensaje*, *Las tecnologías como extensiones y mutilaciones del ser humano*, y *La aldea global*. Asimismo, seguiremos su idea del arte como la única posibilidad de

pasar impunemente por las tecnologías y aminorar el golpe que estas representan en la sociedad:

Sea como fuere, en el arte experimental se le dan al hombre especificaciones de la violencia que se avecina, amenazando su propia psiquis, dimanante de los contrairritantes o la tecnología ya que aquellas partes de nuestro ser que proyectamos hacia fuera en forma de nuevos inventos son instrumentos para contrarrestar o neutralizar las presiones e irritaciones colectivas. Pero generalmente, el contrairritante resulta ser una plaga mayor que el irritante inicial, tal como sucede con el hábito de los estupefacientes. Y es en este punto que el artista puede mostrarnos cómo podemos esquivar el golpe en lugar de recibirlo en la plena barbilla (McLuhan, 1980).

1. Nuevos medios, nuevos mensaje: ambiente y anti-ambiente

Nuevos medios (Internet, telefonía celular digital y televisión digital entre otros) y nuevas tecnologías de comunicación relacionadas con estos medios (e-mail, grupos de noticias, chat, televisión interactiva, intercambio de archivos digitales y mensajería de correo a través de la telefonía celular entre otros), han creado códigos propios, asociados a fenómenos como la cibercultura y la globalización, que están transformando el intercambio simbólico, cultural e incluso emocional entre los seres humanos. Esto ha afectado las estructuras de pensamiento, la arquitectura de información y las relaciones interpersonales en los distintos ámbitos culturales del planeta. Bien sea en la comunicación masiva o en la individual. Mark Poster (1995), profesor de la Universidad de California en un ensayo titulado *CyberDemocracy: Internet and the Public Sphere* aclara que:

The Internet resists the basic conditions for asking the question of the effects of technology. It installs a new regime of relations between humans and matter and between matter and nonmatter, reconfiguring the relation of technology to culture and thereby undermining the standpoint from within which, in the past, a discourse developed -- one which appeared to be natural -- about the effects of technology. The only way to define the technological effects of the Internet is to build the Internet, to set in place a series of relations which constitute an electronic geography. Put differently the Internet is more like a social space than a thing.

Las redes de fibra óptica y los satélites hacen circular la información a gran velocidad. La inmediatez para intercambiar conceptos e imágenes es total y el ser humano viaja a través de un mundo casi completamente informatizado. Los hombres y las mujeres contemporáneos tienden a ser ubicuos; trascienden los límites temporales y espaciales de su cuerpo. Están conectados en red con otras personas, otros lenguajes y otras culturas. Esto es producto del avance tecnológico, del reacomodo de los medios y de las nuevas formas de producir y elaborar mensajes.

Una consecuencia de todo esto es la extensión del concepto de realidad. Junto a la concreción física del átomo tenemos la virtualidad del *bite*. Y digo extensión porque hoy no es posible dividirlo, nos movemos tanto en una realidad como en la otra. Habitamos a la vez ambientes físicos y digitales casi sin notar el cambio. ¿Qué es un hombre en un auto, un avión o en un tren con un iPad conectado a Internet de forma inalámbrica? Podemos decir que una entidad que se desplaza en dos espacios y dos tiempos distintos. Otra consecuencia es la evolución de los procesos de la comunicación producto de la convivencia en ese ecosistema real-virtual. Aquí cabría preguntarse, ¿puede el ser humano existir como código además de su presencia como objeto de la naturaleza? ¿Qué distancia existe entre la comunicación física y la virtual? ¿Es algo que compartimos todos? ¿Quiénes emiten y quiénes reciben información?

Hay teóricos que hablan ya de una era de la postinformación donde la tecnología cumple un papel fundamental. Nicolás Negroponte (2000), director del Media Lab del MIT, augura un mundo mediado por una percepción multimedia y virtual de la información, donde las relaciones sociales cambian de tal forma que, incluso, las máquinas se adelantan al consumo:

La era de la postinformación trata de la familiaridad con la previsión del tiempo, de las máquinas que entienden a los individuos con el mismo o mayor grado de sutileza que se espera de otros seres humanos, incluyendo la ideosincracia propia de cada uno como vestir siempre una camiseta de rayas azules, y acontecimientos totalmente aleatorios, buenos y malos, pertenecientes al inexpresable devenir de nuestras vidas.

Este mundo digital, postmoderno, tardomoderno o postindustrial—al cual no podríamos llamar aún nuevo sino alternativo—tendrá coordenadas distintas y formas de percepción aún inimaginables.

Nos relacionaremos en comunidades digitales en las que el espacio físico será irrelevante y el tiempo jugará un papel diferente. Tal vez dentro de veinte años, cuando miremos por la ventana, podremos ver un paisaje que estará a una distancia de 10.000 kilómetros y seis zonas horarias más lejos. (Negroponte, 2000).

Florian Rötzer (1996), teórico y crítico del arte cibernético, en una ponencia que presentó en el Quinto Congreso Internacional sobre el Ciberespacio en 1996 llamada *¿Espacio Virtual o Espacio Cósmico? Utopías Espaciales de la Era Digital*, indagó sobre la aparición de nuevos espacios digitales y el producto de la saturación tecnológica del mundo físico:

El éxito del ciberespacio como nueva utopía no sólo se debe a las innovaciones técnicas y a las promesas de beneficios que van unidas a él. La entrada a él está entrelazada sobre todo con la realidad urbana de las ciudades y la desintegración del espacio público, con el aumento creciente de la suburbanización y con la constitución de la ciudad dual. Las ciudades ya no son densificaciones geográficas del capital, del poder, de la cultura y del saber; se han convertido en lugares en los que se está encerrado, de los que se huye o en los que se instalan espacios cerrados, zonas de apartheid, búnkeres de alta tecnología y alta seguridad, zonas cerradas vigiladas precisamente por aquellas técnicas con las que también se construye el ciberespacio. De igual manera que en el ciberespacio se penetra en un mundo del interior, también se cierran las viviendas, las casas, barrios enteros y nuevos pueblos defensivos frente al exterior; en sustitución, se construyen ciudades en el ciberespacio y ciudades paralelas, como parques temáticos.

Bajo esta lente, las tecnologías en el mundo contemporáneo perturban el espacio físico, superan la aplicación especializada y su uso afecta todo el intercambio social. Medios y lenguajes altamente tecnificados conviven, en la cotidianidad, con el ser humano. Ya las máquinas no son un problema de producción industrial como en la modernidad. Hoy forman parte de nuestra estructura política, educativa, económica, comunicacional e incluso biológica. Esto obliga a la elaboración de un modo de abordaje distinto asociado a una nueva escala de percepción. Marco Mancuso (2007), crítico y curador ofrece la siguiente perspectiva:

Il tempo dell'innovazione tecnologica e del multimedia di facile accesso è stata molto più veloce del percorso di crescita artistico e socio-culturale nel corso degli ultimi trenta anni ed in particolare nel periodo di inizio del nuovo millennio. Sia che si aderisca empaticamente alle proiezioni confortanti di Nicholas Negroponte o ci si senta più inclini alle preoccupazioni catastrofiste di Paul Virilio, il passaggio culturale si attua anche nella ricerca artistica e nella valutazione estetica del processo stesso, indipendentemente dall'essere singolarmente portatori di posizioni critiche esplicite.

I retaggi di questa divergenza evolutiva sono sempre più palesi nell'utilizzo spettacolare e pretenzioso dei cosiddetti New Media, segnando in un certo qual modo un confine sempre più marcato tra l'uso maturo e consapevole dello strumento creativo digitale e l'abuso sensazionalistico della produzione di largo consumo. Ad un occhio attento e non prevenuto appare ormai evidente che il panorama della sperimentazione digitale conduce inesorabilmente alla necessità di un esame più approfondito che manifesta di fatto la maturità di un processo su cui è possibile, se non necessario, iniziare la costruzione di un sistema di critica e di pensiero.

La postmodernidadⁱ emergente está referida a la idea de complejidad alojada en el seno de las nuevas tecnologías. Lo digital fractura la seguridad de lo real, transforman las identidades, crea ambientes con sus propios recursos, construye mitos como el Cyborg —que ya McLuhan (1996) había intuido cuando decía que el hombre “se encuentra en el umbral de exteriorizar su conciencia a la computadora”—, y hace emerger nuevas sectas como los Tecnopaganosⁱⁱ y nuevos discursos (mezclados con viejas ideologías) como el Ciberpunk (1996):

De este modelo social surge el libertarismo ciberpunk: se trata de llevar la libertad ensayada y vivida en las redes virtuales al mundo físico. (...) Paralelamente, esta materialización de la experiencia de las redes virtuales se traduce también en una renuncia a los mitos de la tierra y la naturaleza como esenciales, como configuradores de lo Humano. Lo que políticamente lleva a rechazar el gusto romántico por lo nacional y sustituirlo por una defensa de lo urbano incompatible con el cuento de la autenticidad rural. Lo que a su vez hace ver con placer el pragmatismo ciudadano de las redes de ciudades frente a la administración realizada en nombre de la voluntad mística de los territorios y sus esencias históricas.

Tanto la existencia como la comunicación apuntan, desde esta perspectiva, a la diversidad, a lo heterogéneo, a la expansión en red. Se asume la cultura de lo múltiple (zapping, multimedia, navegación por ventanas, juegos en red, iPod, redes sociales, etc.). Por lo tanto, el paradigma de la ciencia clásica se hace insuficiente pues ya no estamos en una realidad dominada por lo mecánico.

Asimismo, el lenguaje, que ya en la modernidad había superado el nominalismo, ahora pareciera perder el carácter referencial del signo; es decir, la virtualidad está construyendo signos que elaboran su propia referencia.

Esta capacidad de transformación cultural, simbólica y física de la comunicación contemporánea es producto —entre otros factores— del nuevo ambiente tecnológico. Cultura asociada firmemente a la idea de complejidad:

Este otro pensamiento, al que llamo complejo, nos dice que nada es definitivamente adquirido, que siempre vuelven las fuerzas de disgregación, de dispersión y de muerte; nos dice que, solo para subsistir, todo lo que es vivo, humano, cultural, social debe autorregenerarse sin cesar, autoproducirse, autorreproducirse. (Morín, 1998).

El intercambio de símbolos hoy debemos explorarlo a través de esas nuevas relaciones y formas de comunicar —producto del desarrollo tecnológico en la llamada *sociedad de la información*ⁱⁱⁱ—, tendencias aún alternativas y sin embargo presentes desde mediados del siglo XX. Centrarnos en la comunicación digital y sus posibilidades nos permite eludir la disyuntiva hombre-objeto y ocuparnos de los espacios (virtuales) que están construyendo otra realidad.

Desde la perspectiva de McLuhan, el mundo contemporáneo estaría condicionado por la aparición de esas tecnologías. Ellas reestructuran lo antiguo y le dan cohesión a la sociedad. Son fenómenos marcados por la prisa, la coexistencia, la mesmedad y la globalización; pero, a la vez, asumidos con el mismo criterio de las herramientas de ayer. Diarios virtuales, televisión interactiva, e-radio y revistas virtuales ofrecen los mismos contenidos que aparecen en los medios radioeléctricos tradicionales. Sigue todo el mundo ocupándose más del efecto que del significado; la conciencia en Internet puede ser, aún, la misma fragmentada, descentralizada y oral de la era eléctrica. No obstante, esto pareciera crecer con la incorporación de la Internet, la fotografía digital y la televisión interactiva a la telefonía celular. Cada hombre o mujer que viaja con un celular de tercera generación es un centro que se desplaza y aumenta su conciencia oral e icónica.

Ahora bien, dentro de este ajuste tecnológico global, ¿cómo influye el arte para hacernos conscientes de las consecuencias psíquicas y sociales de las nuevas tecnologías de la comunicación? ¿Cómo nos adiestra para asumir estos cambios, para contrarrestar el ambiente y verlo tal cual es?

Si el discurso estético fue un constante perseguir y cambiar lo que se entendía como realidad, actualmente se encuentra en otra realidad: la virtual. El arte en la Red es una dimensión distinta a esa con la cual nos era cotidiano interactuar. Pero no me refiero estrictamente a la presencia de las obras como las habíamos entendido hasta este momento alojadas, ahora, en Internet. Eso también es importante porque el desplazarse a través de la imagen y del tiempo virtual a museos y lugares distantes puede cambiar por completo los hábitos y la educación en el presente siglo. Sin embargo, lo que va a influir de manera determinante en la visión de artista y el espectador no es escanear una pintura o una escultura y mostrarla, sino construir una obra para esa nueva espacialidad a partir de las mismas leyes que la definen. Arte hecho para un mundo completamente autónomo, algo diferente a esa realidad que se rastreó durante siglos, que no existe físicamente sino a través de ondas y señales digitales que se actualizan en la pantalla de una computadora. Una existencia utópica, pero que es habitada durante veinticuatro horas, los trescientos sesenta y cinco días del año por millones de personas. Es verdad que hay quien no tiene acceso a Internet, pero también quien no lo tiene a los museos. De todas formas, casi con seguridad, hay más visitantes virtuales que físicos en el Centro Georges Pompidou.

¿Esto va a cambiar completamente todo lo anterior?, seguramente. Aunque es muy temprano para decir cómo. Lo que hoy se conoce con el nombre de *media art* es posiblemente una transformación en lo humano y lo artístico tan notable como lo fue el Renacimiento. Muchos artistas han sido conquistados por lo digital y deben ahora crear una nueva conciencia estética; quizá opuesta a la que existía, porque ese mundo responde a sus propias ordenaciones. Aquí, como afirma McLuhan (1981) siguiendo la teoría de Kenneth Boulding, hubo un “límite de ruptura”, el sistema cambió y se produjo una inversión. La relación del artista con el mundo traspasó el umbral de la física clásica y la tecnología

mecánica, a la física cuántica y la tecnología digital. Toda ruptura convierte lo anterior en arte y esto ya había ocurrido con los videoartistas de los años 80 como Nam June Paik. En la instalación *TV Buda* (1974), una estatua del santo hindú está frente a una TV sin pantalla que contiene una vela encendida dentro. En esa obra, el medio audiovisual salió de su origen tecnológico a una existencia plenamente estética. También los proyectos *Energía Oscura* (2005) y *El Barril de Dios* (2002) del artista venezolano Rolando Peña llegan a ese límite. Ambos utilizan el barril de petróleo a modo de iconografía fundamental. Sin embargo, este objeto abandonó su referente original para insertarse en la obra como signo-simulacro de las partículas que dieron origen y forma al universo. *El Barril de Dios* es una representación estética del bosón de Higgs, también llamado partícula de Dios. Claudio Mendoza (en Peña, 2005) —astrofísico del Instituto Venezolano de Investigaciones Científicas (IVIC)— escribe sobre el trabajo de Peña a propósito del año mundial de la física:

Rolando Peña se une a estas celebraciones con la exposición *La Energía Oscura: Tributo a Albert Einstein* formando parte de sus indagaciones sobre la energía y la materia. En este contexto podemos recordar las instalaciones *El Modelo Estándar de la Materia* y *Ruptura espontánea de la Simetría: el Barril de Dios*, donde establece definitivamente una alianza con la expresión del hecho científico y su divulgación en un colectivo prácticamente ajeno a su estética. En esta ocasión escoge la controversia actual sobre la constante cosmológica que Einstein en su época consideró el error más grande de su vida, y que curiosamente ha tenido que ser desempolvada recientemente para caracterizar las peculiaridades de la expansión del *Big Bang*, específicamente la de la energía oscura.

La pintura al exterior —que comenzó con la escuela de Fontainebleau y se popularizó en el Impresionismo— significó un gran logro. El artista salía a la naturaleza con la finalidad de pintarla in situ; ahora el llamado ciberartista regresa de nuevo al taller. No para construir mundos nuevos o alternativos como hicieron los abstractos, sino para encontrarse con un espacio que recibe virtualmente a través de un monitor. He ahí lo radical del asunto. Esto significa que las técnicas de creación en el arte van a cambiar necesariamente. Tal vez la cuestión no se encuentre ya entre lo figurativo y lo abstracto, sino en lo interactivo. Muchos han comprendido el cambio; los artistas lejos de estar anonadados como la mayoría de los consumidores mediáticos están creando un anti ambiente. Para ellos lo digital no es un fenómeno paralizante. La

reflexión sobre el espacio, el tiempo, la realidad y las relaciones constituye, por sí misma, una reacción frente a la tecnología.

La interactividad puede quitarle el carácter perecedero, entre otras cosas, a la obra. Por supuesto que involucrarse física y conceptualmente con la propuesta del artista no es algo completamente nuevo. Ya algunos maestros se habían anticipado a este fenómeno desde finales del siglo XIX. Jesús Soto, Carlos Cruz-Diez, Alejandro Otero y Juvenal Ravelo, entre otros, han trabajado tomando en cuenta la experiencia del espectador en las transformaciones de la obra. Lo plástico, la realidad física y el ser humano actualizan, en sus propuestas, el tiempo y el espacio. Citemos las palabras de Soto (En MACC, SF), sobre los penetrables:

El penetrable es la materialización de la idea que ha alimentado mi pensamiento acerca del estado de pleno total del universo por las relaciones. Es la revelación del espacio sensible, eternamente más llenos de los valores estructurales tales como la energía, el tiempo y el movimiento. La experiencia de un espectador participante que entra en un penetrable, y por lo tanto en un espacio tiempo diferente, será para él más evidente el día en que pueda evolucionar libremente en un medio donde no exista la gravedad.

A partir de esta afirmación cabría preguntarse, ¿si este medio ingrávito al cual hace referencia el maestro Soto puede llegar a manifestarse en la realidad virtual? Aún no tenemos la respuesta. Sin embargo, experimentos como el *Random Interactive Chromatic Experience* de Cruz-Diez —que salió en CD y ya existe como una app para iPad—, las pinturas digitales hechas por Jacobo Borges para *Paisajes de la memoria*, las *Projections* de Jenny Holzer, la *Solar Equation* de Rafael Lozano Hemmer o el Adobe Museum For Digital Media entre muchas otras propuestas bordeando las orillas de ese futuro posible. No obstante, esa intervención de los artistas en la *Red* y en espacios que unifican los átomos y los bites quizá estén dando nuevos argumentos a la relación obra-espectador y al concepto de autor. Además, estaría propiciando un tipo de expresión donde la especificidad de los mass media pierde fuerza y los obliga a recomponerse en propuestas heterogéneas. Toda obra cyber es un producto híbrido donde confluyen lo audiovisual, lo preformativo, lo lingüístico y lo

informático a través de los distintos lenguajes de programación. Para McLuhan (1980) los artistas anticipan la manera en que un medio puede liberar el poder de otro de forma creativa.

El híbrido conjunción de dos medios constituye un momento de verdad y revelación del que nace una nueva forma ya que el paralelo entre dos medios nos mantiene en las fronteras entre formas y esto nos arranca de la narcosis narcisista. El momento de la conjunción de dos medios es un momento de libertad y liberación del trance y el embotamiento usuales que aquellos imponen a nuestros sentidos.

Una de las tendencias acentuadas dentro de lo que se conoce como arte virtual es la colectivización, popularización o democratización de la obra. La distancia existente entre obra y espectador ha variado. Ya desde autores como Monet, Duchamp, Calder o Soto, esto era un hecho. Ahora apunta hacia una vertiente donde el espectador es, muchas veces, considerado autor. ¿Pueden desaparecer los autores en Internet? Aún casi todos mantienen su autoría, pero a veces el artista también es cualquiera que desee modificar la obra según su criterio. ¿Se podrá considerar artista una entidad virtual sin ningún referente físico en la realidad? ¿Llegaremos a hablar de arte autónomo gracias a la inteligencia artificial o a la manipulación genética? El artista Eduardo Kac (2001) está trabajando en ello en la Escuela de Arte y Tecnología de Instituto de Arte de Chicago.

Propongo que el arte transgénico sea una nueva forma de arte basada en el uso de las técnicas de ingeniería genética para transferir genes sintéticos a un organismo o material genético natural de una especie a otra, a fin de crear organismos vivientes singulares [1]. La genética molecular permite al artista construir el genoma de la planta y del animal para crear nuevas formas de vida. La naturaleza de este nuevo arte no sólo viene definida por el nacimiento y el crecimiento de una nueva planta o un nuevo animal, sino sobre todo por la naturaleza de la relación entre el artista, el público y el organismo transgénico. El público puede llevarse a casa las obras de arte transgénicas para cultivarlas en el jardín o criarlas como animales de compañía. No hay arte transgénico sin un compromiso firme y la aceptación de la responsabilidad por la nueva forma de vida así creada.

Otro aspecto importante y que está transitando un rumbo aún incierto es ¿qué define una obra? ¿Dónde se encuentra? Estas preguntas surgen porque el hecho plástico ha escapado del formato y parece haberse trasladado a la

acción. Es en la experiencia donde estas interrogantes coinciden y las asociamos al reacomodo de la cultura en categorías híbridas. Un ejemplo de este tipo de manifestación en el media art lo encontramos en <http://www.socialart.com/>. La propuesta del artista Shawn Moore consiste en una obra donde participan artista, máquina y espectador. Los tres construyen una obra donde confluyen el lenguaje informático, todas las lenguas del mundo ya que el usuario puede ser de cualquier país y la fotografía digital. El resultado final es un collage interactivo. Pero, la reunión de todas las experiencias en el site podemos decir que forma otro gran collage. En esta línea se desarrolló en la Universidad Católica Andrés Bello el interactivo *elreplay.com*. María Ignacia Alcalá, Nelesi Rodríguez y Ángela De Castro indagando en la relación usuario-máquina-artista, desde el concepto de simulacro en Michel Foucault, elaboraron una propuesta que a partir de un random on-line reinterpreta la obra de tres maestros venezolanos: Santiago Pol (diseño), Rafael Cadenas (poesía) y Alfredo Naranjo (música).

2. Narciso y el cyborg

Las tecnologías son extensiones de nosotros mismos y a la vez son amputaciones de una parte del cuerpo. Cualquiera de ellas afecta, como afirma McLuhan, tanto al entorno psíquico como al social. Cambian las proporciones y el equilibrio pues agrandan y aceleran el ritmo de nuestras vidas, por ende de nuestra ansiedad. También eliminan o atrofian un segmento de la composición física o psíquica del ser humano. Por ejemplo, la rueda es una ampliación del sistema de locomoción e Internet es una extensión del sistema nervioso.

La naturaleza humana en la contemporaneidad está hiperampliada y especializada debido a la también hiperespecialización tecnológica. Para McLuhan (1980) ya en la era eléctrica nos veíamos a nosotros mismos “cada vez más y más traducidos a una forma de información que avanza hacia la prolongación técnica de la conciencia”. Contemplar, utilizar o percibir una de nuestras prolongaciones nos hace adoptarlas y quedar abrumados por ellas. Pensamos que calman la irritación producida por la angustia y el estrés postmoderno. Es entonces cuando se introducen en la conciencia y nos

modifican integralmente. Nos vestimos de medios y tecnologías innovadores, y por lo tanto nos mitificamos. Estamos sujetos a su poder de transformación como lo estuvo Narciso frente a la prolongación de su imagen:

El joven Narciso tomó equivocadamente el reflejo de sí mismo en el agua cual si fuese otra persona distinta. Esta prolongación de sí mismo por espejismo embotó sus percepciones hasta convertirse en ser o mecanismo de su propia imagen prolongada o repetida. La ninfa Eco intentó conquistar el amor del joven con fragmentos de las palabras de aquel, pero todo fue en vano. Estaba embotado. Habíase adaptado a la prolongación de sí mismo y se había convertido en un sistema cerrado.

La velocidad de la transmisión de data en tiempo real y el trabajo en red amputó el sistema nervioso del ser humano contemporáneo y lo extendió en la informática. La miniaturización, uno de los prodigios del diseño contemporáneo, ha cooperado en este sentido. La telefonía celular y los dispositivos móviles multimedia con acceso a Internet como el iPod o las tablet son ejemplos claros. El efecto transformador de estos medios dejó anonadados a hombres y mujeres ante la posibilidad de existir en todos lados y en ninguno. Si bien la era de la electricidad acabó con la conciencia de centro propia de la etapa de la imprenta, el ámbito digital liquidó todo punto de referencia. Las fronteras y el orden político gestado por los nacionalismos del siglo XIX y XX son cada vez más frágiles. El ser humano circula físicamente con sus medios y tecnologías, pero también se desplaza, a través del planeta, dentro de sus medios y sus tecnologías de forma virtual. Siguiendo las categorías de Michel Foucault (1981) —semejanza, similitud y simulacro— podemos decir que los medios de la era eléctrica daban a conocer aquello que era visible. Es decir, guardaban una relación de *semejanza* con el mundo pues la realidad era su patrón; ella organizaba los mensajes y les proveía credibilidad. Los medios digitales, gracias a su descentralización, eluden a las jerarquías y no tienen un mapa central; se desplazan por el espacio sin observar fronteras; nos muestran lo *similar*. En otras palabras, construyen simulacros de la realidad, repeticiones de lo *similar* con lo *similar*; signos ausentes de referente que justifican su existencia en el simple hecho de ser transmitidos globalmente.

La percepción de ubicuidad y aceleración pasa por encima de cualquier contenido. Sentir que estoy aquí y en todas partes es una consecuencia de la vuelta a la cultura oral, a los mitos del suceder simultáneo donde tiempo y espacio desaparecen. Estamos viviendo en la *aldea global*, que ahora pudiésemos denominar también aldea virtual. “Hemos comenzado a reestructurar el sentimiento primordial, las emociones tribales de las cuales nos divorciaron varios siglos de alfabetismo”. (McLuhan-Fiore, 1995).

Según afirmamos anteriormente, McLuhan concibe al artista como un ser capaz de lidiar impunemente con la tecnología. Su facultad de percibir el cambio que sufren los sentidos cuando son ampliados le permite reaccionar frente a los nuevos medios y a la mitificación que estos producen. Un modo de responder a la aparición de la tecnología digital ha sido la adopción, justamente, de un mito. Es una especie de entidad homeopática y reaccionaria lanzada contra la cultura global. Surgió de las propuestas del feminismo norteamericano en el teclado de Donna Haraway. Se trata del *cyborg*, un organismo que así como puede constituir un nuevo Narciso invadido y narcotizado por todas las tecnologías existentes, también puede ser un posthumano incomprendido.

So we discover that we are all Cyborgs. It is an eerie realization, a fascinating moment of alienation in front of the mirror. But perhaps the all-too-human narcissism of this moment obscures aspects of the Cyborg which need to be restated. The literal penetration of the skin by technoscience, whether in the form of antibiotics, agrichemicals, prosthetics or information technologies, is only one aspect of our Cyborgisation. (Kunzru, 1997).

Pero, por otro lado, el *cyborg* es una posibilidad de libertad, de reacción y rebeldía contra lo establecido. Eso lo logra, como afirma Haraway (1991), a través de la ironía de la ficción, de su existencia como simulacro:

The cyborg is a creature in a post-gender world; it has no truck with bisexuality, pre-oedipal symbiosis, unalienated labour, or other seductions to organic wholeness through a final appropriation of all the powers of the parts into a higher unity. In a sense, the cyborg has no origin story in the Western sense - a 'final' irony since the cyborg is also the awful apocalyptic

telos of the 'West's' escalating dominations of abstract individuation, an ultimate self untied at last from all dependency, a man in space.

El *cyborg*^{iv}, según su autora, es asimismo el nacimiento de una nueva cultura alejada de falsos humanismos y de pseudo utopías naturalistas, pero que reconoce un mundo sin géneros, sin principio y sin la promesa de un final. Escapa entonces de la concepción clásica del tiempo lineal y del espacio matemático absoluto. Escapa también a la división de lo público y lo privado, pues ésta comenzará a definirse de otras formas que aún no están claras. Un ejemplo lo encontramos en el pensamiento ciberpunk donde la delimitación y la lucha entre los espacios individuales y colectivos están asociadas, definidas e incluso determinadas por los usos simbólicos que les permite la tecnología:

En ciberpunk.com dedicamos el período 1999-2001 a reivindicar las bases de la Web. Pensamos que la audiovisualización no era sólo un problema técnico, sino político: si el Flash y el video sustituían el Standard de Web, relegando a la marginalidad a aquellos que publicaban información hipertextual, el poder se concentraría en unos pocos emisores y la libertad de los buscadores de información desaparecería. (Ciberpunk, 1996).

También por la trasgresión a las ordenaciones del mundo físico en pro de aquellas logradas en los espacios virtuales. Para estos grupos el referente ha dejado de ser la realidad física o atómica. Ahora es la realidad virtual, digital o del *bite*:

De este modelo social surge el libertarismo ciberpunk: se trata de llevar la libertad ensayada y vivida en las redes virtuales al mundo físico. (...) Paralelamente, esta materialización de la experiencia de las redes virtuales se traduce también en una renuncia a los mitos de la tierra y la naturaleza como esenciales, como configuradores de lo Humano. Lo que políticamente lleva a rechazar el gusto romántico por lo nacional y sustituirlo por una defensa de lo urbano incompatible con el cuento de la autenticidad rural. Lo que a su vez hace ver con placer el pragmatismo ciudadano de las redes de ciudades frente a la administración realizada en nombre de la voluntad mística de los territorios y sus esencias históricas. (Ciberpunk, 1996).

Semejantes formas de relaciones, redefiniciones e intercambios van más allá de la innovación tecnológica. Trascienden el determinismo de la máquina como objeto y se imponen a manera de una realidad social que aún tiene mucho de

utopía, pero que está produciendo alteraciones. Tanto es así que hoy la máquina es lo efímero, lo desechable; en contraposición a la virtualidad de las redes. Ellas se han convertido en lo inmanente, en la existencia; en aquello que es posible habitar.

El *media art*, el arte transgénico y *cyberart*, entre otros, han recogido el reto de esta polémica abierta por ese mito contemporáneo llamado *cyborg*. La cuestión está en si puede, como afirma McLuhan (1980), “corregir las relaciones entre los sentidos antes de que el golpe de la nueva tecnología haya embotado los procedimientos concientes”. Con la aparición de esta alegoría postmoderna los artistas inscritos en estas corrientes se han dado a la tarea de experimentar estéticamente las posibilidades de hibridez que ofrece la mezcla de lo humano y lo tecnológico. Es temprano para saber el resultado de todo esto que está en gestación, pero si podemos esperar que ofrezcan alguna inmunidad contra nuestras prolongaciones. Sobre todo si es un adelanto a lo que puede llegar, la llamada posthumanidad. Hoy, por lo pronto, se está dejando colar un tipo de arte llamado posthumano, que aún es una incipiente manifestación de productos experimentales.

Ahora bien, aquello que puede conducir a un anti ambiente en las manifestaciones asociadas a estas ideas, como lo afirma la autora del *Manifiesto Cyborg*, es el desarrollo de este mito como una ironía frente al poder. Como algo que no se sitúa al lado de ninguna parcialidad y transgrede las fronteras de lo humano y lo tecnológico.

En las artes el *cyborg* no es producto del determinismo tecnológico, ni una extensión con la que se está anonadado; es una posibilidad lúdica de reflexión, de intercambio y de hibridez. Así fue presentado en la exposición *Body as a Byte^v* en el Museo de Arte de Lucerna en Suiza, donde todo giró sobre las potencialidades estéticas de la relación del cuerpo con nuevas tecnologías. Asimismo, lo encontramos en Tumblr en la muestra curada por Tim Maly llamada *50 Post About Cyborg*: <http://50cyborgs.tumblr.com/>.

La tecnología determina el grado de sensibilidad de la conciencia del ser humano contemporáneo. El arte, por su parte, abre espacios y mecanismos que el poder tecnológico intenta cerrar. Los contra-irritantes son tantos que cada invento tiene que esforzarse por ir más allá en la ampliación de los sentidos. Es, de alguna forma, como la vida del narcotizado quien ante la insatisfacción de una dosis de estupefaciente necesita comenzar a transformar su cuerpo con el *piercing*^{vi}. ¿Será el *piercing* de la posthumanidad el *cyborg*? Habrá que esperar. Lo que sí es una realidad es que el cuerpo es cada vez más un elemento potencialmente modificable, transformable.

Ante este panorama, un poco apocalíptico visto desde la teoría de McLuhan, están el arte y los artistas quienes continúan acechando los cambios tecnológicos. Junto a las propuestas más tecnológicas de los medios están las corrientes más experimentales de las vanguardias estéticas. Mientras unos piensan en lo *cyborg* como una potencial nueva raza, los artistas se adelantan y lo conciben como una metáfora, como una construcción lúdica o una posibilidad del cuerpo de constituirse en un medio capaz de liberar, estéticamente, el poder de todos los otros medios.

Notas.

ⁱ El tema de la postmodernidad levanta aún muchas voces a favor y en contra. No es asunto de mi escrito ingresar en esta polémica pues desbordaría la intención del mismo. Por lo tanto cuando me refiero a lo postmoderno lo hago desde el piso teórico que autores como Baudrillard, Lyotard, Poster, Foucault o Gianni Vattimo han ofrecido. De este último, afirma Colina (2002:102) que cuando hace referencia a la postmodernidad *alude directamente a la sociedad de la comunicación generalizada y de los mass media*.

ⁱⁱ Para ampliar sobre este tema recomiendo DERY, M. (1998). *Velocidad de escape. La cibercultura en el final del siglo*. Madrid: Ediciones Siruela, S.A.

ⁱⁱⁱ Con respecto a la *sociedad de la información* hay aún grandes debates pues se trata de un término que para muchos es artificial o no es suficiente para dar respuesta a todas las realidades del mundo contemporáneo. Carlos Colina (2003: 168) explica que el término data de los primeros años de la década de los ochenta y que *esta nueva sociedad de la información, con una nueva economía, se ha fundamentado en la existencia de centros universitarios que han cumplido cabalmente su papel en la generación y transmisión de conocimientos, verbigracia, el MIT y la universidad de Stanford*. El profesor Antonio Pascuali (2003), por su parte, dice sobre este asunto que *“Sociedad de la Información” es una contradicción en los términos, un maquillaje de la desocializante “Información” gracias a un sustantivo noble y fuerte, “Sociedad” que solo cabe emparentar a Comunicación. Pero de nada vale impugnar estereotipos ya convertidos en lugar común: adoptémoslos bajo reserva, manteniéndolo mentalmente entre comillas. Digamos, con tolerancia que Sociedad de la Información connota aquel segmento de una Sociedad de la comunicación en que por convenio pragmático predominan relaciones de información, pero en el cual conservan plena vigencia los valores y normas del Comunicar expresables en un Derecho a la Comunicación*.

^{iv} A cyborg is a cybernetic organism, a hybrid of machine and organism, a creature of social reality as well as a creature of fiction. Social reality is lived social relations, our most important political construction, a world-changing fiction. The international women's movements have constructed 'women's experience', as well as uncovered or discovered this crucial collective object. This experience is a fiction and fact of the most crucial, political kind. Liberation rests on the construction of the consciousness, the imaginative apprehension, of oppression, and so of possibility. The cyborg is a matter of fiction and lived experience that changes what counts as women's experience in the late twentieth century. This is a struggle over life and death, but the boundary between science fiction and social reality is an optical illusion. (Haraway, 1991).

^v Se puede acceder a la información de la muestra en los archivos del Museo de Arte de Lucerna año 2001. Hay acceso virtual en la siguiente dirección: <http://www.kunstmuseumluzern.ch/archiv/index.html>

^{vi} Es importante aclarar aquí que no pretendo generalizar. Rechazo la relación automática entre *piercing* y narcóticos. En este caso aludo a un ejemplo puntual.

REFERENCIAS

Baudelaire, Ch. (1857). *Les fleurs du mal*. [Documento WWW]. Recuperado: <http://hypermedia.univ-paris8.fr/bibliotheque/Baudelaire/Baudelaire.html>

Ciberpunk.org (1996). *Ciberpunk*. [Documento WWW]. Recuperado: <http://www.ciberpunk.org/>

Colina, C. (2003). *Mediaciones digitales y globalización: reflexiones, lecturas y aportes*. Caracas: UCV.

Da Vinci, L. (1994). *Tratado de la pintura*. Madrid: Editorial Aguilar.

Foucault, M. (1981). *Esto no es una pipa*. Madrid: Anagrama.

Haraway, D. (1991). A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century." In *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature* [Documento WWW]. Recuperado: <http://www.stanford.edu/dept/HPS/Haraway/CyborgManifesto.html>

Kac, E. (2001). El arte transgénico. [Documento WWW]. Recuperado: <http://www.uoc.edu/artnodes/esp/art/kak1101/kak1101.html>

Kunzru, H. (1997). *Cyborgs* [Documento WWW]. Recuperado: <http://harikunzru.com/hari/Cyborg.htm>

Mancuso, M. (2007). *Approccio storico-critico e visione materiali: 40 ore Naba*. [Documento WWW]. Recuperado: <http://www.marcomancuso.net/?p=273>

McLuhan, E. y Zingrone, F. (Comp.) (1998). *McLuhan. Escritos esenciales*. Barcelona: Paidós.

McLuhan, M. (1980). *La comprensión de los medios como las extensiones del hombre*. México: Editorial Diana.

McLuhan, M. y Fiore, Q. (1995) *El medio es el masaje, un inventario de efectos*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.

McLuhan, M. y Powers B.R. (1996). *La aldea global*. Barcelona: Gedisa Editorial.

Morín, E. (1998). *Introducción al pensamiento complejo*. Barcelona: Gedisa Editorial.

Museo de Arte Contemporáneo de Caracas (SF). *Guía de estudio 60*. Caracas: S.A.

Negroponte, N. (2000). *El mundo digital*. España: Ediciones B.

Pascuali, A. (2003). *Comprender la comunicación*. Caracas: Monte Ávila Editores.

Pound, E. (1979) *El arte de la poesía*. México: Ed. Joaquín Mortiz.

Peña, R. (2005). *Energía oscura. Tributo a Albert Einstein*. Caracas: Grupo Intenso.

Poster, M. (1995). *CyberDemocracy: Internet and the Public Sphere*. [Documento WWW]. Recuperado: <http://www.humanities.uci.edu/mposter/writings/democ.html>

Rötzer, F. (1996). *¿Espacio Virtual o Espacio Cósmico? Utopías Espaciales de la Era Digital*. [Documento WWW]. Recuperado: <http://www.fundacion.telefonica.com/es/at/roetzer.html>

Todorov, T. (1993). *Teoría del símbolo*. Caracas: Monte Ávila Editores.