

La transformación de la imaginación y de la creatividad en la sociedad digital. Introducción al net art

Interartive #7, February 2009

<https://interartive.org/2009/02/net-art>

El desarrollo de los medios de comunicación a larga distancia ha sido una de las aspiraciones y preocupaciones de nuestra sociedad occidental, sobre todo a partir del siglo XIX, es decir a partir de la invención de la electricidad. Las semillas para el nacimiento del "hombre tipográfico" que Marshall McLuhan elabora en su texto "La aldea global" hay que buscarlas en tiempos lejanos, en aquel momento histórico y casi mítico de la invención de la escritura y luego del alfabeto. El desarrollo de esta particular técnica ha permitido fijar la fugacidad de la voz individual hasta que la aparición de la imprenta y la producción de textos en número teóricamente ilimitado ha multiplicado las posibilidades de los medios de difusión y transmisión de pensamientos y conocimientos. La invención del teléfono, la radio, la fotografía, el cinematógrafo y, por último, el televisor han dado lugar a una considerable superación de las distancias territoriales, solucionado el problema de las relaciones interpersonales entre individuos lejanos, y ha abierto la posibilidad de enviar mensajes "sin cuerpos" a partir de un concepto fundamental: transformar el espacio en tiempo.

La transformación de los conceptos tradicionales de espacio y tiempo empezada ya en el siglo XIX gracias a las tecnologías surgidas en el seno de la Revolución Industrial, ha iniciado y desarrollado lo que Anna Casanovas ha denominado "la ampliación de la mirada". En su proceso histórico, la tecnología audiovisual ha alterado la percepción humana, ha creado nuevas formas de expresión, ha abierto nuevos espacios de conocimiento y ha modificado los referentes culturales hasta que los nuevos entornos simbólicos -surgidos de los escenarios multimedia y de Internet- han ampliado indiscutiblemente los tradicionales referentes de la mirada y de la comunicación.

La llegada de tecnologías sofisticadas en los años cincuenta del siglo XX, ha permitido, de hecho, la combinación de diversos expedientes de visión y comunicación, hasta entonces desarrollados separadamente. Si como afirma McLuhan, la historia ha sido plasmada por los medios de comunicación y por su capacidad de crear diferentes estructuras relacionales en el tiempo, es lógico admitir que nuestro presente, así como nuestro futuro, tienen que ser condicionados por las nuevas formas tecnológicas. Bajo la metáfora de la aldea global se ha consolidado un esquema nuevo de relaciones sociales y culturales que supera lo local y desmonta las fronteras entre lo público y lo privado.

Los medios de comunicación electrónicos caracterizan al mundo de hoy, transformando la definición de la identidad porque ofrecen nuevos recursos y nuevas disciplinas para la construcción de la imagen, de uno mismo y de una imagen del mundo. Para Arjun Appadurai las imágenes globales producidas por las nuevas fuerzas tecnológicas parecen instigar, o casi obligar, al discurso de la imaginación a transformar el discurso cotidiano y las identidades locales, pasando a ser recursos, disponibles en todo tipo de sociedades y accesibles a todo tipo de personas. Appadurai en su texto titulado *Modernidad desbordada* nos habla de un giro, que se ha producido en las últimas décadas, que se apoya en los cambios tecnológicos ocurridos a lo largo del último siglo, a partir del cual la imaginación también ha pasado a ser un hecho social y colectivo.

La imaginación y la creatividad apuntan a la formación de "comunidades de sentimiento", a grupos que se constituyen en base a afinidades cada vez más electivas en las formas de sentir y pensar: grupos que desbordan las fronteras espacios temporales y en los que se fundamentan nuevas posibilidades de acción colectiva. La "sociedad del espectáculo", concepto formulado por el teórico del movimiento Situacionista Guy Debord, en la que se anunciaba la muerte de la imaginación por sobredosis de imágenes, parece que aún tenga mucho que contarnos.

Según Manuel Castells, en la Era de la comunicación, uno de los acontecimientos trascendentales que marcan la sociedad actual es el surgimiento de una revolución tecnológica de la información, que está modificando la base material de la sociedad a un ritmo acelerado. Las funciones y procesos dominantes en esta era, se organizan en torno a redes que constituyen la nueva morfología de nuestras sociedades. La difusión de su lógica de enlace modifica de forma sustancial la operación y los resultados de los procesos de producción, la experiencia, el poder y la cultura. En este contexto debemos

enmarcar el fenómeno de Internet, la red de redes, resultado lógico de este proceso de carácter social y económico.

El impacto de las nuevas tecnologías en el ámbito artístico es uno de los temas más interesantes y controvertido de las últimas décadas. Los nuevos medios desempeñan una influencia, no sólo respecto a la universalización de su uso, sino también en los referentes artísticos, en las definiciones de tendencias y de estilos determinados. Como ha notado Anna Casanovas "los temas analizados y debatidos dentro la historia del arte como el autor, la propiedad intelectual, el soporte y la materia, el original y la copia o el mismo rol del espectador, quedan obsoletos dentro el marco de la creación y difusión multimedial".

En este contexto la noción de creatividad ha mutado su praxis discursiva convirtiendo en términos expresivos las nuevas posibilidades abiertas por los medios digitales. Las experimentaciones en el campo del arte digital han desmantelado las estructuras del ya obsoleto sistema institucional que tradicionalmente situaba al autor y al público, en compartimentos estancos. Éste ha comportado la reevaluación de algunos conceptos filosóficos -como los valores estéticos de la obra de arte- y ha llevado adelante el proceso de desmantelamiento de los cánones del pasado, iniciado por las vanguardias. La reflexión en torno a la transformación de Internet como plataforma para las experimentaciones de lenguajes, estilos, comportamientos, estéticas, pero también lugar de resistencia y activismo, o punto de referencia para comunidades virtuales y sistemas de colaboración ha empezado también a poner en discusión el significado del término espectador. Partiendo de una concepción según la cual no existe un "público", sino "públicos" constituidos por grupos específicos diferenciados, nos encontramos ante una nueva realidad artística y creativa: el espectador pasa a convertirse de *pasivo* a espectador *activo*, mediante el proceso interactivo.

Los medio tecnológicos, como la radio, la fotografía o el cine a lo largo del último siglo, han configurado un nuevo sistema horizontal y ha abierto el que todos fueran potencialmente actores receptores en condiciones de igualdad.

La posibilidad de subvertir las estructuras jerárquicas del arte mediante el uso colectivo y autónomo de los medios de comunicación, ha alimentado la imaginación de muchos artistas ya a partir de la primera mitad del siglo XX. Los artistas han experimentado siempre con nuevos medios y, a través de ellos, han ponderado, y de alguna manera complicado, la relación existente entre la cultura y la tecnología. En nuestra época hemos asistido a una abundante proliferación de técnicas y soportes ajenos a la tradición plástica occidental. La explosión de creatividad y pensamiento crítico que ha caracterizado el arte de los nuevos medios desde mediados de los años ochenta hasta el día de hoy, nos permite detectar importantes cambios en la concepción de la estética del arte. Desde el principio del siglo XX el arte ha ido evolucionando en un proceso caracterizado por la búsqueda de nuevos materiales, soportes, técnicas e, incluso, de una nueva identidad. Desde entonces, una constante histórica ha sido la búsqueda de nuevos soportes para la expresión, como fundamento de la transformación de los lenguajes visuales en la época contemporánea. A partir de los *collages* de Picasso y Braque, siguiendo con los *ready made* de Duchamp, el espacio Merz de Schwitters o los *frottages*, *grattage*, *fumage*, *decalcomanías* de los surrealistas, pasando por el *pop art* hasta el *body art*, el *arte povera* y el *land art*, el arte de los nuevos medios se ha caracterizado por el protagonismo activo del soporte, en la configuración de la imagen plástica. Junto con la transformación de los soportes del arte hemos asistido también a un cambio radical en la interpretación misma del objeto artístico. Durante los años cincuenta, la obra de arte empieza a sufrir un proceso que llegará a convertirlo en creación a-objetual. Este proceso tiene su precedente en el primer texto fundacional de la *performance*, en 1911, pero se establece de forma clara en 1956, cuando John Cage empieza a impartir cursos en el New York School for Social Research, y en 1959 con el primer *happening* realizado por Allan Kaprow en la Reuben Gallery (Nueva York). Quizás más que otras formas artísticas, *performance* y *happening* son los antecedentes más claros del *net art*. Este arte, de hecho, tiene en su misma esencia la performatividad y la participación directa del público. El *net.art* prolonga la transición histórica y artística de la recepción pasiva del público. En los *18 Happenings in 6 part*, del artista estadounidense Kaprow, teórico y creador del *happening*, el público era conducido a asientos concretos dentro del espacio en que se actuaba en *happening*; en ellos debían ejecutar determinados movimientos coreográficos. La participación activa del público era parte integrante para la realización de la obra.

La directa herencia de los movimientos y tendencias artísticas que han surgido durante el siglo XX es el *net art* en el que se encuentran los ejes enunciados y establecidos por aquellas formas artísticas. La desaparición del "objeto" artístico tradicional que en

diferentes casos se ha convertido en a-objetual; la participación directa del público, la apropiación de materiales e imágenes ya existentes (como en el caso del *ready made*) y la performatividad son sólo algunas características de la net y web art.

El proceso de cambio en la recepción de la obra de arte dado por las vanguardias artísticas que se han desarrollado a lo largo del siglo XX, ha avanzado con la aparición de las nuevas tecnologías de la información y soportes informáticos que han permitido la reproducción masiva de imágenes digitalizadas. Las innovaciones en el campo de la reproducción, primero con la fotografía y actualmente con los procesos de digitalización, han desmontado definitivamente la tradicional manera de percibir el objeto artístico. Desmontado, es decir, aquel "aura" de autenticidad de la obra de arte al que se refería Walter Benjamín en su célebre texto titulado *La obra de arte en la época de su reproducibilidad técnica*, del 1936. El proceso de seriación comporta por un lado una democratización de las creaciones artísticas, por el otro provoca un encerramiento por parte del mercado artístico como, por ejemplo, con las leyes de la Propiedad intelectual que tutelen los derechos del autor.

A partir de la década de los sesenta y dentro de la línea marcada por las vanguardias se produce un cambio fundamental en la evolución de la producción artística. El empleo de nuevas técnicas de grabación, reproducción y transmisión de imágenes y sonidos utilizados con fines artísticos, puede entenderse como una respuesta crítica a la revolución de las tecnologías de la información y la digitalización de diversos modelos culturales. Estrechamente vinculado a este proceso encontramos el vídeo arte y el coetáneo Computer Art. Dentro de estas tendencias artísticas el interés de los creadores ha sido el de investigar los cambios producidos por el lenguaje audiovisual, interactuar con los medios de información y mostrar un nuevo posicionamiento del artista y del público frente a las nuevas obras tecnológicas. Utilizar el soporte magnético o la pantalla del ordenador o de la televisión como generadores de nuevas visibilidades (formas, técnicas, acciones y situaciones), ha sido una respuesta absolutamente natural y más acorde con la realidad tecnológica y social del momento. De hecho, estos procesos artísticos se engloban en una tendencia histórica mucho más amplia: la globalización de culturas y economías. La globalización fue en un tiempo causa y efecto de la expansión de Internet, de la telefonía móvil y de otras tecnologías de comunicación.

Con la aparición y desarrollo de la Web a mediados de los años noventa fue inmediata la redefinición de los términos en los que los artistas podían plantearse su intervención en la formalización del medio. La nueva tecnología alimentaba la imaginación utópica de muchos artistas que habrían podido operar en un espacio libre para la comunicación universal. Ésta era posible gracias a la propia naturaleza del medio, naturaleza dada por su estructura horizontal, de acceso fácil y económico.

La fascinación por la horizontalidad del medio y las posibilidades aparentemente ilimitadas de la Web, empujaron un debate general sobre la relación entre el arte y producción que, junto con las experimentaciones de los artistas con el nuevo medio, generaron una forma artística específicamente mediática: el *net art*. El término *net art* fue encontrado casualmente por el artista esloveno Vuc Kosin que, según él mismo cuenta, en 1995 en un mensaje de correo electrónico mal cifrado apareció entre signos el código ASCII: "g#l;Net.Art{-^sl. El término fue inmediatamente adoptado por distintos artistas o colectivos de artistas, que buscaban un eco para sus incipientes experimentos con el lenguaje html y los otros dispositivos de software, como java y flash. Desde entonces y a medida que la línea que separa este arte de otras formas artísticas más tradicionales se vaya desdibujando, el *net art* acaba siendo absorbido por la cultura visual.

Al igual que el dadaísmo, el pop art y el arte conceptual, es posible que el *net art* muera como movimiento, pero perviva como tendencia, como una serie de ideas, sensibilidades y métodos que se manifiestan de manera impredecible y polifacética.

McLuhan, M., *The Gutenberg Galaxy. The Making of Typographic Man*. University of Toronto Press, 1962.

Giannetti, Claudia (ed.), *Ars Telematica. Telecomunicación, Internet y Ciberespacio*. L'Angelot, Barcelona 1998, p. 7.

Véase el artículo de Casanovas, Anna, "L'evolució de la mirada. El segle dels audiovisuals", *Materia, L'Estil*, 2001 pp. 303-310.

Appadurai, A., *Modernità in polvere*. (Trad. de Piero Vereni) Meltemi, Roma 2007.

Debord, G., *La società dello spettacolo*, Baldini & Castaldi, Milano 1997.

Castells, M., *La era de la información. La sociedad red*, Alianza Editorial, Vol. 1 (tercera edición), Madrid 2005.

Casanovas, Anna, *op. cit.*, p. 303.

Benjamín, Walter, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino, 1991.