

Ponencia:

Cultura, consumo, arte (digital) y decadencia de occidente

Umberto Roncoroni

Sumilla

Europa y Estados Unidos (y el mundo occidental en general) están viviendo un profundo malestar económico, social y cultural. Los países emergentes no pueden evitar esta crisis y no logran proponer una alternativa; es más, se hunden en los mismos problemas al no contar con herramientas críticas adecuadas. Por esto, paralelamente a la crisis de valores, hay un crecimiento incontrolado del consumismo material, tecnológico y cultural.

Esta situación no es eventual, anuncia la necesidad de un cambio histórico en el pensamiento y en el modo de vivir globalizado. Es por lo tanto necesario reflexionar sobre el sentido del arte, de la tecnología y de las identidades culturales. Pero la crisis, vista desde el punto de vista cultural, consiste en un exceso de discursos acompañado por una pérdida del sentido, de la atención, de la crítica y de la discusión.

¿Tiene todavía sentido hacer arte en este contexto? ¿Es el arte digital precisamente por su naturaleza tecnológica, una posible solución a estos problemas? ¿O es parte del problema? ¿Existe entonces el arte digital como género, es decir, como una categoría diferente y privilegiada del arte en general?

En esta ponencia, para explicar el arte digital, se relacionarán algunas categorías clave de la modernidad a la luz de la crisis de la misma posmodernidad, que está lejos de acabarse, como algunos apresuradamente estiman. La globalización, la crisis ecológica, la saturación de estímulos e informaciones, el agotamiento del sentido de progreso y de creatividad implican la confrontación con cuestiones difíciles y complejas, en el sentido que requieren aproximación sistémica e interdisciplinaria, renunciar a la comodidad de los conceptos institucionalizados, arriesgar y ver más allá del ego que domina casi siempre la práctica artística. El arte digital pierde su trascendencia afuera de estos retos fundamentales.

Hablando por experiencia directa, luego de cumplir labores en la investigación tecnológica, en la práctica y el estudio del arte y en la investigación filosófica, creo que las respuestas a estas interrogantes se podrían encontrar, explorando la relación entre estos conceptos: Genio y Gusto, Obra y Proceso, Obra de arte y Herramienta, Crear e Inventar, Producibilidad e Irreproducibilidad, Forma y Metaforma, Profundidad y Superficie y finalmente, Bello y Sublime.

Con esto quiero solo proponer unas posibilidades de trabajo y confrontar conceptos para evitar la banalidad que acecha el arte, como escribió recientemente Mario Vargas Llosa, dentro de la civilización del espectáculo.

El arte digital¹ comienza a practicarse y a conocerse desde los años setenta. Sin embargo, excluyendo algunos aportes teóricos iniciales de los primeros artistas informatizados, el desarrollo de sus fundamentos estéticos no ha seguido el paso de los avances tecnológicos. Por cierto, hay algunas nuevas ideas en el campo del arte generativo², en los estudios sobre la hipertextualidad y la obra abierta, algunos aportes originales con

¹ Entiendo con esto el contexto de la práctica artística que utiliza las tecnologías de la información en modo crítico o experimental.

² Como los congresos de Generative Art organizados por C. Soddu en el Politécnico de Milán.

respecto a las relaciones arte y ciencia, y también estudios relativos al *software art*³, un campo donde se trabaja la estética del *software* análogamente a lo que Alfred Stieglitz hizo con la fotografía, una suerte de Camera Work o Photo Secession en versión digital.

Sin embargo, esto no es suficiente: hace falta relacionar el arte digital bajo el umbral del arte posmoderno en general (tomando en cuenta que este umbral es de por sí bastante difuminado). Por ejemplo, las propiedades y posibilidades del arte digital no se confrontan con la debida sistematicidad con las enseñanzas de la escuela de Frankfurt, del situacionismo, del estructuralismo y de la deconstrucción, y ni siquiera (salvo ciertos contactos superficiales) con las preguntas puestas por vanguardias como el Arte Conceptual o Fluxus.

Este análisis podría considerarse excesivamente crítico, pero hay un factor importante que falta al escenario: la crisis social, económica, religiosa y cultural que caracteriza al modelo de desarrollo occidental, marcado por la tradición liberal y neoliberal de matriz anglosajona. Esta crisis, lejos de ser un fenómeno eventual, presenta todas las epifanías de un quiebre histórico; creo que si el arte digital no comprende y no asume este reto, se queda atrapada en una jerga tecno científica ya repetitiva.

Se trata obviamente de una cuestión muy compleja, por lo tanto voy a restringir mi atención sobre dos aspectos en particular, que, valga la repetición, no se suelen relacionar con el arte y las tecnologías de la información: el exceso y la ecología⁴.

Con estas notas pretendo fijar una serie de lineamientos para que la investigación estética sobre el arte digital (incluyendo la mía) se resuelva en algo más que juegos tecnológicos, efectos especiales o en apropiaciones interdisciplinarias poco sustentadas. Ahora, los tópicos que voy a discutir aquí son los que constituyen el material de mi labor investigadora, artística y filosófica; no son necesariamente los únicos importantes, pero nacen desde el compromiso con la trascendencia y la relevancia social, algo que un trabajo artístico digno debe por lo menos tratar de alcanzar.

Exceso y ecología

El exceso es un fenómeno cuantitativo, que sucede cuando la dimensión de la oferta excede la demanda o la capacidad de atención, un fenómeno que caracteriza a la sociedad de la información, inclusive en la comunicación y en las artes. Sin embargo, el exceso se transforma en algo cualitativo y trascendente para la esencia de crear y comunicar.

³ Véase RunMe.org.

⁴ Ecología significa sea conservar, cuanto entender y satisfacer las necesidades de un cierto contexto natural para garantizar su evolución.

Para comenzar, hay que recordar que un aspecto trascendente es el problema del aura planteado por Benjamin. Pero el problema del aura hoy no nace por la reproducción de una obra de arte en duplicados, o por el uso de máquinas de parte del artista, pues el exceso al que me refiero no es un exceso de copias, sino de originales. Para aclarar esta idea me gustaría recuperar uno de los aspectos de los trascendentales que el exceso va cuestionando; como decían los medioevales, *ens et unum, verum, bonum et pulchrum convertuntur*⁵: subrayo precisamente el sentido de *unum*. La calidad (lo trascendente) es tal precisamente porque es un *unum* que destaca de una *multitudo*. Y lo verdadero, bueno y bello es único pues esta clase de calidad no va con el *marketing*, la cultura *light*, el consumismo y el conformismo, consecuencias de la lucha por el éxito en un contexto de sobreproducción.

Abordamos el problema desde el punto de vista económico. Queda claro que el exceso productivo genera un consumo de recursos que no puede seguir al infinito y que si no es ahora, dentro de poco tiempo el mundo deberá enfrentarse seriamente a estos problemas. La ecología presentará su cuenta en términos de escasez de agua, contaminación, sequías, etc. Estos son los problemas que plantean –muy poco escuchados– los teóricos del decrecimiento como Serge Latouche e Ivan Illich. Pero la economía está en crisis también porque el interés por el consumo se agota no solo por tener menos dinero o recursos, sino por cansancio y desinterés.

Volviendo a la producción cultural, el exceso genera falta de atención y pérdida de trascendencia en la lectura y en la escritura. No es solo la lógica del mercado, como acaba de denunciar el escritor peruano Vargas Llosa, siguiendo la huella de Adorno, Marcuse y Benjamin⁶. El exceso genera la pérdida de significado porque la palabra con sentido es la primera que está silenciada; en lo trascendente el sentido es discreto, no grita, hay que buscarlo, no se ofrece con la publicidad. Recordamos, con Heidegger, los conceptos griegos de *aletheia* y *apophainesthai*⁷. Lo que se esconde por su misma naturaleza se esconde aun más en el exceso de cosas. Así, la cantidad se convierte en problema ontológico.

Desde el punto de vista de las copias y de los originales, según el filósofo italiano Mario Costa, las tecnologías digitales son la causa principal del exceso de contenidos y de su pérdida de trascendencia, pues las tecnologías de la información son capaces de producir originales (con la vida o la inteligencia artificial, por ejemplo) tanto cuanto la reproducibilidad técnica era capaz de hacerlo con las copias. Costa, desde el punto de vista de

⁵ El ser, lo único, lo verdadero, lo bueno y lo bello son intercambiables o un todo.

⁶ Vargas Llosa, Mario. *La civilización del espectáculo*.

⁷ Heidegger, Martin. *El origen de la obra de arte*. Lo que tiene que mostrarse, lo que se revela. La verdad como apertura, como proceso de de-esconder. Este es el sentido de la interactividad, como discurso que revela.

la estética, llama a este contexto *producibilidad*, término que sintetiza el hecho de que la obra de arte ha perdido, con las tecnologías de la información, su aura de artefacto único precisamente en cuanto hay demasiadas obras únicas. Cuando todo es único, nada lo es.

Contrastando la producibilidad con la teoría de la obra abierta de Eco, se puede deducir que la trascendencia se traslada de la obra al proceso. ¿Pero qué significa esto exactamente? ¿Cuál es la relación con la ecología, en el sentido de cuidar lo único (de proteger el ser, como decía Heidegger)? ¿Podría el arte cumplir con esta tarea, y hacerlo específicamente gracias a las tecnologías digitales? ¿Se justifica con esto el arte digital como género, es decir, como una categoría diferente y privilegiada del arte en general? ¿Y si es que sí, qué hay que considerar para hacer arte (con sentido y relevancia social) en este contexto tecnológico?

Al estado del arte, me parece que la labor del artista debería ser investigar, a la luz del concepto de crisis, estas cuestiones. Aquí, a modo de lluvia de ideas, propongo entonces visitar y relacionar aquellos conceptos que bien podrían articular y avanzar un discurso serio (repetiendo que no es el único posible) sobre el arte digital.

Cuestiones de arte digital

Gusto y genio. Me refiero a los términos kantianos, comparándolos con los conceptos de lenguaje público y privado de Wittgenstein y a las tensiones entre individuo y comunidad. La obra de arte, en cuanto producto de un acto creativo privado no es trascendente (por el exceso de libertad y el subjetivismo que caracterizan la estética del genio) pero lo es el proceso crítico y valorativo (una suerte de segunda creación operada por el gusto), en cuanto este, por la relación con la sociedad, la cultura y la educación, es público. Sería cuestión de invertir el flujo entre genio y gusto que permite la génesis de la obra de arte según Kant.

Obra y proceso. La importancia del proceso se da a partir de los surrealistas y de dada. Y, la estética del arte conceptual, de la obra abierta y de los hipertextos valora esencialmente el proceso. ¿Pero qué se entiende por proceso? El límite de este concepto (en sentido moderno y posmoderno) está en que no supera el individualismo romántico, también cuando parece criticarlo. Pues el arte es una dimensión puesta a priori y como marco del proceso crítico, cuando para ser realmente superado debería ser un resultado. Esto se puede lograr examinando la relación obra de arte/herramienta.

Obra de arte y herramienta.

Según Heidegger, la obra de arte es medio de la verdad en cuanto ve lo esencial que está escondido, mientras la herramienta lo pierde de vista bajo el velo del interés práctico. Pero así el proceso artístico podría considerarse una herramienta de verdad (*apophainesthai*). En palabras más sencillas, es la cuestión del valor educativo del arte. Concretamente se traduce en una herramienta hermenéutica y mayéutica⁸. El problema invita a discutir las tecnologías de la información en tanto instrumentos y medios del saber, de la investigación y por lo tanto de la verdad.

Crear e inventar. La creación artística (*creatio*), en la cultura globalizada, se ha reducido a un proceso combinatorio (*inventio*). Naturalmente el sujeto, inventando, puede contar con un residuo de creatividad, pues, al ser diferente con respecto a los demás sujetos, su proceso combinatorio se convierte en algo único (en *creatio*). Pero esta *creatio* es débil y no tiene trascendencia, pues cada uno valora lo suyo, donde el exceso. Sin embargo la *creatio* en pleno sentido de la palabra se reubica en la herramienta y en el proceso que el sujeto, inventando, usa: en el diseño y la ingeniería de la herramienta combinatoria: la computación. Que, en este sentido, es la implementación del proceso de verdad (*apophainesthai*) en tecnología, para lo cual hay que encontrar, todavía, las metodologías y los fundamentos apropiados. Hablo, hipotéticamente, de la interactividad como discurso, intercambio y *caritas* (dono de potencial creativo, mayeutica).

Producibilidad e irreproducibilidad. Como hemos visto, producibilidad se refiere al hecho que las tecnologías digitales producen siempre originales, multiplicando así el concepto de único. Con esto la *creatio* coincide con la *inventio*, así que, dice Costa, el aura ha perdido definitivamente su relevancia. Por lo tanto, lo que es realmente irreproducible no es la obra, sino la experiencia creativa, que es única para cada sujeto. El hecho que los sujetos utilicen una misma herramienta hace de dicha herramienta algo trascendente, en cuanto permite que el proceso creativo sea en parte individual y en parte colectivo.

Forma y metaforma. La metaforma es la herramienta que permite el formar, o forma del proceso formativo. Es obra para hacer obras, proceso de procesos. Lo que pone en juego problemas de comunicación, tecnológicos, científicos y epistemológicos. Esta es el potencial cognitivo y estético del *software*, como metaforma del pensamiento complejo. Se dice que la globalización y la sociedad de la información ponen en cuestión los conceptos de profundidad y superficialidad, elite y masa, cultura y marketing, medios y géneros. Aquí las

⁸ Un sentido propiamente constructivista de la educación, que conjuga interpretación y desarrollo del ser individual y de su potencial creativo y crítico. Una suerte de *bildung* (la formación integral romántica) posmoderna.

tecnologías de la información contribuyen a subvertir las jerarquías tradicionales generando el relativismo absoluto. Pero las metaformas constituyen un lugar alternativo para reintroducir nuevos valores y jerarquías, respetando el relativismo anti metafísico que es el logro más valioso de la posmodernidad.

Profundidad y superficie. Si bien es cierto que toda expresión social es cultura y tenga los mismos derechos, no toda cultura tiene el mismo valor. En el caso de los procesos digitales en modo especial hay el riesgo del exceso estético y de la multiplicación de relaciones ficticias o improbables entre los dominios más heterogéneos. Y hay la idea que las metaformas, los enlaces y la exploración constituyan una nueva forma de saber que recurre el potencial de la superficie renunciando a lo que es profundo en el sentido clásico⁹. ¿Cómo fundamentar aquí las diferencias entre arte culto y arte comercial? Entre simulacro y realidad? ¿Qué es lo que separa lo trivial de lo trascendental? La diferencia está precisamente en el concepto de *aletheia*: la verdad no se muestra fácilmente; profundidad, cultura y realidad es el compromiso con esta clase de verdad y con la *caritas*, que significa visitar para quedarse, para dejar huella.

Bello y sublime. En la estética posmoderna lo bello se representa inesperadamente como proceso, discurso de forma: belleza del formar. Esto deja intacto el potencial de lo sublime, pues si lo bello en sí corre el riesgo metafísico (o el *kitsch*), en el proceso abierto y generativo (en la metaforma) adquiere las características de lo sublime: indeterminado e impredecible. La contaminación es posible primero porque el arte es un resultado (no contamina el origen del proceso), segundo porque hay una mirada compleja, global, que aborda cada fenómeno en toda su plenitud material, biológica, social e intelectual. Se establece aquí una interesante relación con las ciencias de la complejidad¹⁰ y el concepto de forma emergente, en cuanto esta clase de formas es el resultado de las exigencias funcionales (la Bauhaus) y de la evolución orgánica (según las reglas naturales, como sucede en el caso de la biomimética y de la bioingeniería).

En este peculiar sentido se puede recuperar la forma como parte esencial del arte, y restablecer sus diferencias con la ciencia y la filosofía, con las cuales el arte posmoderno se mezcla casi siempre indebidamente.

⁹ Esta es la crítica de autores como Baudrillard (los simulacros) y Virilio. Y el concepto de bárbaro de Alessandro Baricco.

¹⁰ La teoría del caos, la vida artificial, los fractales y las simulaciones en general de los procesos naturales.

Arte digital y crisis

Hace falta, a modo de cierre (abierto), mostrar como el entramado de conceptos que he tratado de presentar está relacionado con la crisis de la posmodernidad, tanto en el sentido filosófico (como modernidad irresuelta, de acuerdo a Habermas) y artístico, cuanto como crisis de un cierto modelo de desarrollo económico y social.

El estado actual de crisis hereda, en primer lugar, la crítica filosófica de autores como Adorno, Heidegger, Benjamin, Gadamer, Barthes, Baudrillard, Danto, Derrida, Eco y Vattimo entre otros. Y en segundo lugar, tiene que resolver las cuestiones puestas por Dada, la Bauhaus, el Futurismo, el Arte Conceptual y Fluxus. Detallando: la muerte del autor, la obra abierta, la relación con la ciencia, la relación con los medios masivos y la escritura, temas vinculados con el sentido de la hipertextualidad, de la interactividad, de las simulaciones y de las redes.

Pero la cuestión del exceso y de la sobreproducción de cultura –donde entra en crisis el concepto de desarrollo- es particularmente importante porque enfatiza la necesidad de crear nuevas dimensiones del significado y nuevos valores¹¹. Como hemos visto, estos apelan al dominio público y social, aunque hay que subrayar que, al mismo tiempo, recuperan la creatividad individual, pues una de las características de los procesos sociales actuales, la *glocalización*, refleja precisamente esto: una retroalimentación entre lo privado y lo público, lo local y lo global, la herramienta (pública, global) y la obra (local, privada).

Dentro estas dinámicas el arte digital no debe considerarse un nicho, o un nuevo “ismo” artificial e innecesario, más bien se presenta como posibilidad de un nuevo paradigma artístico (al mismo modo de lo que pasó con la fotografía).

A pesar de esto, no estoy del todo seguro que el arte digital alcanzará realmente su potencial de ruptura cultural, estética y filosófica. Hay demasiados intereses corporativos e institucionales que hacen que los conceptos de arte, de artista, de obra, de autor, de lector, de museo etcétera, se mantengan en los dominios tradicionales, aunque estos se encuentren desde hace tiempo sin sentido.

¹¹ El *hacer espacio*, o la función inaugural, conceptos ligados al origen de la obra de arte de Heidegger).

Bibliografía

BARICCO, Alessandro. *Los bárbaros. Ensayo sobre la mutación*. Barcelona: Anagrama, 2008.

COSTA, Mario. "Interview with Mario Costa". En Soddu, Celestino, ed. *GA2005 Conference proceedings*. Milán: Alea Design, 2005.

ECO, Umberto. *Opera aperta. Forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee*. Milán: Bompiani, 2000.

HEIDEGGER, Martin. *L'origine dell'opera d'arte*. Milán: Marinotti Edizioni, 2000.

HEIDEGGER, Martin. *El arte y el espacio*. Bogotá: Eco, 1970.

VATTIMO, Gianni. *La fine della modernità*. Milán: Garzanti, 1999.

COX, Donna. "The tao of postmodernism: computer art, scientific visualization and other paradoxes". En *Leonardo Supplemental Issue 1989*. Nueva York: Pergamon Press, 1989

KANT, Immanuel. *Lo bello y lo sublime. Metafísica de las costumbres*. Buenos Aires: Libertador, 2004.