





# SER DIGITAL

Manual de supervivencia para conversos  
a la cultura electrónica

José Alcalá



Universidad de Chile  
Facultad de Artes



Ediciones Departamento de Artes Visuales  
Facultad de Artes Universidad de Chile

Colección  
*Escritos de Obras*

Departamento de Artes Visuales  
Facultad de Artes  
Universidad de Chile

Las Encinas 3370, Ñuñoa  
Página Web: [www.dav.uchile.cl](http://www.dav.uchile.cl)  
e-mail: [artevis@uchile.cl](mailto:artevis@uchile.cl)

Director (S):  
Arturo Cariceo

Director Extensión y Publicaciones:  
Francisco Sanfuentes

Coordinación:  
María de los Ángeles Cornejos

Diseño y Diagramación:  
Rodrigo Wielandt

Periodista:  
Isis Díaz

Inscripción N°: 09 / 2009 / 971  
Registro ISBN: 000-000-00-0000-0

Impreso en Chile / Printed in Chile





*A cuantos pasaron junto a mí  
depositando su sabiduría.  
Aquella que siempre deseé que prendiera en mí.  
Gracias a todos ellos por su impagable contribución.*

*A los que se resisten a morir  
en el mismo mundo que les vio nacer.*

*Pero también, ¡cómo no! de forma personalmente agradecida*

*A Álvaro y María.*

*A Fernando Ñ. Canales y Amparo Gastaldo, quienes fueron  
mis compañeros- artístico y sentimental- desde los comienzos  
—hace ya más de dos décadas—  
y ninguno está ya a mi lado para brindar, juntos, por su  
alumbramiento.*

*Y a Virginia,  
cuyo apoyo incondicional contribuyó decisivamente a que este  
libro viese la luz.*

*Finalmente, mi sincero agradecimiento a Arturo Cariceo y al  
Departamento de Artes Visuales de la Universidad de Chile  
que creyeron generosamente en este proyecto personal de casi  
un lustro de dedicación y gracias a los cuales éste ha podido  
ver finalmente la luz.*

*Aunque las hojas sean muchas, la raíz es sólo una.  
A través de los mentirosos días de mi juventud  
Mecí mis hojas y flores al sol.  
Ahora puedo marchitarme en la verdad*

*W.B. Yeats<sup>1</sup>*

---

<sup>1</sup> *Though leaves are many, the root is one;  
Through all the lying days of my youth  
I swayed my leaves and flowers in the sun  
Now I may wither into the truth.*

W.B. Yeats: "Arribo de la Sabiduría con el Tiempo". En *Antología Bilingüe*. Alianza Editorial. Madrid. 1990. Pp. 74-75.







## ÍNDICE

Introducción: ¿Culturas en tránsito o culturas en colisión? .....	15
Preliminares. ¿Qué significa digital? .....	21
Ser eléctrico .....	27
¿Alfabetización digital de los analógicos? .....	31
La gráfica digital, ¿un analgésico necesario para el individuo en transición hacia la intangibilidad? .....	35
Gráfica, Estampa y Grabado en la sociedad digital. Explorando el Laberinto .....	39
Escrituras eléctricas, matrices intangibles, signos de luz; Escenarios gráficos en la cultura digital: Una vaga <i>stampa</i> para el tercer milenio .....	53
Narratividad digital. Evolución de las poéticas de la representación en la cultura digital .....	71
Crear con los cinco sentidos. De la interdisciplinariedad en la creación actual .....	75
El <i>tempo</i> analógico de la vida digital .....	83
El MA psicotecnológico del espacio eléctrico de la Red .....	91
Visualizar el (no)espacio electrónico de la comunicación. ¿Arquitecturar la Red? .....	97
¡I like it! Sitios Web como ciberhogares de nómadas desterritorializados por el espacio electrónico de la comunicación .....	125
El aire de Barcelona, o ¿transporta un tren a bordo el espacio de la ciudad de origen a la ciudad destino? .....	131

5 personas; 1 experiencia: 5 percepciones distintas; Walid Raad y la experiencia de Beirut .....	135
Crear digital .....	139
Antiguo, Ortopédico, Disfuncional .....	149
¿Por qué la imagen en movimiento no soporta el silencio? .....	155
Flash 2.0: ¿un programa de dibujo?! .....	159
El Dibujo como dispositivo conceptual para la construcción del espacio electrónico de la comunicación .....	163
Antigüedad clásica y conocimiento cibernético .....	167
La memoria virtualizada .....	171
Conservación de lo intangible o abandono de la idea de conservación. Estrategias y políticas para el Museo Virtual .....	177
Regreso a la lectura. Leer en plenitud .....	199
Regreso a la escritura. Escribir en plenitud .....	205
Epílogo: Desintoxicación de lo digital .....	209
Notas bibliográficas .....	213



*Los límites de mi lenguaje significan  
los límites de mi mundo.*

*Ludwig Wittgenstein*

*¿Existe vida digital fuera de la computadora,  
fuera del espacio electrónico de la comunicación,  
fuera del ciberespacio?*

## Introducción: ¿Culturas en tránsito, o culturas en colisión?

La idea de este libro no nace de una experiencia concreta, sino que es fruto de una angustia que se instaló de forma permanente en mi interior hace ya varios años, cuando comencé a ser consciente de que envejecía ideológicamente frente a mis alumnos universitarios de Bellas Artes.

El impulso irrefrenable que me llevó a poner por escrito la ordenación y el análisis de este desasosegante sentimiento surgió como consecuencia de una experiencia sensorial puntual acaecida en un viaje en tren por la costa mediterránea, entre las ciudades de Marsella y Valencia, mientras el suave sol del final del invierno se ponía delicadamente, dorando el agua y enverdecando la arena de sus playas. Pensé entonces en las posibles relaciones sensitivas entre la luz dorada y aterciopelada que mecía la brisa a orillas del mar y los puntitos luminiscentes que iluminaban de forma variable y discontinua el espacio electrónico de la pantalla de LCD de mi ordenador portátil, cuya información eléctrica interfería obscenamente el paisaje exterior.

¿Eran posibles las comparaciones entre esas dos sensaciones formales, entre esos dos paisajes de cartografías anatómicas tan dispares, o tendríamos que asumir un abismo insalvable entre los parámetros que rigen la sensorialidad de la cultura digital que estamos poniendo en funcionamiento y los de aquella cultura analógica que ha presidido nuestros sentidos durante los dos últimos siglos en occidente? <sup>2</sup> ¿Nos queda alguna esperanza para el posible -y deseado- maridaje entre ambas maneras de vivir, de sentir y percibir el mundo?

Me gustaría investirme en gurú de la nueva cultura naciente y pronosticar un cambio de paradigma con el consiguiente trasvase de parámetros

intelectivos y sensitivos, pero debo confesar que ésta no sería una actitud honesta. A decir verdad, no me lo creería estomacalmente.

¿Es entonces esta visión de periferia limítrofe, de cultura en colisión que llevo instalada en mis jugos gástricos, la única actitud honesta posible para un individuo que asiste como invitado a este cambio?

Creo que la mayoría coincidimos en que existe actualmente una profunda crisis en todos los campos del arte —¿cuándo no ha estado en crisis el Arte?—, pero supongo que esta crisis tiene mucho que ver con el hecho de que en los albores del siglo XXI estamos asistiendo a la conformación de una nueva cultura. Que es un momento fascinante e inédito que sólo tiene parangón —en nuestra civilización occidental— con los hechos acaecidos entre los siglos XXIII y XIV. Como ya sucedió con las obras y con el pensamiento artístico producido entonces, las obras maestras que estarán en los museos dentro unos pocos siglos serán la mayoría de naturaleza digital, por ello, si la intención es plantear con rigor y método este tema, creo que previamente deberíamos asumir la responsabilidad que tenemos cada uno de nosotros de adoptar las consecuentes actitudes: los artistas por lo que hacen públicamente, los docentes por la responsabilidad frente a sus alumnos, los galeristas porque debe generar transacciones comerciales con honestidad (sin engaños ni argucias), los políticos y agentes institucionales porque deben promover desde las buenas prácticas y sin intereses partidistas la conformación de un espacio-para-la-acción y, por último, los críticos, porque tienen que ser capaces de transmitir y divulgar toda esta información, todas estas nuevas producciones desde el conocimiento, el rigor y la claridad suficientes como para conformar un auténtico estado de opinión.

---

<sup>2</sup> No he querido conscientemente adjetivarlas como líquida y sólida por cuanto, desde este preciso comienzo, deseo desmarcar el ámbito reflexivo de este trabajo del de la filosofía —que tan buenas aportaciones nos ha ofrecido a lo largo de las cuatro últimas décadas—. He leído —desde mi torpeza como aprendiz de pensador— la mayoría de las obras consideradas fundamentales —entre las que estarían sin duda alguna las de Zygmunt Bauman— y he tomado buena nota de todas ellas. Pretendo que esta aportación se haga desde ese necesario espacio de pensamiento propio y específico que los artistas y creadores plásticos y audiovisuales debemos procurarnos y del que, por ahora, estamos tan huérfanos, pero del que sabemos que, de existir, estaría regido por la intuición, la imaginación, la sensibilidad y el sentido poético. Armas de rango nada científico, pero igualmente eficaces para vérnoslas con este torrente de acontecimientos fenomenológicos que nos sorprenden y desconciertan diariamente por su singularidad y su carácter inédito respecto a nuestra educación cultural.



Todos y cada uno de nosotros estamos por tanto en crisis, aceptando que éstas representan al fin y al cabo el motor de la creación artística y sus vanguardias. Sin embargo, existe también una sensación de fracaso, o mejor decir –con Pessoa- de desasosiego. No existe en estos momentos una crítica coherente, fundada, versada y culta que sea capaz de acometer la cultura digital en sus problemáticas reales y pensarla y evaluarla cada vez que acontecen manifestaciones en el ámbito de esta nueva cultura emergente.

No resulta fácil encontrar docentes vocacionales, con metodologías actualizadas y convencidos de su importancia como catalizadores de la información hacia el conocimiento. Los políticos convocación de servir parecen haber huido despavoridos de las dictaduras de los partidos. Y los artistas prefieren no ser definidos como tales para no sentir sobre sí el peso de las responsabilidades adquiridas.

Comencé utilizando las nuevas tecnologías en 1983, cuando todavía era alumno de una facultad de Bellas Artes. Desde entonces, he creado y producido todo lo que he podido y sabido. Desde entonces, e impulsado por la fuerza de esta irrefrenable pasión –cósmica y emocional- por investigar e innovar, me he convertido en eso que los anglosajones denominan *workaholic* (esto es, un auténtico adicto al trabajo). Gran parte de los resultados de esta vasta actividad han tenido un cierto eco en los medios de comunicación. Podría presumir de tener un cierto reconocimiento dentro de mi entorno profesional, pero debo decir con honestidad que, mirando hacia atrás –en perspectiva-, me parece haber recibido sólo atención periodística –mediática- como respuesta crítica a todos mis esfuerzos, y sólo en muy contadas ocasiones, eso que podríamos denominar crítica especializada. Creo que es un sentimiento que puedo compartir con la gran mayoría de mis compañeros de viaje. La poca o mucha crítica que debía haberse hecho, la hemos tenido que hacer nosotros mismos. Entre nosotros y casi para nosotros. Mal hecha -por supuesto-, porque no estábamos preparados ni era nuestro cometido.

La ventaja de ir madurando, de no ser ya un joven emergente, que lo espera y acepta todo del mundo y cuya arrogancia le impide ver con claridad, es que uno aprende a distinguir entre el periodismo apriorístico y de circunstancias de lo que debería ser una buena y fundada crítica, que se expresa con palabras esenciales y destila inteligencia. Y esa debería ser, si no la meta deseada, sí al menos el buen camino.

En este complejo pero bien delimitado contexto quisiera mostrar al menos un atisbo de lo que podría empezar a ser considerado como algo más que esa nebulosa que llamamos Cultura Digital, que no es sino la cultura actual que nos afecta a todos y cada uno de nosotros. La que acontece en este mundo planetario en el artista en su estudio ya no será nunca más –ni de forma exclusiva- “un artista en su estudio”. Porque no se puede pasar por alto ni eludir el hecho de que éste queda ahora interferido, contaminado en la pureza de su soledad creativa por las señales que emiten esos otros “ateliers virtuales”, que son consecuencia de la redes virtuales en las que hemos depositado nuestro conocimiento, de la Cultura Líquida que ha transformado los viejos paradigmas, del Cyborg que vive en plenitud su naturaleza híbrida y, lo que es más importante, de una sociedad planetaria telecomunicada, llena de ventanas que, al abrirlas, nos ofrecen un [no] espacio-lugar común, un ágora electrónica y desmaterializada donde nos encontramos todos, vis-a-vis, al unísono, desde nuestra recién estrenada ubicuidad telemática. Porque no podemos obviar que ha existido Chiapas, Seattle, el 11-S y el 11-M, y por tanto, que todas estas cosas nos tienen que afectar en todos los términos de la situación, en el contexto de cada actuación.

Confío que el torrente espasmódico de pensamientos, reflexiones e ideas que supone este impúdico desnudamiento intelectual que ahora exteriorizo ofrezca alguna luz para futuras actitudes y, sobre todo, para el necesario

establecimiento de un consenso y de un diálogo entre todos los actores invitados a la “celebración del arte”, procedentes de las muy diferentes ramas del saber interdisciplinar que debe presidir el auténtico conocimiento contemporáneo.



## Preliminares; ¿Qué significa digital?

“Cada vez soy más consciente de que seguimos el impulso de pintar y de que mucha gente lo afronta hoy mediante el pincel virtual, que se muestra como una herramienta tan eficaz y versátil gracias a que se desarrolla a partir del funcionamiento informático. La pintura que se hace con ordenador puede, o no, llamarse pintura digital. Es por ello que tendríamos que comenzar por preguntarnos **qué significa digital.**”<sup>3</sup>

Para responder adecuadamente y de manera ordenada a esta compleja cuestión, tendremos que comenzar clarificando alguna terminología que, normalmente, incluso en ambientes especializados, se suelen mezclar y confundir.

### *Ser Virtual*

Deberíamos comenzar por aseverar que la virtualidad es una condición que se puede alcanzar mediante el poder abstractivo de la mente humana y, por tanto, que depende de la naturaleza de la realidad a la que se enfrenta.

Así pues, lo virtual puede ser también una propiedad de la realidad (y de sus objetos físicos). Por ello, deberíamos emplear el término “intangible” al referirnos a una realidad cuya naturaleza nos impide “tropezar” físicamente con ella.

En el Espacio Electrónico de la Información y la Comunicación (en adelante EEIC), los intangibles representan el conjunto de elementos que, por habitar dicho espacio, no son asibles ni pueden ser asociados a conceptos tales como “lo háptico”, “lo material” o “lo físico”.

---

<sup>3</sup> ALCALÁ, J.R., ARIZA, J. (coord.): *Explorando el Laberinto. Creación e investigación en torno a la gráfica digital a comienzos del siglo XXI*. Ed. Universidad de Castilla-La Mancha. Cuenca. 2005.

Esta condición de intangibilidad posee propiedades específicas que vienen determinadas por las características intrínsecas de los sistemas electrónicos que las acogen y gestionan.

*Ser Digital* es una de estas propiedades específicas, pero tan sólo representa una posibilidad más entre otras muchas, que viene predeterminada por las reglas y características que definen a los dispositivos informáticos (y, por tanto, también a los electrónicos), que han construido o permitido la existencia de estas entidades digitales.

Resulta por tanto primordial no confundir intangible con digital, ni tampoco con virtual.

Toda entidad intangible es, por tanto, virtual; pero la virtualidad es un concepto demasiado amplio y difuso y, por ello, da pie a confusión, pues puede ser aplicado a situaciones que no necesariamente se producen dentro del EEIC.

### *Ser Digital*

Como hemos precisado anteriormente, ser digital es una propiedad específica que ciertas entidades pueden poseer dentro de una de mayor rango que es la de “ser intangible”.

*Ser digital* es poseer una naturaleza cuya estructura formal está sometida a las estrictas condiciones impuestas por el lenguaje binario que los programas informáticos utilizan para procesar la información. Toda la información, cualquiera que sea en origen su naturaleza o tipo (visual, algebraica, matemática, sonora, oral, textual, etc.).

Este lenguaje alfanumérico, intangible, de naturaleza eléctrica, que, en la actualidad, está construido estructuralmente mediante un sistema binario

simple (1 o 0, YES o NOT, TRUE o FALSE)<sup>4</sup> afecta la condición inicial de la informática que la está procesando, quedando ésta irreversiblemente marcada –condicionada- por esta acción, aún cuando los mismos lenguajes de programación consigan restituirla hasta volver a formalizarla (visualizarla) bajo unas condiciones que se asemejan (ante nuestro limitado órgano visual) a la original.

En la imagen digital de una fotografía nos parece estar viendo aquella que nunca más será (la que fue construida mediante procesos químicos), al haber quedado irreversiblemente traducida (mediante un proceso de decodificación electrónica binaria) a un conjunto de pequeños puntos-píxel (de mayor o menor tamaño, dependiendo de la resolución empleado para ello) ordenados en una malla reticular ortogonal.

El sonido digitalizado de una trompeta reproducirá ciertas cualidades sonoras referidas a su tono, amplitud y frecuencia propias del ambiente sonoro capaz de ser producido en el aire por dicho instrumento musical, pero ésta será tan sólo una aproximación acústica que nuestro cerebro establecerá como de similares características (propiedades sonoras) dada su precariedad funcional.

### *Iconografías digitales: la conquista de nuevos imaginarios.*

Las nuevas tecnologías nos ofrecen formas inéditas de relacionarnos con la naturaleza, pero en esa nueva disposición del hombre frente a lo natural

---

<sup>4</sup> En la actualidad, llamamos digital a todo sistema que está construido técnicamente bajo estos parámetros o propiedades, pero es muy probable que con la incorporación al mercado de nuevos –e inéditos- computadores que ya no utilizan la forma actual de procesamiento (se conoce en la actualidad la existencia de un nuevo y revolucionario ordenador –cuyo desarrollo está a fecha de hoy bastante avanzado- y que está basado en proceso computacionales lógicos, que modificará sustancialmente, no sólo las propiedades de los actuales -mucho más veloces, más intuitivos, etc.- sino su usabilidad), debemos replantearnos el término digital, que ya no estará asociado con la estructura de pixelización, ni con las típicas tramas reticulares de la actual tecnología computacional y electrónica, y que se verá consolidado en los niveles de representación –visualización- con el uso asociado a estos revolucionarios ordenadores de las pantallas de plasma (que ya no usan el sistema reticular triádico de las celdillas, sino uno mucho más cercano al que usa la fotografía química tradicional).

y frente a sí mismo, coexisten dos formas de aproximación totalmente diferentes: la que permite una mirada protésica de la naturaleza y la establece mirada hacia la naturaleza inédita.

La primera opera mediante el mecanismo perceptivo de lo visivo. No nos descubre una naturaleza diferente a la que ya conocíamos, s descubre una misma naturaleza pero que se nos ofrece informacionalmente diferenciada de sus predecesoras. Los rayos X, la visión láser, la imagen bit, las mamografías y tomografías van dibujando un pasaje de lo natural representado de una manera diferente. Básicamente se trata de conversión del código por la operatividad de nuevos lenguajes. El camino hacia nuevas iconografías que nos remiten a formas automáticas de viejas maneras representacionales: una termografía de la máquina-scanner digital de un sólo CCD y sin óptica nos remite al dibujo en tono continuo; a una visión en rayos x, a la fotografía rayogramática, a una mamografía, a la pintura, a la visión láser, a la gráfica electrostática... Las nuevas imágenes, devueltas ahora por cada una de las porciones del espejo roto –fragmentado- por las vanguardias del siglo XX.

La mirada hacia la naturaleza inédita opera con la extensión conceptual de los imaginarios que vamos construyendo en nuestra cultura. Trata de extender los límites semánticos de la naturaleza que habitamos. El mapa topográfico del espacio eléctrico de la red Internet (IOD, ...), el paisaje interior de nuestro sistema digestivo mediante la micro-videocámara-píldora (como en los autorretratos videográficos de Helen Chadwick), la geometría tridimensional de nuestro sistema eléctrico cerebral (como es levantada -dibujada- por el scanner 3d del IRCAM), el espacio sideral pasado (el que contiene los ecos de luz reconstruidos informáticamente a partir de la información alfanumérico-visual del telescopio espacial láser HUBBLE), el código genético de los seres vivos (tal y como es formulado a partir del ADN), etc.. En definitiva, todos los pasajes hacia nuevos imaginarios



que dibujen con nitidez una posible forma del nuevo mundo que nos hemos dado (científico, filosófica y poiéticamente). Imaginarios rotulados indistintamente a partir de viejos o de nuevos lenguajes, de tradicionales o de renovadas iconografías.



## Ser eléctrico.

*Vivir me parece un error metafísico de la materia,  
Un descuido de la inacción.  
Fernando Pessoa<sup>5</sup>*

Constituirse como entidad eléctrica supondría conseguir la extensión eléctrica de los sentidos como algo prósteticamente expandido del cuerpo. Un flujo informacional que atravesara no sólo nuestro *córtex* relacional, sino también nuestra percepción. Modelar ese campo eléctrico que constituye hoy por hoy nuestra memoria colectiva global, activando un campo sensorial fuera de registro pero capaz de establecer pautas de comportamiento predeterminadas bajo la experiencia de la intuitividad individual y, en algún caso, de la mente colectiva virtualizada. Dar forma a aquellas cartografías que constituyen el campo de acción del cuerpo mental expandido (intelectivo y sensitivo), roturando el mapa topográfico de sus lexias, de sus conexiones, de sus nodos.

Ser eléctrico es pues actuar desde la consciencia de sus potencialidades como ser-en-el-mundo, como operador del data virtualizado. Un vez más, afrontamos el mundo desde la imagen de él construida.

Comparto con Peter Weibel que sólo podemos operar con la interfaz del mundo -como más adelante se explicará en detalle-, pero su estructura topológica no es sino la suma de imágenes que hemos ido cartografiando con y desde la nueva cultura emergente. Las jóvenes generaciones enfocan ya el mundo desde la textura ambiental proporcionada por el ambiente bidimensional de las pantallas y sus proyecciones lumínicas. Se sienten confortablemente instaladas, no sólo en la oquedad que preside la ausencia

---

<sup>5</sup>PESSOA, Fernando: *Libro del Desasosiego*. Acantilado. Barcelona. 2002. 99. p. 120.

de lo háptico, sino en el cobijo que les proporciona la arquitectura mental prefigurada por el abanico parametral de lo sensorialmente desmaterializado, conformando a un mismo tiempo los lugares y no-lugares que señala Marc Augé.

Mi última gran experiencia teatral fue ciertamente reveladora en este sentido. Sentado en primera fila de platea del teatro donde la *Fura dels Baus* estrenaba su XXX, me sorprendí a mi mismo escudriñando la texturas lumínicas de la proyección en tiempo real que ofrecía sobre una inmensa pantalla situada al fondo del mismo escenario la recreación videográfica del sexo de los dos actores que, de forma obscena, se abrían ante mis sentidos como auténticos cuerpos desollados. Mi vista trataba de apartar el bulto redondo, descarnado y obsceno del cuerpo real de los actores, para despejar el horizonte hacia su focalizada representación bidimensionalizada. Cuando abandoné el teatro, terminada la representación, una reflexión inundaba obsesivamente mis pensamientos: apenas había dedicado una pequeña porción de tiempo a la contemplación de los cuerpos reales que, desnudos –pornográficos-, casi mojaban con sus fluidos mi epidermis. Por el contrario, había asistido entusiasmado –ensimismado- al espectáculo paralelo ofrecido por su permanente proyección a escala gigante en el fondo del escenario, a espaldas de la acción. Sin lugar a dudas, me había convertido ya en un individuo culturalmente proyectivo.

La información como *data*, como información proyectada, estimula mi cognitividad más que cualquier información procedente del mundo objetual real. La interpretación del mundo se realiza hoy a través de una interfaz basada en el poder metafórico de la pantalla y su espacio proyectivo eléctricamente infinito.



*José Ramón Alcalá, Paisajes Eléctricos 3A.*



## ¿Alfabetización digital de los analógicos?

Fue trabajando a mediados de los 90 para a un afamado pintor del *Pop Art* de los años 70-80, cuando comprendí lo que significaba exactamente “embarcarse” en la práctica de una cultura emergente con una mentalidad propia de otra cultura anterior. Nuestro centro acababa de firmar un convenio de colaboración con una prestigiosa fundación cultural española, pues su entonces director estaba en tratos con dicho artista para realizar una exposición en su sede y, durante ese periodo de negociaciones, éste había mostrado gran interés por adentrarse –de manera experimental– en la práctica de la “pintura” digital. Ya había invertido por su cuenta toda una fortuna en uno de los más potentes ordenadores Macintosh y todos los dispositivos necesarios para gestionar la manipulación digital de la imagen. Sin embargo, tras muchos frustrados intentos, sentía que no podía alcanzar el suficiente nivel técnico que le acercara a la perfección formal con la que ejecutaba sus grandes lienzos de pintura al acrílico. El director de la fundación pensó entonces en “encargar el caso” a algún centro especializado en el arte digital, pues ambos estaban de acuerdo en la pertinencia de mostrar en dicha exposición algunos de estos todavía por ejecutar novedosos trabajos . El contrato con dicho centro incluiría el adiestramiento del pintor por parte de sus especialistas, así como la didáctica de la metodología para abordar con unas mínimas garantías de éxito ésta y otras futuras empresas del mismo carácter digital.

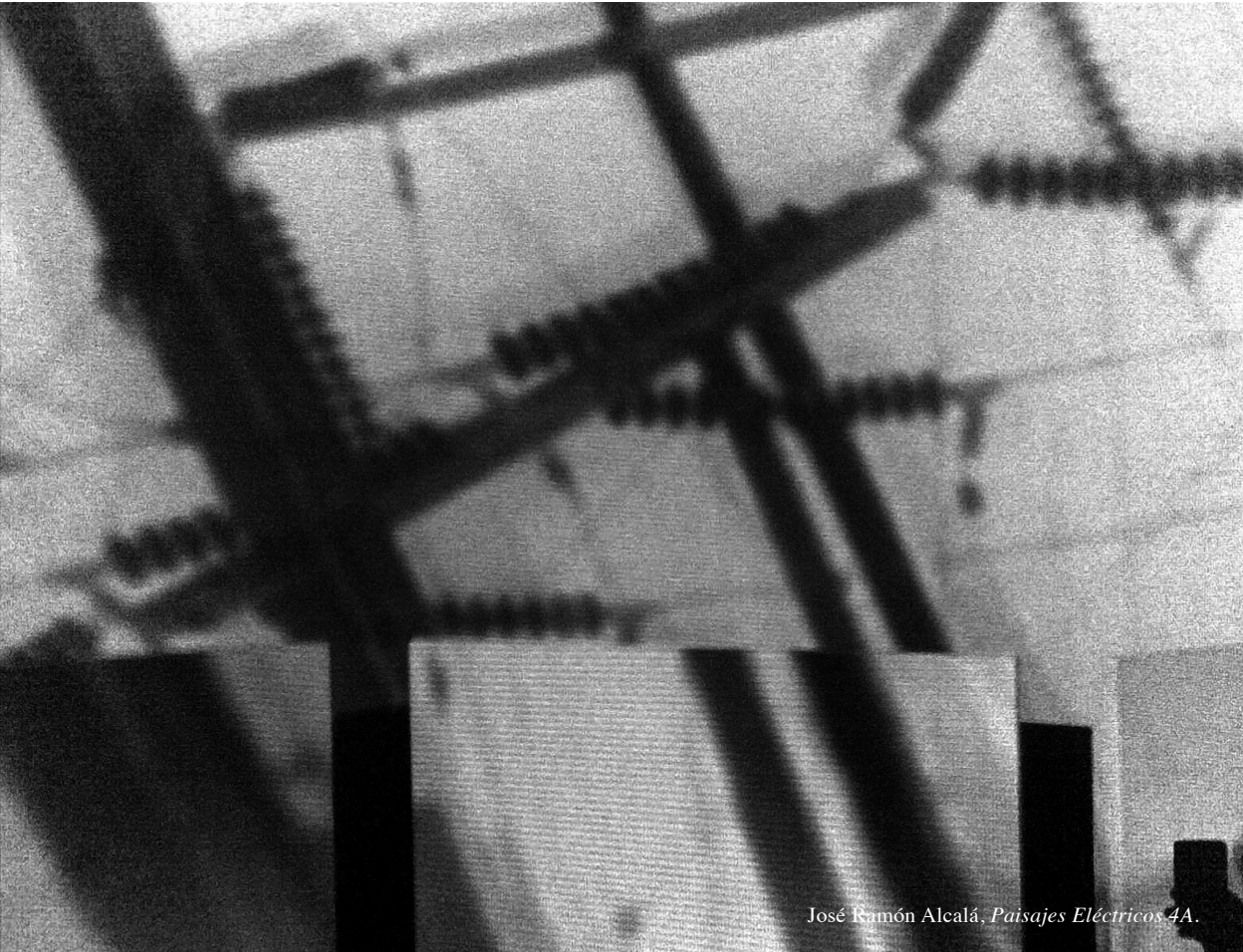
Ni cortos ni perezosos –al estilo de la habitual osadía en aquella inicial época de nuestro centro– aceptamos el reto propuesto y convenimos una cita en su estudio. Lo que aconteció allí ha permanecido presente en mi memoria durante todos estos años. El insigne pintor nos mostró con orgullo su flamante equipo informático, lo encendió y fue abriendo algunas “pinturas”

–ficheros digitales- que estaba tratando de realizar. Antes de proceder a desgranar con absoluta impaciencia y avidez la retahíla encadenada de preguntas técnicas, ya habíamos comprendido la raíz del problema que, por supuesto, no era técnico sino conceptual. Él se había quejado reiteradamente de la falta de memoria RAM de su potente ordenador para poder manipular con solvencia y rapidez la imagen, lo cual nos extrañó a todos los miembros del equipo dadas las privilegiadas características del equipo. Pero cuando comprobamos que había configurado aquel “cuadro digital” como un fichero de tamaño ya escala real!, pretendiendo que el programa *PhotoShop* ejecutara sus pinceladas digitales con fluidez, comprendimos que lo que aquel desorientado pintor pop estaba intentando no era otra cosa que pintar digitalmente bajo los mismos parámetros con que acometía sus pinturas de lienzo, pincel y caballete. ¿Cómo tratar de hacerle comprender el nuevo concepto de escala digital alfanumérica, o la manera técnica específica con la que un ordenador simula virtualmente procesos como el acercamiento o alejamiento de nuestro ojo a la pincelada o a la “tela”?

Y aunque esta primera lección llegara a asimilarla, nuestro pintor tendría que afrontar después las cuestiones relativas a la resolución, a la escala de visualización, y a todas las revoluciones parametrales y conceptuales que se dan en el entorno digital.

Efectivamente, todo un mundo, no sólo técnico sino conceptual, que nuestro pintor pop debía comenzar a aprender desde la A hasta la Z. Algo ya asumido décadas atrás con la naturalidad y la espontaneidad propia de los nativos de la cultura digital. Pero nuestro artista era un hombre perteneciente a otra época cultural. Su generación, tal vez no tendría problemas en aprender los entresijos técnicos y procesales de esta nueva cultura, pero, indudablemente, el proceso requería otra actitud y otro planteamiento conceptual que, a estas alturas de su vida, jamás superaría con la intuitividad y espontaneidad necesarias.





*José Ramón Alcalá, Paisajes Eléctricos 4A.*



## La gráfica digital, ¿un analgésico necesario para el arte en transición hacia su intangibilidad?

Si existe en la actualidad un campo creativo que nos proporciona una idea precisa de la temperatura de las relaciones entre lo analógico y lo digital, este es el de la impresión digital. Llamado por unos “gráfica digital”, por otros “estampa digital” e incluso, “impresión electrónica”, lo cierto es que en este campo artístico confluyen muy diversas tendencias, percepciones, procesos, *modus operandis* y ámbitos de reflexión ligados tanto a la esfera de lo tradicional analógico como a la de lo emergente digital.

A pesar de la honda preocupación existente en la actualidad por alcanzar a comprender la magnitud del cambio en este campo tan resbaladizo de la práctica del arte, hay que aceptar que todavía nos movemos en un territorio de gran indefinición. Probablemente, como ocurre con toda empresa de gran calado, para poder establecer alguna formulación relevante al respecto, la estrategia más eficaz no implique necesariamente la búsqueda de aportaciones intelectualmente significativas, sino, tan sólo infiltrarse en su devenir para dejarse llevar, y ser así arrastrado por la corriente de sus inercias. Muchas veces, de nuestra observación se desprende la paradójica situación de que todo ha cambiado para favorecer que nada cambie, que todo permanezca inalterable. Tal vez, observemos que todos los sistemas y sus instrumentales, todas las mecánicas procesales y sus entornos de trabajo han cambiado para favorecer la continuidad de su idea principal: repetir lo más auráticamente posible la imagen gráfica y sus elementos expresivos dentro del orden de lo que siempre hemos considerado la imagen artística. El salto de mayor envergadura parece afectar paradójicamente a los valores de carácter cuantitativo. Los nuevos procesos han multiplicado exponencialmente su capacidad de reproducir y lo han hecho progresivamente, según han ido madurando tecnológicamente, hacia la singularidad de lo multiplicable, hacia la recuperación de los valores

hápticos de su territorialidad epidérmica, hacia la potenciación del proceso unificado al servicio –en uso y abuso- del usuario -generalmente artista-, hacia la versatilidad y heterogeneidad de los recursos y de sus resultados. Sin embargo, en lo fundamental, nada parece haber cambiado, al menos en lo que se refiere a la noción misma de gráfica. Otra cosa muy distinta son los sorprendentes y novedosos imaginarios que emanan de las narrativas digitales.

La Estampa siempre había perseguido –como concepto, más que como método- alcanzar la máxima iconicidad posible. Por esta razón, entre sus programas de acción siempre había figurado alcanzar el estatus conseguido por la fotografía. Una vez logrado, el objetivo fue establecer maridajes potenciales con ésta, dando a entender que su linaje era el mismo. Algo que sólo se formalizará en la práctica con el encuentro de ambas en el crisol digital de nuestra era reciente. Situación que permite a los sistemas gráficos que han podido digitalizar sus procesos funcionales un potencial jamás alcanzado para la construcción de nuevos imaginarios, al posibilitar con gran eficacia la creación de nuevas iconografías digitales, emanadas de los procesos informáticos y electrónicos.

Los procesos mecánicos de sistema global de impresión se han informatizado y electrificado. La roturación de las cartografías de lo gráfico ha pasado de la posición central en el sistema a la periferialidad de los dispositivos computerizados –controlados y dominados por el software-, pero tal vez, el hecho más significativo de este cambio sea el que la topografía de sus mapas cartográficos ha reducido el valor de su dimensionalidad, teniendo en su actual falta de profundidad la pérdida más reconocible de cuantas conquistas había acumulado para sí a lo largo de toda su historia técnica como identificador de su recién alcanzada autonomía tecno-expresiva.

En cualquier caso, esa desvalorización de lo dimensional va a quedar compensada por la tendencia perceptiva del observador contemporáneo, que ha aprendido a ser espectador de la pantalla, de la proyección y, en definitiva de la luz proyectada o autoemanada, todas ellas de rotunda bidimensionalidad, pues su profundidad es ahora tan sólo perceptiva –mental- y nunca más a través del tacto. Por otra parte, estos nuevos sistemas, a través de su enorme versatilidad y heterogeneidad, han permitido tender puentes entre todos los sistemas universales –históricos o no-, para los que los procesos de la gráfica digital suponen sólo sistemas pre o post actuacionales que se pueden dar en algún momento concreto del proceso global.

Sirva esta breve reflexión introductoria para poder establecer un contexto apropiado a la necesaria revisión metodológica posterior.



## “Gráfica, Estampa y Grabado en la sociedad digital. Explorando el laberinto”

*El alma se expande,  
se hace toda ella ojo y contemplación del mundo:  
“¡detente tú que eres tan bello!”  
Peter Sloterdijk<sup>6</sup>*

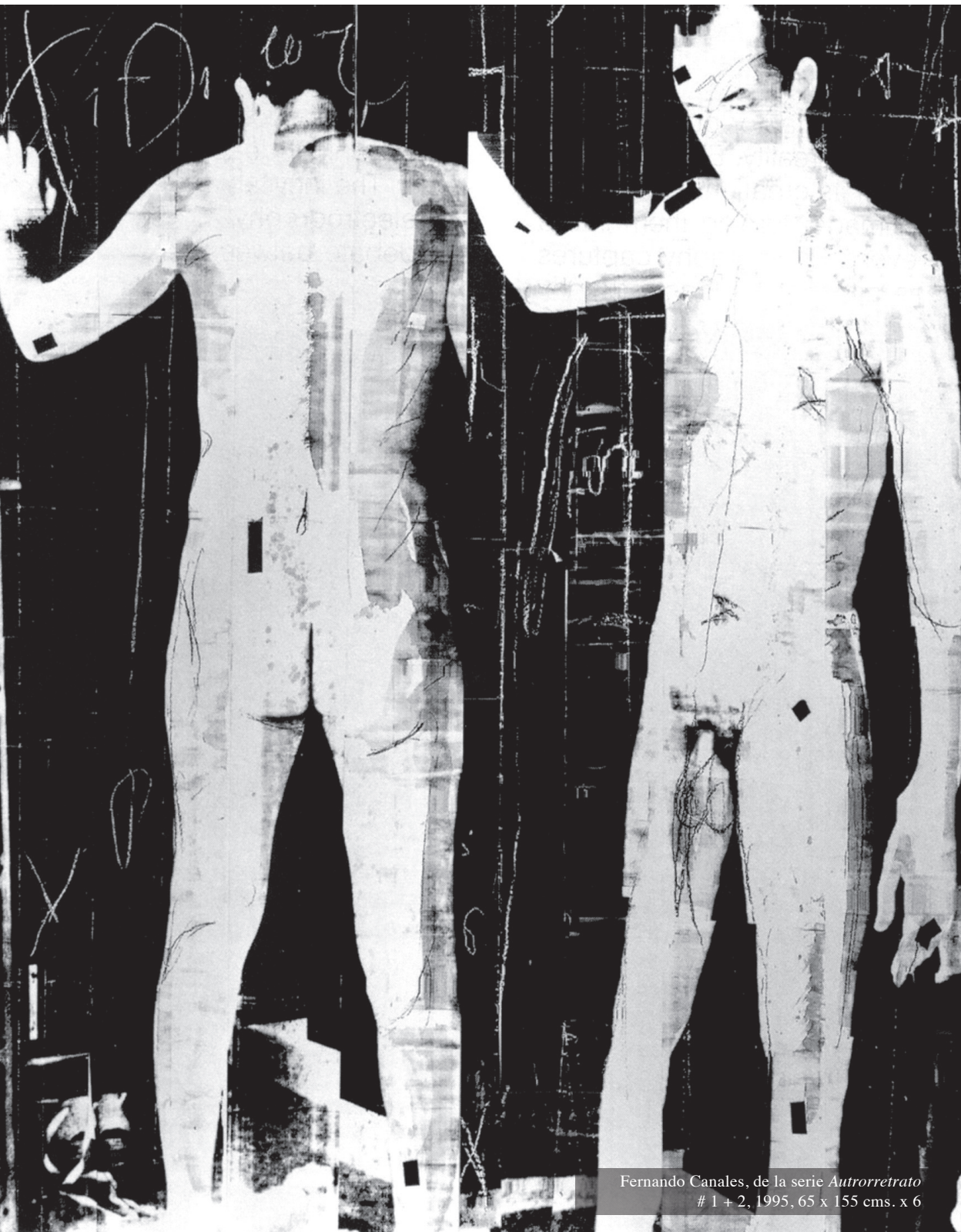
La Gráfica, como disciplina artística, tiene en la actualidad una serie de problemáticas y limitaciones, que se convierten en sus principales retos:

Por una parte, como heredera de una tradición en cuyos orígenes encontramos su servilismo hacia la pintura y el dibujo, que le lleva a conformarse como estrategia técnica para la multiplicabilidad. Por otra parte, y salvo en muy contadas excepciones en su historia –como en Rembrandt y Goya, fundamentalmente-, la ausencia de un pensamiento autónomo que le permita vehicular ideas específicas a las cuales dar forma particular, estilística y conceptualmente hablando.

Sólo mediante su maridaje con nuevos procesos técnicos de expresión y a través de su uso pervertidor y casi técnicamente incorrecto, la Gráfica ha conseguido soportar un pensamiento autónomo, específico y particular: Véase el uso de la gráfica que hizo en los años 60 y 70 el Pop Art, fundamentalmente, a través de la autonomía tecno-expresiva que lograron otorgarle artistas como Andy Warhol, Robert Rauschenberg, Ives Klein, o el que aportó la creación telefacsímil (*Fax Art*) en los años 80 del siglo pasado, sobre todo con obras de artistas como Sonia L. Sheridan, Jake Tilson, Hirotaka Maruyama y las del Fernando Ñ. Canales ya desahuciado, así como con las aportaciones puntuales pero decisivas en este sentido de

---

<sup>6</sup> SLOTERDIJK, Peter: *Experimentos con uno mismo*. Pre.textos, Valencia 2003. P.62.



Fernando Canales, de la serie *Autrorretrato*  
# 1 + 2, 1995, 65 x 155 cms. x 6



Joseph Beuys y Andy Warhol con sus tele-transmisiones entre New York y Colonia a comienzos de los 80.

Pero, en general, aquello que llamamos Gráfica y que técnicamente deberíamos definir como Grabado o como técnicas de impresión y de estampación, sólo han servido de vehículo -de estrategia técnica- para suministrar soluciones a las necesidades de la Pintura y del Dibujo, para que éstos puedan ser multiplicados.

Asimismo, en sus momentos de máximo esplendor y autonomía, que encontramos sobre todo a mediados del siglo XX, en una primera fase, gracias al genial trabajo de artistas como Picasso o Miró, y, en una segunda fase, con las aportaciones de Jasper Johns, o Tápies, sus discursos estuvieron ligados a las corrientes formalistas de la época, lo que supuso un serio hándicap para poder seguir evolucionando como corrientes de pensamiento que diesen forma, durante la segunda mitad del siglo XX, al devenir de las nuevas corrientes y vanguardias, que eran mucho más conceptuales que aquellas.

Así, el campo de la Gráfica presenta en la actualidad varios frentes de acción, retos que le exigen separar su tradicional papel de “arte o técnica de apoyo” y de un carácter ciertamente formalista. Para ello deberá ser capaz de encontrar vías de acción –me atrevería a decir aún más: “maneras de repensarse”- que le permitan asumir conceptual, técnica y expresivamente, los fundamentos funcionales de las corrientes artísticas actuales. Por ejemplo, el arte contemporáneo ya no se piensa (se concibe a sí mismo) sin la influencia de lo virtual, de lo telemático, del constante y dinámico fluir por los diferentes dispositivos y sistemas en una especie de viaje rizomático, sin la posibilidad de la interacción, sin la superación de la fase representacional por una constructiva –binaria y digital-.

¿Puede entonces la Gráfica adoptar estas estrategias, estos mecanismos funcionales?

Ciertamente, desde sus programas y fundamentos actuales no. Desde sus inercias funcionales heredadas de la tradición del grabado clásico y la estampa (matriz, plancha, original, copia seriada, autoría, etc.), indudablemente no.

Pero, para repensarse, para poder alcanzar la necesaria autonomía programática y discursiva como corriente artística de pensamiento, ésta debe hacer proposiciones particulares, y debe hacerlas en un contexto de amplitud de miras que la ligaría a las dinámicas actuales de las artes. Todas ellas: música, artes escénicas, audiovisuales, hace tiempo que han asumido como propios estos planteamientos programáticos.

La Gráfica, si quiere seguir siendo aportativa y autónomamente pensante, como lo fue con Goya, Warhol, Rauschenberg, Johns o Tapies, no debe esperar a ser “utilizada” como brazo tecno-expresivo de otras corrientes. Y no nos estamos refiriendo sólo al ámbito de las “print-media” respecto a las artes conceptuales de finales del siglo XX, sino también a las que hemos bautizado recientemente como “gráficas digitales” en el contexto de ser vehículo tecno-expresivo de los procedimientos infográficos.

Debemos, pues, ser aún más ambiciosos y mirar más allá, hasta convertir a la gráfica en una “nueva” aplicación. Una que establece nuevos horizontes como:

- El arte escultórico que se dota de la nueva doble condición del espacio tridimensional digital: virtual-material y producido al mismo tiempo en el espacio representacional que define el dentro-fuera de la pantalla. La acción escultórica retroalimentaria “construcción-representación-reconstrucción” tendría desde esta nueva doble condición un camino perfectamente trazado y de un enorme potencial, tal y como lo demuestran los trabajos especulativos de artistas contemporáneos como Anish Kapoor con sus “gráficas tridimensionales”; esculturas ploteadas en 3D que trazan nuevos espacios topológicos sin renunciar por ello a principios básicos del grabado y de la estampa, como la reproductibilidad y la seriación.

- Las cartografías del espacio electrónico de la comunicación de la Red Internet roturadas por los nuevos trazadores gráficos informáticos como el *Web Stalker* de I/O/D, el visualizador-modelador del proyecto *Mapping the Web Infome* (que su autora, Lisa Jebrat, puso a disposición de numerosos net artistas para personalizar sus resultados), o la gráfica *Skitter* de la CAIDA (*Cooperative Association for Internet Data Análisis*). Todos estos trazaduras electrónicas generan hermosas gráficas digitales en tiempo real al poder cartografiar –visibilizar– el proceso-en-evolución de nuestro ser-estar-en-el-mundo planetario, asumiendo de forma natural la mayoría de los parámetros que las definen como líquidas, transparentes, virtuales, de profundidad infinita y tiempo no-linealmente expandido, a la par que interactivas y telemáticas.
- Las gráficas virtuales emanadas de las representaciones dinámicas y retroalimentarias que, en manos de creadores geniales –como Hoogerbrugge o James Patterson–, pueden llegar a “dibujar” mediante programas como Flash. Gráficas dinámicas que nos muestran obscenamente los procesos generativos de la forma como principio y final de toda representación. Su evolucionar gráfico por el espacio infinito, multidimensional y temporalmente expandido de la imagen binaria.
- La gráfica como pulsión eléctrica, sometida al continuo deambular por la pantalla informática en un movimiento eternamente autogenerativo, como en el caso de la pieza de animación “Electronic Performers”, de los franceses Aranud Ganzerli, Laurent Bourdoiseau, Jérôme Blanquet / Machine Molle<sup>7</sup>, que nos muestra la recreación sintética del origen de la vida como pulsión eléctrica que se va autogenerando en el devenir de su gesto en evolución.
- La gráfica como lenguaje constitutivo de las propuestas emanadas de la proyectación de las nuevas arquitecturas virtuales, como las gráficas de las arquitecturas líquidas de Marcos Novak, de las arquitecturas fluidas de Toyo Ito, o de las arquitecturas hiperdimensionales de Stephen Perrella.

---

<sup>7</sup>Pieza galardonada con una Mención de Honor en el concurso *CiberArts*, del Festival Internacional *Ars Electrónica*, en 2005).

Como vemos, cinco propuestas para una gráfica re-pensada, expandida, generadas a partir de una nueva e inédita autonomía funcional y amplificada en la asunción de los parámetros que rigen las nuevas prácticas artísticas en los albores del tercer milenio.

Cinco propuestas para avisarnos también -en el extremo opuesto- del peligro de aceptar alegremente -indiscriminadamente- como pensamiento gráfico autónomo a la fotografía química, o a la mal denominada “gráfica digital”.

Tampoco deberíamos confundir “impresión gráfica” con lo que en realidad no es sino la gramática emanada de las nuevas iconografías aportadas por las tecnologías de la imagen, sobre todo con las aportaciones de los nuevos imaginarios de la ciencia (ciencias médicas, espaciales, biológicas, etc.).

Pongámonos ahora, si quiera por unos instantes, un poco tecnicistas y honremos nuestra condición académica, para vérnoslas con la anteriormente citada gramática y con la sistémica. Utilicemos para ello estrategias provenientes de ciertas prácticas arqueológicas y su consecuente ambiente científico y conceptual. La intención no es otra que ser precisos con el lenguaje y con los conceptos subyacentes, de manera que obtengamos un poco de luz y de claridad en la organización del vasto campo que nos ocupa. Éste, desmantelado y puesto en crisis por el devenir de las vanguardias y sus sucesivas propuestas y proclamas, así como por la aparición de las nuevas tecnologías y los procesos tecno-científicos y todo su potencial tecno-expresivo, precisa de una urgente revisión y reordenación.

Es por ello que, en nuestro afán por actuar como “arqueólogos” de lo gráfico, deberíamos clarificar y profundizar en dos aspectos poco trabajados por los estudiosos hasta la fecha:

*La necesaria distinción actual entre “lo gráfico” y “la gráfica”.*

“**Graphein**” en griego significa “escritura”. Escribir. Dar forma. Verbalizar las ideas. Verbalizar las imágenes es, pues, escribirlas, darles forma visual. Todo lo que se verbaliza se convierte en gráfico (en escritura). Escribir puede ser una acción consciente o inconsciente, azarosa, automática o pre-organizada. Pero la escritura sólo puede ser un acto consciente, o conscientemente organizado.

Así, por ejemplo, la fotografía, o, dicho con mayor precisión, el acto de “fotografiar” –que significa etimológicamente “escribir con luz”- es, por un lado, un escribir automáticamente. Este “fotografiar” puede estar –o no- preorganizado, planificado. Pueden programarse sus condiciones de ejecución por parte del artista (al que no deberíamos llamar “fotógrafo”, por cuanto eso es función y propiedad del proceso mismo o de la máquina). Porque, en cualquier caso, el acto de “escribir con luz” se ha mecanizado y confiado a la máquina en su proceso de maduración a lo largo de su historia. La máquina de fotografiar es la que, al fin y al cabo, ejecuta la acción del “fotografiar” y, por tanto, la que escribe –al dictado o no del artista-. Así, el acto de fotografiar es siempre ejecutado automáticamente y sin consciencia de ello por parte de su ejecutora material, la máquina.

En el caso de la fotografía, además, nos surge otra peculiaridad –observada ya por Roland Barthes-: que esta escritura de imágenes (visualidad), utilizando la luz como herramienta del dibujar y como lenguaje del decir, es ejecutada en el espacio propio de su contenido. Atravesando sin dejar huella el plano de representación –como ya ocurriera con la vidriera gótica-, éste queda invisibilizado, sin marca alguna, sin heridas observables.

Tal vez por estas dos condiciones tan particulares de la fotografía y del acto del fotografiar, tan draconianas para un artista –que no para un documentalista-, es lo que le lleva a afirmar, derrotado, que “la fotografía química ha supuesto un lapso histórico en el discurrir de las prácticas

artísticas. Deberíamos haber obviado en el terreno de las prácticas artísticas ese fotografiar directo, automático, sólo documental, que es la fotografía química, y haber saltado directamente desde la pintura hasta la fotografía digital”. La enorme inteligencia del ¿fotógrafo? Joan Fontcuberta<sup>8</sup> –autor de este durísimo alegato- le lleva a descubrir, con decepción y sufrimiento, que fotografiar es un acto automatizado de un proceso –mecanizado casi desde sus orígenes- que sólo reclama la intervención de un empleado, de un asistente técnico (humano) cuando necesita predeterminar las condiciones del acto de “escribir”, convirtiendo a éste en un auténtico fotógrafo si es capaz de suplantar su mirada (cubierta de sensibilidad, inteligencia y capacidad de observación) en el objetivo de la cámara.

Por eso, la Fotografía, cuando ha querido ser un proceso ligado a las prácticas artísticas, ha recurrido a estrategias formales tales como “el desvelamiento” de las heridas -no observables- que ha dejado la luz proyectada a través del objetivo –o de la óptica- al atravesar las capas de gelatinas y emulsionar el fondo del soporte que la contiene. Ahí están para la Historia del Arte los intentos de los gemelos Starn en los 80 y su irrupción en la galería de arte de Leo Castelli con una fotografía llena de “heridas”, de “marcas visibilizadas”, para formalizar de esta manera, para verbalizar la escritura como lenguaje, como gesto. Y también, cuando ha recurrido a la manipulación del proceso de su “revelar” la luz para tomar prestadas las letras de esta escritura fotónica e invisible y forzar una gramática particular, en la que el artista completa, modifica o refuerza la “escritura” automática e inconsciente ejecutada por la máquina fotográfica, en un acto que podríamos definir como pintura; como, por ejemplo, en los trabajos de la artista española Ouka Lele.

Por ello, lo que hoy denominamos “fotografía digital” supone el rencuentro del artista con el acto de escribir, de manera que es habilitado por el proceso electrónico para visualizar una traducción (pre-programada y digitalizada) de esta “escritura visual”, antes de que ésta sea fijada (en su condición y naturaleza virtual).

---

<sup>8</sup> Quien fuera distinguido con el premio Nacional de Fotografía por su trayectoria artística con este medio de expresión.

Intervenir en el proceso del fotografiar es volver a ser cómplice del acto del verbalizar las ideas mediante imágenes y, por tanto, incorporar a la práctica artística el acto de “fotografiar” como un proceso tecno-expresivo más.

Esta reflexión supone la culminación de un proceso de consciencia (de poder y saber mirar en perspectiva) sobre las tecnologías artísticas (si es que estas dos palabras juntas pueden ser utilizadas con coherencia), en el que aún no habíamos podido recalcar, al cuestionar, con la aparición de la fotografía, los principios de la Gráfica, solidamente asentados en el territorio del Arte hasta la aparición de ésta, en el siglo 19.

Sólo la maduración y diversificación de los procesos tecnológicos del “grafiar mecánica o automáticamente” han permitido “revelar” esta consciencia sobre la evolución y la re-definición de lo gráfico y de su campo de acción específico.

Así, la invención de los procesos electrofotográficos de generación y reproducción de imágenes visuales, a principios del siglo XX, nos ofreció otra nueva perspectiva y nuevos argumentos para colaborar en el proceso de construcción de la situación de crisis frente a lo gráfico que hoy vivimos.

La “xerografía” –o “escritura en seco”- atiende técnicamente a una particular manera de “grafiar”, de “revelar”, de “desocultar poéticamente” la escritura de lo invisible que ha sido verbalizada por el efecto –propiedades- de la electricidad estática sobre una superficie particular. Proceso automatizado y ejecutado de manera inconsciente por una máquina (como es el caso de la fotografía) que, precisamente, hace bandera y santo y seña de su especificidad en la particular y puntual condición técnica de su particular forma de poner las marcas gráficas (de “transcribir”) sobre la plancha metálica, sobre el molde de impresión.

De esta forma técnica, se transcribe lo verbalizado sobre la placa sensibilizada electrostáticamente para, luego, con el desarrollo último de la mecanización (maquinización) de su proceso funcional, conseguir que dicha escritura –latente y eléctricamente invisible- sea transferida (por segunda vez durante el proceso) a la superficie de registro final (el papel, o similares). No ha habido pues contacto físico alguno (directo) entre la plancha intermediaria de estampar (el tambor fotoconductor) y el soporte final de la impresión. No es por tanto, una copia “húmeda”, sino “seca”. De ahí el término “**xerox-graphein**” –xerográfico-.

Pero, lo verdaderamente particular del proceso en su aspecto gráfico de registro es -ha sido-, sin duda, la manera en la que se ha realizado electrostáticamente el “desvelar” –revelar- la imagen a la que ha sido expuesto el proceso. La gráfica electrostática, entendida ahora como el acto de escribir la imagen-luz traducida al lenguaje de las marcas y de los signos que dejan las cargas de electricidad estática que la conformaron. Ésa es pues su peculiaridad gráfica, que en este caso, y a diferencia del acto de fotografiar, sí que va a dejar huella –marcas- en el soporte, distinguiendo perfectamente entre el continente y el contenido de la forma (de la imagen). [Carlson - Righi - Seleny - Slinger - Abdenour - Castagnoli - Alcalacanales]

Así, esta necesaria observación previa, de carácter técnico, que nos permite diferenciar entre el hecho gráfico del verbalizar (formalizar) la imagen y el hecho reproductivo de su estampación (impresión), nos conduce directamente al análisis de un segundo aspecto que, en la emulación del trabajo de “arqueólogos” de la gráfica que nos hemos propuesto realizar, se vislumbra como altamente clarificador para el establecimiento de las condiciones para una actitud gráfica en la contexto de la actual Cultura Digital:



*La idea de “estampar” o, más precisamente, de “imprimir”, no coincide necesariamente con la de “grafiar”, como ha quedado demostrado mediante los anteriores ejemplos de la fotografía digital, así como de las xerografías.*

En los procesos mecanizados que pretenden “grafiar visualmente” la imagen formal –sensible- de las cosas, y que han ido apareciendo y desarrollándose a lo largo de los siglos 19 y 20, fundamentalmente con la fotografía, la electrografía, la holografía y la infografía, se puede observar con claridad que la acción de grafiar –escribir- imágenes, no coincide con la acción de estampar –fijar éstas sobre una superficie estable-.

Esta afirmación nos permite comprender y analizar algunas de las particularidades de los nuevos procesos tecnológicos de la imagen que manejamos actualmente, y que precisamente van a establecer nuevas premisas (en algunos casos) y a ampliar –redefiniendo- (en otros) conceptos fundamentales como son el de “gráfica” y el de “estampa” (o impresión), para dirigirnos al encuentro de una potencial Teoría Contemporánea de lo Visual –monopolizada en la actualidad por los llamados *Estudios Visuales*-.

La gráfica se expande pues conceptual y funcionalmente en el contexto de los procesos y tecnologías electrónicos y digitales al proyectar el campo visual a través de la línea-tiempo, al atender al proceso como parte consubstancial del hecho artístico, al fijar en tiempo real el devenir de lo gráfico constituyéndolo como memoria automatizada del proceso de autogeneración, al grafiar –escribir- a distancia separando espacio-temporalmente este acto del acto de estampar -imprimir, reproducir-, o al virtualizar, desmaterializando, no sólo el proceso del “escribir” –grafiar-, sino el proceso del estampar -imprimir, reproducir-.

Así, el fijar sobre la rejilla digital en código binario lo verbalizado -lo escriturado-, no sólo habilita una gráfica multimedial, sino que se faculta a ésta para reproducir desmaterializadamente su proceso de “llegar a ser”, al igual que toda imagen expandida que pertenezca a la secuencia de imágenes que, como la escritura, se sucede sobre la línea espacio-temporalmente discontinua del fluir de lo virtual-virtualizado.

Esta argumentación permitiría incorporar por derecho propio al dibujo sintético, en movimiento, interactivo y autogenerativo, ejecutado mediante programas informáticos (como puede ser Flash) y reproducidos de manera dinámica en la pantalla de un ordenador o proyectado como luz-bit, dentro de una disciplina tradicional como es la del Grabado –ahora redefinida por su ampliación conceptual-.

¿Qué es entonces la “gráfica digital” sino la escritura, la verbalización visualizada mediante los lenguajes y códigos de representación de lo binario; cualquier gesto visual que acontezca en el territorio cartográfico de lo digital?

¿Qué es la estampa digital sino aquella fijación de lo grafiado por medio de códigos binarios?

[Tchalenko - Adam Lowe - Flyers]

Sin embargo, no caigamos en la trampa y nos confundamos: la única estampa -impresión- digital que existe es aquella que utiliza como gramática lo mecánicamente electrónico, o aquello que ha sido estratificado mediante la malla de puntos-píxel.

No podemos definir sin embargo como estampa o impresión digital, por ejemplo, aquel proceso de fijación sobre una superficie objetual y estable que ha utilizado para su formalización los procesos y convenciones de la fotografía química, aunque la imagen que se está imprimiendo haya sido

enviada directamente a la unidad de impregnación desde un ordenador o cualquier otro dispositivo electrónico o digital de creación o visualización, ni tampoco aquella cuya única “digitalidad” sea poseer una gramática visual iconográficamente “cibernética”.

Si estampar –imprimir- es dejar huella de lo escriturado sobre una superficie estable, la gramática de su impresión está estructurada sobre bits pixelizados y su superficie de representación queda pautada por la rejilla que retroilumina una pantalla de un ordenador informático, entonces, sólo entonces y como conjunción de estas tres premisas, podríamos establecer con propiedad que aquella gráfica que evoluciona dinámicamente sobre la línea espacio-temporal en su proceso de conformación –formalización- es verdaderamente una “estampa digital”. Pero eso sí, si además este proceso ha sido guardado en su memoria virtual (mediante el proceso funcional “*record + save*”) y se está reproduciendo continuamente. Es decir, si la estampa (la estampación, la impresión o registro de su escritura visual) se ha efectuado sobre una superficie física (en este caso el disco duro de un ordenador o cualquier otro soporte de almacenamiento informático) y su texto visual se reproduce (se visualiza) de forma continuada, pudiéndose así apreciar su gráfica (o proceso gráfico).

Tal vez, estas sutiles apreciaciones podrían soportar la construcción de un complejo mapa topográfico donde poder ubicar –redefinidos, actualizados- los conceptos de Gráfica, Gráfico, Impresión, Estampa, o Grabado.



Escrituras eléctricas, matrices intangibles, signos de luz;  
Escenarios gráficos en la cultura digital:  
Una vaga stampa para el tercer milenio.

En el universo infinito de lo visual, de lo gráfico, se abren siempre otras vías que explorar, novísimas o muy antiguas, estilos y formas que pueden cambiar nuestra imagen del mundo... Pero si el Arte no basta para asegurarme que no hago sino perseguir sueños, busco entonces en la ciencia alimento para mis visiones, en las que toda pesadez se disuelve. Al instante comprendí que esta breve reflexión poseía en sí misma todo un mundo de significados. En realidad, para construirla no había hecho sino trasladar una de las múltiples reflexiones que el escritor Ítalo Calvino había realizado en el contexto de sus *Seis propuestas para el próximo milenio*. Un conjunto de seis conferencias que el escritor italo-cubano escribió con el propósito de impartirlas en la Universidad de Harvard, al haber aceptado la Cátedra “Charles Eliot Norton Poetry Lectures” que implicaba el compromiso de impartir estas serie de conferencias a lo largo de un curso académico (concretamente durante 1985-1986) pero que, desgraciadamente, nunca llegó a pronunciar, pues murió meses antes de trasladarse a los Estados Unidos para tomar posesión de la misma. La frase concreta de Calvino –que yo acababa de parangonar extrapoladamente– estaba referida a la práctica de la literatura en el siglo XXI: “En el universo infinito de la literatura se abren siempre otras vías que explorar, novísimas o muy antiguas, estilos y formas que pueden cambiar nuestra imagen del mundo... Pero si la literatura no basta para asegurarme que no hago sino perseguir sueños, busco en la ciencia alimento para mis visiones, en las que toda pesadez se disuelve...”.<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup>CALVINO, I., *Seis propuestas para el próximo milenio*, Siruela. Madrid, 1998, p.23. La primera edición de estas *Seis propuestas*... fue publicada por Garzanti, Milán,1998.

Decidí pues adoptar el método investigador del escritor Italo Calvino con el propósito de tratar de afrontar una tarea similar en el territorio de lo visual -en general- y de la gráfica -en particular-. El resultado devino de asociar los parámetros y conceptos elaborados por algunos de los más relevantes escritores y filósofos que han tenido un mayor calado en el pensamiento actual, algunos de los cuales describen y revelan por sí mismos las condiciones y la fisonomía de la sociedad digital contemporánea y cotejarlos después en el contexto de las tres condiciones de todo sistema gráfico ; a saber: su *Peso*, su *Estructura* (formal y funcional) y su *Ambiente* (visual).

Pensé que lo más útil sería comenzar por confeccionar una Lista Indexada basada en la enumeración de propiedades asociadas a las tres condiciones descritas. Una relación que por sí misma pudiese describir y caracterizar a lo que podríamos denominar como el Sistema Gráfico que hegemoniza la representación visual a comienzos del siglo XXI, y que está iluminado por la sociedad digital y sus cyberculturas.

De esta manera, su *Peso* quedaría asociado a parámetros adjetivables tales como lo Líquido / Fluido (como Sygmunt Bauman Acuña), lo Leve / Liviano (en palabras del propio Ítalo Calvino), o lo Infinitamente Minúsculo (que preside el peso de la gravedad en el mundo microscópico (ATC); su *Estructura* se abre hoy a nuevos conceptos filosóficos, como las Esferas (Peter Slöterdijk), lo Rhizomático (de Guattari y Deleuze), lo Versátil (según hemos aprendido de las Ciencias de la Naturaleza y el Hombre), así como la Fragilidad / Movilidad / Entidades Sutiles (propiedades inherentes a todas las estructuras virtuales); Por último, el *Ambiente Visual* de los actuales sistemas gráficos, que viene presidido por el Ruido / Interferencia (descrito por Abraham Moles), por lo Difuso / Poluto (patrimonio de los entornos digitales y que han permitido la disolución de las fronteras antaño claramente delimitadoras de territorios gráficos y sus fronteras), en definitiva, por esa Renovación de los

imaginarios colectivos, por ese “Mirar con otros Ojos” (tal y como nos proponía Marcel Proust a través del viaje por el camino de Swann).

De esta manera, el conjunto de estos conceptos (o preceptos) constituye en sí mismo un más que fiable y sólido armazón con el que emprender el complejo análisis prospectivo que nos establecerá las bases para la construcción de todo aquel Sistema Gráfico capaz de afrontar la representación visual de nuestro siglo XXI.

Comencemos pues por la realización del ejercicio intelectual que supone la descripción pormenorizada de cada uno de éstos parámetros:

### *Visibilidad*

*Pero esas llamas arrojan, no luz,  
sino oscuridad visible.  
Fernando Pessoa.<sup>10</sup>*

Los seres humanos, por supuesto, siempre habían percibido su mundo como un complejo conglomerado de realidades fabricadas más que como aquellas que resultan fácilmente accesibles a través de los sentidos (p.e. la realidad sobrenatural, la mítica, o la religiosa). Pero dos diferencias principales separan estas antiguas realidades “laterales” de la realidad tecnológica: 1. A través de sugerir la existencia de dimensiones diferentes, estas realidades siempre se mantienen en contacto con la realidad biológica y existen esencialmente para poder actuar sobre ésta (se invoca a los dioses para que le ayuden a mejorar su vida). 2. Estas realidades paralelas –producto de la imaginación humana- tienen un objetivo específico: hacer visible lo invisible y coherente lo incomprensible. De hecho, estas realidades paralelas eran esencialmente la extensión de la realidad biológica dentro del mundo de la perplejidad. Pero hoy la tendencia es muy diferente. De hecho, la realidad tecnológica rodea el mundo y sus diferentes niveles de realidad tan completamente que se extiende a sí misma dentro de la realidad biológica, transformando a ésta en meras ilusiones.

---

<sup>10</sup>PESSOA, F., *La hora del diablo*, Acantilado, Barcelona, 2003, p. 9.

Ítalo Calvino, se proponía en sus *Seis propuestas para el próximo milenio* “demostrar cómo el discurso por imágenes, típico del mito, puede nacer en cualquier terreno, aun en el del lenguaje más alejado de cualquier imagen visual, como el de la ciencia hoy. Incluso al leer el libro científico más técnico o el de filosofía más abstracto se puede encontrar una frase que inesperadamente sirva de estímulo a la fantasía figurativa.”<sup>11</sup> Incluyó pues la *Visibilidad* en su lista de valores que se han de salvar en el próximo milenio durante la transición de una cultura a otra, pensando en una “posible pedagogía de la imaginación que nos habitúe a controlar la visión interior sin sofocarla y sin dejarla caer, por otra parte, en un confuso, lábil fantaseo, sino permitiendo que las imágenes cristalicen en una forma bien definida, memorable, autosuficiente, ‘icástica’ ”<sup>12</sup>. Este “cristalizar en una forma bien definida” es el que nos interesa para nuestros propósitos de visualizar las condiciones de esta nueva representación gráfica que ahora presentamos. Tal vez este sea un propósito para una Gráfica de la época de madurez digital. Esa que estamos ya en condiciones de inaugurar tras más de cuatro décadas de primitivismo electrónico tecno-expresivo.

Pero además, una que sea capaz de proponer imágenes icásticas, esto es, naturales, sin adornos. Una gráfica digital sin adornos sería aquella que no se deja seducir por el deslumbramiento de lo tecnológico. Aquella que supera la época iniciática y primitiva marcada por la magia y por la sorpresa ante la novedad.

### *Levedad*

A través del proceso gráfico inaugurado por el programa de las manzanas de Cézanne tratando de alcanzar su liviandad al exudar sobre el lienzo la memoria de su movilidad, a través de esa “gráfica/*síndone* santa” que celebra su modernidad expresada en la fijación de la levedad del instante

---

<sup>11</sup> CALVINO, I., *Op. Cit.*, p. 96.

<sup>12</sup> Icástica: “Referido a la representación de los objetos. Natural, sin adornos.” RAE.



gráfico a través de la luz capturada por la memoria química del rayograma o del dibujar fotogénico de Talbot, así, de esta manera, inauguraba el siglo XX el programa gráfico de la levedad, abriendo la carrera por alcanzar el actual estado de modernidad líquida, que es depurado hasta los tuétanos a través de la estructura intangible de lo binario.

Ahora, cuando ya por fin el signo es desnudado de todo peso, de toda gravedad, alcanzando el estado de máxima fragilidad mediante su ser digitalizado, es cuando este signo gráfico asiste como protagonista al banquete que celebra los esponsales entre la escritura, el tiempo, la ecuación, el signo y la señal.

*Poso.* Desde su extrema levedad como residuo, lo gráfico alcanza –a través de su naturaleza digital- ese anhelado estado formal presidido por lo liviano, lo aéreo, lo frágil y sutil, lo móvil y cambiante. Ese *poso* que encontramos, por ejemplo, en las huellas casi invisibles de las transferencias de Jesús Pastor, que, en su extrema levedad, consiguen quedar fijadas –roturadas- sobre la piel frágil, etérea y transparente del cristal que la sustenta. También en las retículas gráficas construidas a partir de un complejo entramado de delicada y transparente tridimensionalidad que el artista Jaume Plensa consigue al despojar de toda piel el volumen opaco, pesado y estático de la materia escultórica, permitiendo así el desvelamiento de lo estructural y lo mínimo, para convertir el voluminoso objeto en pura entidad gráfica, transparente, liviana y dinámica. También podemos encontrar ese poso en la levedad precisa e incorpórea de las arquitecturas líquidas, en su intento por “dar forma y estructura” al no-espacio electrónico de la Red para hacerlo habitable.

## Multiplicidad

*El arte digital, como la realidad híbrida,  
es infinitamente multiplicable,  
pero está exento de todo linaje  
pues ninguna característica permite distinguir  
el original de sus copias*

Ollivier Dyens<sup>14</sup>

El principio de la multiplicidad da origen a la genealogía de lo gráfico como estampa, desarrollado desde el concepto tradicional de *matriz* con el propósito de asegurar la reproductibilidad de la imagen a partir del proceso objetivable de la técnica. Una técnica que ha estado –hasta hace poco- basada en los principios físicos de la mecánica, y que ha dotado a la reproducción de la imagen de un corpus experimental que asegura un desarrollo normativizado en su diversificación (mediante de los diferentes métodos o procesos tecno-expresivos), acompañando la evolución del pensamiento de la sociedad occidental a lo largo de sus ya más de cinco siglos de evolución y maduración formal y procesual.

Sin embargo, con la introducción de los fundamentos electrónicos de lo digital a finales del siglo XX, el proceso de la reproducción basado en la matriz física –objetual- será sustituido por el de código programativo, que es ahora el que –desde el reino de lo intangible binario- nos asegura el principio objetivable de la reproductibilidad, ahora no sólo de la imagen, sino de cualquier entidad o lenguaje (sonido, movimiento, etc.).

El concepto de *código* (en su sentido programativo) como matriz reproductiva permite por ende la incorporación a los principios fundamentales de la multiplicidad de los parámetros que definen la

---

<sup>14</sup> DYENS, O., “La Realidad Híbrida”. En *Hybrid. Living in paradox*, Ars Electrónica, Linz, 2005, p.48. [Traducción libre de José R. Alcalá.]

cultura de lo digital, tales como interactividad, dinamicidad (o imagen-en-proceso), ubicuidad, virtualidad, multimedialidad, o heterogeneidad.

Por otra parte, ya no se trata sólo de comprender el poder y las consecuencias de la multiplicación de la imagen como estrategia para la desmantelación del aura del objeto artístico, sino de asumir que el periodo de transición de la vieja cultura analógica -objetual y aurática- hacia la emergente digital -virtual y massmediática- acaba de concluir (como evidencia, por ejemplo, la dirección tomada recientemente por los responsables de la Real Academia Nacional de las Bellas Artes hacia el desmantelamiento de la Real Calcografía Nacional). Así, en el nuevo ambiente gráfico no encontramos ya signos que nos puedan remitir a objetos originales, ni tan siquiera como matrices que devengan copias o reproducciones. La imagen ahora funciona *per se*, es genéticamente múltiple, sin referencia alguna a un origen gráfico. Esta es sin duda la razón subyacente que desemboca en la obsolescencia de las instituciones que antaño velaban por el proceso multiplicativo de la imagen y de sus cualidades y calidades gráficas. Sólo en una época como la recién inaugurada, en donde la mirada sensible no posee siquiera una vaga rémora –o melancolía- por el viejo original -de matriz conceptual y de valores hápticos-, la sociedad se permite prescindir de las Academias de la Reproducción y de la Gráfica objetual.

Pasamos pues de lo múltiple a lo desaturatizado, de la cultura de los objetos a la cultura líquida, de Walter Benjamin a Zygmunt Bauman.

*Exactitud*

*De ahora en adelante,  
el elemento fundamental de estas nuevas tecnologías  
no será nunca más la habilidad de la mano,  
sino la exactitud de la materia herida por la luz*

*Gilles Multigner*

Con lo digital no sólo amplificamos las condiciones perceptibles de lo gráfico, tal y como nos propone ese nuevo régimen móvil y heterodoxo de visibilidad que acabamos de analizar, sino que inauguramos nuevos ambientes funcionales, como, por ejemplo, el que preside la Exactitud. O más bien deberíamos decir, recuperamos, pues éste había presidido también épocas gemelas de nuestra historia, como fue la del Renacimiento, donde el punto de fuga homocéntrico –y todo su sistema técnico perspectivo- proporcionaba una *exactitud* en el “crear y el construir” de gran similitud al actual digital. Hoy día, *exactitud* es un sustantivo que se relaciona con la técnica informática y, en general, con el paradigma científico. Que acontece durante o como consecuencia del proceso del construir en pantalla. Que surge a resultas de las nuevas posibilidades gráfico-formales, como retocar o mejorar, gracias a ese siempre posible “volver atrás”, a ese retroceder natural de la infografía.

*Cartografías de la Red.* ¿No es acaso el actual impulso cartografiador de nuestra sociedad la expresión de la inseguridad respecto al entorno, respecto a la realidad que nos rodea y que se torna ahora borrosa, imprecisa, indefinida, nuevamente desconocida? ¿No es acaso ese gesto carto-grafiador un intento desde la creatividad por la desocultación de los territorios gráfico-mentales y sensibles para conseguir satisfacer nuestra anhelo y nuestra necesidad biológica por “pisar tierra firme”? ¿No representa también acaso una expresión sensible de la necesidad de formalizar –desvelando, poetizando- todas esas geografías invisibles, desconocidas, recién conquistadas? Si

Dibujar es saber ver, conocer con exactitud –cartografiar- es “tomar posesión”. Entonces, ¿qué sucede en el territorio de lo sensible cuando todas esas nuevas e inéditas gráficas –formalizadas como marcas, heridas o señales de las cartografías de ese espacio electrónico del que nos hemos dotado y que todavía no sabemos habitar- se nos revelan como inéditos paisajes de naturaleza líquida, soportadas por una estructura liviana, móvil, versátil, borrosa? ¿Acaso no nos están desvelando, formalizando, poietizando la orografía cartográfica de un territorio tan inestable como fluido, tan impreciso como cambiante?<sup>15</sup>

Mediante la exactitud, todo este ingente trabajo gráfico se esfuerza, al igual que lo hacen las palabras, “por expresar con la mayor precisión posible el aspecto sensible de las cosas”. Precisión, sin embargo, no significa en el contexto artístico la exactitud de los lenguajes científicos, sino esa otra exactitud que es perseguida -apasionada pero melancólicamente- como un deseo quimérico por parte del artista plástico y que, gracias a Giacomo Leopardi, Calvino consigue para fortuna nuestra relacionar con el concepto de lo vago: “(Señalaré de paso que el italiano es, creo, la única lengua en la que “vago” significa también gracioso, atrayente: partiendo del sentido original *wandering* [vagar], la palabra “vago” lleva consigo una idea de movimiento y mutabilidad que en italiano se asocia tanto con lo incierto y lo indefinido como con lo gracioso, lo agradable.)”<sup>16</sup>. Y es precisamente esta idea de movimiento y mutabilidad asociada a lo incierto y a lo indefinido lo que curiosamente sitúa Exactitud en las coordenadas que bien podrían definir esta *Vaga Stampa* que andamos buscando con ahínco y desorientación en estos comienzos del siglo 21. Una estampa “del movimiento” y, por qué no, “en movimiento”. Una estampa mutable, en plena transformación, esto es, en proceso y del proceso. Una estampa de imagen incierta y en gráfica indefinida. Calvino nos conduce por los pasajes del *Zibaldone* a la búsqueda de lo indeterminado, que con Leopardi “se convierte en observación de lo múltiple, de lo pululante, de lo pulverulento...”<sup>17</sup>.

---

<sup>15</sup> Como por ejemplo la Skitter Graph de la CAIDA Association, el traza-rutas de I/O/D, o el programa *Mapping the Web Informe* de Lisa Jebratt).

<sup>16</sup> CALVINO, I., Op. Cit, p. 69.

<sup>17</sup> *Ibidem*, p. 71.

Para Italo Calvino, la exactitud en la construcción del lenguaje literario significa “sobre todo tres cosas:

- 1) Un diseño de la obra bien definido y bien calculado;
- 2) La evocación de imágenes nítidas, incisivas, memorables; (...)
- 3) Un lenguaje lo más preciso posible como léxico y como expresión de los matices del pensamiento y de la imaginación.”<sup>18</sup>

A partir de estos tres presupuestos, Calvino observa cómo su búsqueda de la exactitud “se bifurca claramente en dos direcciones. Por una parte, la reducción de los acontecimientos contingentes a esquemas abstractos con los que se pueden efectuar operaciones y demostrar teoremas”<sup>19</sup>, tal y como es perceptible en el graficar mediante procesos informáticos –y su reducción a códigos binarios-; “y, por otra, el esfuerzo de las palabras por expresar con la mayor precisión posible el aspecto sensible de las cosas.”<sup>20</sup>. Qué duda cabe que este actuar con la precisión, con la exactitud que sólo se logra desde el talento del creador genial, del artista con mayúsculas, es común tanto a la literatura como cualquiera de las demás artes.

### *Polución / Ruido*

Pero, una exactitud que, se acometa desde el impulso que sea, sin embargo, y como apunta el propio Calvino, “nunca llegará a la satisfacción absoluta: uno, porque las lenguas naturales dicen siempre algo *más* de lo que dicen los lenguajes formalizados, entrañan siempre cierta cantidad de *ruido* que perturba la esencialidad de la información; el otro porque, al expresar la densidad y la continuidad del mundo que nos rodea, el lenguaje se muestra fragmentario, con lagunas, dice siempre algo menos respecto a la totalidad de lo experimentable.”<sup>21</sup>. Sin embargo, ¿acaso no es este ruido que trataba de apuntar Abraham Moles el que define precisamente la esencia formal y estructural de la imagen digital?

---

<sup>18</sup> *Ibidem*, p. 67-68.

<sup>19</sup> *Ibidem*, p. 82.

<sup>20</sup> *Ibidem*, p. 82.

<sup>21</sup> *Ibidem*, p. 83.

¿Acaso no será objetivo último del arte digital el dibujar ese “rumor distante” del que nos habla Ollivier Dyens y mediante el cual tratamos de representar con apremio –desvelando *poiéticamente*- esa todavía hoy inasible, compleja y amorfa Realidad Híbrida que habitamos como la única posibilidad coherente de ser-en-el-mundo contemporáneo, y que está por otra parte llena de una creativa melancolía? Tal vez, Dyens esté, sin pretenderlo, contestando a Calvino al ofrecer evidencias de que las artes visuales, a pesar de haber estado soportadas tradicionalmente sobre esos “lenguajes formalizados” de los que nos habla el escritor italiano, con la llegada del ambiente digital y ese *ruido* implícito que “perturba la esencialidad de la información” puedan ser capaces de “decir *algo más*”, tal y como lo han hecho desde siempre las lenguas naturales.

Ahora bien, aún siendo esta premisa cierta, no debemos olvidar que -tal y como aclara Dyens-, “El arte digital no puede aspirar a la narrativa clásica dado que no es ni centrípeto ni casual, por lo que no puede ser relacionado con un tiempo y espacio específicos, ni ligado a geografías o culturas particulares. El arte digital, como la realidad híbrida, es la expresión de la Desterritorialización. No puede reclamar territorio, ni delimitación de territorio, ni poseer un espacio ni una geografía, ni poseer un lenguaje particular. Ambos son inasibles e infijables, inciertos y quebradizos. Sí, en el arte digital, como en todas las artes, oímos, vemos y percibimos las fuerzas de la melancolía y de la desesperación, algunas veces placenteras y erotizadas, que impregnan todos los comportamientos humanos. Pero el arte digital nos ofrece éstas a través de la Desterritorialización de su narración, a través de un discurso desprovisto de origen y causalidad, libre de las delineación del tiempo, el espacio y la historia contada. El trabajo del arte digital no cuenta una historia, la susurra, ofrece instantáneas, sombras abocetadas; no narra demasiado por cuanto que espera los rumores distantes del mundo, actualizándolos. El arte digital

es el arte de la enajenación, el arte del exilio, la nostalgia de un mundo que siente cómo se desvanece lentamente. Nos ofrece trabajos efímeros, contando historias que sólo pueden tener sentido más allá de los ápices de la perspectiva.”<sup>22</sup>

### *Accidente*

Pero nuestra *Vaga Stampa* tropezará también indefectiblemente, como una consecuencia formal de su acontecer tecno-funcional, con lo fortuito. El puro accidente en su concepción estratégica, tal y como fue concebida e instaurada por el *Pop Art* como principio y agente promotor de su actividad del representar. Algo que, no nos olvidemos, estuvo ya implícito en la actividad de grabador desde sus mismos inicios. Un accidente en su sentido heideggeriano del Desocultar. Ese desvelar *poiético* que se encuentra también en el proceso tecno-funcional de la *vaga stampa* digital, y que marca, incide, hiere, rotura, dibujando desde la potencialidad de la plancha virtual en esa matriz intangible con el propósito de revelar, de desocultar todo lo que el accidente encuentra en su proceso fortuito, azaroso.

Aquí encontramos un nuevo indicio –anticipador– de esa Realidad Híbrida que es patrimonio de la Sociedad Digital que habitamos. Precisamente en ese diálogo con la máquina como extensión tecnológica de la realidad biológica, como “percepción del mundo a través de los sentidos, tanto humanos como no-humanos (incluidos los “sentidos” científicos y de la máquina).”<sup>23</sup>. “Para la realidad híbrida, las estructuras de la vida, la inteligencia, la conciencia e, incluso podríamos afirmar que del alma, son ininteligibles sin la ayuda de otros “sentidos” (los referidos a las máquinas, la ciencia, las matemáticas, etc.)”<sup>24</sup>. Así los “sentidos wvde la máquina” –de esa máquina automática– a los que alude Ollivier Dyens colaborarán ahora en la construcción de la obra híbrida, de la que es tecnológicamente protésica, mediante la generación de marcas, heridas y huellas gráficas que,

---

<sup>22</sup> DYENS, O., Op Cit, P.48.

<sup>23</sup> *Ibidem*, p. 45.

<sup>24</sup> *Ibidem*, p. 47.



de forma fortuita, aleatoria, no prevista -a veces inesperada-, aparecen en su devenir procesual como Accidente.

Pasamos pues de lo pulverulento a la herida, a la huella, de Tàpies a los Gemelos Starn, y de éstos a los errores funcionales de las máquinas y al *Viral Art*.

*Azar y Caos*. Gracias a la extensión (de gran calado lingüístico) propuesta anteriormente en torno a la desviación del concepto de matriz reproductiva hacia el campo de la intangibilidad programativa, el concepto de Accidente puede ser ahora vinculado a los principios matemáticos del Caos y de lo aleatorio casuístico.

En este sentido, los accidentes gráfico-formales que devienen como consecuencia de la utilización interactiva y *on-line* de los diferentes modelos matemáticos como, por ejemplo, los que construye programativamente (desde el concepto filosófico del *Caos*) el creador digital colombiano Santiago Ortiz y que pueden ser utilizados a través de su *Bestialab* ubicada en su página *Bestiario.org*<sup>25</sup>, muestran de manera ejemplar (por su claridad y eficacia) esta compleja idea de matriz reproductiva asociada ya a los principios tecno-funcionales y conceptuales de la cultura digital actual.

Así mismo, podríamos definir también conceptualmente como matrices reproductivas de los entornos digitales a los programas informáticos decodificadores tales como el *Qr Code Generator* de Kaywa<sup>26</sup> y su lector electrónico asociado, el *Kaywa Reader*<sup>27</sup>, basados ambos en la tecnología reproductiva de las matrices *bitmap* (mediante la gráfica del píxel) y en los principios programativos de reconocimiento digital que soporta el modelo representacional computerizado de la *Mixed Reality* (o Realidad Aumentada).

---

<sup>25</sup>“Creamos espacios que son instalaciones interactivas, resultado de la fusión entre modelos matemáticos, tecnología multimedia y arquitectura efímera.” Santiago Ortiz. *Bestialab*. | <http://www.bestiario.org> ].

<sup>26</sup><http://qrcode.kaywa.com/>

<sup>27</sup><http://reader.kaywa.com/>

## *Movilidad*

La velocidad, como paradigma de la sociedad post-industrial ha dado paso a la movilidad y a la ubicuidad. La gráfica adopta ahora la movilidad gracias al desmantelamiento del peso gravitatorio de su fisicidad. La levedad posibilita una gráfica móvil, dinámica, fluida, en transición permanente. La pantalla electrónica, como himen gráfico retroiluminado, genera signos visuales que no son sino huellas, rastros visibles de la penetración de la mirada en constante transición por el del viaje retroalimentario dentro-afuera de lo electrónico. Ésta, no sólo representa la fragilidad del nuevo mundo sensible, sino que soporta el movimiento y la apariencia múltiple de la forma cambiante que preside el ambiente gráfico actual. Y lo hace además en el “tiempo real” prácticamente instantáneo del fluir del Espacio Electrónico de la Comunicación y la Información –y de su Red Internet-, que es el verdadero motor, el corazón hegemónico de lo visual contemporáneo. La visibilización de su pulsión traza gráficas dinámicas, etéreas, cambiantes, exactas, dibujadas en el aire con la precisión de la luz y de lo electrónico binario.

Es esta movilidad, en su permanente “estar-en-transición” la que hace alcanzar a la gráfica su estado actual de heterogeneidad. Heterogeneidad en el signo, en el lenguaje, heterogeneidad en su fluir grácil, nervioso, ajetreado, con una aceleración políglota donde el babel intercultural contemporáneo es raíz y consecuencia de todas las heterodoxias.

Pasamos ahora de Rauschenberg y Polke. De éste al diseño digital de intangibles, para recalcar finalmente –por ahora- en las “minimaciones” en Flash interactivo y on-line.

*He llegado ahora del no-ser, y he visto y he oído.  
Contemplo el misterio de las orillas de la vida  
y existe ante mí, oculto y deslumbrante.  
Las cosas existen en el fulgor de la luz,  
se agitan un poco en la vibración del aire.  
Desde fuera, no saben que las miro ni que las escucho.  
El misterio se abre ante mis ojos y asisto un instante a la revelación del ser.  
No contaban conmigo y se cumplían por sí mismos en la obtusidad de existir.  
No tienen por qué ni para qué en el absoluto en el que son.  
Pero yo he visto y he oído. La luz, el sonido.  
e inmediatamente he tejido sobre ellos una red  
que los aprisione en mi saber y para que  
existan en la creación de mi entendimiento.  
Es una red que los envuelve por todas partes como un vuelo.  
Pero la traspasan sin entender que yo pueda entender.*

*Vergílio Ferreira*<sup>28</sup>

Al preguntarnos qué es lo que nos seducía gráficamente en el siglo XX que hoy ya no nos seduce, la respuesta nos remite sin lugar a dudas a un conjunto de sensaciones asociadas con el placer estético fundado sobre los valores hápticos que devenían de una percepción visual que asociaba la mirada al sentido del tacto y que, por tanto, tomaba como modelo la experiencia del objeto físico. Los sucesivos programas de las vanguardias artísticas del siglo XX consiguieron desmantelar la imagen analógica en su estabilidad narrativa, proponiendo una sucesión de imaginarios que fueron desnudando la imagen de todo valor iconológico, hasta dejarla en puro gesto gráfico. Este gesto sólo puede ser investido de valor artístico en la medida que soporte otras funciones representacionales que describan o desvelen una realidad ligada a nuevos imaginarios. Ahí es donde la abstracción, no como movimiento artístico, sino como ecosistema conceptual de la realidad visual trabajó -durante la segunda mitad del siglo XX- como soporte del nuevo gesto gráfico. Ésta encontró sus herramientas

---

<sup>28</sup> FERREIRA, V., *Pensar*, Acantilado, Barcelona, 2006, p.59.

operativas, entre otras, en la Ciencia y en sus imaginarios inéditos de lo infinito y lo microscópico. También utilizó las bases conceptuales de otras culturas entonces recién descubiertas por Occidente, como en el caso de la aproximación *Naij* a la forma de las africanas, o recuperando de las orientales el sentido envolvente y totalizador de la sensorialidad de lo caligráfico (que envuelve a la escritura en un sistema de gesto global), y que, como tal, fue abandonado por la sociedad occidental al confiar el sistema escritural al libro emanado de la imprenta de tipos móviles de Gutenberg.

Sin embargo, y a pesar de todas estas modificaciones sustanciales en su sentido cultural, algo había permanecido invariable en la sociedad occidental hasta bien entrado del siglo XX: la celebración de lo háptico y su potente tactilidad presidiendo el ambiente gráfico general. Último bastión de arte occidental, que será por fin neutralizado por la emergente cultura de lo digital, que, en los albores del siglo XXI, construirá un nuevo ambiente gráfico cuyos valores van a ir sustituyendo progresivamente a aquellos que, durante casi cuatro siglos, presidieron la mirada gráfica, y que ahora empiezan a mostrar señales de agotamiento e inoperancia. En su camino hacia su desaparición y obsolescencia, el arte gráfico objetual que se aposta ya en el umbral del nuevo milenio comienza a perder peso, gravedad, solemnidad, esquematismo, abandonando la lentitud y la observancia, la fisicidad y su poder abstractivo.

Esta nuestra *Vaga Stampa* del siglo XXI no es sólo residuo, accidente, multiplicidad o exactitud visible, como hemos analizado pormenorizadamente, sino también ruido y memoria de lo formal, tal y como anticipaban ya las marcas y señales gráficas roturadas mecánicamente en las formas faxeadas de Warhol y Beuys a finales de los años 70 del siglo pasado, y que tuvieron continuidad y consecuencia en las investigaciones formalistas de los artistas de la electrografía y del *Copy Art* durante las dos décadas posteriores, hasta alcanzar por fin el actual estado de modernidad líquida.

Todos estos nuevos procesos proporcionan un complejo conjunto de operaciones gráficas iniciado con el programa cubista de Cézanne y que, con la llegada de lo digital, consigue finalmente aunar la levedad y la fragilidad, el movimiento y lo instantáneo, lo estructural y lo microscópico, la impoluta pureza y la contaminada heterodoxia del signo transmutado, bastardeado, mixtificado en su pulverulento viaje por los diferentes dispositivos y lenguajes.

El manual de la *Gráfica Líquida* que hemos propuesto como *hoja de ruta* para el comienzo de este nuevo milenio desvela la condición híbrida del signo actual. Así pues, el consecuente proceso de dismantelación del dibujar clásico es consecuencia, no sólo de las propuestas conceptuales aportadas por las filosofías de las posguerras y por los programas de trabajo de campo de las vanguardias artísticas del siglo 20, sino también de las investigaciones visuales operadas por científicos, diseñadores, publicistas e ingenieros en los laboratorios de las tecnologías de la era electrónica contemporánea. Es por tanto un proceso colectivo lo que nos lleva a incluir en la nómina de los agentes productores de lo gráfico disciplinas que recuperan el perfil heterodoxo e interdisciplinar de los artistas que inauguraron la era moderna de nuestra civilización occidental, hace ya más de seis siglos.

Así pues, podemos concluir augurando para el siglo XXI una *Gráfica de lo Invisible*, una Gráfica de las infinitas potencialidades imprevisibles, así como una *Gráfica de la Nada*, que beben todas ellas de la percepción de lo infinitamente minúsculo, móvil y leve, tanto si acontecen en la magnitud corpuscular de lo microscópico como en el infinito universo, pues, como observaba Calvino: “La poesía de lo invisible, la poesía de las infinitas potencialidades imprevisibles, así como la poesía de la nada, nacen de un poeta (Lucrecio: De *rerum natura*) que no tiene dudas sobre la fisicidad del mundo.”<sup>29</sup>

---

<sup>29</sup> CALVINO, I., *Op Cit*, p. 24.



## Narratividad digital. Evolución de las poéticas de la representación en la cultura digital.

Qué duda cabe de que las herramientas que los artistas han ido empleando para el desarrollo de las formas digitales han dejado una impronta en sus respectivas propuestas discursivas.

Resulta innegable la honda influencia que dejaron las propuestas de los pioneros de la infografía durante las primeras décadas –60 y 70-, cuyos lenguajes acusaron el efecto demoledor de sus primitivos –y toscos- sistemas constructivos. Basadas en la geometría de vectorización de la forma, estas primeras infografías debían ser visualizadas a través de pantallas monocromáticas atonales –generalmente mediante el fósforo verde- y materializadas a través de la impresión en papel de gruesos puntos grises que ”dibujaban” aquellas primitivas impresoras matriciales.

La tendencia del arte electrónico actual hacia la simulación representacional como ambiente discursivo hegemónico es deudora del poder de procesamiento de las computadoras durante la recién inaugurada etapa de madurez tecno-expresiva de la electrónica, así como de las características formales de sus dispositivos tecnológicos de visualización y representación de la información alfanumérica, que reducen –sometiendo- la imagen que se formaliza –visibiliza- a un micrométrico e imperceptible mapa de bits, cuya topografía es esencialmente bidimensional<sup>30</sup>. Algo que no era posible con la tecnología disponible en la década de los años 60 y 70 del siglo XX, y que forzó a los artistas e investigadores visuales a tomar otras

---

<sup>30</sup> A pesar de la “profundidad” del color que cualquier sistema informático de visualización actual puede generar mediante sus potentes tarjetas gráficas o de video (capaces de procesar más de 24 bits por pixel de la información lumínica), éstos poseen importantes limitaciones que se atisban tecnológicamente insalvables. Así, por ejemplo, todos los programas que gestionan la traducción del sistema tricrómico aditivo de la luz emitida en la visualización de la información alfanumérica a un sistema cuatricrómico sustractivo en el proceso de su impresión materializada, lo hacen básicamente operando mediante proposiciones comparativas que asignan un determinado color plano –sin profundidad- de la paleta cromática que manejan, que puede ser obtenido mediante la mezcla de los colores básicos que gestiona el dispositivo de impresión conectado a la computadora, independientemente de cuál sea su sistema técnico funcional y de la sofisticación –madurez- de su tecnología.

direcciones, no sólo formales, sino también discursivas. Éstas resultaron de alguna manera más “ortodoxamente” digitales en sus conceptos y desarrollos, produciendo así un arte mucho más consecuente con sus premisas y fundamentos tecno-expresivos que bien podríamos calificar como digitalmente “más puro” .

Pero el poder hegemónico de los lenguajes fotográficos como tendencia representacional a lo largo de todo el siglo XX, no nace con la fotografía; ésta ya estaba profundamente implementada en la psicología creacional de los maestros flamencos del siglo XVI <sup>31</sup>. Es más, podríamos afirmar que la invención de la cámara fotográfica no hace sino culminar –gracias a la implementación de un proceso automático- el desarrollo de ese “pensamiento fotográfico” que había presidido las estrategias pictoricistas de los maestros del arte occidental de los últimos cuatro siglos.

Esta tendencia no se romperá con la aparición de la tecnología digital, ni tampoco –como suele suponerse- con la desacreditación de la fotografía como documento; simplemente, y después de un breve lapso histórico de pensamiento alternativo al fotográfico por imperativo de la limitación de una tecnología primitiva e inmadura, el arte va a recuperar su ambición –su tendencia inercial- por alcanzar un naturalismo pleno, aunque en este caso, y dado su potencial representacional, éste será orientado hacia la ritualidad ancestral de la magia y de la seducción por lo desconocido o lo incomprensible. Estamos por tanto nuevamente frente a un arte que esconde trucos y muestra sus sorprendentes –por inéditos- efectos dentro de un contexto de representación ritualizada, donde el espectador es la presa a convencer –a engañar- por el efecto de una seducción perceptiva y sensorial soportada por su falta de preparación cultural en los momentos de la puesta en funcionamiento, de la “mise a scene” de la nueva tecnología en que se fundamenta. <sup>32</sup>

---

<sup>31</sup> Aquí deberíamos rendir tributo a los artistas como investigadores visuales, recomendando para ampliar esta idea el emotivo libro del pintor inglés David Hockney: *El conocimiento secreto*, 2001.

<sup>32</sup> Merece la pena repasar las aportaciones que en este sentido nos introduce Vilém Flusser en su libro fundamental *Una filosofía de la fotografía*, 2001.





*José Ramón Alcalá, At The Feria.*



## Crear con los cinco sentidos. Interdisciplinariedad y sinestesia en la creación digital.

Abordar con el suficiente rigor y de forma creativa los entresijos de la construcción de los lenguajes audiovisuales contemporáneos requiere comprender previamente las problemáticas específicas de lo que supone la transformación del proceso creativo individual y aislado de la época romántica del arte que acabamos de superar hacia los procesos interdisciplinarios que utilizan los creadores actuales. Esta evidencia funde sus presupuestos funcionales y sus consecuencias para el observador-usuario del arte contemporáneo en una inercia perceptivo-sensitiva que conduce a la sensibilidad humana hacia la realización de continuos trasvases *-cross-over-* entre todas las disciplinas del conocimiento, ya que ésta lo hace previamente y de forma regular entre los distintos sentidos. Así, sólo mediante esta multisensorialidad, o “sensibilidad poliédrica” (como yo prefiero denominarla), se puede llegar a construir un trabajo investigador útil al desarrollo científico, social y cultural actual, a la vez que nos va a permitir comprender la naturaleza última y cambiante de las prácticas artísticas actuales.

### *Las manos-huella del hombre neolítico. Percepción artística y tactilidad.*

Para afrontar el análisis propuesto con el suficiente rigor, debemos comenzar por situarnos frente a una observación/pregunta que a nadie se le debe escapar: según la mayoría de las temáticas y motivos desarrollados por el hombre del neolítico, ¿cuál de los cinco sentidos sería el considerado como predominante en la ejecución de la estampa-huella-pintura de las manos de Lascaux o de Altamira, p.e.? Indudablemente, la mayoría convendríamos sin dudar que el del tacto. Esa sensación háptica que ya lo encontramos plenamente desarrollada en las intenciones del pintor de

la prehistoria de nuestra civilización. La idea-forma sale en busca de un soporte escultórico sobre el que dibujar la mano y que es localizado en los accidentes orográficos de la pared profunda de la caverna. El maridaje simbióticamente armónico entre el registro de la mano como huella y la percepción táctil de su cartografía rocosa nos establece la que tal vez sea la primera alianza transversal entre dos sentidos: la vista y el tacto.

Sin embargo, esta valor háptico se perderá con el tiempo al dar paso a la primacía de vista sobre los demás sentidos perceptivos, encontrando en el *trompe oeil* de la pintura bidimensional europea de la edad moderna un gran artificio tecnológico. Lo háptico como valor perceptivo no volverá a ser recuperado hasta la aparición de la abstracción durante el siglo XX, y fundamentalmente a través de las propuestas visuales del Expresionismo Abstracto norteamericano y del *Action Painting*, a mediados de ese siglo y que estarían lideradas por el combate físico -real- del pintor Jackson Pollock con la tela-paisaje de escala humana que le invita -tumbada- a sumergirse en ella.

Éste podría ser, sin lugar a dudas, un buen punto de partida para desarrollar la siguiente reflexión, al hilo de propuestas del arte electrónico actual tan suculentas como plantearse los siguientes retos creativos:

*¿Cómo suenan las manzanas? ¿Cómo suena el fluir de la gota oscura de tinta que fluye en el agua?*

La experiencia sinestésica en el ambiente digital es una de las múltiples posibilidades inéditas que nos brinda las condiciones tecno-expresivas del Arte Electrónico. La sensorialización de nuestra experiencia perceptiva mediante las tecnologías electrónicas posibilita un campo de acción *poiética* de indudable seducción para los creadores contemporáneos.

Las instalaciones del artista español afincado en Nueva York Federico Muelas nos revela en este sentido un potencial ilimitado para la

conformación de nuevos imaginarios. “¿Cómo suenan las manzanas?”, o “Dripping Sounds” nos proponen un cambio de papeles –la alteración de los valores preestablecidos- de nuestros sentidos. Tomar otras direcciones que las obvias. Aquellas que siempre han estado fijadas –inamovibles- en nuestra cultura sensitiva por cuanto contenidos y continentes –formas e ideas- vivían armónicamente sus propios roles. Pero la formidable tecnología de la que nos hemos dotado a lo largo del siglo XX permite en la actualidad una potencial extensión de nuestra sensibilidad, amplificada hasta límites insospechados gracias precisamente al uso deslegitimado –fuera de la norma, fuera de registro- que de ésta han hecho los artistas, pervirtiendo el destino funcional que la tecno-ciencia había propuesto a través de su mercadotecnia.

Sólo una visión poética de lo tecnológicamente proposicional –alcanzable únicamente a través de un uso liberador que exige un dominio previo de sus fundamentos tecnofuncionales-, permite superar el umbral de lo incipiente, de lo primitivamente expresivo, y ubicarnos así en un nuevo estadio cognitivo que nos hace maduros, esto es, plenamente modernos, modelando así –dando forma- al paradigma de la nueva cultura.

“Mi Perra se llama Lola” de Verónica Perales y “Ante la desorientación: adaptación” de David Cano, son dos propuestas que se encaminan hacia esa misma dirección y que se basan técnicamente en las cualidades polisensoriales de los sistemas infográficos del multimedia interactivo actual. Plantear, por ejemplo, como hace Cano, una interfaz “ciega”, en donde sólo a través del sonido de una voz que recomienda a cada movimiento del usuario –a golpe de clic del ratón- un giro hacia la “derecha”, “izquierda”, “arriba” o “abajo” que le va a permitir a éste guiarse a través de la pantalla sin necesidad de mirarla, es sin duda alguna amplificar el campo de registros sensoriales tradicionales del espectador/ usuario. Esta experiencia genera un cruce de sentidos entre vista, oído y tacto, que abre nuevos horizontes mentales y sensoriales, amplificando

así la percepción del entorno y posibilitando la modelación de nuevas ideas respecto a la “apariencia” del mundo y, por tanto, respecto a la representación de la realidad fenomenológica de cuanto somos y cuanto nos rodea.

Para ello es absolutamente necesario, como hemos analizado anteriormente, establecer una serie de *cross-over* disciplinares. Y precisamente, el lenguaje ocupa, dentro de este complejo entramado de disciplinas y de saberes humanos, un lugar central en su organigrama. Mediante el lenguaje damos forma mental a las ideas. Éstas son ahora inéditas y en nuestro cerebro “son” pero aún no “están”. Nos describen un mundo nuevo habitado por un individuo re-inventado, pero que todavía no está formalizado porque no ha sido aún representado. Hablamos de figuras (ya no sólo de iconografías) que constituirán un nuevo imaginario que dibujará con nitidez y precisión la imagen del nuevo rostro con el que nos hemos ataviado. Figuras cuya materia prima que las modele será plurilingual (escritura, voces, imágenes, luces y sombras en movimiento, interactividad sensorizada, objetos tridimensionales virtualizados, etc.).

### *Lo digital comienza con la escritura.*

La invención del Hipertexto dentro del sistema planetario –infinito– de la red Internet propugna un desplazamiento del texto impreso a la pantalla y del escritor al de creador multimedia, haciendo verosímil la frase “Sin lo irreal, lo real es irreal”. Como apunta Mark América (artista pionero del *Net.Art*) en su artículo “Poéticas de la agitación digital: Un concepto expandido de escritura”: “Quizás aquellos de nosotros que todavía nos llamamos escritores, sin importar cómo actuamos o qué componemos, deberíamos vernos como artistas de la performance protésicamente mejorados.”<sup>33</sup>

---

<sup>33</sup> AMÉRICA, Mark: “Poéticas de la agitación digital: Un concepto expandido de escritura”, *a mínima*, nº8, Oviedo, 2004. p.9.

Amérika se considera “un escritor que ha intentado expandir el concepto de escritura para incluir subgéneros tales como *Net.Art*, hipertexto, libros electrónicos de artistas experimentales, álbumes conceptuales de mp3, películas de gráficos animados, instalaciones con DVD y sonido envolvente, actuaciones de Djs y VJs y entornos multiusuarios en 3D”<sup>34</sup>. Tal vez, dirigiendo su camino creativo hacia esa especie de aquel “lenguaje como virus” que nos apuntaba William Burroughs. Porque para Amérika: “lo digital comienza con la escritura, con la codificación de escrituras”<sup>35</sup>.

Con *Grammatron v. 1.0*, superamos la paranoia literaria –esa especie de esquizofrenia creativa- del *Ulises* y del *Finnegans Wake* de Joyce y del *Rayuela* de Cortázar. El revolucionario concepto literario de cuantos no pudieron desarrollar sus planteamientos literarios sobre la tecnología de la escritura de la cultura anterior (el libro) encuentra ahora en el hipertexto su tecnología-soporte adecuada.

Pero trabajar en este contexto no sólo supone adentrarnos en un mundo desconocido aún por descubrir y fundamentar, sino que se antoja una ingente tarea que requiere un trabajo colectivizado ya olvidado por el artista actual, heredero de la tradición romántica del práctica del arte. Entre sus potenciales miembros descubrimos a los que ahora llamamos creadores (aquellos que antiguamente denominábamos artistas), y que se han convertido de nuevo en seres necesarios reclamados por todos los estamentos sociales. Sus formas de trabajo, sus estrategias creativas, han cambiado completamente. Creación hoy, como estamos viendo, es un concepto multidisciplinar que debe trabajar necesariamente dentro de un contexto transdisciplinar y en el que el creativo debe encontrar su puesto y su rol específicos.

---

<sup>34</sup> *Ibidem*, pp. 7-8.

<sup>35</sup> *Ibidem*, p. 6.

*Sinestesia e interdisciplinaridad en Arte/Ciencia/Tecnología/Sociedad*

Los procesos del Arte y de la Ciencia son muy similares. Ambos conforman en el curso de los siglos un lenguaje a través del cual podemos hablar sobre las partes más remotas de la realidad. Artista y científico tienen el mismo papel de investigadores.

El artista es un tipo de investigador social que aplica su intuición creativa a la condición del hombre con el fin de descubrir las relaciones entre los múltiples aspectos de nuestra experiencia. El artista ha visto en muchos de los nuevos sistemas las posibilidades de crear lo que era tan sólo un sueño poco tiempo antes.

La tecnología crea herramientas para propuestas específicas tratando de responder a demandas específicas. El artista encuentra otros usos para esas mismas herramientas, consiguiendo que avance la aplicación humana de las tecnologías. Él socializa las máquinas y las tecnologías descubriendo un uso estético para ellas y creando nuevas demandas a las que deben responder los ingenieros.

Las nuevas tecnologías multimedia representan un reto particular para los creadores, que deben adaptar estas herramientas a los procesos de expresión tradicionales, definiendo sus contenidos y desarrollando sus lenguajes (visual, sonoro, hablado).

Entre los retos más significativos de la creación interdisciplinar actual encontramos la necesidad de renovación del imaginario colectivo, la creación de un interfaz biónico completamente intuitivo o la construcción de metáforas que nos permita operar nuevamente desde un plano alegórico. Retos que requieren soluciones imaginativas, subjetivas, puntuales, pero que, a la par, se muestren como soluciones eficaces para los problemas cotidianos, ofreciéndonos nuevas formas de comunicación, nuevas



maneras de acceso y de organización de la información, en definitiva, la construcción de una nueva Cultura en ciernes. Lograrlo ya no consiste en una labor individual, sino que es un problema a resolver colectiva y transdisciplinariamente.

Esta nueva actitud como creadores-investigadores exige comenzar a dibujar los fundamentos de una cultura de la interdisciplinariedad, proponiendo modelos en la práctica, asumiendo la responsabilidad de su implantación en el sistema educativo, concienciando a todas las partes implicadas (los actores de todas las disciplinas del conocimiento) de la necesidad de comprender y hablar los demás lenguajes (el científico, el artístico, etc.), creando así las condiciones de trabajo para que se puedan formalizar dichas propuestas.



## El *tempo* analógico de la vida digital.

Lo que trataré de exponer a continuación está fundamentado en algunas reflexiones que me surgieron a partir de un descubrimiento personal reciente que he definido como “el tiempo analógico de la vida”. Permítaseme para ello efectuar, si quiera por unos breves instantes, una inversión del contexto digital que presupone el ambiente general del presente estudio.

Durante casi tres décadas, prácticamente desde que empezara a afrontar la vida cotidiana con una actitud que podría ser definida como esa cierta autosuficiencia del funcionamiento social, mi ritmo -ese *tempo* fenomenológico de la confrontación entre lo individual y lo colectivo- ha sido ciertamente acelerado y por ello -y en boca de mis contemporáneos-, moderno. Mi desarrollo personal estuvo durante ese largo periodo presidido por ese vertiginoso fluir de acontecimientos de toda índole que dejaban algún residuo en mi proceso de aprendizaje de la vida. Éste, soportado por una actitud ciertamente esforzada (aprendizaje mediante el trabajo, autosuperación, inquieta curiosidad, deseo irrefrenable de conocer, etc.), nunca conoció reposo ni parada.

Mi percepción del mundo ha coincidido durante todos estos años con el devenir agitado y convulso de los tiempos actuales, fundamentada siempre en la fantástica capacidad de desplazamiento que he podido alcanzar gracias a las actuales prótesis tecnológicas que tenemos a nuestra disposición para viajar, a la increíble ubicuidad de la información que se me ofrece en cada instante y también a la alta tecnificación de cualquier proceso de actuación, lo que me ha permitido -tanto a mi, como a los que, como yo, apostamos por vivir esta conversión- una forma de vida y de producción tan polivalentes como heterodoxas, capaces de soportar una ambición “sin límite” en los objetivos que nos hemos ido marcando y

que, a modo de reflexión autocrítica, pienso con sinceridad que éstos han encontrado casi siempre un desmesurado eco social, artístico y cultural, muchas veces no merecido. En cualquier caso, y aunque de una manera tan subjetiva como “sui generis”, creo haber podido dibujar a través de todas estas operaciones (realizadas desde “la otra orilla” –la de mi conversión-), un cierto mapa topológico de la cultura digital incipiente. Por ello, durante ese largo periodo, nunca pude compartir el impulso vital que llevaba, por ejemplo, a un buen amigo mío y reputado diseñador catalán, a ser capaz de invertir dos días completos -con sus dos noches- para realizar el trayecto por carretera que separa las ciudades de Cuenca y Valencia cada vez que venía a visitarme, y que a mí me tomaba no más de un par de horas –incluso llegué a realizarlo en un fantástico registro de apenas una hora y treinta y cuatro minutos-. Ese era el tipo de hazaña, la auténtica medida de un mal entendido progreso social que alcanzaban nuestras conquistas personales como pro-hombres de la nueva cultura, relegando a personas como mi buen amigo catalán al status de persona extraña y “fuera de tiempo”, sólo porque él era capaz de seguir viviendo la vida con el “*tempo* analógico”, viendo en cada árbol del camino una entidad viva y diferenciada, llena de potencialidades sensibles para ser disfrutadas individualmente, y no, como en mi caso, sólo como un fugaz y desdibujado componente de la masa arbórea que llamamos bosque y que ocupaba gran parte de esa abstracción llamada “espacio entre dos ciudades”.

En mi propósito por comprender y analizar qué significa ser digital y actuar como un ser cibernético, y si esto modifica sustancialmente la idea de una existencia tradicionalmente analógica, he decidido tomar muchas leguas de camino para hacer recorridos de mínima extensión. Los resultados están siendo ciertamente sorprendentes; hasta tal punto que, sobrevivir en ese estado de *tempo* mental analógico, me exige la roturación de un nuevo e inédito mapa topográfico que contenga toda las cartografías posibles de esta nueva escala sensitiva. Miles de nuevos ítems,

de inéditos compañeros de viaje, reclaman su presencia en este nuevo escenario posible del vivir analógico.

Si tomamos como unidad de medida el ritmo de paso de nuestro caminar, entonces yo había alcanzado en el citado trayecto entre Valencia y Cuenca una velocidad de desplazamiento igual a  $1/200$ ; siendo  $/200$  el coeficiente reductor, calculado a partir de la longitud de onda del rayo visivo + la amplificación de la onda sonora (lanzados ambos –proyectados-perceptivamente por el propulsor tecnológico –mi flamante coche deportivo-). Lo que nos da, frente a las cartografías analógicas de escala 1:1, una medida de sensorialidad de  $1/200$  que se ha demostrado enormemente eficaz para la conectividad y el consecuente conocimiento hiperenlazado (*hyper-link-knowledge*), pero tremendamente inútil para un comportamiento social fundamentado en la sensorialidad analógica y el valor háptico de su sentido perceptivo.

Las constructoras y los especuladores inmobiliarios entrarán con sus *bulldozers* roturando un nuevo mapa topográfico acorde a la sensorialidad  $1/200$  del nuevo inversor bursátil. No es por casualidad que, junto a los imponentes cartelones luminosos que publicitan su próxima “hazaña” urbanística en la costa del mediterráneo valenciano, hayan colocado una pequeña escalera de madera de altura similar a la de un 1º piso para que, apostados desde su atalaya, los potenciales compradores de estas modernas viviendas, puedan divisar la cercanía del mar y sus cartografías vecinas a la escala digital precisa; esa que nos relaciona con el vuelo de los pájaros mecánicos y los paisajes suspendidos de las topografías cinematográficas y que suponen la estructura básica del imaginario colectivo actual.

Pero, en mi intento por preservar una imagen, el hipotético dibujo de una cartografía en extinción que fuese notario de un crimen anunciado, comprobé con la extrañeza y la impericia del inhabituado la necesidad

de recuperar la escala sensorial-intelectiva de 1:1 como único dispositivo capaz de acometer su trazado. Estas pequeñas inversiones se muestran pues puntualmente eficaces para evaluar tanto las pérdidas como las ganancias que estamos a punto de asumir en nuestra transición de la vieja a la nueva cultura. Generalmente, y fundamentados en el conocimiento perspectivo de nuestra propia Historia, las pérdidas –que son muchas y cuantiosas- suelen ser de tipo sensorialmente cualitativo, y las ganancias afectan por regla general a parámetros de tipo cuantitativo. Baste recordar cómo la pérdida del sentido háptico de la experiencia del texto escrito, no sólo supuso una pérdida sensorialmente irreparable para las nuevas generaciones de lectores, acentuando la textualidad puramente visual-sonora de la palabra escrita, sino que permitió –precipitando- la definitiva disgregación de la cultura occidental respecto a la oriental, que había logrado conservar el valor de la escritura como un parámetro sensitivo globalizante, manteniendo esa escala 1:1 que les aseguraba una relación armónica con la naturaleza, pero que, sin embargo, les imposibilitó para afrontar los cambios que, gracias al aumento espectacular del coeficiente sensorial provisto por los tipos móviles de la imprenta de Gutenberg, llevaron a la hegemonía cultural, social y económica a nuestro empobrecido Occidente.

Parece consensuado pues que, en la actual sociedad digital importa más el Espacio que el Tiempo. Leo con interés en una entrevista con el periodista Javier Díez Guardiola las opiniones del artista Pierre Huyghe a cerca del tiempo en la obra de arte: “Por un lado está el tiempo del reloj, la duración de tal acción. Cuando hablo de tiempo orgánico, me refiero a una ocasión, es decir, al momento de hacer tal cosa, un tiempo que no se ve definido por reglas. Se trata de un evento que puedo morir y volver a aparecer. [...] El tiempo es algo demasiado abstracto, por lo que no me interesa. Me interesa la narración. El resultado suele ser un objeto, pero no me seduce tanto producir ese objeto. Lo destacable es la narración

que le rodea: el antes, lo paralelo, el cómo fue creado, el cómo se puede reproducir... Y me interesa la narración porque siento que mi generación nunca se ha enfrentado a los acontecimientos directamente, sino que vive su narración por los medios de masas. Alguien nos cuenta la historia, por lo que la narrativa se vuelve trascendental. Y las narrativas usan el tiempo. Si se cambia el tiempo, se cambia también la narrativa.”<sup>36</sup>

No nos pronunciaremos sobre la validez de dichas afirmaciones, pero sí que argumentaremos a favor de las mismas que el Tiempo, marcado y pautado ahora fragmentariamente por una narración abierta, reconstruida, alineal en su potencialidad (siempre previa a la lectura, que es construida y clausurada en su tiempo lineal por el propio lector al intervenir con sus elecciones durante la misma) es algo que simplemente “está ahí”, que aparece sin un ritmo, dirección o frecuencia preconcebidos. No nos preocupamos de él. Nos acompaña.

El Espacio, sin embargo, se ha convertido en nuestra obsesión. En la sociedad digital estamos forzados a habitar un no-espacio, un espacio líquido, un espacio dinámico multidimensional, un espacio-lugar que se da en el espacio virtual o virtualizado, cuya forma (apariencia) aún no ha sido modelizada *-poietizada-*. Que aún no ha encontrado su metáfora funcional (la caja escénica, la perspectiva, etc.). Parece ser que este espacio tiende a ser la consecuencia experiencial (intelectivo-sensitiva) de la navegación, del recorrido hipermedia por la información digital (binaria); el puro *data* que se nos ofrece como lexias nodales hiperenlazadas, susceptibles de ser recorridas a voluntad por el usuario del mismo.

Es por tanto, la arquitectura del EEIC una construcción flexible, adaptativa, modulable, que toma conciencia de “ser” sólo cuando es configurada por la propia navegación del usuario entre lexias nodales de información, del fluir de ese puro *data* (multimedia, programativo, etc.). No en balde, ya en la

---

<sup>36</sup> DÍEZ-GUADIOLA, Javier: “Entrevista a Pierre Huyghe”. *A,B,C,D las Letras y las Artes*, Suplemento Semanal. Madrid. 21-27 de Julio de 2007. Pp. 30-31.

Grecia aristotélica, la experiencia del Espacio (*Space*) como algo vivido se conformaba en Lugar (*place*) y era cuantificado, medido, “construido” por el puro –simple- movimiento de nuestras extremidades locomotoras. Moverse, desplazarse, navegar, es tomar conciencia del habitar el espacio circundante y, por tanto, de “construirlo”. Hoy en día, dichas extremidades corporales están también protésicamente digitalizadas en nuestro cerebro. Nuestra mente se comporta como nuestras extremidades al virtualizar la experiencia del “estar” y, por tanto, del llegar a “ser”.







## El MA psicotecnológico del espacio eléctrico de la Red.



El signo gráfico oriental de la ilustración es un ideograma (o palabra-idea) japonesa que nos define el espacio, o espacio-tiempo, como un fluido continuo y vivo que constituye una compleja red de relaciones entre las personas y los objetos.

El origen filológico del *MA* parece ser que se encuentra en la descripción del espacio arquitectónico alargado que, a modo de galería-corredor, comunica las estancias interiores (los dormitorios) con el jardín zen central de la casa tradicional japonesa.

El sociólogo canadiense Derrick de Kerckhove <sup>37</sup>, en su fundamental trabajo *La piel de la cultura* <sup>38</sup>, nos proponía una traslación del significado tradicional japonés del espacio físico *MA* al espacio electrónico de la Red. De Kerckhove nos insinúa la posibilidad de un *MA* psicotecnológico: “un mundo de intervalos electrónicos en constante actividad y reverberación”.

---

<sup>37</sup> Derrick De Kerckhove es director del Instituto Mac Luchan de Vancouver, Canadá.

<sup>38</sup> DE KERCKHOVE, Derrick: *La piel de la cultura. Investigando la nueva realidad electrónica*. 1999. Pp. 193-195.

El signo gráfico oriental de la ilustración es un ideograma (o palabra-idea) japonesa que nos define el espacio, o espacio-tiempo, como un fluido continuo y vivo que constituye una compleja red de relaciones entre las personas y los objetos.

El origen filológico del *MA* parece ser que se encuentra en la descripción del espacio arquitectónico alargado que, a modo de galería-corredor, comunica las estancias interiores (los dormitorios) con el jardín zen central de la casa tradicional japonesa.

El sociólogo canadiense Derrick de Kerckhove<sup>37</sup>, en su fundamental trabajo *La piel de la cultura*<sup>38</sup>, nos proponía una traslación del significado tradicional japonés del espacio físico MA al espacio electrónico de la Red. De Kerckhove nos insinúa la posibilidad de un *MA* psicotecnológico: “un mundo de intervalos electrónicos en constante actividad y reverberación”.

Esta sutil idea de trasvase lingüístico, tan influyente en los actuales acercamientos intelectual-sensitivos al no-espacio [lugar] de la Red, nos ejemplifica cómo sólo la palabra, a través de una sofisticada operación lingüística (filológico-idiomática), es capaz de proveernos de una concepción –tan lúcida como necesaria- acerca del operar y, por tanto, de comprender en plenitud (si esto es posible) ese espacio electrónico, en cuyo útero virtual se encuentra depositado en la actualidad todo el conocimiento humano. Internet está construido sobre un sistema tecnológico que opera desde la perspectiva de una cultura hegemónica (la anglosajona), a través de la cual ha podido –momentáneamente, inicialmente- conservar y ampliar su ventaja socio-económica sobre la demás. Pero, -y tal vez como ya les ocurriera a los romanos con el desarrollo de la tecnología agrícola, cuya posterior comprensión, desarrollo y puesta en funcionamiento se hizo gracias a la actuación de los pueblos bárbaros del norte-, sólo la utilización en plenitud por parte de otras culturas (de

otros pueblos bárbaros contemporáneos), a través de su distancia cultural –esto es, estando mejor armados lingüísticamente para comprender y por tanto para operar en el espacio electrónico-, pueda encauzar y desarrollar en plenitud todo el potencial de estos nuevos sistemas, que son la base de toda una nueva cultura –por ahora todavía emergente.

Internet, por otro lado, resulta un Lugar capaz de albergar ¿organizadamente? todos los paquetes-bit (células virtuales) de conocimiento del individuo contemporáneo. ¿Podemos cartografiar la topografía de este no-espacio tan extenso? Realmente debemos hacerlo si queremos sobrevivir. Sobrevivir no significa sino vivir en armonía con el medio que nos rodea y con nosotros mismos. Al igual que los hombres humanistas del pre-Renacimiento se pelearon con las leyes de un incipiente sistema perspectivo que iba a ser capaz de cartografiar el territorio de un mundo continuo y a escala humana aún por explorar, el ciberindividuo de finales del siglo XX comienza un necesario *tour de force* con la geometría dimensionalmente electrónica sobre la que representará el espacio electrónico del conocimiento y las comunicaciones.

Este es tal vez uno de los temas más complejos con el que podemos enfrentarnos en la actualidad, habida cuenta de que “cartografiar la Red” –que no es sino conocer la dimensión real de nuestro mundo virtualizado y mixtificado- significa “haberla navegado previamente, para después poder pensarla en su totalidad cambiante. Esta es, tal vez, una tarea de similares características a la que emprendieron los navegantes de la corte de los Reyes Católicos españoles cuando surcaron los mares del oeste y cartografiaron un mundo “redondo como una bola” y, por tanto, espacialmente continuo. Es por ello que pretendo analizarlo en profundidad. No como una secuencia de retazos poéticamente sensibles provenientes de la experiencia personal, sino como un cuerpo teórico elaborado intelectualmente. Eso es lo que me propongo afrontar a partir de este punto.









## Visualizar el (no)espacio electrónico de la comunicación. ¿Arquitecturar la Red?

### *Reflexiones y cuestionamientos.*

- “Durante la mayor parte de la Historia, los seres humanos han sido enteramente confinados en el espacio físico, pero en el transcurso del último siglo, la tecnología ha permitido un aumento del conocimiento abstracto sobre las relaciones entre la humanidad y su entorno físico”.<sup>39</sup>
- “Hasta hace poco, el doble pensador *sapiens* que somos ahora, vivía esencialmente en una realidad biológica”.<sup>40</sup>
- “Ahora vivimos en un mundo hecho de traslajos y de enredos, un mundo de seres híbridos y de formas híbridas, de discontinuidades e inestabilidad, un mundo de fragilidad y universalidad, un mundo donde ni la materia ni la realidad pueden ya volver a ser consideradas como fenómenos inquebrantables”.<sup>41</sup>
- “Las telecomunicaciones han cambiado nuestra percepción de la distancia”.<sup>42</sup>
- Las tecnologías nos han convertido en seres protésicos. Hemos inventado la tecnología digital y con ella hemos podido construir la Red Internet y el espacio electrónico de la comunicación que habita.
- “La Red Internet -y el ciberespacio que contiene- están comenzando a ser colonizados, pero, ni lo hemos explorado aún en toda su potencialidad, ni sabemos habitarlo”.<sup>43</sup>

Todo este conjunto de formulaciones, tomadas a vuelapluma de los textos y escritos que estoy manejando en estos momentos y que andan revueltamente esparcidos por mi mesa de trabajo, revela nuevos paradigmas

---

<sup>39</sup> ZYDARICH, Verónica, 2002.

<sup>40</sup> DYENS, Ollivier, 2005, p.45

<sup>41</sup> *Ibidem*, p.45.

<sup>42</sup> ZYDARICH, V.: Op.cit., p.s/n.

<sup>43</sup> *Ibidem*, p.s/n.

que hacen plantearnos cuestiones y elaborar preguntas. Debemos pues comenzar por formular las preguntas, si no para responderlas, sí al menos para poder debatirlas:

- ¿Tienen los seres humanos en el ciberespacio actual las mismas necesidades que la que le provee la arquitectura en la vida real? ¿Es Internet capaz de llenar esas necesidades?<sup>44</sup>
- ¿Necesita el ciberespacio arquitectos?
- ¿Tienen los arquitectos algún rol en el ciberespacio y en Internet?<sup>45</sup>
- ¿Podemos conocer las estructuras geopolíticas del mundo planetario cartográficos de sus espacios topológicos?
- ¿Resulta posible navegar a través de estas nuevas cartografías virtuales sin haber contemplado previamente la usabilidad, la ergonomía y el diseño de las interfaces del mundo digital?
- ¿Puede asumir la interfaz electrónica el rango de “Interfaz Cultural”?
- ¿No es acaso la red Internet y su ciberespacio arquitectural -en su actual versión como metatexto hipermedia y multicapa- la metáfora más precisa y apropiada que se puede utilizar para describir y gestionar el desbordante flujo de información que circula en la Red en su ambición por alcanzar el conocimiento expandido de la cultura líquida?
- ¿Es el arte digital la estrategia más adecuada para hacer frente a tan ingente tarea?

A partir del estudio y análisis de las problematizaciones que todas estas preguntas y cuestiones suscitan, se estructura la posterior reflexión, que toma prestada aportaciones magistrales –que ciertamente me han afectado intelectualmente- para poder así elaborar alguna particular que pudiese funcionar a modo de teoría iniciática-.

---

<sup>44</sup> *Ibidem*, p.s/n.

<sup>45</sup> *Ibidem*, p.s/n.

*Realidad Biológica, Realidad Tecnológica, Realidad Híbrida.*<sup>46</sup>

*El alma se expande,  
se hace toda ella ojo y contemplación del mundo:  
“¡detente tú que eres tan bello!”*

*Peter Sloterdijk*<sup>47</sup>

Hasta hace poco, vivíamos esencialmente en una realidad biológica, que no es sino “la percepción y la comprensión del universo de acuerdo a cada específica especie biológica”<sup>48</sup>, según los sentidos que éstas pueden registrar y que representan tan sólo una fina porción del inmenso espectro de la realidad. “La realidad biológica tiene una profunda influencia sobre la percepción que tienen de sí mismos los seres humanos, tanta que, de hecho, la metafísica surge de ahí. Llegamos a un acuerdo con el nacimiento, la vida, la muerte y el sufrimiento a través y debido a la realidad biológica.”<sup>49</sup>

“Pero el *homo sapiens sapiens* ha nacido con algo más que realidad biológica. Desde que fueron creadas las primeras herramientas, los seres humanos se han visto a sí mismos envueltos en una realidad tecnológica”<sup>50</sup>, que no sino una extensión de la realidad biológica. “La percepción del mundo a través de los sentidos, tanto humanos como no-humanos (incluidos los “sentidos” científicos y de la máquina).”<sup>51</sup>

Sin embargo, esta realidad tecnológica que nos describe Dyens no podrá ser habitada realmente “hasta que no se asuma que podemos distinguir entre la humanidad, las especies animales, los sistemas dinámicos, la tecnología y la cultura; hasta que se presuponga que la materia, orgánica o metálica,

<sup>46</sup> El enunciado de este apartado toma como referencia el texto de Ollivier Dyens, “Hybrid Reality”, publicado en el catálogo *Hybrid. Living in Paradox*, del festival *Ars Electrónica 2005*, celebrado en la ciudad austriaca de Linz, en septiembre de 2005. Traducido –de forma libre- por el autor.

<sup>47</sup> SLOTERDIJK, Peter: *Experimentos con uno mismo*. Pre.textos, Valencia 2003. p.62. Esta cita, probablemente está inspirada y alude –ampliándola y cambiando su contexto- a la célebre frase de Goethe: ¡Detente instante, eres tan bello!

<sup>48</sup> DYENS, O.: Op.cit., p.45.

<sup>49</sup> *Ibidem*, p.45.

<sup>50</sup> *Ibidem*, p.45.

<sup>51</sup> *Ibidem*, p.45.

analógica o digital, química o binaria, pueda ser subdividida con claridad. Ahora moramos más allá de la realidad tecnológica. Constituimos un todo, nos guste o no. Humanos, máquinas, redes biológicas o artificiales, todas están entrelazadas dentro del marco planetario”<sup>52</sup> en donde se ha producido una profunda transformación de nuestra percepción y de nuestro conocimiento de la realidad.

Pero, seríamos sospechosos de tecnofilia si defendiéramos la habitabilidad actual de esta realidad tecnológica; la cual resulta tan “extraña para nosotros, tan distante de la realidad biológica, que uno puede comparar el rol del científico con el de un chamán. Como el chamán, sólo el científico conoce la verdadera estructura del mundo. Como el chamán, sólo el científico tiene acceso y comprende cómo penetrar a los niveles verdaderos de la realidad.”<sup>53</sup>

Ciertamente, y desde hace poco tiempo, todo ha cambiado. Ahora, “los límites de la vida, la muerte y el nacimiento, los secretos de la creación, la emergencia de la consciencia y del infinito, están siendo revocados y amplificados. El hombre y su mundo no es ya estable ni de estructuras bien definidas. Nuestro universo es ahora una esfera transparente, cuyas definiciones son frágiles y evanescentes –un cosmos no de hechos inmóviles, sino de posibilidades de cambio constante-.”<sup>54</sup>

Vivimos ahora pues bajo una realidad que no alcanza su plenitud bajo aquella realidad tecnológica que nos describe Dyens. Una realidad que participa de nuestras limitaciones y de nuestras extensiones protésicas. Una realidad que podría ser llamada híbrida y que inaugura la habitabilidad de esas “zonas borrosas” donde el arte –y, sobre todo, el arte digital- trabaja tan a gusto –de manera tan armónica-. “Una realidad que considera los fenómenos físicos (cuerpos, materia orgánica, carne, individuos) como la

expresión visible de algo más. Para la realidad híbrida, la biología es como una ola en un océano: una forma transparente y efímera, inseparable de su todo y resultante de las interacciones ocultas e infinitamente complejas. Para la realidad híbrida, las estructuras de la vida, la inteligencia, la conciencia e, incluso podríamos afirmar que del alma, son ininteligibles sin la ayuda de otros “sentidos” (los referidos a las máquinas, la ciencia, las matemáticas, etc.)”<sup>55</sup>

“En esencia, la realidad híbrida sugiere el profundo desplazamiento de los seres humanos en la jerarquía planetaria, tanto como en la verdadera esencia del significado.”<sup>56</sup>

*Representación en el Ciberespacio: Espacio y Lugar; una controversia.*<sup>57</sup>

*El espacio no existe,  
es sólo una metáfora para la estructura de nuestra existencia*

*Louise Bourgeois*

De manera general, Espacio y Lugar son dos términos a cuya distinción le habíamos prestado muy poca atención. Hasta que hemos construido el ciberespacio; esa especie de porción de realidad virtualizada en cuyos comienzos todo parecía estar delimitado, acotado, mensurado y definido, pero que, sin embargo -transcurrida apenas una década y media-, se nos ha desbordado, haciéndose inasible e inmensurable y convirtiéndose, no sólo en el espacio electrónico de nuestra comunicación contemporánea, sino en cuerpo tangible capaz de contener todo el conocimiento que nuestra vasta información contemporánea ha generado.

---

<sup>52</sup> *Ibidem*, p.46

<sup>53</sup> *Ibidem*, p.47

<sup>54</sup> *Ibidem*, p.45

<sup>55</sup> *Ibidem*, p.48

<sup>56</sup> *Ibidem*, p.49

<sup>57</sup> El enunciado de este apartado toma como referencia el texto de Verónica Zidarich: “Virtual worlds and architectural space. An exploration”. Encargado por la *Fundation Daniel Langlois* de Canadá y publicado, en 2002, en forma de hipermedia, en su página web.

Ahora que comenzamos a utilizarlo, nos hemos percatado de la sutil pero fundamental diferencia existente entre Espacio y Lugar. Gracias a estudios como los de Verónica Zidarich, comprendemos y asumimos que el espacio puede ser entendido como una porción de la tierra que es salvaje, extensa, desconocida, extraña y peligrosa, y que no ha sido transformada por la intervención humana, siendo el espacio construido una transformación de espacio “puro” o del entorno salvaje externo en una forma que satisfaga las necesidades humanas. “El espacio arquitectónico trasciende este hecho constructivo, convirtiendo la construcción en un objeto que transmite un mensaje. [...] El Espacio tiene características pero nunca carácter. El Espacio es claramente uno de los componentes principales de la arquitectura, y ha sido definido por Gnemmi como un ‘residuo vacío’, encerrado dentro de límites que le dan una función. Este espacio es entendido como ‘limitado, finito, conformado, clasificado y contenedor’. No es sólo funcional sino también expresivo. [...] Grande o pequeño, el espacio es percibido como limitado. El sentido y la percepción del espacio arquitectónico, desarrollado desde el primer intento por definirlo en el pensamiento Helenístico, cuando fue entendido como un contenedor, hasta el moderno espacio donde, con la contribución de Einstein, se convierte en relativo.”<sup>58</sup>

Mientras que la idea de Lugar es algo más que “simples localizaciones relativas donde ocurren ciertas interacciones y son servidas funciones específicas. Los Lugares son de este modo centros de acción y de interacción. [...] La noción de Lugar va más allá de la materia física, y trasciende las cualidades tangibles, físicas y materiales, tales como tamaño, proporciones y rasgos. Los Lugares poseen cualidades intangibles, que están basadas únicamente en las impresiones proporcionadas por las experiencias.”<sup>59</sup>

---

<sup>58</sup> ZYDARICH, Verónica, *Op. Cit.*, p.s/n.

<sup>59</sup> *Ibidem*, p. s/n.

Por tanto, convendremos que Espacio y Lugar no son una misma cosa. “Se suele asumir de manera general que Lugar es una parte más pequeña de Espacio. Esto es sólo parcialmente correcto, porque las diferencias entre Espacio y Lugar van más allá de los atributos físicos tales como tamaño o localización. [...] El proceso de transformación de “Espacio” por el de “Lugar” involucra experiencias emocionales. [...] A través del tiempo y de la intervención humana, un espacio ‘puro’ se convierte en un lugar lleno de significación y de intencionalidad. En cierto sentido, el Lugar puede ser entendido como una parte más pequeña del Espacio transformado por la intervención humana, con un significado particular. Los Lugares son de este modo centros de acción y de interacción. [...] Mientras el espacio y sus particularidades son entidades divisibles e independientes, el lugar y sus particularidades no pueden ser divididas y distinguibles porque el Lugar no existe sin la intervención humana.”<sup>60</sup>

*Construcción en el ciberespacio: Arquitecturas de la Red.*

*“La ruptura con las nociones de espacio cartesiano ha implicado la transformación del modo en que la arquitectura reflexiona y se diseña y el modo en que ésta emerge como un hecho material”.*

*Jesse Reiser y Nakano Umemoto*<sup>61</sup>

Hoy día estamos situados ante una coyuntura donde la percepción del espacio se ha transformado radicalmente. El ciberespacio no es físico, su esencia va contra cualquier noción previa de Espacio; las leyes de la Física no pueden ser aplicadas porque ni el ciberespacio ni su contenido poseen masa ni tamaño. “En el ciberespacio, el Espacio puede anidar dentro del espacio y no hay límites de naturaleza material. Las relaciones

---

<sup>60</sup> *Ibidem.*, p. s/n.

<sup>61</sup> REISER, Jesse y UMEMOTO, Nakano: *Atlas of Novel Tectonics*, Nueva York, 2006.  
Para ampliar, ver: [www.reiserumemoto.com](http://www.reiserumemoto.com)

convencionales entre el espacio físico y el tiempo se colapsan dentro del ciberespacio. [...] Existe una diferencia principal entre los mundos físico y virtual: mientras el mundo físico existe a priori, con la humanidad habiendo nacido en él, el mundo virtual ha sido voluntariamente llevado a existir por los humanos. Este es, pues, un mundo que requiere un acto de inventiva para su existencia. En este sentido, la Red Internet, tal y como la conocemos hoy, es meramente uno respecto al número infinito de mundos virtuales que la humanidad puede y probablemente creará – de hecho, la Red Internet ya soporta una variedad de entornos virtuales (p.e., *newsgroups*, *World Wide Web*, *chat-rooms*, etc.).<sup>62</sup>

Sería, por tanto, de gran ayuda para los occidentales asumir las nociones de Espacio y Lugar tal y como la manejan filosóficamente las culturas orientales. El concepto ya referido del *Ma* (espacio-tiempo en su *fluir* natural) y su extensión al *Ma Psicotecnológico* –tal y como propone Derrick De Kerckhove-,<sup>63</sup> puede contribuir decisivamente a comprender y, por tanto, a utilizar y habitar el espacio electrónico de la Red. Un invento de la cultura anglosajona que, paradójicamente es mejor comprendido y utilizado, por ejemplo, por las “bárbaras” culturas orientales.

Pero, una vez clarificadas semióticamente estas cuestiones previas fundamentales, surgen una serie de preguntas-conflictos, que Zidarich va planteando y contestando con gran lucidez. Como, por ejemplo: “¿Tienen los seres humanos en el ciberespacio actual las mismas necesidades que la que le provee la arquitectura en la vida real?. ¿Es Internet capaz de llenar esas necesidades? [...] La gente se ha dirigido a los espacio virtuales y los ha habitado: La comunidades virtuales han proliferado en los últimos años. Su rápido crecimiento ha puesto en jaque la noción tradicional de comunidad. En el mismo sentido, las nociones de arquitectura, espacio y lugar también constituyen un reto. Parece que actualmente Internet necesita proveer de una infraestructura para las interacciones sociales de la misma

---

<sup>62</sup> *Ibidem*, p.s/n.

<sup>63</sup> DE KERCKHOVE, Derrick, 1999.



manera que lo hace la arquitectura. [...] Debido a la naturaleza efímera del ciberespacio, éste no puede proveer de refugio a los seres humanos. Sin embargo, éste sí que está habilitado para ofrecer un interesante entorno para otras actividades humanas, tales como socialización, entretenimiento, educación, transacciones económicas, y otras similares. Como espacio arquitectónico, el ciberespacio también provee un entorno en el cual las necesidades básicas emocionales, psicológicas y económicas pueden ser satisfechas de una manera similar.<sup>64</sup>

También se pregunta acerca de cuál sería el equivalente de Arquitectura en Internet. A lo que responde: “El equivalente de Arquitectura en Internet podría ser entendido como el proceso de creación de artefactos en el mundo virtual –artefactos que organizan el espacio suministrado por la infraestructura técnica- para crear entornos significantes para los visitantes. Tal y como la arquitectura en el mundo real transmite mensajes, la arquitectura del mundo virtual puede transmitir mensajes a los visitantes de ese particular entorno. [...] Nosotros somos testigos del comienzo de una nueva era en la arquitectura, con un nuevo tipo de espacio emergiendo: el ciberespacio. La Red Internet es una nueva infraestructura que puede ser comprendida como un entorno virtual o mundo virtual. Es un espacio “no-físico”, intangible, pero real. Es un espacio arquitectónico que aún no ha sido diseñado. Es, por tanto, una necesidad urgente organizarlo y diseñarlo.”<sup>65</sup>

Pero cuando tratamos de afrontar la cuestión de si, finalmente es posible la arquitectura en Internet, surgen los fantasmas-problemas-limitaciones de los “espacios” (sitios) web que hemos empezado realmente a construir. La realidad entonces se muestra más sombría. “El sistema de organización de la Red Internet no puede ser entendido literalmente como arquitectura, en el sentido que hemos definido en esta investigación. La función y la

---

<sup>64</sup> ZYDARICH, Verónica, *Op. Cit.*, p.s/n.

<sup>65</sup> *Ibidem*, p.s/n.

organización son tan sólo una parte de los que la arquitectura representa. En general, la apariencia de la World Wide Web tiene más en común con la estructura, el diseño y la presentación de los principios de los *print-media* que con aquello empleado para la construcción de artefactos. La Red Internet, debido a la naturaleza transitoria de sus medios, es incapaz de soportar o contener arquitectura. La arquitectura abriga y contiene Espacio tanto como crea vida. Una página web o un *chat-room* no ofrece soporte para el cuerpo. Cada uno es un mundo-mental, un lugar para que los pensamientos puedan transitar, para que absorban y distribuyan conocimiento e información de naturaleza mental y transitoria. La Red Internet comparte esta naturaleza mental con la literatura, el antiguo arte de elegir mediante la invención de nuevas realidades. Más incluso, suministra un lugar de encuentro y comunicación, escapando de la sombra del mundo impreso. Aún más, la ausencia de substancia y persistencia de la Red Internet es lo que distingue el espacio de la arquitectura.”<sup>66</sup>

Pero, como dice la propia Zydarich, si la arquitectura es la expresión física de una sociedad y las características de estos artefactos arquitecturales reflejan la cultura de este grupo, entonces, el espacio virtual puede resultar más interesante para un arquitecto que uno real; los costes de construcción son insignificantes, los errores pueden ser borrados tan rápida y fácilmente como haciendo clic con el ratón, y el entorno global ofrece un grado de dinamismo que no suele ser frecuente en el mundo real. Así que, habida cuenta de que estos arquitectos ya han comenzado a realizar arquitecturas virtuales que podemos “disfrutar” en el “espacio” virtual de la red Internet, “¿Puede entonces la arquitectura llevar una doble existencia? Todo depende de cómo sea entendida la arquitectura. Si la arquitectura es interpretada como una ménsula alrededor del vasto campo del arte y del diseño, como el arte de la creación y la organización del espacio “utilizable”, como el arte de asegurar la “legibilidad” del espacio,

---

<sup>66</sup> *Ibidem*, p.s/n.

entonces la creación en y para la Red puede ser declarada arquitectura. Pero si a la arquitectura se le da un significado más restrictivo, si es definida como un arte de cualidades hápticas, con propiedades físicas y masa, una manufactura humana que proporciona abrigo al cuerpo físico, entonces, ciertamente, la creación en la actual Red Internet no puede ser definida como arquitectura, excepto, por supuesto, la arquitectura que se metamorfosea en transarquitectura. Cuando la arquitectura física se mezcla con la información que fluctúa en el ciberespacio, cuando los artefactos materiales se convierten en expresión de y puerta del mundo virtual, todas las limitaciones son superadas.”<sup>67</sup>

Así, podríamos citar, los conceptos sobre *TransArquitectura* y sobre la *Arquitectura Líquida* de Markos Novak, la teoría de la *Arquitectura Fluida* de Toyo Ito, o la *Arquitectura Hipersuperficial (N-Dimensional)* de Stephen Perrella, que dan cuerpo y ejemplifican a estas nuevas visiones sobre la arquitectura “no real”<sup>68</sup>, a los que deberíamos sumar —aunque sea todavía en el plano puramente teórico— la “Arquitectura Cyborg”, de la que nos habla José Pérez de Lama que “sería una arquitectura compuesta por partes / subsistemas intercambiables y autónomos, ensambladas en una red rizomática, y cuyo proceso de producción y construcción también se lleva a cabo desde una red horizontal de equipos autónomos. Por ilustrarlo mediante un ejemplo, un equipo podría diseñar e instalar sistemas medioambientales, otro diseñar y construir la fachada, otro llevar a cabo acciones y activar flujos, otros habitar la casa mediante módulos individuales, o de pareja, otros instalar redes de conectividad, otro montar un dispositivo espacial parásito en la azotea, etc, todos incardinados o conectados a una red o plan estratégico, en continua monitorización, y desarrollado por el grupo. [...] El tercer concepto, consiste en imaginar la *griعات* como un nodo en el rizoma de flujos antagonistas. Desde este punto de vista, la habitación deja de concebirse como un espacio autocontenido, y se convierte en un emisor / modulador / receptor de

---

<sup>67</sup> *Ibidem*, p.s/n.

<sup>68</sup> Para ampliar ver: <http://www.soft.es/pages/documentos/articulos/ALGORITMICA.HTM> y también en: [http://www.hemerodigital.unam.mx/ANUIES/ipn/arte\\_ciencia\\_cultura/sep-oct97/arquitec/sec\\_1.html](http://www.hemerodigital.unam.mx/ANUIES/ipn/arte_ciencia_cultura/sep-oct97/arquitec/sec_1.html)





flujos de información, de ideas, de personas, de productos e innovación culturales y políticos que participa activamente en la geografía del barrio, de la ciudad y del mundo.”<sup>69</sup>

*Y, el espacio público, como extensión natural de este habitación es, como nos explica Cira Pérez Barés: “Allí donde ocurren cosas, donde las personas viven, en el sentido más amplio de la palabra, es donde probablemente un espacio olvida sus sosa y fría existencia y se reconforta de la experiencia del lugar. Siguiendo esta lógica, lo que se conoce como espacio público es sin duda un lugar sin el cual la ciudad, o cualquier pretensión de comunidad, no tiene sentido.”*<sup>70</sup>

### *Cartografiar la Red: Arquitectura y Geometrías del Espacio Simbólico de la Red.*

Ahora que comenzamos a recorrer –navegando- el ciberespacio, utilizando sus contenidos y desplazándonos por sus lexias y nodos informacionales, experimentamos por primera vez la sensación intelectual-sensitiva del “lugar” habitado, que nos invita a formalizarlo, visibilizándolo. Esta pretensión intelectual nos relaciona en el tiempo con los navegantes y descubridores del siglo XVI, quienes se enfrentaron a un reto de similares características: la necesidad de cartografiar ese “nuevo mundo” para levantar los mapas que nos permitan conocerlo, habitarlo y utilizarlo.

Su entidad como “espacio / lugar” sólo podremos reconocerla en la medida que recorramos, que transitemos por este (no)espacio virtual. Por ello, tratamos de extender nuestras extremidades (ahora expandidas protésicamente gracias las tecnologías digitales) con el fin de “atrapar” –tener sensación- sobre esa cierta “porción de espacio”, acudiendo a las técnicas de la cartografía digital y procurando así conocer la posición exacta de cada uno de sus puntos-en-proceso. Asistimos pues a una versión “on-line” de la ciencia de la topografía<sup>71</sup>, inventando y desarrollando

---

<sup>69</sup> PÉREZ DE LAMA, José: “Flujos antagonistas / geografías de la multitud”. 2003.  
En <http://www.hackitectura.net/osfavelados/txts/geografias.html>

<sup>70</sup> PÉREZ BARÉS, Cira, Culturas, # 217, *La Vanguardia*, Barcelona, 2006. p. 16.

<sup>71</sup> La topografía es la ciencia que estudia el conjunto de procedimientos para determinar la posición de un punto sobre la superficie de la Tierra, tanto en planimetría como en altimetría. De Wikipedia. 2006.

programas informáticos “traza-rutas” que nos visibilicen las porciones de espacios recorridos electrónicamente como sucesión alineada de dichos puntos-digitales-en-proceso-, y que denominados lugares electrónicos del ciberespacio, para conseguir finalmente el anhelado retrato del “cuerpo” del ciberespacio.

Internet, qué duda cabe, se ha convertido en el vector de una nueva geografía, no sólo por las “realidades” inmateriales que nos desvela, sino también porque cambia nuestra percepción de la realidad que habitábamos hasta ahora.

Los mapas se fundamentan en la información abstracta que los formaliza y la figuración sensible que posibilitan. Frederick Jameson hablaba, ya en la década de los 80, de la necesidad de una nueva articulación entre estos dos parámetros cartográficos, para cuyo logro sería necesario, por una parte, trabajar sobre las estructuras epistemológicas resultantes del uso de estos nuevos dispositivos técnicos, y, por otra parte, el despliegue de las nuevas iconografías con el que los artistas modelarán los nuevos imaginarios socio-culturales.

Para ello, proponemos ampliar el campo de actuación sobre el (no) espacio de la red Internet que nos posibilita actualmente la aplicación de las técnicas cartografías así como la ciencia de la topografía, al proceso de conceptualización sobre el límite y la continuidad de dicho espacio (como lugares electrónicos) de que nos provee la topología.<sup>72</sup>

Así, durante la última década, hemos asistido al imparable florecimiento de propuestas de muy diversa índole que hacen referencia al impulso y a la necesidad de cartografiar la Red para poder comprender la magnitud, la fisionomía y las peculiaridades de su espacio arquitectónico; como es el caso de *Web Stalker* del grupo I/O/D 4, un interesante proyecto

---

<sup>72</sup>La Topología es una disciplina Matemática que estudia las propiedades de los espacios topológicos y las funciones continuas. La Topología se interesa por conceptos como proximidad, número de agujeros, o el tipo de consistencia (o textura) que presenta un objeto, comparar objetos, clasificar también entre otros múltiples atributos. Donde destacan conectividad, compacidad, métrica. El espacio topológico es la noción de base de la topología elemental, dominio que sólo depende de la teoría de los conjuntos (no está construido a partir de otra cosa), y que tiene consecuencias importantes en el campo del análisis porque permite definir rigurosamente la continuidad y los límites.

<sup>73</sup>Ver también: IP-III de *n:ja*-Anja Krantgasser. 2003.

experimental de *browser-art* que incluía una función de mapeado de direcciones de sitios web de la Red Internet<sup>73</sup>, o *Mapping the Web Infome*, otro proyecto ineludible dentro del campo del browser-art basado en este mismo impulso mapeador (o cartografiador) y fue ideado por la artista Lisa Jevbratt. Consistente en la creación de un software que permitía rastrear y visualizar sitios web, éste permitía producir tres tipos distintos de “mapas”: gráficos enlazados por color, mapas por puntos pixel y listas de texto html, este software fue utilizado por diferentes artistas para crear sus propios mapas de partes de la Web, como es el caso de Kazunori Takahashi, o el de Lev Manovich. Más recientemente, en 2003, M.Aschauer, J.Deinhofer, M.Gusberti, N.Thonen crearon *./Logicaland*, cuya versión 0.1. era un prototipo de simulación global controlada por una comunidad ilimitada de usuarios. Está basado en rw-3, un modelo global del mundo desarrollado a mediados de los 70 por Fred Kile y Arnold Rabehl en Wisconsin (USA).

Pero, sin lugar a dudas, el proyecto más completo y revelador para nuestros propósitos sea la *Skitter Graph* (la Gráfica Skitter), elaborada por la *Cooperative Association for Internet Data Analysis* –CAIDA– (Asociación Corporativa de Análisis de Datos de Internet). Se trata de una técnica cartográfica que permite visualizar registros de los intercambios entre unos 2.500 sistemas autónomos (proveedores de servicios de Internet). Este mapa está producido por 25 ordenadores conectados en distintos puntos de la Red, que hacen rodar un programa del tipo “trazarutas”, llamado *Skitter*, durante un periodo de dos semanas, siguiendo y registrando distintos flujos de paquetes que provienen de más de 1.100.000 ordenadores clientes de la Red, tomando en cuenta sólo el flujo que suponga un intercambio entre dos proveedores, o dos redes diferentes. La finalidad es componer una gráfica que demuestre las comunicaciones entre redes distintas.<sup>74</sup>

---

<sup>73</sup> Ver también: IP-III de *n:ja*-Anja Krantgasser. 2003.

<sup>74</sup> <http://www.caida.org/tools/measurement/skitter/idkdata.xml>. Ver también en Dodge, M. et Kitchin, R., 2001, pp.46-49.



Las evocativas imágenes de este flujo diario de Internet “mostradas aquí, semeja una extraña medusa nebulosa sobre un fondo de compleja densidad, flotando en un mar negro. De facto, éstos suponen los resultados preliminares de una visualización de la topología de Internet de las conexiones entre el tráfico por las rutas de los nodos.”<sup>75</sup>

Pero lo verdaderamente importante es que, a través de estos impulsos cartografiadores, se está consolidando –como nos lo confirman críticos y pensadores como Deleuze o Holmes, y como ya intuía Jameson- una estética de cartografía crítica y contestataria, capaz alejar las técnicas y los lenguajes visuales de los mapas de sus usos normalizados, para indicarnos el lugar matemático –la posición- de los agentes autónomos que empiezan a trabajar –inmersos en aquella *Netocracia* que nos describían Soderquist y Bard.<sup>76</sup>– en el interior de la sociedad global. Son, pues, técnicas para el análisis del Mundo, pero como desde la visión tradicional de la cartografía política al uso, sino como campos de fuerza que, como dice Deleuze, son co-extensos con la realidad; al no cubrir la realidad como una representación que indica lo que es pre-existente, sino como parte de la realidad del tiempo, y de las relaciones que van cambiando y transformándose en el tiempo.

Lo que nos lleva a pensar que, al igual que la Pirámide egipcia es un estructura simbólica de las relaciones jerárquicas entre el poder, la divinidad y la estructura social, solucionada por la arquitectura del (no) espacio, y cuyos materiales constructivos son artefactos con ambición de perpetuidad material –alcanzar la verdad absoluta-, así, el mundo y el espacio visibilizado por todas estas cartografías digitales puede ser considerado también como una “estructura” simbólica de las relaciones entre los centros de poder “glocales”, la información que circula por sus espacios de relación y las estructuras sociales actuales (asociadas al funcionamiento de las comunidades virtuales de la Red, o, al menos, aquellas que tienen presencia en ella), y solucionada por una arquitectura

---

<sup>75</sup> DODGE, M. et KITCHIN, R., 2001, p.48.

<sup>76</sup> SÖDERQVIST, J. et BARD, A., 2003.

—ahora virtualizada)— del Lugar, y cuya materia constructiva no es sino el flujo de la información en cada momento y su representación en “tiempo real”.

Si la Pirámide egipcia juega con las tres dimensiones del espacio real para poder organizarse conceptualmente a partir de la dimensión temporal simbólica de la eternidad de lo divino, estas nuevas cartografías trabajan con las dos dimensiones representacionales de la membrana informática (la pantalla), la profundidad infinita sobre la que se soporta el espacio electrónico y su devenir por la línea del tiempo “real-secuencial”, dibujando la construcción de su espacio arquitectónico a partir del flujo continuo de los datos proporcionados por una mecánica estadística pulsional secuencial.

Aunque, lo que tan vez resulta más interesante para nuestro análisis es observar cómo todo este nuevo material intelectual que estamos produciendo para la re-construcción del mundo y la comprensión y formalización de sus fenomenologías, es trasvasado desde los materiales de origen: el espacio electrónico de la comunicación y la información a los espacios físicos que viven en nosotros su transmutación conceptual gracias a esta nueva mentalidad, a esta nueva actitud del observar y el construir. Sirva como referencia ejemplificadora los nuevos mapas geográficos que pueden ser construidos mediante la grabación en tiempo real por parte de los satélites de comunicaciones “perseguiendo” la ruta de los aviones que atraviesan un país desde el amanecer de cada día hasta su anochecer. Esto es lo que, por ejemplo, nos devela poéticamente, las topografías de Aaron Koblin construyendo sus *Flight Patterns*<sup>77</sup>, mapas dinámicos del territorio norteamericano a partir del evolucionar cotidiano de los miles de aviones que surcan los cielos de este inmenso país, dejando una estela luminosa que va “roturando” mapas luminosos, de orografía casi volumétrica referida a la porción de espacio-tiempo que queda entre el cielo -a la altura que lo surcan los aviones- y la tierra sobre la que se proyectan sus sobras estilizadas.

---

<sup>77</sup> <http://www.aaronkoblin.com/work/flightpatterns/>

*Pantalla e infinito: el dentro-afuera del espacio electrónico de la comunicación.*

*Ahí donde a la vez tenemos oscuridad y luz,  
también tenemos lo inexplicable.  
Samuel Beckett*

Al igual que la Pirámide egipcia es un estructura simbólica de las relaciones jerárquicas entre el poder, la divinidad y la estructura social, solucionada por la arquitectura del Espacio, y cuyos materiales constructivos son artefactos con ambición de perpetuidad material –verdad absoluta-, de la misma manera, la mayoría de los sistemas cartográficos levantados en la red Internet desde hace ya casi una década pueden ser considerados también como “estructuras” simbólicas de las relaciones entre los centros de poder “glocales”, la información que circula por sus espacios de relación y las estructuras sociales actuales (asociadas al funcionamiento de las comunidades virtuales de la Red, o, al menos, aquellas que tienen presencia en ella), solucionada por una arquitectura (virtualizada) del Lugar, y cuya materia constructiva no es sino el flujo de la información en cada momento y su representación en “tiempo real”.

Si la Pirámide egipcia juega con las tres dimensiones del espacio real para poder organizarse conceptualmente a partir de la dimensión temporal simbólica de la eternidad de lo divino, las cartografías obtenidas mediante los programas informáticos “traza-rutas” juegan con las dos dimensiones representacionales de la membrana informática (la pantalla), la profundidad infinita sobre la que se soporta el espacio electrónico y su devenir por la línea del tiempo “real-secuencial”, dibujando la construcción de su espacio arquitectónico a partir del flujo continuo de los datos proporcionados por una mecánica estadística pulsional secuencial.

¿Es, por tanto, la pantalla del ordenador el límite del espacio electrónico más próximo al usuario, entendido éste como una propiedad de magnitud finita, o, por el contrario, sólo un marco-ventana que se puede desplazar a voluntad del usuario para mostrarle el espacio visualmente proyectivo de su infinitud latente (contemplado deformadamente a partir de la convergencia perspectiva sobre el ojo de dicho usuario –que no es sino el punto origen de dicha proyección visual-)?<sup>78</sup>

Lo que nos lleva a la siguiente pregunta consecuente: ¿Cuál es la substancia del (no)espacio electrónico?

Al igual que en el éter aristotélico, no es sino aquello que conforma y da sentido a su arquitectura. Aquello que la convierte en lugar y lo cartografía: la información como puro *data*.

La información es el éter del lugar electrónico, e incluso, su agente constructor.

La dimensión del espacio electrónico es pues físicamente limitada porque la información es hoy –y en cada momento- cuantificable, mensurable; pero es a su vez infinita –ilimitada (el *ἄπειρον* aristotélico<sup>79</sup>)- habida cuenta de la ilimitada potencialidad de la información circulaible, y que es contenida en el espacio electrónico, pero limitada por la extensión finita de nuestro lenguaje.

---

<sup>78</sup> Para Aristóteles lo que no tiene límite (*νεπαρ*) no es representable exhaustivamente en nuestro pensamiento, y es por lo tanto incognoscible.

<sup>79</sup> Para ampliar, ver. ZELLINI, Paolo: *Breve historia del infinito*. Ed. Siruela. Madrid. 2003.

*La Interfaz Cultural: Interfaces electrónicas, “zonas borrosas”  
y metáforas del ciberespacio.*

*“El lenguaje es, como si dijéramos lo que divide la realidad.  
Por ejemplo, el espectro continuo de los colores  
queda reducido verbalmente a una serie de términos discontinuos”*

*Roland Barthes*

Como cita Lev Manovich en su libro *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación* “El término *interfaz* entre el hombre y el ordenador, o *interfaz de usuario*, describe las maneras en que éste interactúa con el equipo. Comprende los dispositivos de entrada y salida física de datos, como el monitor, el teclado y el ratón. Integra también las metáforas que se usan para conceptualizar la organización de los datos informáticos.<sup>80</sup> “La interfaz modela la manera en que el usuario concibe el propio ordenador. Y determina también el modo en que piensa en cualquier objeto mediático al que accede a través del ordenador. Al despojar a los diferentes medios de sus diferencias originales, la interfaz impone su propia lógica. Por último, al organizar los datos del ordenador de unas maneras determinadas, la interfaz nos proporciona unos claros modelos del mundo. Por ejemplo, un sistema jerárquico de archivos presupone que el mundo se puede organizar con una jerarquía lógica a múltiples niveles. En cambio, el modelo de hipertexto de la World Wide Web organiza el mundo como un sistema no jerárquico, que está gobernado por la metonimia. En resumen, la interfaz, lejos de ser una ventana transparente a los datos que alberga el ordenador, nos llega con sus propios y potentes mensajes.”<sup>81</sup>

En la comunicación cultural, pocas veces un código se limita a ser un mecanismo neutral de transporte, sino que suele afectar a los mensajes que se transmiten con su ayuda. “Ya no nos comunicamos con un

---

<sup>80</sup> MANOVICH, L., 2005, p.119.

<sup>81</sup> *Ibidem*, pp.113-114.

ordenador, sino con la cultura codificada en forma digital. Empleo el término interfaz cultural para describir una interfaz entre el hombre, el ordenador y la cultura: son las maneras en que los ordenadores presentan los datos culturales y nos permiten relacionarnos con ellos.[...] A mi modo de ver, el lenguaje de las interfaces culturales se compone en gran parte de elementos de otras formas culturales que ya resultan familiares. [...] [Tres son las más importantes: ] La primera forma es el cine. La segunda es la palabra impresa. Y la tercera es la interfaz de usuario generalista.<sup>82</sup>

En cualquier caso, hemos de poner atención en nuestro intento por “habitar el (no)espacio de la Red, entendido en su relación con la interfaz como las “zonas borrosas” por cuanto, como expresa Ludwig Wittgenstein, “los límites de mi lenguaje significan los límites de mi mundo” y, realmente, como amplía y corrige Peter Weibel, “no interactuamos con el mundo, sino sólo con la interfaz del mundo (...) El mundo cambia –entonces- a medida que lo hacen nuestras interfaces, siendo los límites del mundo los límites de nuestra interfaz”. Por tanto, libro, lienzo, placa y pantalla pueden ser considerados sin duda alguna campos topológicos donde el potencial comunicacional de la interfaz ha ido dibujando los mapas de la geografía del mundo y del hombre. Dispositivos tecnológicos como extensiones protésicas de nuestros sentidos con los que nos hemos ido dotando para ampliar dichos límites, para pasear otras geografías. Compartimos pues la propuesta de Wittgenstein cuando asevera que “Mi único propósito (...) es arremeter contra los límites del lenguaje”.<sup>83</sup>

Todas las cartografías del hombre y del mundo que hemos ido levantando a lo largo de los siglos han podido ser trazadas en cada época en crisis de pensamiento porque nos hemos provisto de nuevas interfaces. Las nuevas tecnologías podrán ser utilizadas con madurez mediante estas inéditas interfaces que nos proveerán de poderosas extensiones protésicas para

---

<sup>82</sup> *Ibidem*, pp.120-121.

<sup>83</sup> WITTGENSTEIN, L., 1997.

nuestros sentidos, ayudándonos a roturar los nuevos mapas topográficos que dibujarán la forma del nuevo mundo del que nos hemos dotado en los albores del siglo XXI y poder así asimilar las propiedades inherentes al tercer milenio de nuestra civilización.

Porque lo que nos queda finalmente no es sino aquellas “zonas borrosas” de la representación y del habitar –del transitar- el Espacio Híbrido Real-Virtual.

Esas *zonas borrosas* que representan los espacios periféricos por explorar más allá de los límites conocidos de nuestros lenguajes, y por tanto de los límites geográficos de nuestra comprensión del mundo. Pero el mundo no es sólo un montón de barro sobre el que caminar y sobrevivir, sino toda la materia inerte e intangible que conforma nuestros sentimientos, nuestro pensar el ser y el estar.

Trabajar en esas “zonas borrosas” para extender así la cartografía de nuestros territorios del pensar y del sentir es por tanto la tarea creativa actual por excelencia.<sup>84</sup> Si no comprendemos la naturaleza tecno-expresiva de estas nuevas interfaces, no podremos asaltar las zonas periféricas de nuestros pensamientos. Movimiento, interactividad, binarización, son esas poderosas herramientas conceptuales que ahora nos ofrecen como un revolucionario e inédito potencial expresivo –comunicacional- estas nuevas tecnologías del siglo XXI. Sus interfaces están en proceso de maduración, tarea para la cual el artista está especialmente dotado, fundamentalmente porque el arte como producción simbólica que es hoy trabaja con estrategias simbólicas tan eficaces como la alegoría y la metáfora, entre otras y que él domina como nadie.

Quien no comprenda que, en la actualidad, el campo de trabajo por la representación está en la intersección de las zonas fronterizas que

---

<sup>84</sup> Esta es, por ejemplo, una propuesta que el artista Romy Achituv y la técnica Camille Utterback desarrollan magistralmente a través de su instalación interactiva *Text Rain*, donde el juego y la manipulación por parte del cuerpo real de un usuario en torno a las letras que caen por la pantalla, es posible gracias a esa “zona borrosa” donde se confunde la virtualidad de las letras con la fisicidad del cuerpo del usuario, que llega a pensar que realmente éstas son tan físicamente reales que, al cabo de unos instantes de jugar con ellas, tiene la sensación de que puede sentir su peso.

constituyen los límites geográficos de la obra en movimiento y el desvelar de su proceso, en la interactividad retroalimentaria de su operatividad y en la binarización estructural de su naturaleza formal, no se podrá instalar en campo de acción medular alguno.

La nuevas tecnologías electrónicas no son sino estrategias instrumentales de la sociedad del siglo XXI para afrontar con cierta solvencia el reto de la metaforización de la nueva imagen del mundo y su posible representación.

Creo que debemos superar esta fase de primitivismo tecnológico, donde el arte fluye como mágico desvelar ante el espectador no-educado, desprevenido. Estamos ya en época de maduración. Ésa donde la construcción de nuevas metáforas y alegorías va entretejiendo la topografía de un mapa sensible inédito. La extensión de este nuevo mapa topológico no está conformado por estos mecanismos técnicos, sino por los conceptos y las ideas que somos capaces de generar a partir de una utilización madura y *poiética* de aquellos. Producción simbólica que modele, dando forma, al mundo que hemos construido filosóficamente a partir de la re-ordenación de los trozos de aquel gran collage de la realidad deconstruida que pensaron los hombres modernos de la sociedad postindustrial del siglo XX.

### *Habitar la arquitectura híbrida del ciberespacio*

*Pienso con agrado (en bisección) en la posibilidad futura  
de una geografía de nuestra conciencia de nosotros mismos.  
Todo eso depende del agudizamiento extremo de nuestras sensaciones interiores  
que, llevadas hasta donde se pueda, sin duda revelarán, o crearán en nosotros,  
un espacio real como el espacio que hay donde las cosas de la materia están y que,  
por otra parte, es irreal como cosa.*

*Fernando Pessoa*



La geometrización del espacio líquido debe pues poder cartografiar la naturaleza cambiante de la arquitectura de la Realidad Híbrida, atendiendo y conteniendo su fluir hiperenlazado, su cuerpo-en-proceso virtualizado. Así, dotar de una arquitectura específica al espacio electrónico de la comunicación pasa sin duda por comprender que el morador es un avatar cuya estancia es un *Ma* psicotecnológico conformado por los ladrillos del *Data* (como información en su estado de máxima pureza) y que la forma no es ahora sino puro proceso estadístico del fluir organizado de la comunicación y sus trayectos.

Construir la arquitectura virtualizada (líquida, fluida o hiperdimensional) del espacio electrónico de la comunicación y de sus realidades híbridas pasa necesariamente por la conceptualización y el diseño de las interfaces electrónicas hacia la interfaz cultural, que nos dotará del dispositivo, mecanismo o estrategia para poder habitarlo. Pero habitar exige comprensibilidad dentro de una navegabilidad familiarizada y una usabilidad tan intuitiva como maximizada. La Interfaz cultural no es sino un dispositivo para proveer de estrategias de usabilidad y habitabilidad el viaje retroalimentario conformado sobre los trayectos del dentro al afuera (y viceversa), a través del atravesar la membrana electrónica. Así, la arquitectura del espacio electrónico de la comunicación no es sino un habitar la frontera (= habitar la pantalla-membrana). La interactividad de pantalla faculta al usuario para interactuar con la información virtualizada. Lo sumerge dentro del espacio electrónico, permitiéndole habitar la membrana informática y sus “zonas borrosas”. La interactividad de objeto permite y habilita esta interactividad en el espacio híbrido de la realidad mixtificada (real-virtual, analógico-digital, dentro-afuera), como nos lo demuestran los experimentos con la Realidad Aumentada.

Si construir espacios arquitectónicos en la red Internet es pues sólo posible como acto simulativo de la experiencia arquitectural de lo real, sin embargo, construir lugares en la red Internet no es sino arquitecturar los abrigos y refugios de las relaciones sociales que se establecen en cada

momento en el Espacio geopolítico del mundo globalizado que tiene su ágora virtual en el Espacio Electrónico de la comunicación. Algo que sólo es posible mediante el acto representacional simbólico que supone el “levantamiento” de los mapas cartográficos de las relaciones sociales y de la satisfacción de sus necesidades humanas psicológicas, emocionales e intelectuales (el espacio topológico de la Red).

Sin embargo, lejos de comprender estos dos modelos constructivos como espacios autónomos del pensamiento arquitectural, deberíamos vislumbrar un horizonte estructurado a partir de las potenciales simbiosis entre ambos modelos, dado que la realidad actual, en la que se va conformando la evolución y el desarrollo de nuestros pensamientos y de nuestras “producciones”, no es sino un híbrido entre la Realidad Natural (o biológica) que siempre hemos habitado y la Realidad Tecnológica que nos proporciona el uso de las nuevas tecnologías electrónicas.

Así pues, la única arquitectura posible para la Realidad Híbrida y su habitar mixtificado es una arquitectura expandida, protésica y comprometida con el espacio fronterizo de la pantalla y con sus geometrías del estar-en-proceso. Una arquitectura que sepa utilizar la argamasa híbrida atendiendo por igual a todos sus elementos componentes (el *data*, la interactividad, la telemática, los objetos, los sujetos-avatares, los procesos, la geometría líquida, la profundidad infinita del espacio-pantalla de representación, etc.).

Por ello, esta arquitectura apunta hacia aquella *Metápolis*<sup>85</sup> que, ya en 1999, expresaba que “Más allá de la arquitectura clásica –ritual- y de la arquitectura moderna –productiva- existe una arquitectura avanzada –relacional-. Una arquitectura decididamente dinámica, involucrada con la capacidad de intercambio y modificación de la información. Con el avatar, el acontecimiento y la dimensión temporal de unos procesos

---

<sup>85</sup> Para ampliar ver las propuestas de Vicente Guallart [ <http://www.guallart.com/> ] y del Instituto de Arquitectura Avanzada de Barcelona. <http://www.actar.es/>. <http://www.metapolis.com/>

definitivamente abiertos, por infor(mación)ales.“<sup>86</sup>. Un concepto de lo arquitectural que no parte de la propia arquitectura, ni habita un lugar virtual (del que ya se ocupan las Arquitectura Virtuales<sup>87</sup>), ni tampoco ya real (del que ya se ocupaban las arquitecturas estructuradas sobre las geometrías euclidianas), sino que se conforma ahora como la piel híbrida (inteligente, expandida, maleable, adaptativa) del habitante hibridado (protésicamente amplificado, expandido por las nuevas tecnologías y la virtualización).

Comprender –y, por tanto, saber habitar- el espacio híbrido es aceptar tanto el anverso como el reverso de la propia realidad, del propio cuerpo protésicamente hiperenlazado. Es saber actuar –manejar- los datos provenientes al unísono del dentro y del afuera del espacio del acontecer que se nos muestra entre la pantalla, así como de las arquitecturas que la soportan; pues en la pantalla convergen perspectivamente las proyecciones de ambos espacios: el físico y el virtual; Sin embargo, el punto de vista de este sistema perspectivo ya no es el ojo del espectador (y su mirar antropocéntrico), sino su psique electrónicamente amplificada, allí donde reside la mirada híbrida del individuo protésico contemporáneo.

---

<sup>86</sup> GUALLART, V., GAUSA, M., et al., 1999.

<sup>87</sup> Para ampliar, ver: <http://www.soft.es/pages/documentos/articulos/ALGORITMICA.HTM> y [http://www.hemerodigital.unam.mx/ANUIES/ipn/arte\\_ciencia\\_cultura/sep-oct97/arquitec/sec\\_1.html](http://www.hemerodigital.unam.mx/ANUIES/ipn/arte_ciencia_cultura/sep-oct97/arquitec/sec_1.html)



¡I like it!

## Sitios Web como ciberhogares de nómadas desterritorializados por el espacio electrónico de la comunicación

Ella lo tenía muy claro. Ya había observado que no era la única que pensaba de igual manera. Prefería los *fotologs* a los sitios Web. Para ella, los primeros tenían la enorme ventaja frente a los segundos de ser mucho más interactivos. Uno podía poner cualquier cosa en un *site* y olvidarse de ello. Sí, tal vez sus amigos o alguien entrara en éste y pudiera sentir tal o cual cosa, pero, no había reactividad comunicativa, *feedback* vital.

Sin embargo, los *fotologs* están concebidos como lugares para opinar. No se busca la acción exhibicionista del mostrar tus creaciones o tus preferencias, sino la reacción de sus visitantes “¿Qué te ha parecido?” “Dame tu opinión o cámbiamela por otra información.” Para ella, por tanto, éstos eran mucho más activos. Se podía sentir más vida en ellos. Podías sentir la pulsión íntima del devenir cotidiano de alguien. Por lo general un perfecto desconocido. Alguien anónimo, pero cercano.

Ella estaba particularmente fascinada por uno de estos *fotologs*. Fue un descubrimiento casual, pero ya hacía tiempo –varios meses– que lo visitaba con asiduidad. La idea era tan simple como atractiva: colocar cada día una foto digital disparada desde la ventana de la habitación hacia el exterior. Siempre el mismo encuadre, siempre la misma exposición. No era preciso que fuese a la misma hora del día. Pero la constancia diaria del enfocar hacia fuera y disparar la cámara era fundamental. Muchas veces, las imágenes atrapadas no contenían ninguna información revelante. Nada ocurría en el exterior. Ninguna actividad. Eso sí, ésta reflejaba con claridad –dentro de los límites de la poca resolución y detalle que nos puede dar hoy día una imagen digital– la temperatura ambiente del exterior, el colorido





particular de la época concreta del año según la estación meteorológica, que, lógicamente iba cambiando, sino día a día, sí mes a mes. A veces, la imagen captaba alguna actividad concreta. Generalmente poco relevante, pero particular. Una conversación entre dos personas –tal vez vecinos que se han encontrado casualmente, justo en el marco de enfoque de dicha cámara. El juego un niño con un animal doméstico. Alguien paseando justo por delante de la ventana. Más cerca o más lejos, pero siempre dentro de su encuadre fotográfico. Era nimio, pero reflejaba con sencillez y precisión –limitada pero expandidamente- la pulsión cotidiana de la porción de tiempo-espacio que se sucedía frente a la ventan del creador de aquel *photolog*. Lo cierto es que aquello había acabado por atraparla. Cada día esperaba ansiosa la nueva imagen. Ya tenía una idea bastante personalizada e intransferible de aquel lugar ¿remoto?, pero, sin duda, deslocalizado para ella como navegante de la red. Ella, siempre le manda algún comentario. A veces de una cierta extensión. Otras tan escueto como un simple “I like it!” No hacía falta más pero era suficiente para proveer la atmósfera de aquel sencillo *photolog* en un lugar reactante. De gran interactividad. Para ella era importante sus comentarios al respecto. Suponemos que para el que colocaba las fotos, suficiente para sentir su acción intrascendente y cotidiana como necesaria y suficiente.

Esta anécdota me trae a la memoria la conversación que mantuve con Pedro Cruz<sup>88</sup> durante una deliciosa cena en Palma de Mallorca a propósito de la celebración de la Mesa Redonda organizada en el Museo Es *Baluard* por Montse Arbelo y Joseba Franco con motivo de las Jornadas *ArTechMedia*, en un recién inaugurado otoño del año 2006. En ella discutíamos sobre la viabilidad del nómada para generar espacio. Un espacio desterritorializado como lugar, pero arquitectónicamente construido –definido- mediante la acción cartografiadora de su movimiento.

---

<sup>88</sup> Pedro A. Cruz era entonces el director del centro CENDEAC de Murcia.







## El aire de Barcelona, o ¿transporta un tren a bordo el espacio de la ciudad de origen hasta la ciudad de destino?

De regreso de un viaje a Barcelona en un tren rápido, una niña pequeña -de unos cinco años de edad-, que viajaba en el asiento delante del mío, preguntó a su madre en un momento determinado -aproximadamente una hora y media después de partir y más o menos en la mitad del trayecto a realizar- si estábamos ya en Valencia. La madre le contestó que no. Era de noche y desde el iluminado vagón no se veía nada del exterior. Entonces, no contenta con la respuesta, la niña volvió a preguntar a la madre: “Entonces, ¿aún estamos en Barcelona?”.

Comprendí en ese mismo instante y con toda claridad a través de su pregunta, o más bien a través de su reflexión posterior, que la pequeña había creído realmente que Barcelona era una porción de tiempo-espacio que viajaba con ella dentro del tren y que sólo la abandonaría -como cualidad de ese espacio móvil de conexión entre dos realidades distantes- cuando se bajase del mismo en el lugar de destino. El aire de Barcelona (o, tal vez deberíamos decir el éter-Barcelona) se convertía así en un concepto substancial -en términos físicos- que quedaba impregnado en el interior del vagón del tren hasta que uno lo abandonase.

No es así en la Física, que da sus propias explicaciones basadas en determinadas fórmulas matemáticas, pero, para los conversos a la cultura digital, estas cuestiones se solventan con este tipo de explicaciones-reflexiones. Podríamos insinuar pues con cierta vehemencia que algo se ha desplazado.

Así, la explicación de este curioso fenómeno (la que podemos aportar desde la vida digital), quedaría resuelta -en lo que a los conceptos filosóficos

fundamentales nos concierne- observando esta relación entre el espacio-tiempo exterior y la interior de un objeto que se desplaza a gran velocidad de un punto a otro, como una especie de tele-transportador espacial que viaja por el espacio a tal velocidad que, en realidad, está arrojando sólo tiempo y conectando por tanto dos espacios topográficamente mediados, como si de un túnel de vacío se tratara.

Esto, desde luego, sólo tiene sentido en el contexto de una cultura forjada a partir de mecanismos mentales tales como los traslapes de la representación, la multi-construcción narrativa a partir del zapping y la navegación hipermedia y, en general, a partir de los mecanismos conectivos de la mente distribuida del individuo digital actual.





## 5 personas; 1 experiencia: 5 percepciones distintas; Walid Raad y la experiencia de Beirut.

Existe una pieza de videoocreación en la Colección de Videoarte del *Centre Pompidou* de París, realizada por Walid Raad (Líbano, 1967) y *The Atlas Group* titulada “Hostage: The Bachar Tapes”.

Fue concebida a partir de la sobrecogedora narración audiovisual –en una serie de cintas de vídeo- del ciudadano libanés Souheil Bachar (empleado de bajo rango de la embajada norteamericana en Beirut), quien describía su experiencia como secuestrado de las milicias libanesas por espacio de 10 años (entre 1983 y 1993).

Según se narra en las cintas nº 17 y nº 31, estando secuestrado Bachar, fue conducido a un sótano de los suburbios de Beirut, cerca del aeropuerto de la capital libanesa, donde tuvo que convivir, junto a otros 5 ciudadanos norteamericanos que también habían sido secuestrados, en un espacio de 3 x 3,5 metros durante 27 semanas.

Una vez fueron todos liberados, cada uno de los 5 norteamericanos secuestrados compañeros de celda de Bachar escribió su propio libro narrando la misma experiencia. Ninguno de estos cinco libros se parecía. Pero lo que sorprendió realmente a Souheil fue que “los cinco comenzaban sus libros hablando del tiempo. ¿Del tiempo? ¿Sería tal vez porque querían mostrar que les había ocurrido este suceso terrible como una cosa impredecible y natural? Podría ser...”

Esta experiencia real nos indica inequívocamente que, a pesar de tener por todo espacio escénico, por todo paisaje, la reducida arquitectura desnuda y sin referencias del espacio exterior de la jaula de apenas 9 metros

cuadrados del inhumano encierro, cada uno de los seis secuestrados lo había vivido de una manera completamente diferente. Cada una de las percepciones descritas por cada uno de los seis, convertida en personal e intransferible dicha experiencia común, a pesar de ser minimalista y desindividualizada hasta límites insoportables.

Valga esta reflexión para prevenirnos de que afrontar la problemática de la percepción y el sentido del espacio-tiempo en el ciberespacio es tarea harto compleja, habida cuenta de que se trata de una experiencia personal e intransferible. Sólo me anima para emprenderla el convencimiento de que lo que hoy y ayer hemos entendido por espacio y por tiempo –por realidad- no es sino el panel conformado por el collage de pensamientos devenidos también de experiencias individuales y subjetivas como las que ahora voy a utilizar.





Walid Raad and The Atlas Group,  
*Hostage: The Bachar Tapes*,  
Videoarte, 2002



## Crear Digital

*De lo inofensivo sólo brota lo inofensivo,  
de lo peligroso brota el pensamiento,  
y cuando el pensamiento encuentra el punto exacto de la forma,  
surge el momento artístico.*

*Peter Sloterdijk, 2003*

*Sentido alegórico del arte en la cibernsiedad.*

Qué duda cabe que, una vez planteadas las premisas para operar en la arquitectura del ciberespacio, quedamos apostados –nuevamente- frente a la problemática de la práctica del arte, pues toda esta nueva condición compete, tanto a la cultura digital como a las nuevas formas narrativas, pues es sólo a través de ellas que la sociedad encuentra acomodo en su nuevo territorio. Y si éste se revela como ese conjunto de “zonas borrosas” que hemos descrito, deberá encontrar una relación armónica y retroalimentaria con las formas, dispositivos y estrategias que la visibilizan.

Como afirma Dyens en el citado artículo de *Ars Electronica 2005*: “¿Qué es lo digital sino una potente arma de hibridación, contaminación y diseminación? ¿Una que borra cualquier noción de Génesis, que se desarrolla en capas y en estratos, que elimina toda posibilidad de delimitación clara, que propone una interpretación no-sensible del mundo que le circunda? Lo digital simula el mundo, lo imita, pero no está ligado a él porque, dado que uno puede encontrar rastros de la realidad biológica en una pieza artística analógica (fotografías, pinturas, libros, etc.), el origen de la representación digital descansa en la irrealidad del lenguaje binario. A través de éste, el contexto real del mundo pierde sus dimensiones biológicas y se convierte en meras estructuras de información. El arte digital es la representación sin medios ni materialidades (ya que este es

accesible a través de la fina capa de fotones que configuran la pantalla), una evanescente e insustancial forma artística que no es, en teoría, susceptible de la decadencia del tiempo, a pesar de ser tan frágil como el polen en el viento. Lo digital es como la realidad híbrida: las formas que produce y que nos permite observar son el resultado de invisibles interacciones y enmarañamientos. [...] El arte digital, como la realidad híbrida, es infinitamente multiplicable, pero está exento de todo linaje (pues ninguna característica permite distinguir el original de sus copias). Por tanto, el arte digital no puede aspirar a la narrativa clásica dado que no es ni centrípeta ni casual, por lo que no puede ser relacionado con un tiempo y espacio específicos, ni ligado a geografías o culturas particulares. El arte digital, como la realidad híbrida, es la expresión de la Desterritorialización. No puede reclamar territorio, ni delimitación de territorio, ni poseer un espacio ni una geografía, no posee un lenguaje particular. Ambos son inasibles e infijables, inciertos y quebradizos. En el arte digital, como en todas las artes, oímos, vemos y percibimos las fuerzas de la melancolía y de la desesperación, algunas veces placenteras y erotizadas, que impregnan todos los comportamientos humanos. Pero el arte digital nos ofrece éstas a través de la Desterritorialización de su narración, a través de un discurso desprovisto de origen y casualidad, libre de la delineación del tiempo, el espacio y la historia contada. El trabajo del arte digital no cuenta una historia, susurra, ofrece instantáneas, sombras abocetadas; no narra demasiado por cuanto que espera los rumores distantes del mundo, actualizándolos.”<sup>89</sup>

Es el Arte el que introduce pues –en un rasgo de máxima elevación filosófica- un sentido alegórico a la existencia. Aquella que hace al hombre “el humano”, el más elevado de cuantas criaturas pueblan la tierra. Todo intento por desalegorizar el Arte ha resultado siempre un fracaso. Tal vez funcione como programa ideológico, filosófico, artístico, estético, tal vez se consiga incluso una cierta aproximación metodológica, pero su fracaso

---

<sup>89</sup> DYENS, O., 2005, pp.48-49.

no es más que la imposibilidad de ser recepcionado “a pelo”, *per se*. La desalegorización del Arte no deja de ser un intento por desacralizarlo. Esto es posible como práctica artística en tanto exploración y, en consecuencia, como programa de las vanguardias, pero nunca como Obra de Arte. Ésta, ya en un estadio posterior a la fase creativa y asumida por la sociedad como elemento representativo de una contemporaneidad, es siempre referencial y, por tanto, lleva implícito un sentido alegórico, cuyas metáforas sobre la vida y sobre la existencia aparecen de forma espontánea y automática. Muchas creaciones han ido pasando sucesivamente –en la línea temporal de la Historia- del anonimato al valor emblemático de obra de arte referencial de una época, en la medida en que han ido adquiriendo sentidos metafóricos del tiempo que las vio nacer y cuyos significados traspasan la referencia específica a dicho tiempo para adquirir un sentido intemporal que se eleva por encima de valores puntuales y concretos.

Pero esta imposibilidad de alejar al arte de su sentido alegórico se hace hoy en día todavía más recurrente por cuanto, en la época de la fascinación por la tecnología como meta-metáfora de la existencia y de lo fenomenológico, el artista (maduro) se torna plenamente consciente del peligro de producir objetos cuyo destino expositivo natural sea forzosamente el parque temático (el gran templo de peregrinación de la divulgación vulgarizada y massmediatizada del saber actual), donde las brillantes luces de los efectos tecnológicos pretenden epatar a sus alucinados usuarios, ubicándolos en un nivel de relación sensitivo-perceptiva exclusivamente epidérmico. Por ello, producir piezas artísticas vinculando dicha producción -mediante algún programa metodológico- al sentido metafóricamente narrativo del discurso pretendido, le asegura su localización en el territorio del Arte y no en el de la divulgación vulgarizada de la tecnociencia como depósito del saber actual.

Tuve conocimiento de las instalaciones interactivas del artista australiano Jeffrey Shaw prácticamente a la par que éste las iba produciendo. Tuve

el placer de ser usuario de *The Legible City* en una de sus primeras exposiciones públicas, al igual que me ocurrió con su instalación posterior *The Virtual Museum*<sup>90</sup>. La reflexión personal que pude realizar sobre dichas creaciones me abrió definitivamente la luz para enfocar con posterioridad esta cuestión trascendental. A mayor distancia temporal, más ejemplar resulta la actitud y el enfoque de las obras y propuestas artísticas de un Jeffrey Shaw que tuvo la genial lucidez de comprender que el valor artístico de sus producciones pasaba por superar el deslumbrante efecto tecnológico –y todo su potencial expresivo– del sofisticado y adelantado sistema operacional de su corazón informático, capaz de dar vida digital a estas instalaciones, para depositar el objetivo discursivo de sus piezas en un nivel de metaforicidad, sin lugar a dudas mucho menos espectacular, pero terriblemente más eficaz como Obra de Arte. Levantar la topología arquitectónica de los rascacielos de la isla de Manhattan o de los edificios singulares de Karlsruhe era, sin lugar a dudas, tarea infográfica más sencilla y gratificante que sustituirlos por las letras y palabras del texto literario elegido, y que convertía en metáfora del viaje virtual –y sus excesos hipertextuales– todo el sentido discursivo de esta brillante instalación que, con el paso del tiempo –casi ya una década y media,– se ha ido convirtiendo en un auténtico icono de la Historia del Arte Electrónico y, por tanto, de la Historia del Arte. Porque la dificultad técnica de *The Legible City* no estriba tanto –como suele suponerse equivocadamente– en la ideación y construcción de sus sistemas interactivos sensorizados, sino, precisamente, en la gran capacidad procesual de su sistema informático (por otra parte, bastante primitivo y limitado si lo comparamos con los actuales) para levantar en “tiempo real” casi dos docenas de perspectivas coincidentes con el punto de vista y la posición del “ciclista-lector-usuario” de la instalación para cada movimiento efectuado desde su máquina-potro. Pero esta cualidad del sistema, que proporciona interactividad dotada de *feedback* con su usuario-ciclista, ofrece, por primera vez en la

---

<sup>90</sup> Estas obras ejemplares del arte electrónico contemporáneo, cuyo sentido altamente metafórico han conseguido seducirme en lo sensitivo, al tiempo que agudizaban intelectualmente mi ser-digital-en-el-mundo. La comprensión de estas obras me han aclarado de una manera sencilla y efectiva la diferencia entre un producto destinado a ser rutilante atracción de un parque temático (aunque éste se llame Museo de las Ciencias) y una obra de arte, futura inquilina del Museo de Arte de lo Contemporáneo.

historia de la humanidad, una propuesta formalizada desde el sentido de la virtualización de la imagen-viaje, convirtiendo al espectador en lector-paseante a través de la navegación por lexias hipertextuales que, Shaw ha convertido, mediante su sentido metafórico de la ciudad-texto, en una pieza discursiva que reflexiona ejemplarmente sobre el espacio de representación de la imagen contemporánea y la posición parametral –dentro/afuera- del espectador. Es evidente que –a pesar de la confusión generalizada- esta pieza no soporta su interactividad sobre los lomos de una realidad virtual -entonces aún en fase de desarrollo-, sino que el sentido inmersivo propuesto por el diseño de su interfaz es de carácter psicológicamente envolvente. Esta es otra genialidad de Shaw, que demuestra conocer los entresijos de un arte que, en su fase de rito-magia (como la que aún nos encontramos), basa su “credibilidad” en sofisticados –por desconocidos por el vulgo- artificios simulativos. Pero no una simulación mimética, sino tan sólo proposicional. Basta con que el espectador crea que eso está ocurriendo. No hace falta operar efectivamente, sino tan sólo proponer, apuntar, sugerir. Mediante esta operación, el Arte pasa a ser entonces un Arte plenamente -maduramente- seductor, que más allá de vaciar sus bolsillos de forma obscenamente pornográfica, ofrece como retazos las piezas de su puzzle a un público no adiestrado que confeccionará por su cuenta y riesgo, de manera individual y subjetiva, el sentido último de sus potenciales discursos. Los de la pieza en sí.

Esta misma operación alegórica fue magistralmente ejecutada por un artista enfermo de “telenoia”<sup>91</sup> al tratar de describir los mapas cartográficos de su existencia cibernética. El joven Isi Parrado, nos describe -desde su “virtualidad” existencial- dos paisajes que explican a la perfección la actual fractura cultural del mundo: “Paisaje” y “Pornografía” representan ejemplarmente dos maneras de contar que corresponden a dos maneras de ver el mundo. En su obscena pornografía representacional, los

---

<sup>91</sup> Utilizamos el término “telenoia” tal y como nos lo describe Roy Ascott para comparar la enfermedad de nuestra cultura emergente respecto a aquella “paranoia” producto enfermizo de la cultura que estamos abandonando y que se caracterizaba por conseguir –en su capacidad tecnológica de saturar al individuo con imágenes del mundo–, que éste se “despegue” de la realidad, conviviendo obsesiva y paranoicamente con aquellas. Ahora, aquel que llamamos “telenoico” y que ya tratan los profesionales de la psiquiatría moderna, es un individuo enfermo por exceso de información, que le atrapa en su obsceno circular pornográfico por las redes telemáticas del ciberplaneta, pero que no es capaz de dotar de significado, paralizándolo mental y psicomotrizmente.

personajillos planos y toscamente pixelizados y los paisajes gruesamente vectorizados rellenos de chillones colores planos procedentes del mundo virtual de la *Nintendo Game Boy*, nos dan cuenta de que el naturalismo simulacional no encaja ya con los cánones representacionales de la actual perceptividad digital. Que lo obscenamente pornográfico no pertenece ya al registro visual de lo que hemos dado en llamar lo óptico, y cuya mecanización –lo “fotográfico”- había conseguido convertirse en el estándar hegemónico de la mirada moderna. Pero el puente planamente coloreado y de rebordes pixelizados de Isi Parrado nos remite ya, no sólo a un nuevo estándar estético, sino a una remodelada perceptividad que entiende por pornográfico (esto es: enfocado y descontextualizado desde su grosero primer plano autorreferencial) el sintético y burdo grafismo de 1 bit de información gráfica del *SuperMario Bros*, y no la desgastada fotografía del primer plano de la entrepierna abierta de la *playmate* del mes.

Pero este proceso de desopticalización de lo visual como referente hegemónico es un proceso que nos afecta a todos (no en igual medida, claro está, pues algunos creemos no estar afectados de telenoia). En su modelización, encontramos un largo camino recorrido por nuestra perceptividad a partir de la “educación” visual-cultural que hemos tenido que acometer para poder “vivir” entre el imaginario del que nos ha provisto las propuestas visuales de las vanguardias artísticas del siglo XX, pero, sobre todo, la tecno-ciencia actual. Los rayos X, las mamografías y tomografías, las faxografías y las imágenes binarias han abierto ya importantes campos de acción renovadores en este sentido. Pero en la actualidad, el panorama es aún mas complejo por cuanto, a la no opticalidad de estas imágenes, debemos añadir un importante factor conceptual e incluso simbólico que las hacen aún más complejas, más culturales. Así, los códigos ADN –auténticos retratos de nuestra sociedad cibernética- no son todavía interpretables, pero, qué duda cabe, dentro de muy poco tiempo veremos hombres y mujeres llorar delante de una



de estas imágenes profusamente coloreadas con tonalidades planas, tal y como lo estamos haciendo ya ante un mamografía con ciertas zonas de color marcadamente azulado.

*Arte digital: ¿un arte no alegórico?*

Esta mañana, mientras me dejaba mecer por las tranquilas aguas estivales del mediterráneo español en compañía de mi vecino Hormoz Kechavarz (nacido persa), trataba –flotando- de explicarle mi obsesión actual por el sentido metafórico de la interfaz en los sistemas virtual-digitales. Compartiendo conmigo esta preocupación, me remitió a *One* de Silverston para sugerirme que, tal vez, no debería buscar alegorías allí donde, probablemente, sólo eran retazos inconexos de pura realidad. No se refería a la realidad en sentido filosófico, él comentaba la pura literalidad de la palabra escrita, del texto. La imposibilidad de luchar contra el sentido alegórico-simbólico de su contenido. Navegar a través de la pura literalidad de las frases del texto, para llegar hasta el final –probablemente exhaustos- y pensar en términos puramente descriptivos.

¿Querría referirse a un posible analogismo poético con la literatura? Esto me da que pensar en su amplitud y profundidad. ¿No será nuestra obsesión actual por repensar lo fenomenológico en términos alegóricos –desamparados de metáforas envolventes sobre nuestra situación y la del inédito lugar que habitamos- algo característicamente intrínseco de nuestra identidad digital? En otros términos: ¿no será lo simbólico un lugar común de la virtualidad que intentamos habitar? La experiencia del mundo como una nueva piel, mudada de otra que consiguió –habitando sus metáforas- adornarse (vestirse) con la pura literalidad de su experiencia vital, algo que en nuestra inmadurez cultural aún no nos atrevemos públicamente a portar, sintiéndonos pues desnudos (frágiles).

Es evidente que la metáfora es compañera de fiar para emprender arriesgados viajes por rutas desconocidas.

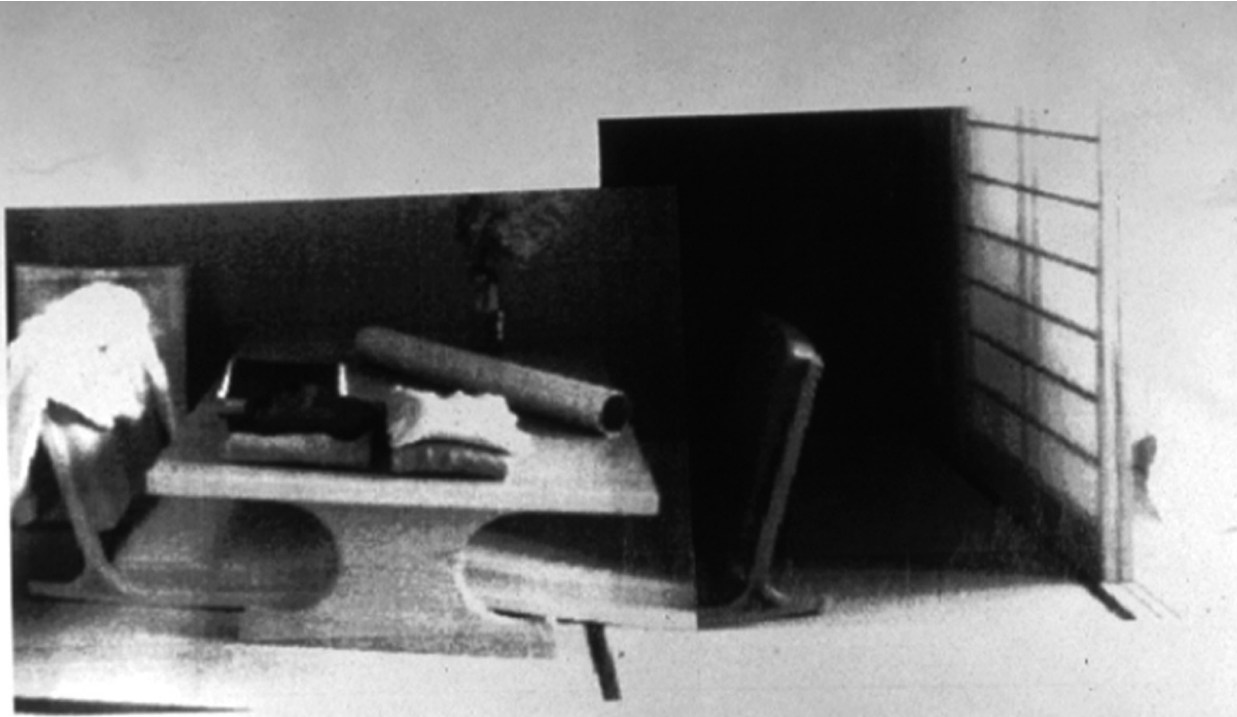
Ricardo Domínguez<sup>92</sup>, padre del *hackivismo*, comentaba, a propósito del cyberpunk (movimiento al que pertenece): “El *cyberpunk* comenzó con Gibson, que escribió *Neuromante* en una máquina de escribir. Esto es algo muy importante; cyberpunk no viene de la máquina o el código, sino del sistema metafórico que es el poder de lo estético, un modo de pensar que a veces debe pelear contra los modos científicos o políticos, que ya tienen sus espacios donde su epistemología está legítimamente presentada en espacios de poder y económicos muy grandes”<sup>93</sup>.

Sin embargo, tal vez nos estemos enfrentando a otro problema derivado de la sociedad que instaló sus presupuestos en la posmodernidad filosófica. Aquella que, sometida al vértigo del devenir de las imágenes en movimiento y al fugaz *tempo* de las narrativas contemporáneas, comenzó a desnudar a las imágenes estáticas –fijas– de su potencial comunicacional. En este proceso, el hombre moderno ha ido perdiendo la capacidad de desciframiento de estas imágenes artísticas, que ahora no consiguen suministrar las claves interpretativas necesarias para construir un sentido alegórico de su significación. La imagen-signo ha quedado relegada a la imagen totémica del diseño: las señales de tráfico, la señalética urbana, o los iconos de la publicidad, son las herederas de las imágenes del imaginario surrealista que, a su vez, tomaron el testigo de las imágenes simbólicas religiosas. Tratar en los tiempos que corren de que una imagen fija proveniente del mundo del arte nos desvele significados discursivos a partir de una determinada iconología prefabricada es una tarea titánica condenada al más estrepitoso de los fracasos, y que hace parecer al ingenuo artista que lo pretende como aquel eremita que clamaba en el desierto aupado en su columna.

---

<sup>92</sup> Ricardo Domínguez es pionero del net-activismo, padre del activismo, y miembro fundador de grupos artísticos míticos, como el *Critical Art Ensemble*, o el *Electronic Theater Disturbance*.

<sup>93</sup> DOMÍNGUEZ, Ricardo: “Entrevista”, *a mínima*, n° 8, Oviedo, 2004. p.150.



*José Ramón Alcalá,  
Tokyo Living Room 1*



## Antiguo, Ortopédico, Disfuncional

Tras varios años de enclaustramiento, por fin veía la luz. Un gigantesca base de datos, construida con infinita paciencia, se ofrecía ahora ante nosotros, los especialistas, como un caramelo dulce y provocador. El reto: gestionarla, ponerla en la Red para ser operativa. Al fin, tras casi dos décadas de aportaciones heterodoxas, interculturales, intergeneracionales, eran compiladas, relacionadas, exhibidas en una especie de impúdico acto de desvelamiento, desde una irrefrenable necesidad de poder comenzar a “ser”, de culminar el sentido del existir, fluyendo en el espacio electrónico, en su líquido elemento. Pieza tras pieza, como si de estratos sedimentarios de la cultura de la que nos hemos dotado se tratara, constituyendo su todo perspectivo en una espacie de espiral evolutiva sin solución de continuidad. Allí estaban, por fin, viendo la luz frente a los especialistas: más de medio centenar de piezas multimedia y de arte electrónico intangible que, en origen, durante la primera fase de selección sobre todas las piezas recuperadas y utilizables, doblaban dicha cantidad. Una escogida selección más de cinco decenas de obras y piezas multilinguaje y multiplataforma, producidas en el entorno de lo que habíamos dado en bautizar internamente como la “constelación MIDE”. El patrimonio del conocimiento constituido por los más de tres lustros de frenética actividad, de foro físico y telemático generado espontáneamente por cientos de artistas de todo el mundo que hoy sentían o recordaban al MIDE de Cuenca como su “antigua morada” y que se erigía orgullosamente como co-responsable de la construcción de la emergente Cultura Digital.

Toda esa ingente información, cuidadosa y meticulosamente compilada, desbrozada, pulida, legibilizada, era ahora sometida al restrictivo proceso de taxonomización, de organización. Sus contenidos, sus filiaciones, sus relaciones potenciales, formalizadas en recorridos y trayectos hipermedia tal y como correspondía a su naturaleza intangible.

Sin duda, un hito más, una nueva piedra angular que sumar a los estratos fundacionales de la Historia de la Museografía Virtual, soñando con ser públicamente emparentada con los pioneros *Idea Line* de Martin Watenberg para el *Whitney Art Port*, o *Rhizome*.

Barcelona fue el lugar elegido para las primeras presentaciones en foros especializados y restrictivos, de carácter privado: gente afín, de confianza: habitantes y residentes del diseño digital, de las mediatecas, de las culturas y subculturas cibernéticas. Nunca olvidaré el regreso a Cuenca: aquel eterno viaje marcado por el omnipresente recuerdo de los comentarios coleccionados que, poco a poco, según se iban interponiendo los kilómetros de por medio, se iban materializando, sintetizando, condensando en tres fatídicos adjetivos que sobrevolaron el cielo del MIDE durante aquella agitada y volcánica etapa post-Barcelona: Antiguo, Ortopédico y Disfuncional. Tres demoledoras palabras-concepto que radiografiaban una interfaz que había sido concebida y producida durante los largos dos años de construcción de la base de datos y de sus contenidos (textos críticos, marcos relacionantes, campos taxonómicos, etc.).

Entonces, ¿cómo habíamos podido estar tan *out*? ¿Cómo nos habíamos desfasado y ensimismado tanto? ¿Qué efecto demoledor, paralizante, retardante había producido tanta concentración, tanto enclaustramiento? ¿Tan poco nos habíamos asomado a la *ventana* del mundo líquido que tan obsoletos dejaban nuestros Marcadores del *Explorer*? ¿Cómo podíamos haber olvidado aquello que nosotros mismos descubrimos hacía tan sólo tres años atrás, en Bilbao, en el marco ideológico de aquel magnífico *Ciberart* al haber tenido que deconstruir sus bases y eliminar secciones obsoletas como Multimedia *off-line* a la luz de las evidencias de su rancia narratividad, de su extinto lenguaje, que daban paso a las frescas y renovadoras “Minimaciones”<sup>94</sup>? ¿No habíamos empleado entonces

---

<sup>94</sup>Minimaciones fue el término que acuñamos durante el proceso de selección de piezas presentadas a la convocatoria internacional de *CiberArt 2004* Ángela Molina –su directora- y yo para englobar todas aquellas pequeñas y breves producciones de carácter multimedia, la mayoría programadas en Flash, y que solían estar subidas la Red, y que se mostraron entonces como las auténticas herederas –radicales y alternativas- de las viejas producciones multimedia en CD-ROM, realizadas con programas como Director.

esas mismas tres fatídicas palabras que ahora resumían las carencias y debilidades de nuestro “flamante” interfaz electrónico para la divulgación y gestión *on-line* de las Colecciones del Patrimonio de Intangibles del MIDE?

El gesto analógico, esa reacción como acto reflejo automático e inconsciente que asalta a los ciudadanos de la vieja cultura que han sido invitados a morar en esta nueva por sus nativos digitales cuando abandonan la vigilia permanente a la que se ven forzados para actuar en rectitud y consonancia con las reglas y preceptos que presiden la nueva “coherencia”, se había apoderado nuevamente de mi proceder. Éste no era sino un claro síntoma más que evidenciaba la ausencia -durante estos últimos años de soledad intelectual y forzado nomadismo- en el escalafón más elevado del gobierno y de los poderes fácticos del “planeta MIDE” de jóvenes mentes geniales procedentes de las subculturas militantes en boga. Este nuevo producto MIDE, desplazado del centro neurálgico de la filosofía funcional y conceptual de la cultura electrónica, era sospechosamente similar al lamentable “nuevo” *El País*, cuyo rimbombante lanzamiento mediático había coincidido en el tiempo con el asomarse a la vida exterior de nuestra base de datos. Un costoso, complejo y ambicioso “Plan de Modernización” cuyo resultado había logrado exactamente lo contrario. Un producto más antiguo -conceptual, formal y diseñativamente-, que no sólo hacía moderno a su precedente, sino, incluso a ese primer y revolucionario *El País* que se nos apareció hace ya tres décadas. Y todo ello a pesar de tanto esfuerzo, de tantos medios empleados, de tanta suma de talentos creadores trabajando para tal fin. Con tanta prueba y tanto “monstruo” discutido en sesudas reuniones, ¿cómo había podido surgir al final un resultado tan decepcionante, tan errado, tan alejado y desconectado de las sinergias y *modus operandis* del ciudadano actual?

Ser digital es una condición, no un destino. No se puede “diseñar” lo digital. Se puede simplemente “ser digital”. Algo natural y espontáneo. Fácilmente discernible, analizable, cuantificable, pero imposible de forzar desde la artificialidad del “asimilado”, del “convencido” no nativo. No se tiene conciencia de “ser digital”, sólo “se es” en lo digital. La forma, la substancia y el contenido de la digitalidad emana consecuente e intuitivamente del discurrir –individual y colectivo- en inconsciente armonía con devenir cotidiano. Se es digital como se es analógico. Si hemos sido conscientes de nuestro analogismo es porque nuestros gestos, nuestros pensamientos, nuestro devenir *flanuerista* ha colisionado de repente con los de los digitales, desvelando el sentido analógico, hasta entonces no-revelado, no-consciente, de nuestro proceder, de nuestro sentir y pensar.

Es entonces, y sólo desde la atalaya que nos ofrece una nítida visión perspectiva de los que sin duda son ya viejos modos y formas pertenecientes a la cultura analógica, cuando comprendemos la inexcusable asociación de la versión 1.0 de la Interfaz electrónica para la Colección de Arte Multimedia del MIDE, o del “nuevo” concepto y diseño del *El País* de 2007, con los fatídicos tres adjetivos ciertamente demoledores: antiguo, ortopédico y disfuncional.

Esta amarga experiencia sirvió para reforzar el convencimiento colectivo en Cuenca sobre la necesidad de crear un renovado concepto del originario MIDE ya desfasado, por otro más actualizado y eficaz: De esta manera surgió el **MIDECIANT**<sup>95</sup>, estructurado sobre cuatro nuevas áreas funcionales: **MIDECIANT** Lab, **MIDECIANT** Expo, **MIDECIANT** Archiv y **MIDECIANT** Text, cada una de las cuales atendía, programaba y gestionaba el trabajo experimental y de investigación, las exposiciones

---

<sup>95</sup> MIDECIANT es el acrónimo de Museo Internacional de Electrografía / Centro de Investigación en Arte y Nuevas Tecnologías de Cuenca, cuya página web es: <http://www.mide.uclm.es>, su avatar institucional en el Foro social online MySpace: <http://www.myspace.com/mideciant> y su foro virtual en forma de blog online: <http://mideciant.blogspot.com>



temporales y permanentes, la base de datos documental, su mediateca y las colecciones de fondos permanentes de obra electrográfica y digital material e intangible, así como las ediciones, publicaciones y difusión de las actividades y colecciones patrimoniales. Esta nueva estructura funcional daba soporte conceptual a una nueva web que operaba ya sobre una drástica renovación en profundidad de su interfaz, de su sistema de navegación y de los contenidos. Pero quizás, lo más remarcable que aconteció durante este radical periodo de transición fue la decisión de crear un espejo de la web del nuevo MIDECIANT, a modo de avatar institucional, dentro del foro social virtual *MySpace* mientras acaecían los trabajos de construcción de la nueva página web. Éste fue ciertamente un hallazgo remarcable, ya que su ideación y construcción debían estar soportadas sobre la traducción –actualizada– de toda la semántica, gramática y caligrafía (o estilo gráfico) de la vieja web del MIDE a unas específicamente características de estos nuevos foros virtuales emergentes. Sus códigos audiovisuales, sus protocolos enfocados hacia la comunicación según los conceptos de *Blog y Chat*, y la idea de una Web 2.0 como entidad viva y en constante pulsión retroalimentaria. El resultado fue un rotundo éxito, que supuso la inauguración de una nueva etapa para un renovado MIDE [ahora **MIDECIANT**] y, sobre todo, que se desplegó como una ráfaga de aire fresco que entraba por las rendijas de nuestro tugurio universitario (ese sombrío y claustrofóbico zulo en el que se nos recluyó una vez fuimos desalojados por la fuerza del incomparable Convento de Las Carmelitas conquenses por orden de los políticos reinantes. Menos mal que el *Generative Systems Departament* de Sonia L. Sheridan en el *Art Institute* en el Chicago de los años 70 del siglo pasado no ocupaba un espacio mejor. Esa comparación histórica me tranquilizaba cada vez que me asaltaba el desánimo.



## ¿Por qué la imagen en movimiento no soporta el silencio?

Una de mis más claras y sorprendentes experiencias docentes como profesor de Dibujo Digital en la Universidad consistía en observar cómo, indefectiblemente, cada vez que sugerentes imágenes estáticas, llenas de significado y que reclamaban por largo tiempo la atención y el interés de los alumnos eran colocadas en dispositivos electrónicos para otorgarle el dinamismo de una secuencia espacio-temporal, éstas se “quedaban mudas”. Parecía que, una vez colocadas sobre la línea tiempo como *frames* animados, éstas no soportaban ya el silencio. Un silencio antes inexistente.

Así llegué a la interesante y polémica conclusión, experiencia tras experiencia, de que cada vez que un elemento formal, gráfico, visual -aunque se tratara de un simple punto en el espacio-, es colocado en el discurrir discursivo de la línea espacio-tiempo (y por tanto, dotado de animación), reclama con desesperación una atmósfera sonora, un background musical. Y que ésta atención hacia lo sonoro llega a apoderarse de más del cincuenta por ciento de la atención sobre la acción discursiva del conjunto creacional. Su importancia pues supera la que le es otorgada a la atención de lo visual.

Se puede probar a poner una gran película, una animación espectacular sin sonido alguno en un espacio público o privado y se podrá comprobar cómo nadie le presta atención o, bien, cómo dejan de hacerlo al cabo de unos instantes. Por el contrario, si la imagen deja de funcionar y continúa el sonido es posible que muchos de los presentes mantengan la atención “sobre fondo negro” de la pantalla.

Las complejas relaciones entre imagen y sonido en la construcción de los discursos audiovisuales contemporáneos es una constante por atender y

resolver –o, al menos digna de ser tomada en consideración- en la práctica del arte mediático.

La imagen siempre ha sido concreta, pero hoy, además, se ha vuelto previsible. Si, mientras leo, tengo la televisión encendida, pero su sonido apagado, puedo perfectamente abstraerme de sus contenidos. No la miro, me ensimismo en la lectura. Asumo que todo cuanto ocurre icónicamente a través de su pantalla luminosa ya me es conocido y por tanto puedo no prestarle atención mientras ocurre allí, a pocos metros de distancia de mi butaca, de mi libro.

La música –los sonidos- sin embargo, son abstractos, y por tanto nunca son previsible. Si conecto el sonido de la televisión, entonces, lo que ocurre en su pantalla me atrapa y me es imposible concentrarme en mi lectura. El sonido no es imaginable y tiene mucha más capacidad de generar entornos (*environments*), escenografías del pensamiento.





## Flash 2.0: ¿Un programa de Dibujo?!

Fue hace ya bastante tiempo, pero confieso que aún no me he repuesto del susto. O más bien debería decir de la emoción. Lo cierto es que impulsado por las reflexiones que surgieron en mi después de aquella experiencia docente decidí abandonar la docencia de la asignatura de multimedia y de *net art* que yo mismo había creado, pasándole el testigo a creadores de gran competencia de la esfera profesional actual –por supuesto mucho más jóvenes que yo- y dedicarme a partir de entonces a impartir clases en las tradicionales disciplinas artísticas del dibujo y de sus procedimientos gráficos de expresión.<sup>96</sup>

¿Cómo podía un alumno matriculado en mis asignaturas referirse al programa informático *Flash* como a si de un programa de dibujo se tratara! Se suponía que Flash es una aplicación informática que gestiona la interactividad en transición de forma vectorial, economizando así el peso de su información con el fin de generar aplicaciones multimedia suficientemente ligeras como para que puedan circular en la red Internet. ¿No era esto la leyenda de su publicidad y cuya consecuencia inmediata había sido la defenestración de su predecesor, el programa de Macromedia, Director?

¡Y mi joven alumno lo interpretaba como una herramienta para el dibujo! O éste era un ignorante muy atrevido o yo no compartía los mismos principios que rigen el acceso al conocimiento moderno. Así que, después de mucho pensar, decidí que él tenía razón. Que el asunto era tan sólo un problema de enfoque y que evidentemente yo no compartía el mismo punto de vista. No lo dábamos viendo desde el mismo lugar. Entonces, ¿dónde demonios estaba yo instalado en esos momentos? Era pues

---

<sup>96</sup> He de confesar a fuerza de ser completamente sincero, que el objetivo último de este trasvase no era sino el de “reventar” los contenidos del programa de estas tradicionales asignaturas –impartidas de forma arcaica y obsoleta- colocadas por los distintos Ministerios de Educación como “troncales obligatorias” para actualizarlos y adecuarlos al pretendido vanguardismo de nuestro Plan de Estudios de Cuenca.

indudable que en otro territorio cultural bastante alejado del suyo, el cual además, no resultaba ser una opinión personal e intransferible de dicho alumno, sino por el contrario, ampliamente consensuada por el resto de sus compañeros de clase tal y como quise cerciorarme.

Entonces decidí revisar las obras más relevantes de la reciente convocatoria de la sección de *Minimaciones* (para pequeñas animaciones on-line en flash), sección que yo mismo había participado en su ideación como miembro del Comité Científico Asesor del Festival *Ciberart* 2004, celebrado en la ciudad de Bilbao unos pocos meses antes. Mi propósito no era otro que el de releer desde este nuevo enfoque (como inédita idea conceptual referida al susodicho programa aportada por dicho alumno) algunas de las piezas internacionales con las que más había disfrutado durante el proceso de su selección. Efectivamente, allí estaban ante mí, como si nunca antes las hubiese visto, las delicadas piecitas en Flash de Hoogerbrugge, Lecielestblue, o Heavy Industries (Young-Yae-Chang), mostrándose impudicamente, casi obscenamente, como simples dibujos en movimiento. Sólo eso, o... ¡nada menos que eso! En cualquier caso, qué duda cabe, toda una revolución conceptual para mis esquemas artístico-culturales.

Entonces, la consecuente pregunta -que merodeará durante todo el presente trabajo- era obvia: ¿sería capaz de asumir esto estomacalmente?

Tal vez, la respuesta se halle en el conjunto de estas reflexiones. En caso contrario, y por si el objetivo de mi empresa resulta fallido, esta pregunta se constituirá como el necesario ambiente (*framework*) intelectual de la presente obra. Sé que, al terminar ésta, sus lectores quedarán divididos entre los que defiendan que *Flash* es un programa informático para “dibujar” y los que jamás aceptarán dicha aseveración. Cada uno quedará consecuentemente adscrito a una de las diferentes comunidades que presiden en la actualidad nuestra cibersociedad. Los primeros quedarán



ubicados dentro de la cultura digital; los segundos, en la analógica. Cada uno conveniente instalado en una orilla de ese río que no deja de fluir y que llamamos creación artística.

Estoy convencido de que habrán sorpresas y vanas refutaciones, pero creo poder asegurar que no somos nosotros, con nuestras intenciones y deseos, quienes decidiremos dicha adscripción.

En cualquier caso, esta sorprendente revelación me animó a construir una reflexión de mayor entidad al respecto de la problemática que suele estar siempre presente en mi vida profesional: la concepción y re-definición del Dibujo como disciplina creativa en el contexto actual de la cultura digital.



## El Dibujo como dispositivo conceptual para la construcción del espacio electrónico de la comunicación

*Si se prescindiese de los colores  
y de su función de contorno y revestimiento,  
faltaría todo un patrimonio de correspondencias.  
Paolo Zellini.*

Goethe observaría que “el ojo no ve ninguna forma, pues para él sólo lo claro, lo oscuro y el color, juntos, componen lo que distingue a un objeto de otro, una parte de un objeto de otra”<sup>97</sup>. “Sería muy difícil pensar que la forma, y por lo tanto el límite, puedan sobrevivir en toda su pregnancia y universalidad de significado sin el color. Hablando de “forma”, es imposible prescindir, refiriéndose a lo antiguo (y por consiguiente, también a Goethe), de su función simbólica de trabazón de distintos planos de existencia, de clase de equivalencia de realidades que se corresponden recíprocamente y son asimilables a un único signo.”<sup>98</sup>

No en balde, “la superficie de los cuerpos era llamada por los pitagóricos  $\chi\rho\omicron\iota\alpha$ , es decir, color...”<sup>99</sup>

Por lo tanto, debemos desligar la forma -como estructura; esto es, lo que compete al Dibujo y al Diseño como disciplinas-, de la observación.

Para la observación, el mundo de las imágenes de lo real es goethiano –“lo claro, lo oscuro y el color”-, pero la forma, como estructura, es puro concepto. Aquí surge el número, la matemática, el álgebra, la geometría. Aquí se rompe el *continuum* y la infinitud. También podríamos decir que aquí fracasa la secuencia. Pero ésta podría ser recuperada, desde la forma, por su devenir en la línea de tiempo, cuando su *disegno* se convierte en

---

<sup>97</sup> GOETHE: *Teoría de los colores*.

<sup>98</sup> ZELLINI, P.: 2003. P.77.

<sup>99</sup> *Ibidem*, p.77.

autogenerativo y procesual –mediante la acción de la informática y su capacidad para lo sintético-.

El Dibujo, por tanto, debe despegarse de lo observado, para conceptualizar así el problema de la forma como una entelequia ligada al número, a la construcción, y no a la representación, como ha sido tradicionalmente.

Sin embargo, Dibujo, Pintura y Escultura no son sino estrategias para la formalización de ideas. No son éstas pues las que pueden cambiar o modificar nada por sí mismas, sino el pensamiento que las soporta. Las técnicas y los procesos no constituyen “pensamiento” alguno ensimismado. Ese fue el gran error de la abstracción: creer que la sola pintura les llevaría hacia la conquista de nueva realidad. Tan sólo estaban formalizando –dando cauce, expresión y lenguaje- a la fragmentación y al minimalismo del nuevo pensamiento conformado en la sociedad postindustrial. Lo que no actúa como eje vehiculador de un pensamiento, de una nueva percepción de la realidad se convierte en “decorativo”. Eso que tanto atormentaba a Jackson Pollock.

La reinención de la Pintura llevada a cabo por los impresionistas no parte de un pensamiento pictórico “autónomo”, sino de utilizar aquella como vehículo que da forma característica al nuevo pensamiento que se está generando en el entorno de la sociedad industrial y para lo cual, la mirada “fotográfica” fue fundamental.

Es por ello que la “mirada” oscura e infinita que nos suministra el espacio electrónico de la comunicación y todos sus sistemas (Internet, mundos sintéticos, telecomunicación colectiva e instantánea mediante chats y blogs, etc.) ofrece materiales “constructivos” de suficiente entidad como para poder afrontar el reto de la formalización del pensamiento digital de la sociedad cibernética actual.

De esta manera podremos avanzar en la construcción –representación- del espacio electrónico de la comunicación que nos provee hoy la informática y la telemática. Construcción que implica pasar de una teoría del espacio virtual finito a una del espacio virtual infinito y volver a ubicarnos así en la línea de evolución del pensamiento occidental referida a lo ilimitado y al problema de la continuidad, tal y como es contemplada y enunciada desde Aristóteles hasta Einstein. Pensar pues desde lo digital “lo indefinido” de Anaximandro como principio y verdad última en que se desvanecen todos los desequilibrios y oscilaciones que reproducen la eterna bipolaridad entre el límite y lo ilimitado. “Ya Platón estableció que los puntos son una ‘ficción’ de los geómetras y les atribuyó la sola propiedad de delimitar porciones de recta. Posteriormente, los platónicos, para expresar la imposibilidad de reducir el continuo a un conjunto actual de indivisibles, hablaron de la línea como ‘flujo’[ρυπς ] de un punto, expresión que utilizó Newton en su teoría del infinitesimal.”<sup>100</sup>

---

<sup>100</sup> *Íbidem*, p.60.



## Antigüedad clásica y conocimiento cibernético

¿Qué sabemos hoy en día que no supieran ya aristotélicos y platónicos hace más de 2.500 años?

¿Cuál es nuestra verdadera —específica, original- aportación actual al futuro de la humanidad?

Cuestiones que no pretendo plantear desde su posible sentido de intemporalidad, sino desde la ambición humana por saber y conocer más, por crear y construir un cuerpo de conocimiento en su sentido más amplio, más profundo, pero también más actual, más moderno. Vuelve aquí entonces, como argumento recurrente, la premisa de mirar hacia atrás y copiar el pasado para no repetirse en el presente. Sirva pues ésta como actitud en adelante y para toda la exposición que me propongo relatar.

Cada vez que tropiezo con una formulación que pretende presumir de haber trabajado de manera alternativa o de haber encontrado soluciones fuera de las sendas marcadas por el pensamiento aristotélicos o el platónico (y sus consecuentes escuelas platónicas y aristotélicas), debo decir que suelo tomarlas con gran precaución. Pero si, finalmente, corroboro que eso sería aplicable para una cierta ocasión (incluso cuando, como ocurre en la mayoría de estas ocasiones, la aportación lo es en la medida que consigue trabajar sobre una premisa que niega o contraría a aquellos), entonces podemos expresar -con gran satisfacción- que estamos ante un gran triunfo de la inteligencia moderna.<sup>101</sup>

Mientras pensemos como seres humanos, poco camino verdaderamente nuevo nos queda por recorrer si no es el de poseer otra percepción diferente sobre el ya recorrido anteriormente. Mientras confiemos nuestra mirada a las herramientas y dispositivos artificiales (sean manuales o

mecánicos), tal vez estemos elevando ésta en algo más de la que ya se elevó físicamente sobre el gran pináculo hace 500 años (Leonardo), o la que consiguió remontar –mentalmente- el espacio electrónico hace apenas 100 (Pessoa).

Llegar al átomo no es sino reencontrarnos con Demócrito, Lucipo y Epicuro. Un viaje de regreso a un pasado de más de 2.400 años. La diferencia entre estar formulado y poder experimentarlo (manejarlo) sólo estriba en su utilidad científica y, por tanto, en el viaje de la humanidad hacia su confortabilidad, que aún siendo meta loable, y en consecuencia perseguible, no aporta nada substancial ni cualitativo al cuerpo del pensar y, por tanto, al del “vivir en el átomo” de los griegos clásicos.

Sólo el tener proustianamente “otros ojos”<sup>102</sup> nos proporciona la percepción de una otra realidad cualitativamente diferente, no porque ésta sea inédita, sino porque empieza a “existir” ahora para nosotros, al haberla percibido así de nuevas (por primera vez).

Este es el campo de actuación en el que deseo -como creador, que no como el científico que un artista nunca será-, establecer y ubicar mis propias investigaciones y, por tanto, mi cuerpo discursivo y mi ideología creativa. Pues sólo el campo de lo en potencia verdaderamente nuevo me pertenece. Como reto y como ideario. Incluso en esto, también todo es relativo, por cuanto esta idea de experimentar lo inédito parece haber correspondido preferentemente a la cultura occidental. Al menos no encontré esta inclinación cultural en Oriente, que no está soportada sobre

---

<sup>101</sup> Por ejemplo, como cuando se propuso, trabajó y metodologizó, hace ahora casi una década, sobre la narrativa no lineal como alternativa literaria a los planteamientos tradicionales del discurso aristotélico (esto es: EXPOSICIÓN – NUDO - DESENLACE) referida al texto del autor frente al texto del lector en la narratividad multimedia fruto del uso de las tecnologías informáticas de la escritura.

<sup>102</sup> “El único verdadero viaje, el único baño de juventud sería el de no andar hacia nuevos pasajes, sino tener otros ojos.” Marcel Proust: *En busca del tiempo perdido*.



la idea del “ser innovador”, sino en la máxima terrible del “clavo que sobresale, martilléalo”<sup>103</sup>, ideal educativo al más puro estilo estalinista. Bienvenidos pues Platón y Aristóteles. Bienvenido el alto pináculo de Leonardo y el viaje de la mente de Pessoa. Pero, bienvenidos también, como ineludibles invitados, al convite-celebración de los “otros ojos” proustianos.

¿Seremos pues capaces de regresar al arte-celebración que inauguraron los trecentistas toscanos y que abandonaron los artistas de las vanguardias del siglo XX? Aquel arte celebraba sin duda la sensibilidad individual que encuentra acomodo y fuente de inspiración en el acontecer de lo colectivo y de lo interdisciplinar. Pero, aquí, en nuestra cultura digital, el artista, el creador actual, encuentra otro reto singular: adquirir la cultura de lo interdisciplinar de la que, hoy por hoy, adolece.

---

<sup>103</sup> Durante mi estancia en Japón como investigador residente en el Canon *Art Lab*, a comienzos de los 90, descubrí con estupefacción que ése era el significado de los *kanjis* que, de forma repetida, presidían la tarima de las clases de sus colegios de educación primaria. Un terrible precepto educativo que ha dejado una huella profunda, tan castrante como demoledora, en los individuos contemporáneos de la sociedad japonesa, anulándoles toda capacidad de iniciativa e improvisación individuales, convirtiéndolos en piezas perfectas de una bien engrasada máquina de producción colectivizada y sumiéndolos en una tristeza gris, permanente y tan íntima como indestructible, que los lleva a la sensación exponencialmente evolutiva de ser individuos social y humanamente fracasados.



## La memoria virtualizada

Las bibliotecas de los grandes eruditos suelen preservarse sin ser fraccionadas o disgregadas tras la desaparición de su dueño. Éstas suponen valiosas donaciones que pasan a formar parte de otras bibliotecas públicas, engrosando sus fondos y colecciones y aumentando su valor como archivo.

Sin dejar de coleccionar libros, con la implementación de la era digital muchos eruditos han conformado numerosos documentos de naturaleza virtual. Convertidos en auténticas mediatecas, los ordenadores personales de estos hombres cultos, atesoran en su interior un gran cantidad de materiales audiovisuales que, en muchas ocasiones, suponen valiosos archivos de procedencia muy diversa o de difícil acceso. Auténticos tesoros que funcionan como la memoria más personal e íntima de su hacedor.

Es cierto que la mayoría del vasto y heterogéneo material que contienen en sus entrañas de silicio fluye libremente por las redes y por tanto supone información tan accesible como asequible para cualquier internauta, pero su verdadero valor estriba en la manera personal en la que éstos han sido organizados, clasificados, taxonomizados. Al igual que acontece en una biblioteca pública, cuya su principal utilidad no estriba en el volumen de lo que almacena, sino en la organización interna con que ha sido depositada dicha documentación. Por lo tanto, lo que la hace realmente eficaz, al igual que al ordenador del sabio moderno es precisamente su usabilidad.

En su organización y funcionamiento internos dentro de la memoria del disco duro, toda la documentación que atesoran estos ordenadores puede ser contemplada como un complejo universo, una auténtica metáfora individual del conocimiento y la experiencia del saber humano.

La accesibilidad proporciona y garantiza su usabilidad. La complejidad de la navegación virtualizada a través de la documentación contenida en una mediateca exige de una rigurosa organización interna que reclama una taxonomía en permanente revisión. A medida que aumenta la documentación dentro de su disco duro, no sólo crece el volumen de la información disponible, sino que van apareciendo materiales de otra naturaleza o de otro significado. La construcción y evolución de nuestra incipiente cultura digital nos ha ido proveyendo de información de naturaleza cambiante.

En los comienzos, estos archivos estaban conformados únicamente por documentos visuales estáticos y bidimensionales que eran dispuestos de manera lineal al estilo de un álbum de fotografías. Más adelante, se pudieron digitalizar archivos dinámicos de carácter audiovisual: cine, video y televisión proporcionaron materiales digitales cuya organización interna –en aras a una clasificación metodológica que proporcionara la ansiada usabilidad- exigía nuevas formas de manipulación, ampliando los registros taxonómicos. La llegada a nuestros ordenadores personales de archivos interactivos de naturaleza multimedia revolucionó en cierto sentido toda la organización interna de nuestras incipientes mediatecas, planteando nuevos retos taxonómicos y convirtiendo en compleja tarea la usabilidad de sus archivos documentales. Su introducción en el disco duro no sólo afectó a los sistemas de navegación virtual ideados y construidos hasta ese momento para dotar de accesibilidad a la información almacenada, sino que exigió la creación de nuevos interfaces como metáforas para la asimilación y comprensión del sistema global que nos permite manejar la nueva información.

En la actualidad, la riqueza y diversidad que atesoran estos ordenadores privados los convierte en auténticos templos del conocimiento, pero no como, por ejemplo, a la manera con que la información -dispersa e informe- fluye por la red Internet, sino como el conjunto de experiencias

sensibles, de carácter individual, que se organizan de forma concreta y personal, respondiendo a una taxonomía artesanal que constituye en sí misma un valioso retrato del saber contemporáneo; un auténtica cartografía del conocimiento individualizado.

Recuerdo el incendio de la casa familiar. Ocurrió estando yo ausente. Estaba en la época de estudiante universitario y atesoraba una importante biblioteca de libros sobre arte, dada mi temprana afición a la creación artística en general y a la creación tecnológica en particular –auténtica rareza para la época-. En los días del incendio yo me encontraba realizando prácticas en la mili, en un campamento militar, no muy lejos de casa, pues había sacado una plaza de Alférez en las Milicias Universitarias (IMEC), con el fin de no perder ningún año en la Universidad. El incendio ocurrió por la tarde-noche, por lo que avisaron a mi compañía ya en plena noche. Fui despertado por el oficial de guardia del campamento, quien me comunicó el suceso, sin poder darme más detalles sobre el mismo, ni de sus consecuencias. Se me trasladó hasta el lugar del suceso en un camión, acompañado por dos soldados de la guardia. El viaje apenas duró una hora, durante la cual, mi mayor obsesión fue tratar de imaginarme una vida futura sin la compañía de mi preciada biblioteca. No sabría cómo podría gestionar la información tan especializada que manejaba entonces –en la época pre-internet- sin poder acceder a los materiales documentales que me habían proporcionado un conocimiento tan especializado en esa temprana época de mi vida intelectual. Pocas veces hasta entonces, había vivido una sensación más angustiada, más desesperanzadora. Durante el trayecto, hasta que llegada al domicilio familiar, todo se me había hundido en mis pensamientos. Era de madrugada y tuve que aguantar frente a la chamuscada fachada del edificio hasta el mediodía siguiente, esperando a que los bomberos terminaran su trabajo y se nos permitiera la entrada a la casa. He de confesar que tuve mucha suerte ya que mi biblioteca fue una de las pocas estancias que se salvaron, tal vez por permanecer la puerta cerrada junto al patio de luces. Sólo tuve que limpiar –eso sí, con infinita

paciencia- la ceniza de unos volúmenes completamente ahumados. Pero aquel suceso iba a marcar de manera relevante mi relación posterior con las fuentes de información. Fue en ese preciso instante cuando decidí comprarme uno de los primeros ordenadores personales que salieron al mercado y que me exigió aprender a programar. Comencé entonces la laboriosa tarea —que jamás he abandonado— de transcribir todos los pasajes significativos de los libros que más me han impresionado o influido. Se instaló en mi desde entonces una irrefrenable obsesión por realizar continuas copias de seguridad de cuanta información introducía en cada uno de los ordenadores que compraba. Cada vez que debía renovar el hardware o el software, debía actualizar la información acumulada, muchas veces sin posibilidad de volver a ser utilizada al quedar obsoletos los sistemas informáticos que la soportaban, algo que ha ocurrido con demasiada frecuencia y en intervalos de tiempo mínimos. Esta ha sido, sin duda, una tediosa y constante actividad forzada no deseada en mi vida profesional y personal. Nunca permito que viajen juntos el ordenador y las copias de seguridad de su disco duro. Siempre conservo varias copias de seguridad en diferentes sistemas de almacenamiento. Así, trato de aferrarme a la perdurabilidad y accesibilidad de la información que he ido almacenando a lo largo de estos últimos veinticinco años de trabajo digital.

En la actualidad, al igual que en los equipos digitales de otros muchos colegas, atesoro una cantidad innumerable de archivos, documentos y toda clase de información, que crece de manera exponencial al ritmo vertiginoso de la ubicuidad y accesibilidad de las redes de telecomunicación. La laboriosa tarea de su clasificación —y su constante readaptación taxonómica— no sólo me provee de una accesibilidad esencial para que ésta exista efectivamente, sino que va conformando una especie de *Aleph* personal que, no sólo habla del mundo y sus acontecimientos y protagonistas, sino que va dibujando al mismo tiempo y con una orfebre precisión la cartografía de mi conocimiento en expansión. Recuerdo el

vértigo que sentí cuando leí hace poco que un colega mío del continente americano había puesto a la venta –por una jugosa cantidad de dinero– su ordenador personal, que ofrecía con todos los archivos y ficheros acumulados durante más de una década de intenso trabajo profesional.





## Conservación de lo intangible o abandono de la idea de conservación. Estrategias y políticas para el Museo Virtual.<sup>104</sup>

### *Premisas*

Gracias a la aparición y desarrollo del Net.Art (Arte de Red), que supone históricamente la última gran vanguardia acaecida en el panorama artístico internacional, la gestión de intangibles por parte del mundo de los museos y de las galerías comienza a tener la suficiente experiencia y perspectiva histórica como para poder ser afrontado con cierta solvencia.

Parece pues que estamos ya en condiciones de aseverar que todo el patrimonio de intangibles que nos legó el Net.Art<sup>105</sup> ha favorecido en gran medida el establecimiento de una conciencia generalizada hacia la construcción y el mantenimiento de archivos que contengan, preserven y divulguen dichas obras, que podemos considerar como las primeras de carácter intangible que realmente crearon conflictos a la Institución-Arte en general y a los museos en particular.

Es ahora probablemente cuando, todo el patrimonio artístico que nos legó este grupo de creadores de vanguardia –cuyas creaciones se caracterizaban, no sólo por su virtualidad, sino por ser en la mayoría de las ocasiones puras proposiciones no materializadas ni acotadas– y, lo que es más importante para nuestros propósitos, todo el patrimonio creativo de intangibles que se ha ido creando desde entonces al amparo o como consecuencia de sus ideas y aportaciones –no sólo en el campo

---

<sup>104</sup> El origen del presente capítulo puede localizarse en la Ponencia por encargo pronunciada en el Congreso Ciberart'04. Palacio de Congresos Euskalduna. Bilbao. Abril 2004, y en su versión posterior para el libro *¿Cómo se cuelga un cuadro virtual?; Los Nuevos Medios Audiovisuales*. Ed. Trea, Gijón, 2009 (en preparación).

<sup>105</sup> La evolución en múltiples direcciones del Net.Art como vanguardia artística internacional recorrió (en el breve plazo de tiempo que comprende su escasamente una década de existencia, desde 1994-2002) la enorme distancia que separa el espíritu anti-institucional de sus acciones y el carácter efímero de sus producciones durante sus inicios, hasta la tendencia casi contraria de sus últimas producciones, que está caracterizada por la creación de instituciones para el Net.Art y la penetración de éste en el discurso general del arte –en una primera fase– y en el mercado del arte –en una fase posterior–.

del arte, sino también en otras ramas del conocimiento-, cuando todo este material puede y debe comenzar a ser pasto de historiadores del arte, comisarios, museógrafos y directores de centros e instituciones artísticas y culturales.

A partir de aquí, y bien pertrechados sobre estas premisas, podemos pensar –y por tanto trabajar- en la idea de que existe, no sólo un nuevo espectador-usuario nativo de o educado en la cultura digital que sabe “habitar” el Espacio Electrónico de la Comunicación accediendo y degustando estas obras y piezas virtuales (o digitalizadas), sino también un potencial coleccionista que está por fin interesado en este tipo de producciones. Esta es una de las razones principales por las que las instituciones culturales comienzan a no poder eludir sus compromisos y responsabilidades con lo que, de alguna manera, justifica y define su actualización y puesta al día.

Muchas son entonces las necesidades que se nos plantean, como, por ejemplo, organizar los contenidos de estas colecciones virtuales, así como jerarquizar éstas en función de la importancia y del interés de sus aportaciones, para poder así insertarlas dentro del discurso general de los objetivos museográficos de cada museo, centro o colección en particular.

En cualquier caso, observamos dos situaciones claramente diferenciadas que se dan potencialmente en cualquier colección de obras o piezas intangibles, ya que no es lo mismo trabajar sobre colecciones cuyos contenidos son en origen objetuales (físicas), que hacerlo sobre estas nuevas propuestas que implican contenidos específicamente digitales –desde su substancia primigenia-, pues éstos llevan implícitos parámetros valorativos hasta entonces inéditos en la historia de la museografía, como son la interactividad de sus sistemas funcionales, la multimedialidad de sus lenguajes, la discontinuidad espacio-temporal de sus narrativas, la atención al proceso generativo como parte substancial de la pieza o

propuesta, o la ubicuidad referida a un “cuerpo” del contenido que nunca fue tangible.

Resulta paradójico (una vez más en la Historia del Arte occidental) que, aunque el movimiento Net.Art tenía claramente marcado entre sus objetivos programáticos el intento por dinamitar la relación entre práctica artística e Institución-Arte (como queda suficientemente explicitado en el “manifiesto” de Natalie Bookchin y Alexei Shulgin<sup>106</sup>), sin embargo, al final de su periodo de vigencia se podía apreciar con claridad cómo muchos de sus miembros empezaban a creer seriamente en una potencial dimensión institucional de este arte, por lo que se acercaron al Museo (a la Institución-Arte) para establecer posibles colaboraciones. Como dijo el net.artista Tamas Banovich: “Desde los mismos comienzos, uno de nuestros retos fue el de integrar arte digital y basado en la red en el discurso general del arte. Porque realmente pensábamos que su ghettonización y su definición por su medio (como herramienta) generaban una situación contraproducente, y yo pensaba que para ser compatible y generar expectación debería participar del discurso general”<sup>107</sup>. Asimismo, Julian Stallabrass -otro reputado activista de la Red- comentó en este mismo sentido, aunque moderando su optimismo: “Cada uno ofrece potencialmente algo al otro: el museo proporciona a los artistas *on-line* audiencias que de otro modo les sería muy difícil de conseguir y, dado que la Web está llena de lucrativos sitios comerciales, los artistas *on-line* ofrecen claramente al museo una conexión con la cultura más cambiante y vanguardista. Aunque existe una preocupación real en que el *net.art* sea convertido por el museo en algo acomodado, tal y como ha sucedido por ejemplo con la fotografía y el vídeo, pues muchos podrían decir que éstas han cambiado demasiado en su transformación hacia obras de arte de apariencia familiar y que, sin embargo, el museo no ha cambiado lo suficiente. Pero el reto del arte *on-line* es aún mayor y mantiene la esperanza de una transformación del arte hacia una dirección democrática y participativa.”<sup>108</sup>.

<sup>106</sup> BOOKCHIN, N. et SHULGIN A.: *Net.art de un vistazo. La modernidad definitiva*. Marzo-Abril 1999. Ver texto original (presentado como una creación textual grabado en una serie de lápidas) en la página: [easylife.org/netart/](http://easylife.org/netart/)

<sup>107</sup> COOK, S., GRAHAM, B. et MARTIN, S.: *Curating New Media*. B.READ Series. Gateshead, 2002. p.52

<sup>108</sup> *Ibidem*, p. 32-33.

En cualquier caso, para que este acercamiento -tan imprevisible, e incluso indeseado en muchas ocasiones- se pudiese producir de forma efectiva, fue necesario primero comprender la verdadera naturaleza de una práctica artística que iba mucho más allá de una simple virtualización de sus modos de producción, y segundo, atender a sus consecuencias en todas las esferas del mundo de la cultura, contando con un cambio de mentalidad tan devastador como complejo por parte de la Institución-Arte, si es que ésta se mostraba realmente interesada en seguir siendo partícipe del proceso de actualización de sus contenidos (integrando para ello necesariamente los últimos movimientos reconocidos internacionalmente). Tarea arduo compleja y llena de escollos en el camino que lleva a la Institución-Arte a asumir este cambio profundo, como es, por ejemplo, la dificultad que para ésta entraña el alojamiento –libres de censuras- de piezas de *net.art* en sus servidores (o *sites on-line*) que las haga transparentes al mundo, o también su compleja adaptación a una economía de distribución que permita el libre acceso a estas formas productivas no objetuales, enfocado todo ello -a medio o largo plazo- hacia el deseo y la necesidad por conseguir nuevas audiencias, o bien tratando de alcanzar el anhelado prestigio institucional en la esfera pública.

Lo cierto es que, escuchando las opiniones de aquellos pioneros net. artistas, apreciamos claramente cómo muchas cosas han cambiado en la comunicación y distribución de la información *online* en el muy breve espacio de tiempo que separa la actualidad de aquellos primeros años de la red Internet. Como comenta Tamas Banovich: “Cuando yo empecé, podías encontrar cualquier sitio y a cualquiera porque habían tan pocos y todos andaban muy activos mirando y localizando obras dado que había poca cosa mas interesante por allí. Pero en un período de tiempo muy corto la Web se comercializó, haciendo que todo tipo de transacciones hiciesen cambiar la Web y haciendo que las obras se perdieran en un mar de negocios”<sup>109</sup>, o como aquella que incita a Julian Stallabrass a afirmar

---

<sup>109</sup> *Ibidem*, p. 50.

que: “Los net.artistas han tenido que luchar bajo la tensión que se produce entre, en un sentido, el potencial radical de la Red, en la cual mucha gente ha invertido de forma importante y su cada vez más creciente uso comercial conservador. (...) Vemos una tendencia hacia una Web homogeneizada que camina –más allá de lo que podríamos argumentar- hacia una comodidad en sí misma y todo este gran movimiento en contra de esa imagen más idealizada de una Web como foro o biblioteca. Esto tiene que ver con el pupitre de trabajo, el cual, dentro de sus límites, convierte la pantalla en un entorno de oficina y a su usuario en un empleado. (...) Por ello, el peligro de todo esto radica en que la uniformidad de su apariencia y de su interfaz crea un comportamiento uniforme y pasivo entre los usuarios de la Red.”<sup>110</sup>.

Esta uniformidad en la manera en que la Web actual se está conformando en sus modos de presentarse y, por tanto, de ser usada (navegada) es la que nos describe un panorama de gran oportunidad para habitarla y para proponer ese mundo paralelo del viaje de la información hacia el ansiado conocimiento que los museos tienen entre sus objetivos fundacionales preferentes.

*Patrimonio virtual en la museografía actual.: Coleccionar intangibles, virtualizar las colecciones objetuales existentes.*

El escenario está pues claramente descrito, perfilado. Podemos –y debemos- tomar la responsabilidad de sus efectos inmediatos; que a mi modo de entender son fundamentalmente dos: por una parte, la incorporación de todo el material producido dentro de una Institución-Arte, que debe ser repensada si se quiere insertar en la dinámica de la comunicación y de la transmisión del conocimiento contemporáneos, y, por otra, la constitución de un nuevo usuario del Museo Virtual que introduce elementos perturbadores de gran magnitud debido, no sólo a la inédita naturaleza intangible de sus contenidos y de los revolucionarios

---

<sup>110</sup> *Ibidem*, p. 24-25.

parámetros de actuación –a saber: la interactividad de sus plataformas, la multimedialidad de sus lenguajes, la planetarización de sus discursos, la telemática de sus sistemas operativos y la representación del proceso de la información dentro del esquema espacio-temporal-, sino también porque existe una fuerte resistencia de los diseñadores de la Red hacia la normalización de su uso, por lo que crean piezas destinadas específicamente a combatir esta potencial relación. En palabras del propio Stallabross : “Existe una gran cantidad de las obras de arte dirigidas contra este ambiente de comercialización, presentándose como algo diferente, y frustrando las expectativas de unos usuarios habituados a las formas familiares que les proporcionan una apariencia y un comportamiento determinados.”<sup>111</sup>.

Desde luego nada que incluso pareciendo contradictorio no pueda ser superado –asimilado- por la institución, su mercado y sus actores, como ya quedó demostrado con la normalización de anteriores movimientos artísticos de vanguardias tan radicales como el Arte Conceptual, el Accionismo, o la misma video-creación, aunque este último caso revela una particularidad que, tal vez, deberíamos estudiar separadamente por cuanto la lógica de un canal diferenciado, más ligado a la industria cinematográfica y a sus circuitos de distribución que a los canales artísticos convencionales del museo y de la galería de arte, pueden sernos muy útiles para ubicar correctamente el canal más apropiado para la difusión de estas prácticas artísticas que ahora nos ocupan.

En cualquier caso, lo que resulta evidente a fecha de hoy es que la institución museística y la Web se ofrecen potencialmente aspectos de interés recíprocos. Como el mismo Cosic se planteaba durante el seminario de *Baltic* de 2002, enfocado hacia la relaciones entre las nuevas prácticas artísticas con nuevos medios y la institución museística: “¿Cómo pueden estos dos seguir todavía juntos? ¿Por qué? Yo suelo responder que hay dos razones. Una representa la mayor fuerza en el universo, que

---

<sup>111</sup> *Ibidem*, p. 28.

es el conformismo de los artistas, y la segunda es la necesidad de los museos de mantener su prestigio, y ellos sólo lo hacen mostrando arte contemporáneo actual.”<sup>112</sup> Hoy sabemos, tenemos algunos ejemplos positivos –pocos- que nos demuestran que no es sólo una razón de prestigio, sino de responsabilidad con la Historia, con la Museología y, en definitiva, con la sociedad y sus culturas. Pero, a partir de aquí surgen nuevos problemas; tal vez los más complejos: aquellos para cuya solución se requiere, no sólo sesudos debates conceptuales sobre el propio medio, sino también un gran pacto social por asumir la situación, aceptando sus limitaciones y sus pérdidas por lo mucho ganado a cambio. Como sigue explicándonos Vuc Cosic, “...cuando muestras cosas *on-line* en el espacio de un museo o de una galería, que no es *on-line*, esencialmente las estás poniendo en el lugar equivocado. No están en su hogar. No están donde se suponen que deberían estar. Están descontextualizadas. Están mostradas en un tubo de ensayo de cristal. Por ello, hagas lo que hagas, no dejará de ser un intento por hacer que parezcan más vivas. Ya muevas el tubo de ensayo, o pongas una iluminación atractiva. Así es como funcionan para mí. Si el comisariado actual de cosas *on-line* sólo funciona *on-line*, esto sólo puede estar hecho por todos los que están “en vivo” [*funcionando en ese momento en la Red*] y a eso se le llama ‘links’ [*enlaces*]. Y si consigues reclamar suficiente atención a través de un diálogo con un interlocutor de calidad sobre ideas de calidad, conseguirás que mucha gente visite tu sitio comisariado. Y ellos visitarán los enlaces que hayas puesto allí. Creo que esta es la manera actual de comisariar los *Media on-line*. Pero si te empeñas en involucrar espacios físicos (y creo que este es el tópico de la discusión actual), entonces ya puedes ir buscando atractivos extra, y uno de ellos sería -porqué no- permitir que estrellas del porno se exhibieran en el espacio de tu galería.”<sup>113</sup>

Por ello, la problemática de una museografía vinculada a esta nueva condición de lo “virtual” - no objetual- es de una gran complejidad, y exige afectar al conjunto de la actuación, analizando diferenciadamente

---

<sup>112</sup> *Ibidem*, p. 38.

<sup>113</sup> *Ibidem*, p. 42.

cada una de sus partes por separado; esto es: los procesos de producción, las políticas de adquisición de las colecciones de intangibles, el problema de la conservación, la dificultad de creación de nuevos canales para su correcta distribución, etc., debatiendo a posteriori un sinfín de situaciones particulares de enorme interés.

Así pues, producción y adquisición, conservación y difusión. Tres grandes áreas de acción en las que necesariamente se encuentra envuelto el Museo Virtual y que, aunque están todas indisolublemente imbricadas, debemos hacer un esfuerzo por tratarlas diferenciadamente aunque sólo sea en aras a su eficacia expositiva.

### *Estrategias políticas para la Producción/ Creación de intangibles en el Museo.*

La creación de colecciones de intangibles dentro de los museos tradicionales conlleva retos de gran calado para dichas instituciones por cuanto sus condiciones, características y propiedades constituyen una verdadera revolución dentro de la tradición museística. Algo bien distinto supone asumir la adquisición de obras y piezas intangibles como parte de las colecciones patrimoniales del museo. Esto es una tarea que, en sus dos vertientes (adquirir obras producidas que en sí constituyen piezas “exhibibles” dentro de las colecciones virtuales del museo, y encargar piezas y procesos intangibles –generalmente de carácter multimedia e interactivas- como partes de la pedagogía sobre los contenidos del museo), ya empieza a normalizarse dentro del panorama museístico actual, y que será tratado en detalle en el presente trabajo. Pero otra situación bien diferente es asumir la responsabilidad del museo para ofrecer a los artistas y creadores<sup>114</sup> la posibilidad y sus condiciones inherentes para

---

<sup>114</sup> Cuando me refiero a “creadores” lo hago en su sentido más amplio actual, esto es, todo especialista –sea de la rama del conocimiento que sea- que, mediante la imaginación, el talento profesional y la destreza técnica, es capaz de proponer sistemas de transmisión del conocimiento a partir del uso más eficaz de las nuevas tecnologías electrónicas interactivas eficaz –y que suele implicar la lúdica como una de las estrategias utilizables-, que consiguen conectar de una manera más “caliente” con las forma con que las nuevas generaciones “digitales” de usuarios de los museos contemporáneos muestran su aceptación hacia la adquisición de conocimientos y su predisposición a la experimentación (base de cualquier personalización de la información que se es capaz de procesar).



la producción de intangibles (generalmente piezas de arte electrónico o bien sistemas de demostraciones interactivos). Pero, en ambos casos, el problema habrá que enfocarlo desde las nuevas -e inéditas- relaciones que se van a establecer entre el concepto de Museo como lugar de exhibición y el Taller (o Laboratorio) como espacio para la experimentación con dicha información privilegiada y de primera mano (generalmente compuesta de materiales originales) que posee el Museo y que es gestionada en su labor de conservación y de divulgación por especialistas en dichas materias) dentro del propio museo (físico o virtual *-online*).

Así mismo, y presuponiendo que las piezas que conforman estas colecciones de contenidos virtuales pueden ser entendidas para ser experimentadas *online*, la tipología de la *network* es, de alguna manera, integral o fundamental, tal y como reflexionaba Mark Tribe, co-autor y responsable de *Rhizome*, a propósito del *Net.Art*.

#### *Estrategias y Políticas para la Colección/Conservación de intangibles en el Museo.*

Si la práctica de lo intangible (con sus productos y materiales) ha sido capaz de definir, desde su complejidad y su radical alternatividad, mejor y con mayor precisión que otras formas de creación la imagen, el pulso y la fisonomía de la cultura emergente en la que se ha instalado definitivamente la sociedad que habitamos hoy, resultará absolutamente imprescindible asumir –desde la responsabilidad de una Institución-Arte renovada- la aseguración de la permanencia y accesibilidad a las producciones de estas nuevas colecciones de intangibles. Algo que sólo se podrá realizar técnicamente a partir de un replanteamiento sobre los procesos de selección, adquisición y su clasificación y conservación, así como de la divulgación de todo aquello que resulte ejemplificador y, por tanto, ejemplar.

A pesar de la necesaria complejidad de este análisis, debido precisamente a la dispersión de sus producciones alrededor de múltiples *sites* y rincones de los sistemas y redes *online*, de la infinidad de plataformas de almacenamiento y de la incompatibilidad y obsolescencia de sus sistemas operativos, resulta curioso observar cómo, entre la multitud de las producciones que hoy día pueblan ya las redes de estos espacios museísticos virtuales (y la mayoría de las veces *online*), sólo unas pocas de ellas se han convertido en representantes ejemplarizantes y, por tanto, en piezas ejemplares de todas estas formas contemporáneas de creación y producción virtual. Es por ello que la mayoría de los especialistas coinciden actualmente en señalar en sus estudios y análisis críticos prácticamente las mismas obras de referencia <sup>115</sup>, lo que demuestra que, una vez más en la Historia del Arte, es de universal común acuerdo (manifestado de forma tácita) la designación de ciertas piezas y producciones concretas como poseedoras de un valor ejemplarizante en torno a un movimiento, a una tendencia artística de vanguardia, por muy dispersa, heterogénea y contracultural que ésta se revele en su fase de desarrollo. Esto es conformación de Historia y, por tanto, capacidad potencial para establecer luces precisas que nos ayuden a abordar su asunción.

Pero organizar y conservar lo intangible pasa necesariamente por la construcción de políticas museográficas coherentes que partan de criterios metodológicos sistematizados y que se deberán sustentar necesariamente en cuatro grandes ejes o líneas de actuación; A saber:

Seleccionar. La puesta en funcionamiento de esta primera actuación requiere necesariamente la provisión de una serie de criterios valorativos que se apoyarán –siguiendo las indicaciones de Mark Tribe- sobre dos grandes preguntas: “¿Es esto *Net.Art* (o arte virtual)?, y ¿Es esto, en potencia, históricamente significativo?” <sup>116</sup>. Asimismo, nos exige la redefinición del papel del Comisario (conservador responsable del museo), no tanto como

---

<sup>115</sup>Tal y como, de manera anecdótica pero significativa, me sucedió cuando coincidí con Christiane Paul (comisaria de la Bial del *Whitney Museum* de Nueva York y repitada especialista en *Media Art*) en una mesa redonda en el MACBA, sorprendiéndonos ambos de tener señaladas en nuestros “favoritos” del navegador de Internet prácticamente las mismas piezas y referencias a obras virtuales).

<sup>116</sup>COOK, S., GRAHAM, B. et MARTIN, S, 2002, p. 153.

el que impone criterios personales, ni tampoco –también según Tribe– “...como alguien que reúne un montón de trabajos o que actúa como un artista, sino más como un productor -un facilitador o seguidor-, alguien que está ayudando al artista a desarrollar su idea al ponerle en contacto con patrocinadores, ingenieros de robótica, y diferentes artistas y personas que han trabajado con los *media*. Yo le ayudo a explorar esta nueva tecnología como una forma de trabajo.”<sup>117</sup>. Y también, por último, la conciencia del papel de agente involucrador de la institución museística. A pesar de su necesario nuevo *rol* -o estilo de gestión-, y a pesar de la inédita naturaleza del cambio acontecido, el museo y la galería deben, como instituciones que son, ser conscientes del papel legitimador que asumirán en forzosa obligación dentro de este contexto cultural. Valga la anécdota histórica que el propio Mark Tribe cuenta durante la reunión de *Baltic* para ilustrar el estado de la cuestión, tal y como la vivieron desde la predominante posición alcanzada por su institución-arte virtual que es ya desde hace muchos años el *web-site Rhizome*: “El otro día cogí un dossier de prensa en el que alguien estaba anunciando, o re-anunciando una nueva versión de un proyecto de *Net.Art* y decía que éste había sido exhibido en el *ISEA* e incluido en el ‘Art-Base’ de *Rhizome*, lo cual me irritó. Eso era precisamente lo que no se había pretendido. Se suponía que eso no sería una razón de legitimación. Pero claramente la institución se había ganado una reputación por sí misma y por ello se suponía que teníamos que tratar de algún modo con ese tipo de cosas. Creo que esta es una buena cuestión y que muchas veces tratamos de eludir.”<sup>118</sup>.

Adquirir. A pesar de las muchas transformaciones conceptuales que exige la adecuación de este concepto -esencial en todo coleccionismo- a campos con tan poca tradición museística como lo es cualquier forma de creación virtual o cualquier sistema didáctico intangible, la idea de trasvasar la propiedad o al menos el derecho de exhibición-para-la-transacción de este tipo de creaciones, se mantiene invariable. Así, existe una necesidad de

---

<sup>117</sup> *Ibidem*, p. 148.

<sup>118</sup> *Ibidem*, p. 151.

incorporar este tipo de producciones a aquellos entornos de preservación que nos aseguren su accesibilidad y, como una de sus consecuencias, su lugar en la Historia como representativas –ejemplares- de su tiempo. Sin embargo, esto sólo será posible, tal y como venimos comentando, desde un replanteamiento en profundidad de los conceptos referidos a Autoría y a Propiedad Intelectual. A pesar de que el mercado del arte, a través de sus “agencias de recaudación de impuestos” (SGAEs, VEGAPs y *cía.*), están en permanente alerta, tratando de legislar todo cuanto compone este complejo mundo de la propiedad sobre la producción audiovisual y sus derechos de autoría, la gran versatilidad y dinamismo y el empeño de estos creadores, obsesionados en muchos casos por modificar permanentemente –a través de la naturaleza cambiante de sus creaciones- las condiciones de aplicabilidad de la legislación en materia de creación-producción-divulgación audiovisual, han convertido este aspecto en un auténtico juego del ratón y el gato, demostrando una y otra vez la imposibilidad de adecuar la nueva situación a las prácticas mercantilistas tradicionales. Tal vez de esta situación devenga también la necesidad de una nueva concepción –y por tanto legislación- sobre Patrimonio (cuando nos referimos a su versión virtual, esto es, de intangibles). Este es un grave problema, irresoluble hasta la fecha, que está afectando en la actualidad de manera importante a aquellas instituciones que, en su día se decidieron a conformar colecciones de este tipo de obras inmateriales (o, peor aún, de una inmaterialidad radical como en el caso por ejemplo del *Net.Art*). Producir o coleccionar procesos creativos que no devienen en obra física (o incluso inmaterial) alguna produce efectos perturbadores en el plácido mundo institucional de las colecciones objetuales. Como comenta el crítico y profesor José Luis Brea, “Sólo en tanto el modo característico de la experiencia artística es en las sociedades modernas asociado a una experiencia del objeto, la cuestión de la propiedad se torna pertinente (...) No lo es ya, por ejemplo, si habláramos de la experiencia de lo musical, lo teatral, lo literario o lo cinematográfico- no es relevante

---

<sup>119</sup>Brea, José Luis: p.158-159.

en ellas quién sea el propietario de una partitura o quién de un guión. Este hecho condiciona de modo decisivo dos articulaciones principales en relación a la forma social de la experiencia artística moderna: primera, el modo de su mercado, la organización de su economía particular (enfocada a la circulación de objetos suplementados por una plusvalía muy específicamente asociada al valor artístico : la obra de arte como mercancía); y segunda, el modo de su patrimonialización (asociada necesaria y consecuentemente a modos de coleccionismo)” (...) Por ello, “cuanto más las nuevas prácticas se alejen en sus objetivos de la producción de objetos, tanto menos pertinentes se aparecerán tales articulaciones tradicionales de su mercado y su coleccionismo” . “En la sociedades del siglo 21 -sigue diciendo Brea- el artista no percibirá sus ingresos de la plusvalía que se asocie a la mercantilización de los objetos producto de su trabajo, sino que percibirá unos derechos asociados a la circulación pública de la cantidades de concepto y efecto que su trabajo inmaterial genere (...)”<sup>120</sup>

En otras palabras, más que adquirir, la institución museística deberá aspirar a conseguir los derechos de circulación de estas nuevas producciones, a dentro de una nueva economía que no esté “sustentada” en la concepción material de la obra como mercancía, sino en el acceso, y por tanto en las estrategias y políticas de su distribución y difusión.

Clasificar. Tratar de alcanzar los límites precisos capaces de dibujar una mínima taxonomía de estas colecciones resulta tarea arduo compleja, por cuanto el reto intelectual encaminado a su potencial construcción entraña abundantes dificultades y obstáculos, tal y como se aprecia en la enorme diversidad de objetivos, actitudes y posicionamientos y concepciones, también en la dificultad de “ser espectador-usuario” de una gran variedad de modelos discursivos y de interfaces no estándares (o muchas veces poco intuitivos), así como en la interactividad variable y de muy diversos

---

<sup>120</sup> *Íbidem*, p. 159.

niveles. También complica en gran medida esta pretensión por organizar lo intangible el que la mayoría de estas nuevas concepciones creativas y discursivas intenten escapar a las clasificaciones preestablecidas (entre las que encontramos propuestas tan radicales –por ejemplo centro de las producciones de *Net.Art*- como la filosofía creacional de ARTE = VIDA que propugnan sus movimientos más activistas). Por último, y aunque en la actualidad ya no pueda ser tomada como excusa dado que realmente disponemos de una cierta perspectiva histórica frente a estos movimientos, la ausencia de una compilación de estudios críticos metodológicos “normalizados” (esto es, asimilados por las corrientes críticas del circuito artístico y cultural en el que se inserta la Institución-Arte) dificulta de alguna manera el proceso de organización y clasificación con pretensiones taxonómicas. En cualquier caso, si tomamos por ejemplo la historia del *Net.Art* y tratamos de explicarla y organizarla normalizadamente -aunque sea de manera primitiva e incipiente dada su proximidad histórica-, observaremos como una gran cantidad de nuevos conceptos y actitudes complican en exceso dicha tarea. Es por ello que, propuestas como la que se ha aventurado a lanzar los responsables y comisarios del *Whitney Museum for the American Arts* de Nueva York, que permiten la navegación online a través de lo que han denominado “*Idea Line (una historia del Net.Art)*”<sup>121</sup> del creador y net.artista Martin Wattenberg, y ubicada por este museo en su sección virtual *Artport*, dentro de su Web institucional, supone una arriesgada pero fascinante proposición taxonómica que, en su delirante gráfico interactivo *online*, está asumiendo de manera ejemplar la responsabilidad museográfica que, como institución, ha aceptado en aras a proporcionar experiencias de gran calado intelectual (y, por qué no, sensitivo también) a sus espectadores-usuarios. A poco que naveguemos a través de su interfaz, se nos revela una modélica descripción –críticamente arriesgada pero coherente, interactiva y *online*- de la multitud de diversas manifestaciones del Arte de la Red

---

<sup>121</sup> <http://www.whitney.org/artport/commissions/idealine.shtml>

<sup>122</sup> <http://www.rhizome.org/>

acaecidas durante su periodo moderno (o pos-heroico), demostrando además que el concepto y el método crítico en la museografía actual no está reñido ni con el rigor intelectual, ni con el riesgo metodológico, ni con una pedagogía basada en modelos lúdicos de aprendizaje.

Este es sin duda un valioso ejemplo que nos explica cómo la institución museística puede adaptarse a nuevas condiciones, por muy revolucionarias que éstas sean, cuando en sus despachos, oficinas y laboratorios existen mentes preclaras que saben organizar la experiencia del acceso al conocimiento desde el ejercicio responsable de la crítica y la pedagogía dentro de la institución museística.

También los responsables de *Rhizome*<sup>122</sup> asumieron hace ya algún tiempo esta responsabilidad por organizar su “colección” de arte interactivo y *online* (esto es, una colección estrictamente de intangibles en origen). Como lo describe el propio Mark Tribe: “Creo que lo que realmente me atrajo [de Internet] más que ninguna otra cosa fue la idea del acceso directo al público. Por ello, nosotros [en *Rhizome*] decidimos tener en el ‘*Art-Base*’ [base de datos de arte] dos tipos diferentes de obras archivadas -objetos enlazados [*links*] y objetos clonados. Los objetos enlazados son lo que su nombre indica -proyectos donde sólo almacenamos el *metadata* [meta-información]-, información sobre la obra, el título, la URL, el nombre del artista, el día en que fue creada, el día en que fue archivada, las palabras llave, información categorial, que tecnología emplea, una descripción por parte del artista y una biografía del artista. Los objetos clonados contienen todo esto y también una copia de la propia obra, que antigua versión junto con versiones actualizadas de la misma.”<sup>123</sup>

En cualquier caso, lo que es evidente y resulta realmente alternativo y en cierto sentido revolucionario, es que –en palabras de José Luis Brea- “La

---

<sup>122</sup> *Ibidem*, pp.138-145.

Red no es un espacio de archivo, sino de actuación. No tiene sentido producir en ella para la memoria y el rescate, sino para la intercomunicación, la intertextualidad, los efectos de proceso y comunicatividad.”<sup>124</sup>.

*Estrategias y Políticas para la Divulgación/ Accesibilización de intangibles en el Museo.*

Conservar lo intangible sólo representará un proyecto (y, por tanto, una inversión) rentable, verosímil, potencial, en la medida que sea capaz de insertarse dentro de una corriente generalizada, universal y fuera de las “modas”. Sólo desde la existencia de un estado de opinión, se consigue atraer el interés general (sea institucional o privado). Los estados de opinión se crean y modelan, y siempre en función de muy diversa índole (moralidad). Cuando los especialistas coinciden en otorgar carta de naturaleza (histórico-crítica) a un movimiento determinado, a una tendencia, a un tipo de producción o de creación, implica ya de por sí una situación de interés (general o particular), pero aún no lleva implícito forzosamente un estado de opinión. Ya habíamos aseverado que los estados de opinión se fabrican y modelan. Esta es precisamente la especialidad de nuestra sociedad de la información (dominada, controlada y revisada permanentemente por los medios de comunicación de masas), que demuestra hoy día una absoluta eficacia a través de sus propios instrumentos (fabricados por ella misma) como son, por ejemplo, la telebasura y sus efímeros héroes populares. La institución museística, con sus mecanismos de acción -tan en alza actualmente-, como son los museos de artes y ciencias y los parques temáticos, posee suficientes dispositivos de actuación altamente eficientes como para construir estos necesarios “estados de opinión”. En cualquier caso, las mejores condiciones para inocular e implementar socialmente un estado de interés es, sin lugar a dudas, disponer de un público predispuesto, algo que no sólo se logra con los pertinentes reclamos publicitarios, sino también desde su educación y

---

<sup>124</sup>BREA, José L.: p. 76.



adiestramiento. Inocular en la opinión pública un concepto tan “futurible” como el de “Galería o Museo de Artes Virtuales” puede resultar una tarea arduo compleja, que sólo deviene en empresa de éxito si se ha sido capaz de crear previamente un entorno de opinión alrededor de su existencia y pertinencia, lo que requiere la existencia de un público preparado y predispuesto. Sólo dentro de este contexto podremos prever un cierto éxito en dicha empresa, dado que la cuestión fluctuará necesariamente entre dos campos de acción aún no resueltos, a saber:

Por una parte, conceptualizar la substancia semántica de esta Galería Virtual a partir de dos situaciones ideales: la de ser “Foro” (seguimiento *on-line* de una práctica creativa que se produce en tiempo real), y la de ser “Biblioteca” (Base de Datos más allá de la mera virtualización del panfleto y del catálogo); y, por otra parte, definir la estructura formal de su espacio de acción, contemplando el diseño de su arquitectura más como una geometría basada en el *Data* contenido en la misma (entendida como dimensión parametral del espacio que la representa), que como modelo tradicional de espacio euclidiano construido desde la idea de la virtualización mimética<sup>125</sup>, para tratar así de levantar los posibles mapas topográficos de ese “no-espacio” que, sin embargo, como lugar pleno que es, está lleno de tensiones capaces de alojar poéticamente los productos inmateriales almacenados en ella y caracterizados por ser básicamente información cambiante de rango multimedial y de acceso retro-alimentario en condiciones de una representación expandida de la imagen-tiempo, e intentando así definir una nueva concepción de su espacio de representación que acepte una posible taxonomía estandarizada que asuma sus parámetros. En cualquier caso, el diseño, la producción y el desarrollo de estos *sites* capaces de albergar y distribuir (recirculando) este tipo de prácticas virtuales representan el auténtico reto para lograr una difusión en condiciones de normalización y normativización.<sup>126</sup>

---

<sup>125</sup> Para ampliar, ver

• DE KERCKHOVE, Derrick: *La piel de la cultura. Investigando la nueva realidad electrónica*. Ed. Gedisa. Barcelona 1999.  
• ZIDARICH, Verónica: “Virtual Worlds and Architectural space: An exploration”. Foundation Daniel Langloise, Canadá. Texto on-line. 2002. <http://www.fondation-langlois.org/zidarich/index.html>

<sup>126</sup> Para ampliar, ver:

• ALCALÁ, J.R.: “Creación en Internet. Los nuevos museos del arte”. *Revista PH*. # 46. Debate e Investigación. Sevilla. Diciembre 2003. pp.63-68.  
• ALCALÁ, J.R.: “Proyecto Virtual Galleries & Laboratories for Electronic Arts (EGALAB) de la UE”. *Revista PH*. # 46. Proyectos y Experiencias. Sevilla. Diciembre 2003. pp.96-97.  
• ALCALÁ, J.R.: “El museo ante el reto de las nuevas tecnologías en el siglo XXI”. *Binaria*. Año 1. Nº 1, 2002. Madrid. ISSN. 1579-1300. pp.s/n.

En cualquier caso, -y vuelvo a estar con Brea- “ya no se trata de producir dispositivos necesarios para lograr ‘emitir’, sino instrumentar la mediaciones independientes que hagan posible la ‘visibilización de sus producciones.”<sup>127</sup>(...) -porque- la ley de los nuevos *media* es la ley del tiempo real –no existe nada parecido a la realidad ni siquiera cuando hablamos de tiempo. (...) Sólo el concepto de ‘presencia’, como participación de un tiempo de comunidad –ahora en términos estrictamente temporales, des-espacializados, es lo que nos asegura el ‘tiempo del acontecimiento’ alejado de lo que nos prometen los mass-media.<sup>128</sup>

No olvidemos que esta difusión va dirigida en esencia a espectadores-usuarios que pertenecen a una nueva cultura emergente y que, ya no se trata de conceptualarlos como los consumidores potenciales de estas producciones virtuales, sino que estamos hablando de comunidades *online*, que son –siguiendo el análisis de José Luis Brea- “comunidades de productores en la que los receptores son también –a su vez- emisores (o al menos les es ofrecido como potencial.” (...) Por ello, “El fin de la utopía es la saturación del espacio comunicacional del nuevo medio y su desertización por ruido. (...) Las nacientes comunidades de ‘productores’ de medios se transforman rápidamente en meras comunidades de ‘usuarios de medios’ (...) El emisor deja de ser propietario del canal a través del que emite y ya no puede hablarse de comunidades de productores, produciéndose un efecto generalizado de invisibilidad ‘por ruido.’” (concentrando los dispositivos emisores en los sites de las grandes multinacionales y) “desplazando así a las ‘comunidades de productores’ hacia las periferias y las zonas umbrías”<sup>129</sup>. Recuerdo aquí la idea –formalizada en una brillante producción- de Alexei Shulgin: “Compra, vende... o permanece invisible”<sup>130</sup>.

---

<sup>127</sup> BREA, J.L.: p. 104.

<sup>128</sup> *Ibidem*, p. 87.

<sup>129</sup> *Ibidem*, p. 103-104.

<sup>130</sup> Este aspecto introduce importantes y complejos análisis sociológicos, que son tratados de manera precisa y visionaria en SÖDERQVIST, Jan et BARD, Alexander: *La Netocracia*. El nuevo poder en la red y vida después del capitalismo. Prentice Hall. Madrid 2003.

*Producir, coleccionar y divulgar el patrimonio de intangibles:  
La trilogía esencial de la museografía virtual.*

En consecuencia de todo lo analizado, conservar lo intangible no es sólo un ejercicio de responsabilidad institucional frente a lo que hemos dado en llamar la “Historia de las incipientes colecciones contemporáneas de intangibles”, sino una necesidad imperiosa de la sociedad de la información que reclama para sí como Patrimonio Virtual, esto es, como preservación para nuestros descendientes de la “herencia que hemos tomado prestada del futuro”, todas aquellas manifestaciones que han definido -y definen- el conjunto de todas aquellas visiones particulares, ideadas y producidas por creadores visionarios que esta misma Historia denominará como contemporáneos “modernos”, y que con toda probabilidad conformará lo que comúnmente denominamos Cultura.

Abandonar o eludir la responsabilidad individual, colectiva e institucional de su preservación sería eludir el compromiso tácito que toda sociedad establece con las generaciones venideras y, por tanto, con la Historia. Ya Umberto Eco comentaba de forma espontánea frente a la imponente y “futurista” fachada del recién construido Museo Guggenheim de Bilbao que “en el futuro, el museo contendrá una sola obra; y toda la documentación complementaria y contextual que la explique”. Tal vez ésta era sólo una intuición que podemos contemplar con una cierta distancia y hasta con cierta ironía después de lo acontecido en estos años siguientes, pero que sin lugar a dudas no nos debe hacer olvidar que, como asevera Brea, “en la sociedad del siglo 21 no será necesario –ni casi posible- coleccionar obras de arte (como ya es espurio coleccionar cine o música) y la función de las instituciones públicas respecto a las nuevas prácticas, con vistas a garantizar su inscripción en lo público, será más bien la de promover u optimizar en entornos protegidos la circulación social de aquellos contenidos que el libre mercado de las industrias culturales desestimaría en su regulación interesada por la ley de la audiencia”.<sup>131</sup>

---

<sup>131</sup> BREA, J.L.: p. 159.

Esta tarea nos plantea, como ya hemos visto, problemas de gran envergadura –algunos prácticamente irresolubles en la actualidad-, pero nuestro compromiso institucional y social pasa necesariamente por establecer las bases para futuras actuaciones normalizadas y, sobre todo, para preservar del ostracismo y de su pérdida irremisible aquellas propuestas y planteamientos creativos (en el caso que nos ocupa, de naturaleza virtual) que –consideradas ejemplares- pensamos que conformarán el núcleo esencial de la futura Historia de la sociedad y la cultura del Siglo Veintiuno.



Hiroataka Maruyama, *Faxed Battery*, 1990. 300 x 305 mm.



## Regreso a la lectura. Leer en plenitud.

Desde hace no muchas fechas leo libros compulsivamente. Siempre he leído libros. De hecho, mi biblioteca personal –la conformada por aquellos volúmenes no de puro entretenimiento, que pagué yo mismo o que me fueron regalados- comienza a la edad de doce años con títulos sobre Arte. Para mí, la lectura siempre había tenido una finalidad bien marcada: buscar respuestas concretas a las cuestiones devenidas de mis aficiones y obsesiones intelectivas. Además, por mi carácter hiperactivo, leí generalmente sin prestar toda la debida atención, lo que, unido a mi natural desmemoria, hacía prácticamente baldío todo lo leído. Es más, creo que podría releer ahora todo lo que atesoro en mi biblioteca como si ésta fuera la primera vez que lo hiciese.

Sin embargo, la crisis personal que ahora –camino de los cincuenta- me pasa factura, unida a los golpes de la vida –pocos, como corresponde a la vida placentera y bonancible que emerge, cuidadosa, de aquella infantil y juvenil que me proporcionaría una familia emergida del trauma histórico de la posguerra y el franquismo-, al declive físico -que comienzo a reconocer en mi no excesivamente deteriorada armadura- y a las consecuencias –por fin- que genera en mí el atisbo de una cierta madurez por llegar, han conseguido, cambiar mis hábitos y mi relación con respecto a la lectura.

Este profundo cambio ocurre en mí justo en el momento en el que comprendo que, tal vez, el libro de página impresa como dispositivo de transmisión del conocimiento y de la información dejará de ser el sistema más eficaz –y recurrente- utilizado universalmente, al ser desplazado por otros sistemas audiovisuales, electrónicos, multimedia e interactivos más actuales.

No existe ningún ninguna razón para que este desplazamiento de los dispositivos de lectura se implemente en mí. ¡Pobre de mí, ser-en-

transición-entre-culturas! Sin embargo, observo a mis hijos preadolescentes comunicándose compulsivamente con sus amigos y conocidos -y ¡otros no tanto!-, chavales que ni siquiera hablan el mismo idioma, a través de sistemas como el Messenger o el *Chat*. Y lo hacen mediante signos dinámicos y audiovisuales que se muestran de forma brillante y colorista en las pantallas de sus ordenadores. Es entonces, decididamente, cuando puedo atisbar y comprender la verdadera fuerza y el sentido profundo de esta evolución –revolución- imparable.

Por eso, esta inclinación mía a la buena lectura –paradójicamente, mediante el dispositivo tradicional del libro de páginas impresas- que se me acaba de inocular, casi como un acto de rebeldía, o como una más de las contradicciones de mi azarosa vida, se me asemeja más al impulso instintivo de resignación del naufrago que, viendo la vida pasar delante suyo y, teniendo que conformarse con la propia y dolorosa soledad no compartida del superviviente, siente sin embargo una paradójica sensación de alivio por no tener que ser partícipe de su bulliciosa y ensordecedora algarabía. ¿Por qué me sonará esta última reflexión a mi admirado y recién leído Pessoa?

Leo su *Libro del desasosiego* y pienso por qué no lo leí antes. Por qué leí cada libro en cada momento concreto y no en un tiempo diferente. ¿Podría haber leído el *Libro del desasosiego* en algún otro tiempo de mi historia personal, o, tal vez este libro estaba esperándome a que yo pudiese leerlo? Sé que estaba allí, depositado en el estante concreto de la estantería blanca en aquella vieja librería que solía frecuentar desde joven, pero nunca me fijé en él hasta hace unas pocas fechas. ¿Acaso no estaba preparado para poseerlo, para poder leerlo? No lo sabremos. Pero sí que sabemos sin embargo que no somos nosotros los que decidimos las lecturas que acometemos. Son los libros los que nos eligen a nosotros. Los que nos hacen lectores suyos. Sólo entonces, leer se convierte en el provocador acto que culmina con el encuentro del conocimiento con el alma.





*José Ramón Alcalá, Interior Mediterráneo*







## Regreso a la escritura. Escribir en plenitud.

Siento que mi vida no habrá servido de nada en su frenético deambular si no me paro ahora y miro hacia atrás para pensar sobre lo vivido, en una especie de acto *poiético* del desocultar de cuanto pasó por mi o cerca de mi sin creer haber sufrido huella o herida alguna por ello.

Todo ese vacío existencial que ahora me invade no es sino producto de haber pasado de puntillas (o, tal vez, al contrario, habiéndolo hecho a una velocidad cuya escala fue muy superior a la aconsejable de 1/1) por los innumerables acontecimientos de mi vida, que sólo desde el reposo, la distancia y la paciencia, podré ir recomponiendo, visibilizando en mi interior.

¡Cuánto he escrito hasta hoy! Y, sin embargo, siento ahora un profundo sentimiento de vergüenza por todos y cada uno de los libros, artículos y ponencias publicados. Todos tan mal escritos, con un lenguaje tan imperfecto, desestilizado y desestetizado. Todos tan técnicos, tan puntuales, tan anecdóticos, tan intrascendentes.

Ahora, sin embargo, leo, escucho y siento lo que estoy escribiendo y soy capaz de reconocerlo, de reconocermelo. Pero no todo es dicha. Tras esta primera sensación positiva, una reflexión más; otra vuelta de tuerza a los pensamientos, a las sensaciones íntimas. Por una parte, puedo entrever el dulce sabor del largo camino que acabo de emprender y que conduce, por fin, al estilo de la buena literatura recientemente leída. Me siento sin duda autocomplacido por ello. Sin embargo, siento por otra, que es una oportunidad perdida. La que conduce a la estrecha y sinuosa vereda de la escritura fresca, honda, actual, renovadora. Aquella que se desarrolla y madura sin la tara de las buenas influencias —en mi caso, Lorca, Borges, Pessoa—. Admito con amargura que ya no podré innovar, o mejor decir,

escribir con la prosa y el estilo de mi siglo, la de la época de mis hijos, aquella anticipativa que está por llegar. Esto será sin duda un gran lastre para poder expresarme creativamente en el futuro. Para concebir la escritura con el mismo sentido vanguardista que tantas veces intenté con mis creaciones visuales.

Entonces, reflexiono acerca de las pertinencia de la pintura, de las artes visuales, frente a la escritura. Leo a Pessoa decir "...ante la realidad de la vida palidecen todas las ficciones de la literatura y del arte."<sup>132</sup>, pero, sintiéndome confortado y reconocido en tales afirmaciones, pienso, sin embargo, que "la realidad de la vida" no es más que una quimera inalcanzable, la mayor ficción de todas las ficciones imaginables. "La realidad de la vida" es sólo lo que el pensamiento construye a cerca de ella. Y los grandes constructores de realidad verdadera –por perdurable– son los creadores. Aquí también debería reflexionar sobre el sentido preferencial que Pessoa le otorga a la escritura frente a la música y a la pintura<sup>133</sup>, pues, en verdad, el músico y el pintor (el artista plástico) proponen una percepción epidérmica; la formalización de una vivencia de esa "realidad". Sin embargo, sólo el pensamiento gramaticalmente sublime fija en nuestra memoria, en nuestras vivencias, un "trozo asible de esa realidad de la vida" que le ofrecieron el pintor y el músico al escritor como susurro dispuesto para ser elaborado por nuestra imaginación del llegar a ser.

---

<sup>132</sup> PESSOA, F. 2002, p.249.

<sup>133</sup> Ver: *Ibidem*, # 227, pp.245-246.



José Ramón Alcalá, *Pintando en verde*





## Epílogo: Desintoxicación de lo digital

Hemos hecho el amor. Todavía exhausto, le he comentado mi eufórico sentimiento de conquista intelectual gradual y constante.

Estos días, excitado y nervioso por las conquistas filosóficas que creo ir alcanzando de forma lenta pero progresiva según voy sumando líneas a esta ingente tarea, siento la imperiosa necesidad de mezclar sexo y trabajo intelectual, como dos caras de una misma moneda que se voltean al chasquido de los dedos. El premio por el éxito del uno es siempre el otro. Ya cuando era muy joven, desde los mismos comienzos de mi “profesionalización” como artista, el ejercicio de la pintura abstracta y de *Action Painting* que realizaba sobre grandes telas en las que me podía sumergir físicamente me provocaban, en algunas ocasiones, orgasmos físicos reales. Entonces me daba mucha vergüenza y pudor confesarlo. Ahora sé que, a lo largo de la Historia del Arte, no fui el único.

La excesiva digitalidad creadora de estos últimos años –tan intangible, tan interdisciplinar, tan colectiva- han forzado en mi esta idea ancestral del regreso a los orígenes. Del rencuentro con el ser esencial, matérico, estomacal. Un rencuentro que ya no es virginal y puro. Mi corrupción interior habla de mi fantasía por ser moderno entre mis contemporáneos. Aquella que promovieron y celosamente cultivaron en mi la curiosidad permanente, el amor por los grandes retos y esa continua insatisfacción que me arrastra a acometer empresas colosales, inhumanas.

¿Debo pues comprender y asumir que esta necesidad que se produce en mí por conciliar lo físico y lo virtual, ésta, que tan revuelta anda ahora en mi cabeza, no es sino producto de aquellas tensiones inerciales, automáticas? ¿Soy acaso la triste consecuencia de un carácter desmedido y de una rígida

educación jesuítica, o, más bien, un mero producto de esta nuestra híbrida contemporaneidad? Una contemporaneidad que otorga a lo digital el valor de producir mimesis de la realidad para construir otra mixtificada que confunda, en un triste acto de pura especulación simulativa, la realidad con la ficción. Como decía Deleuze: "...la semejanza y también la identidad, la analogía, la oposición, ya no pueden ser consideradas más que como los efectos, los productos de una diferencia primera o de un sistema primero de diferencias."<sup>134</sup>

Este es el mismo mecanismo de toda máquina simulativa. Aquella que convierte a la realidad en puro simulacro teatralizado y a nosotros en sus meros avatares.

---

<sup>134</sup> DELEUZE, Gilles: *Diferencia y Repetición*. Amorrortu Ed. Col. Filosofía. Buenos Aires, 2002. p.183.



*José Ramón Alcalá, Pintando en verde*



## Notas bibliográficas

ALCALÁ, José R., “Los procesos de la gráfica en el arte digital”, SOLER, Ana et CASTRO, Kako (Coords.), *La impresión piezoeléctrica. La estampa Inyectada*, Universidad de Vigo, Vigo, 2006.

ALCALÁ, José R., “Explorando el laberinto. Gráfica, estampa y grabado en la sociedad digital”, *Grabado y Edición*. # 3, El Escorial (Madrid), Julio 2006, Pp.6-16.

ALCALÁ, José R. et ARIZA, Javier: (Coord.), *Explorando el Laberinto; Creación e investigación en torno a la gráfica digital a comienzos del siglo 21*, Universidad de Castilla-La Mancha, Col. Caleidoscopio #5, Cuenca, 2005.

ALCALÁ, José R. (Coord.), *Monstruos, fantasmas y alienígenas. Poéticas de la representación en la cibersociedad*, Fundación Telefónica, Madrid, 2004.

BAUMAN Zygmunt: *Modernidad Líquida*, Fondo de Cultura Económica, 2ª ed. Buenos Aires, 2003.

CALVINO, Italo, *Seis propuestas para el próximo milenio*, Siruela. Madrid, 1998.

DE KERCKHOVE, Derrick: *La piel de la cultura. Investigando la nueva realidad electrónica*. Ed. Gedisa. Barcelona 1999.

DELEUZE, Gilles: *Diferencia y Repetición*, Amorrortu Ed. Col. Filosofía. Buenos Aires, 2002. p.183.

DODGE, Martín et KITCHIN, Rob: *Mapping Cyberspace*. Routledge, 2000. 293pp. ISBN: 0-415-19883-6.

DODGE, Martín et KITCHIN, Rob: *Atlas of Cyberspace*. Addison Wesley. 2001. 268pp. ISBN 0-201-74575-5.

DYENS, Ollivier: “La Realidad Híbrida”. *Hybrid. Living in Paradox*. Ars Electrónica 2005. Ars Electrónica Ed. Linz, Septiembre 2005. Pp.45-49.

FERREIRA, Virgilio, Pensar, Acantilado, Barcelona, 2006.

- FLUSSER, Vilém: *Una filosofía de la fotografía*. Síntesis, Madrid, 2001.
- GUALLART, Vicente, GAUSA, Manuel, et alt.: “Diccionario de Aforismos”, en *Metápolis*. 2.0, ACTAR, Barcelona, 1999.
- HOCNEY, David: El conocimiento secreto. El redescubrimiento de las técnicas perdidas de los grandes maestros, Ediciones Destino S.A., Barcelona, 2001.
- MANOVICH, Lev: El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. Paidós Comunicación #163. Barcelona 2005.
- MOLES, Abraham (Coord.), *La comunicación y los mass media*, Mensajero, Bilbao, 1975.
- NOVAK, Marcos: “Speciation, Transvergence, allogenesis; Notes on the production of the Alien”. 2005. <http://www.mat.ucsb.edu/~marcos/>
- PESSOA, Fernando. *Libro del desasosiego*. El acantilado. #65. Barcelona, 2002.
- PESSOA, Fernando, *La hora del diablo*, Acantilado, Barcelona, 2003.
- REISER, Jesse y UMEMOTO, Nakano: *Atlas of Novel Tectonics*, Nueva York, 2006. Para ampliar, ver: [www.reiserumemoto.com](http://www.reiserumemoto.com)
- SLOTEDIJK, Peter: Esferas, I, Siruela, Madrid, 2003.
- SLOTEDIJK, Peter: *Experimentos con uno mismo*. Pre.textos, Valencia 2003. p. 146.
- SÖDERQVIST, Jan et BARD, Alexander: La Netocracia. El nuevo poder en la red y vida después del capitalismo. Prólogo de Eduardo Punset. ed. Prentice Hall. Madrid 2003.
- WITTGENSTEIN, Ludwig: *Conferencia sobre ética*, 3ª Ed. Paidós, Barcelona, 1997.
- ZELLINI, Paolo: *Breve historia del infinito*. Siruela. Biblioteca de Ensayo. Madrid, 2003.

ZYDARICH, Verónica: “Virtual Worlds as an Architectural Space: An Exploration”. *La Fondation Daniel Langlois*. Canadá. 2002. Hipertexto en la Red Internet. <http://www.fondation-langlois.org/zidarich/index.html>

Este libro ha sido impreso en los talleres de Imprenta Maval Chile Ltda. en Diciembre de 2010. Se tiraron 400 ejemplares en un formato de 16.5 x 22.6 cms. Interior de 216 páginas en papel Couché de 115 grs. impreso a 1/1 color. Tapa en papel Couché de 275 grs.