

Hipervincular las artes y las nuevas formas de comunicación

Xosé A. Neira Cruz

Departamento de Ciencias de la Comunicación

Universidad de Santiago de Compostela

Las innovaciones y los adelantos tecnológicos en el ámbito de la comunicación, muy especialmente la digitalización y las redes, están cambiando los medios y los modos de comunicación, modifican las formas de entender; hacer y difundir el arte y están transformando de modo substancial los paradigmas de la narrativa (hipertextualidad frente a linealidad, relaciones autor-obra-lector; clausura frente a apertura del universo narrado, etc.). Las narrativas digitales recuperan algunas claves de la tradición narrativa oral y ponen de manifiesto el carácter difuso e inabarcable de gran parte de los límites y distinciones académicas establecidos en torno a la narrativa. En estos nuevos tiempos en los que no sólo retornamos a los rasgos de la **oralidad** que configuraron las tradiciones literarias de todos los pueblos sino en los que también regresamos al **texto continuo** -el antiguo formato de los clásicos, el rollo, frente al códice, el soporte de la modernidad que sustentó y sustenta el libro, por lo menos tal y como lo concebimos hasta ahora- se está operando una nueva revolución de la lectura -la tercera, según la cuenta de Cavallo-, que atañe no sólo al contenido de lo que se narra sino claramente al contenido narrado. Nuevas formas de contar en las que, con el concurso y la participación de la tecnología, relato, juego y arte convergen más que nunca, hasta incluso difuminar sus límites y dar lugar a metanarrativas que revisan y deconstruyen el hecho creativo y su forma de comunicarlo a los demás.

Estas nuevas formas de entender la creación reúnen, en líneas generales, una serie de características que identifican, en buena medida, todo el proceso de recambio tecnológico y posicionamiento ante los nuevos medios que estamos viviendo. Destaca, en primer lugar, la desaparición de barreras para la creación y para la difusión. Lo que antes necesitaba del concurso de varios profesionales, con las consiguientes cargas económicas y los filtros establecidos para la inevitable selección, puede ser resuelto en la actualidad por una sola persona que, a través del ordenador; reúne en sí las caras del autor, del editor y del distribuidor. No es necesario tampoco un desembolso excesivo para alcanzar las metas que uno se proponga. Desde la gratuidad hasta la posibilidad de convertir una propuesta artística on-line en negocio rentable, los

caminos que las nuevas formas de crear ofrecen son innumerables. Asimismo, en este nuevo ámbito caen o se relativizan conceptos como los de la censura y del control -con consecuencias positivas y negativas, como se aprecia con la proliferación del ciberdelito- y la universalización de emisores y receptores evidencia el proceso de globalización comunicativa y cultural que vivimos, sin olvidar nunca, en todo caso, que para participar de este proceso es necesario contar con una tecnología mínima y poder conectarla a las redes de comunicación, hecho que a veces se pasa por alto con demasiada rapidez. Desde todos estos puntos de vista, las nuevas formas de crear y comunicar cultura favorecen la **democratización** en el acceso a los roles de creador y comunicador. Ya no sólo el que tiene el medio o el que cuenta con el favor del medio puede decir y contar. Ahora el propietario del medio es uno mismo y creará y comunicará en la medida en que tenga conocimientos, curiosidad, tiempo y deseo o necesidad de hacerlo. Pero hay que señalar que todos estos elementos parecen ir concatenados o estar relacionados en un proceso de causa-efecto que favorece la proliferación y popularización de los nuevos soportes incluso entre personas que, de otra manera, en otros soportes, difícilmente se sentirían llamados por la creación artística. Reflexionemos sobre este asunto un poco. De ese modo repararemos en que la fascinación tecnológica (frecuente entre los miembros de las generaciones más recientes; como el miedo tecnológico es consustancial a las de sus progenitores) han descubierto a no pocos miles de internautas mundos de cultura y de arte a los que, por otro medio -véase, el libro- no habrían accedido. La posibilidad de la **interacción**, que se encuentra en la raíz misma de estos nuevos medios, ha puesto en marcha, por simple efecto consecutivo, la introducción en el mundo de la creación de quién, hasta ese momento, nunca había soñado con crear. Y ya sabemos que sentirse creador, gozar con eso y llegar a un fruto del que uno pueda sentirse satisfecho es la principal forma de alimentar el proceso creativo subsiguiente. Por lo tanto, lejos de lo que puedan afirmar muchos apocalípticos, las nuevas tecnologías sí sirven para crear, sentir y acceder a la cultura. Y quien lo niegue (afirmando con demasiada rapidez, por ejemplo, que los más jóvenes no leen) quizás este olvidando que cada época tuvo, tiene, tendrá sus canales para la creación, para el ocio, para los conocimientos. Lo que ocurre es que nos tocó asistir al proceso de recambio de canales y soportes más vertiginoso de la historia; eso, teniendo en cuenta las tradiciones de las que precedemos, no solo es difícil de asumir sino que exige procesos de reciclaje que no

todos estamos en condiciones de realizar o simplemente no todos queremos experimentar. Pero es un hecho constatable que las tecnologías allanan cada vez más los caminos para que los podamos transitar con la menor incomodidad y extrañeza posibles. Muchos ciberanalfabetos adquieren los rudimentos de los nuevos soportes en períodos de tiempo inimaginables antes de comenzar el proceso de conversión. Y una vez iniciado el camino, pocos son los que se resisten a valorar las considerables ventajas e incluso sorprendentes posibilidades que este nuevo mundo pone a disposición de todos con el manejo de un simple teclado. Es ese el momento en el que nace la curiosidad, madre de todos los descubrimientos. Sentirse mínimamente capacitado para transitar un espacio es la clave básica para que ese espacio empiece a ser nuestro.

Iniciado el proceso, y tras la necesaria familiarización, la caída de falsas creencias establecidas y de prejuicios injustificados, es frecuente que el ciberartista advierta horizontes ilimitados para su actividad dentro de ese panorama sin fronteras que ofrecen los nuevos medios. El abandono de la manualidad vinculada a muchos de los procesos artísticos es una de las primeras barreras psicológicas que es necesario dejar atrás. Está establecido en la cultura de determinados artistas que crear es mancharse, pringarse con la materia, sentirla entre las manos, tocarla.

Lo mismo les sucedió -y ya hace tiempo que dicho cliché cayó por los suelos- a los escritores acostumbrados a aporrear su maquina de escribir, a los cuales parecía faltarles la fisicidad y la sonoridad de las teclas golpeando directamente sobre el papel en los inicios de la difusión de los procesadores de texto. La comodidad, rapidez, limpieza e inusitadas posibilidades que abrió la nueva herramienta rompieron, en poco tiempo, cualquier reticencia al avance tecnológico. Esta sucediendo lo mismo ahora con los ilustradores y los pintores, que comprueban hasta que punto el proceso de aprendizaje en el trabajo con los colores y con los acabados puede resultar mas rápido y eficaz -sin necesidades de esperar estériles tiempos intermedios de secado, por ejemplo- sobre la pantalla. Incluso aunque al final uno quiera regresar al lienzo para pintar como siempre. Muchos de los pasos intermedios fueron ensayados de forma más virtual y ya no es necesario gastar pintura, horas y telas en ese prolijo proceso. El arte virtual, ese que no se puede tocar y que existe (en una primera fase) sólo en el ciberespacio, dejó de ser un subgénero elitista y con ciertos toques de esnobismo para convertirse en una solución práctica, barata y muy cómoda tanto para los artistas

como para los consumidores. Escritores, músicos y artistas plásticos crean ya no solo para distribuir a través de la red sino contando con la red como único soporte o transmisor de sus obras, de forma que el receptor pueda seleccionar e imprimir o grabar aquellos contenidos artísticos de su apetencia, sin que sea necesaria más intermediación que la que ofrece el ordenador. Como señala Silvia Grijalba, novelistas y dramaturgos como Pedro Maestre, Daniel Múgica, Fernando Arrabal, Stephen King o Arturo Pérez-Reverte utilizan cada vez más las editoriales virtuales o los formatos de libro electrónico ideados por Negroponte, realizados en pasta de papel y con la presencia de impulsos eléctricos en lugar de tinta. Sistemas nuevos que abren la puerta a la innovación estilística y a la participación del lector en el proceso creador. Dentro del ámbito literario, es quizás el de la poesía el que más inesperados y fructíferos resultados está ofreciendo de esa colaboración entre texto e Internet. Las características del lenguaje poético (concisión, concentración expresiva, referencialidad, etc.) cuadran especialmente bien con los dos nuevos medios. Las posibilidades que ofrecen los **hiperenlaces** o la interactividad entre imagen, símbolos y texto poético están siendo exploradas por una nueva promoción de poetas, siguiendo la estela de la poesía visual, sonora o experimental que cuenta con una tradición casi centenaria en el contexto literario occidental. Poesía y ciencia, o poesía y tecnología, se encuentran en Internet tanto en lo que atañe al espacio como a las herramientas informáticas que permiten jugar con texto, imágenes, símbolos y sonido...); esto hace que se pueda afirmar que la poesía del siglo XXI, sobre todo la que nace vinculada a webs y blogs personales, desarrolla nuevas estéticas en las que el lenguaje empleado bebe directamente de las posibilidades que los nuevos soportes ofrecen y demandan. Así lo piensa Ricard Trigo, quien afirma lo siguiente: "Buscar ese lenguaje de palabras rotas, pero ajenas al discurso y a la lógica del poder creo que es la tarea a afrontar por quienes pensamos en una poesía útil. Útil para la emoción y la reflexión, tan necesarias en estos momentos, y creo que las nuevas herramientas, y el nuevo medio que es Internet puede ser un espacio propicio para esa búsqueda, pero sin dejarnos encandilar con el nuevo juguete olvidándonos de que, al final, poesía consiste en afrontar el silencio, construir objetos de arte verbal que vayan más allá de sí mismos, y, para eso, no hacen falta máquinas...". No debemos olvidar, también en el ámbito de la creación escrita, la repercusión que están teniendo las nuevas tecnologías en la recuperación y desarrollo de géneros clásicos como la autobiografía

y el diario, que viven ahora momentos de fulgurante innovación gracias al éxito de los blogs personales, verdaderos cuadernos de bitácora para la experimentación estilística, apostando por nuevas formas de contar en la confluencia de texto literario con imagen -fotográfica o videográfica- y arte.

En la **música** la introducción del uso de las nuevas tecnologías es ya una práctica habitual. Gran número de artistas noveles ven Internet como la gran oportunidad para dar a conocer su música, existiendo incluso sitios como Mp3.com, Vitaminic o Web Listen donde se puede colgar cualquier canción y hacer que el mundo conozca la obra de músicos que empiezan sin que tengan que esperar por el apoyo y la apuesta económica de discográficas dispuestas a grabar, fabricar, promocionar y distribuir un disco físico. Del mismo modo, cantantes y compositores de reconocido prestigio optan cada vez más por la oportunidad de absoluta universalización de su obra que Internet les está brindando, y al mismo tiempo consideran las características de nuestro soporte a la hora de concebir sus propuestas. Nubla e Bagüeste son algunos de los artistas que ya han creado específicamente para la red. Sin embargo, en el ámbito musical el desarrollo de las nuevas tecnologías expandió la picaresca de la copia ilegal y de la piratería industrial, uno de los fenómenos que más pérdidas le está ocasionando al sector discográfico que, junto con el videográfico, son los más afectados por esta práctica incontrolada. Este punto nos lleva a considerar, aunque sea de manera rápida, la necesidad de una legislación conforme a los nuevos soportes y nuevas formas de distribución artística, que proteja los derechos de autor y garantice los rendimientos económicos que toda manifestación artística puede rendir a favor de sus legítimos creadores. En este sentido, como en tantos otros, las nuevas tecnologías, y sobre todo Internet, van por delante de la jurisprudencia, que con evidente dificultad tiene que hacer esfuerzos para prever la realidad multifacética y vertiginosamente cambiante de los fenómenos unidos a la nueva era de las comunicaciones.

Pero es sin duda el **net.art** o **web.art** el fenómeno creativo vinculado a la red que más repercusiones está teniendo en el ámbito del arte. Según D. Ross, director del SFMOMA (San Francisco Museum of Modern Art), algunas de las características definitorias del net.art están en la base de su éxito actual y de sus imparables posibilidades futuras. Así, se trata de un medio capaz de movilizar y reunir audiencias que participan o tienen la posibilidad de participar en el proceso creativo mano a mano con el artista. Por lo tanto, se difumina la línea de separación entre creador y receptor

de la obra, en aras de un diálogo interactivo que propugna la idea de una autoría colectiva o coral. El net.art se basa, como señala Ross, en la economía de la abundancia: abundancia de recursos de producción y distribución en una nueva manifestación artística que no se ve circunscrita al espacio de una sala o museo. Por otra parte, la red permite la producción de trabajo épico tal y como lo entendía Brecht, en oposición al convencionalismo, y sin dar lugar a la mercantilización. Desde Duchamp, Fluxus y otros se busca y se encuentra un medio en el que trabajar infiltrados, no dependiente de la vida cotidiana que restringe proyectos a gran escala. El net.art es, además, un producto artístico efímero. No deja huella y su existencia depende del manejo de potentes herramientas digitales que permiten que los artistas creen imágenes de una calidad inusitada, introduzcan sonidos nunca antes escuchados, manejen nuevas texturas y experimenten con el color en el momento de construir imágenes totalmente creíbles, estéticamente impactantes y que, al mismo tiempo, respetan o pueden respetar el concepto de intimidad sin renunciar a ninguna de las emociones de cualquier experiencia artística. Por decirlo de algún modo, podría decirse que este nuevo camino para el arte parte de un espacio real privado, permite la experiencia personal e intransferible que tiene un lector con su libro y, al mismo tiempo, mantiene la magia y la tensión que se respira en una representación teatral. La interactividad, como en cualquier otro producto de la red, es clave, ofreciendo el milagro de la simultaneidad entre creación artística y crítica de dicho producto; a este fenómeno es al que Ross denomina de forma ciertamente lucida "colapso del espacio entre el autor y el receptor". Finalmente, se trata de una experiencia sumergida de lleno en la anarquía en la que parece moverse todo lo que tiene que ver con Internet; así, se trata de un producto transaccional, aunque la red no es directamente mercantizable; no es pintura, no es dibujo ni es escultura, si bien autores como Beuys ven en la manipulación del espacio social una manera de esculpir la realidad; el "morphing" de imágenes y textos es único y la capacidad gráfica de transformarlos construye una imbricación excepcional que lo conecta con otra de las características del medio, la globalidad. Por último, se trata de una creación que suele nacer de la colaboración o unión de distintos artistas, cuestión esta que rompe con la individualidad o el individualismo achacado al proceso creativo artístico. También en la manera de exponer este trabajo, el ordenador de cada uno se alza en contenedor soberano de contenidos, en este caso en museo virtual en el que cada usuario

colecciona sus obras favoritas. Atento a esta nueva forma de exponer el arte digital, el Museo de Arte Moderno de San Francisco es pionero en la inclusión en su fondo de obras de net.art.

En España las relaciones entre arte y nuevas tecnologías tuvieron su primer embrión en 1988, año en el que, como recuerda Fernando Tejerizo, un grupo de artistas españoles, convocados por el Centro de Cálculo de la Universidad Complutense de Madrid, trabajaron por primera vez con los conceptos de arte y computación, en un momento en que aún no existían los ordenadores personales. A partir de una solicitud de beca del pintor Manuel Barbadillo se creó un Seminario para la generación automática de formas plásticas, impulsado desde su origen por Ernesto García Camarero y apoyado por los arquitectos Seguí de la Riva, de las Casas Gómez, de la Prada Poole, Searle, y por el crítico de arte Aguilera Cerni. El resultado de este primer Seminario se plasmó en una exposición denominada **"Forma Computable"**, celebrada en el desaparecido Centro de Cálculo, en la que se reunió obra de Alexanco, Amador, Elena Asins, Barbadillo, Gerardo Delgado, Gómez Perales, Equipo 57, Tomas García, Lily Greenharn, Lugan, Quejido, Abel Martín, Eduardo Sanz, J. Seguí, Soledad Sevilla, Sempere e Yturralde. Esta experiencia, que se desarrolló a lo largo de tres años, tuvo poco eco internacional y hubo que esperar hasta mediados de los ochenta y principios de los noventa para que la prensa especializada comenzase a hablar de la creación de arte virtual, dándose a conocer las primeras instalaciones interactivas a través de ordenador. "Legible City", de Jeffrey Shaw, es de 1988, momento en el que también surgen las obras de Perry Hoberman, Lynn Hershman y Ken Feingold. También fue meritoria la aportación en este ámbito realizada por parte de los teóricos, como es el caso, sigue recordando Tejerizo, de José Luis Brea, Ricardo Echeverría o Luis Fernández, responsables de la revista virtual de arte y pensamiento contemporáneo *E/Aleph* y creadores de la edición 98 de Arco Electrónico.

Para entender hasta qué punto el net.art y la red se convierten en crisol de las artes, es interesante recuperar un texto del escritor holandés Gerrit Komrij, quien, bajo el sugestivo título "Como leer poesía", nos habla de la poética de estas nuevas maneras de hacer arte. Komrij ensaya una especie de guía para acercarse de forma adecuada al net.art no exenta de humorística crítica. Para él, nunca le hay que preguntar a un net.artista qué quiere decir con su trabajo. Eso sería "tan estúpido como preguntarse que se supone que representa una pintura que se está observando". De hecho, una

obra net.art no debe representar mas de lo que muestra; si lo hiciese ya no sería la obra de la que estabamos hablando, sino otra distinta. Cada usuario le da un significado y unas connotaciones a cada obra, en función de su percepción, bagaje, sensibilidad y momento en el que visualice la obra de net.art, ya que esta se caracteriza, por otra parte, por su dinamismo. En todo caso, nunca hay que proponerse encontrar sabias lecciones en una obra net.art. "Los profesores de instituto -añade Komrij- no están a favor del net.art, aunque algunos fuesen net.artistas por error. Los net.artistas no suelen entender el mundo en absoluto. Pueden ser tan estúpidos como su audiencia".

En **conclusión**, las nuevas tecnologías, sobre todo las que tienen que ver con el empleo de la virtualidad, traen consigo visiones a veces un tanto reduccionistas del arte, con todo lo que eso supone. Situado frente al hecho creativo, el artista, en la disciplina que sea, sigue manifestándose por los canales humanos que encierran sentimiento, elaboraciones mentales e incluso demostración física de la creación. Los nuevos soportes ofrecen nuevas formas de comunicar esas experiencias, haciéndolas inteligibles a través de una nueva cultura, la de la virtualidad, en la que parece estar instalada una generación mundial -sin distingos de orígenes o rasgos nacionales- que, sin prescindir de los soportes vigentes hasta ahora, experimentan con la creación en medios que garantizan la distribución y la existencia misma de la obra de arte con independencia del entramado de intermediarios, llegando al receptor de forma directa y encontrando en este su primer y quizás único crítico; llamando a la experiencia artística y al diálogo desde la creencia intrínseca de que toda experiencia vital, dotada de un contenido y de un punto de vista, y tamizado por el proceso tecnológico, puede ser susceptible de su conversión en obra de arte.