(22/05/02)

SESIÓN 6: LA PRODUCCIÓN DE CONTENIDOS CULTURALES (2): ARTE, PATRIMONIO, CANALES DE DIFUSIÓN

La producción de contenidos culturales (2):
arte, patrimonio, canales de difusión

Claudia Giannetti

Directora del Media Centro de Arte y Diseño (MECAD)
cg@mecad.org

Resumen: Las tecnologías digitales han cambiado y continúan cambiando la praxis artística, sobre todo la relación artista-espectador-obra, una relación que en el arte electrónico se da a partir de un recurso muy específico, propio de los medios digitales: la interactividad. La interactividad es un elemento central en el arte digital, que ofrece al espectador la posibilidad de intervenir activamente en la producción de la obra. Estaríamos hablando, entonces, de obras en las cuales predomina la noción de proceso.

1. Introducción

Dando continuidad a lo que ha comentado Glòria Munilla, me gustaría añadir que, sin duda, todo lo dicho es absolutamente importante e imprescindible. No obstante, desde el punto de vista del arte, creo que deberíamos dar un paso más allá. Glòria nos ha hablado de un sistema de difusión online, que sería básicamente una reproducción o complementación de los museos. Para nosotros, sobre todo desde el punto de vista artístico, la utilización de las redes de comunicación, específicamente las de telemática, nos llevaría a algo más amplio que la re-producción: incidiría en la producción.

Dejaremos de momento este tema para el debate, aunque es interesante subrayar que el planteamiento de lo que puede llegar a ser un museo virtual no debería apuntar sólo a este proceso específico de difusión. Esto forma parte más de lo que sería el patrimonio y la divulgación, y no se refiere a la producción de obras específicas para Internet. Aquí entraríamos en el campo del *net art*, o también llamado *web art*. Es en este campo en el que, sobre todo los museos de arte contemporáneo, deberían incidir. Está bien tener una web de difusión del museo, en la que haya documentación e información, pero si las contextualizamos en el mundo en el que estamos en la actualidad, veremos que muchos de los artistas de esta nueva generación trabajan con Internet desde un punto de vista de producción. Pero, de momento, no hay tantos espacios de apoyo para estos artistas.

■
"Aquí entraríamos en el campo del *net art*, o también llamado *web art*. Es en este campo en el que, sobre todo los museos de arte contemporáneo, deberían incidir."
■

Desde un punto de vista internacional, hay varios museos virtuales en los que se encuentran obras de Internet, de *net art*. En España, por ejemplo, MECAD (<http://www.mecad.org>) tiene una pequeña galería virtual. La estamos ampliando, pero siempre nos encontramos con la misma dificultad: es evidente que una producción de *net art* también implica un tiempo de producción, unos recursos y el propio trabajo del artista; hay que valorarlo económicamente. Esto también me gustaría apuntar como cuestión para el debate.

Aunque los temas de debate sean amplios, me gustaría limitar mi intervención a algo muy específico. A pesar del *media art* representar un vasto campo de conocimiento, creo que una de las cuestiones más interesantes gira en torno a la forma en que estas tecnologías digitales han cambiado y están cambiando la praxis artística y, sobre todo, su influencia en la relación artista–espectador–obra, una relación que se produce a partir de un recurso muy específico, propio de los medios digitales, que es la interactividad.

Antes que nada, me gustaría sugerir un matiz sobre un tema polémico, relacionado con la terminología. Al hablar de arte *electrónico*, a veces lo *electrónico* asume un peso específico; o de *media art*, el *media* siempre está delante del *arte*. Yo creo que las tecnologías por sí mismas no producen nada creativo. La creatividad siempre está en la cabeza de aquellos que están detrás de las máquinas. Esto parece muy simple decirlo, pero entre los artistas jóvenes, o las personas que se están formando en este ámbito, hay una fascinación tan grande por la tecnología, que la tendencia a veces es quedarse en la herramienta. La herramienta como tal tiene que ser siempre un elemento secundario.

■
"Las tecnologías por sí mismas no
producen nada creativo. La creatividad
siempre está en la cabeza de aquellos
que están detrás de las máquinas."
■

2. El concepto de interactividad

Como había comentado, nos centraremos en la cuestión de la interactividad. Sin duda, es una cuestión que se ha puesto de moda en los últimos años, y es muy curioso que, de repente, todo sea interactivo. Una web es interactiva, un CD-ROM es interactivo, etc. Cuando nos detenemos y pensamos en los conceptos, nos damos cuenta de que la interactividad, en definitiva, se resume en muy pocas cosas y está presente en muy pocas obras. Está claro, por ejemplo, que la gran mayoría de CD-ROM, aunque se vendan como interactivos, no lo son. Hay un *feedback* del usuario, pero, como sabéis, un CD-ROM es un sistema cerrado. Por lo tanto, la información es absolutamente cerrada. Hay algunos CD-ROM que si son instalados en el disco duro, podrían abrir un espacio de diálogo con el usuario, pero son muy pocos. Con Internet pasa lo mismo. Siempre se piensa que Internet tiene la máxima interactividad hoy en día, y yo diría que tiene la mínima. La "interactividad" se resume en enlazar y abrir ventanas, y esto no es realmente interactividad. La interactividad tiene que ser siempre una comunicación en doble vía, una verdadera participación del usuario en el contexto de la obra. Por lo tanto, la obra debe, de alguna manera, poder responder a este envío de comunicación e información del usuario.

■
"Siempre se piensa que Internet tiene
la máxima interactividad hoy en día y
yo diría que tiene la mínima. La
"interactividad" se resume en enlazar y
abrir ventanas, y esto no es
interactividad. La interactividad tiene
que ser siempre una comunicación en
doble vía, una verdadera participación
del usuario en el contexto de la obra."
■

2.1. La interactividad en el arte

Por otro lado, desde el ámbito específico del mundo del arte, se ha mitificado mucho la cuestión de la interactividad, en el sentido de que hay muchas instalaciones que también se venden como instalaciones interactivas y cuando investigas qué hay por detrás, ves que es un CD-ROM que simplemente se proyecta con distintos recursos. Esto también es una falacia. Hay que plantear los conceptos para poder, de alguna manera, dar el salto en este proceso de producción artística.

2.1.1. Período de vanguardias

Es casi imposible hablar de interactividad sin hablar de participación, y la participación en el arte no es nada nuevo. Decir que con la interactividad y los sistemas digitales empieza una nueva era, en la que el público puede participar, es un mito. En definitiva, a lo largo de todo el siglo XX, hemos podido comprobar que muchos artistas, por ejemplo los dadaístas de principios del siglo XX, ya pensaban y se preocupaban por la cuestión de la participación del espectador. Hay una obra de Max Ernst, que para mí es sin duda uno de los mejores ejemplos. Se trata de una exposición de sus dibujos, realizada en Alemania, en 1920. A la entrada de esta exposición, Max Ernst colgó un cartel, en el que escribía: "Los visitantes de esta exposición tienen el derecho de introducir en los dibujos una aportación dadaísta o antidadaísta". Cada espectador recibía un lápiz y podía de alguna manera intervenir en los dibujos.

"Es casi imposible hablar de interactividad sin hablar de participación, y la participación en el arte no es nada nuevo. Decir que con la interactividad y los sistemas digitales empieza una nueva era en la que el público puede participar es un mito."

Hay muchos otros ejemplos: la exposición del Surrealismo propuesta por Duchamp también es muy interesante. Era una exposición totalmente a oscuras, y el espectador recibía en la entrada una linterna y tenía que iluminar las obras. Por lo tanto, estas obras no "existían" visualmente para el público, de la misma manera que muchas de las obras interactivas no existen sin la presencia y la actuación del espectador. La cuestión de la interrelación entre el público y la obra estaba presente en este proceso de revolución.

2.1.2. Arte cibernético

Una segunda etapa muy interesante y relevante, pero también muy desconocida, se produce en los años cincuenta y sesenta. A finales de los cuarenta, en 1948, se publica el libro de Norbert Wiener sobre cibernética. Este libro se tradujo y tuvo una difusión muy amplia en su momento, no sólo en el ámbito de la ciencia y de la tecnología, sino también en el ámbito artístico. Ya a principios de los cincuenta, pocos años después, varios artistas empezaron a trabajar con los conceptos de la cibernética.

¿Qué había detrás del concepto de cibernética? Sobre todo, dos temas muy importantes. Por un lado, la cuestión del *feedback*, y por otro lado, la relación ser humano-máquina. Ambos continúan siendo los dos grandes temas hasta la actualidad. Estos artistas pertenecen a una generación también llamada de artistas cibernéticos. Curiosamente es un movimiento muy desconocido –poca gente sabe que existió una generación de arte cibernético. Lo más interesante de esta generación, que ya apuntaba a lo que experimentamos en la actualidad, era que no sólo pensaba cómo usar la tecnología, sino, sobre todo, cómo "desusarla". O sea, cómo superar los usos estandarizados, los patrones de la tecnología. Las tecnologías siempre son creadas para una determinada función y los artistas cibernéticos intentaron buscar otra función a esta tecnología. En este sentido, creo que Nam June Pike fue un gran maestro. El artista que más incidió en la cuestión de la necesidad de buscar otra funcionalidad a la tecnología, usando la propia tecnología.

■
"Lo más interesante de esta
generación de arte cibernético, que
creo que apunta mucho a lo que
experimentamos en la actualidad, era
que no sólo pensaban cómo usar la
tecnología, sino, sobre todo, cómo
"desusarla".
■

2.2. La interactividad digital

Aunque siempre hay que matizar, este tipo de subversión del medio se produce hoy en muchos campos, pero más específicamente en el campo de la producción para Internet. Una parte importante del *net art* de la actualidad –no vamos aquí a hablar de *hackers*– trabaja con el concepto de *disfuncionalidad*, replanteando los usos que se están haciendo del medio telemático.

■
"Una parte importante del *net art* de la
actualidad –no vamos aquí a hablar de
hackers– trabaja con el concepto de
disfuncionalidad, replanteando los usos
que se están haciendo del medio
telemático."
■

Si nos centramos en la cuestión específica de la interactividad digital, tenemos que cuestionar algunos puntos. El primero sería, sin duda, la integración del espectador. Para que el espectador pueda integrarse a la obra, esta obra tiene que ser abierta. Y no me refiero al famoso concepto de "obra abierta" de Umberto Eco, sino de otra cosa completamente diferente. Cuando hablamos de obra abierta, nos referimos básicamente a una estructura abierta; la estructura interna de la obra debería permitir ese acceso del espectador a la producción. Esto, sin duda, implica una ruptura con la estructura definitiva y acabada del objeto de arte, a la que estamos acostumbrados.

Aunque no lo parezca, éste es un tema polémico. En el momento en que se toca el tema del *objeto de arte* como tal, se toca también la cuestión de la estructura mercantil a su alrededor, basada en la crítica de arte, en los museos, en las galerías, etc. Al desmontar este concepto "clásico" del objeto, que es precisamente lo que plantea parte del arte digital, también hay que replantear todo lo que sostiene el mundo del arte. Eso significaría dar otra dimensión a la obra. En este caso, estaríamos hablando de una obra en la que el proceso predomina sobre la producción definitiva o final, de una obra

profundamente temporal, dinámica y cambiante, por encima del espacio o de formas permanentes o estáticas, que es lo que hasta la actualidad predomina en el arte.

■
"Estaríamos hablando de una obra en la que el proceso predomina sobre la producción definitiva o final, de una obra profundamente temporal, dinámica y cambiante, por encima del espacio o de formas permanentes o estáticas, que es lo que hasta la actualidad predomina en el arte."
■

2.2.1. Arte interactivo

Como ejemplo de lo que llamamos arte interactivo, podemos citar una obra de Paul Sermon, *Telematic Vision* (<http://www.hgb-leipzig.de/~sermon/real/real.html>), que me gustaría explicar brevemente. Está planteada para dos museos (o espacios), que están interconectados entre sí por una red telemática. En estos dos museos hay dos instalaciones físicas absolutamente idénticas, en este caso muy simples: un sofá con un monitor situado delante. El espectador, al entrar en este espacio, no ve nada más que eso. La obra sólo funciona en la medida en que el espectador actúa en ella.

La idea de Sermon es justamente hacer una reflexión en torno a la cuestiones del espacio real y el espacio virtual: espacio real en el que los espectadores están actuando, y espacio virtual, que es el resultado audiovisual de la actuación conjunta que se produce a través de la red telemática entre ellos y los otros espectadores que están en el otro museo. Desde el punto de vista real, existe una correlación, pero también desde el punto de vista virtual. Sermon también trata la cuestión del espectador, no sólo como partícipe, sino como actor. Prácticamente, y de una forma involuntaria, el espectador asume este papel de actor. Por lo tanto, es la principal persona en el contexto de la obra. Esto también nos hace pensar en el concepto de la telepresencia. Aunque esté en un sitio físico, uno se ve representado en un sitio virtual en tiempo real. Por último, también trata el tema básico de la obra como proceso. Está claro que esta obra no existe sin estos "actores-espectadores". Por lo tanto, está basada en la actuación *in situ* y virtual de las personas.

He visto personalmente la obra y es una de las instalaciones no sólo más divertidas, sino también más participativas. Es muy curioso. Uno está sentado en el sofá, sabe que la persona que ve a su lado en el monitor no está realmente a su lado, y reacciona como si esa persona estuviera allí.

3. Conclusiones

En resumen, con esta obra, hemos visto una función clara y una de las bases para que un sistema como éste funcione, que es la cuestión de la interfaz. La interfaz humano-máquina permite precisamente este tipo de interactividad. Esta simbiosis entre arte y tecnología incide en cuatro puntos básicos:

- El replanteamiento del factor temporal. En el ejemplo hablábamos de tiempo real, pero también de tiempo simulado, y de alguna manera, de un tiempo híbrido entre lo real y lo virtual.

- Lo segundo sería el énfasis en la interacción, una interacción que significa justo una comunicación en doble vía, por lo tanto, mediante la visualización y la percepción sensorial de la información digital.
- Tercero, la generación de efectos de inmersión y translocalidad, que no sólo está vinculada, como se suele imaginar, a los cascos virtuales, sino que también puede producirse mediante la ilusión: uno se siente inmerso en un espacio virtual.
- Por último, la necesidad de la traducción de los procesos. Si esta obra no tuviera por detrás una máquina que traduce los códigos y los vuelve a replantear al usuario de una manera clara, inteligible, la obra no funcionaría.

■
"Esta simbiosis entre arte y tecnología
incidiría en cuatro puntos básicos: el
replanteamiento del factor temporal, el
énfasis en la interacción, la generación
de efectos de inmersión y
translocalidad, y la necesidad de la
traducción de los procesos."
■

[Fecha de publicación: diciembre de 2002]

© Claudia Giannetti, 2002

© de esta edición: FUOC e ICUB, 2002

Cita recomendada:

GIANNETTI, Claudia (2004). "La producción de contenidos culturales: arte, patrimonio, canales de difusión". *Artnodes*, n.º 3 [artículo en línea].

DOC: <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i3.687>