

## La gestión del arte en la frontera ciber

v.0.5 en beta permanente.

---

José Ramón Alba  
[www.albagrafica.com](http://www.albagrafica.com)

Este artículo es un modelo de autoapropiacionismo y metástasis conceptual y está concebido  
bajo la licencia Creative Commons  
Reconocimiento – NoComercial - CompartirIgual 2.5



Un territorio cibercreativo esta formado por multitud de prácticas hiperpolíticas que pueden complementarse y entremezclarse hasta construir nuevos escenarios de contacto. Se requieren herramientas polivalentes, pero más aún, se requieren actitudes abiertas y flexibles. Comisionar el arte desde la praxis digital es gestionar el disenso, la disparidad fractal, la dimensión híbrida de las realidades, la complejidad de los sistemas... Hoy estamos obligados a garantizar la naturaleza artística de lo técnico, a alcanzar para el arte un estado de rizoma ciberdéliico.

Si durante el pasado siglo la plástica y la acción artística (performance) se proclamaron como los principales elementos de resolución ante la creatividad, nos encontramos en un momento en el que el universo ciber se configura como un territorio desde el que establecer nuevos escenarios de creación, de complicidad, de interacción. La naturaleza generativa de las tecnologías se hace cada vez más patente y la estrategia de evolución artística pasa por el cruce reproductivo entre los discursos analógicos y los electrónicos, un cruce con fundamento propio en el que toma cuerpo un proyecto artístico consecuente y comprometido con el aprovechamiento real de las potencialidades más significativas del arte contemporáneo. Una especie de experimentación colectiva de las utopías, o lo que es lo mismo: un espacio para una intervención artística menos rígida, menos necesitada de lo presencial, sustentada sobre la redistribución de la creatividad en forma de intuición, alejada del hiperactivismo escapatista, desjerarquizada. Una forma de entender el arte que pasa por la creación colectiva de identidades y valores, un paradigma ético alrededor de amplias comunidades cohesionadas. Porque, en realidad, el arte siempre ha sido un proceso concurrente para la construcción dinámica de la estética.

En este contexto híbrido en el que nos encontramos –proximidad/conectividad– aparecen, hace ya tiempo, unos modelos en los que se entremezclan sensibilidades, se descubren comportamientos, se interactúa con otras realidades. La apreciación del arte a través de la tecnología digital supone un verdadero aumento de la heterogeneidad creativa, una multiplicación de las visiones a partir de la disparidad social, un crecimiento exponencial de los modelos creativos. Las múltiples capas que se interrelacionan y se confunden dentro del paradigma digital hacen que su visión se funda en un concepto que va más allá de lo que la presencia física pueda alcanzar. Un Universo mórfico en la línea de Ovidio “es mi deseo expresar las transformaciones de los cuerpos en formas nuevas”. La ingeniería curatorial debe adecuarse y transformarse para superar unos cánones que se limitan a la administración cautelara de bienes artísticos y de lo que otros individuos (recalco otros) crean. La gestión polimórfica del arte nos lleva a la aplicación de unos y otros en un entorno en el que los productos se convierten en una membrana permeable que amplifica las nuevas realidades y permite reemplazar las partes gastadas del arte analógico.

Es por ello que la cartografía actual del arte requiere de una revisión minuciosa que actualice sus coordenadas. Ya que la tecnología cuestiona ideas antiguas y permite escaramuzas ideológicas con las que se supera ese dualismo cartesiano que disocia la realidad entre lo material y lo inmaterial, un pretendido divorcio ciertamente esquizofrénico que nos oculta la perspectiva de una

realidad múltiple. Por ello, la contextualización del arte en estas realidades emergentes supone analizar las particularidades del espacio y el tiempo desde parámetros diferentes: no-linealidad, no-cronología, no-presencialidad. La gestión del arte está pues obligada a la construcción simbólica de un universo que bien pueden fundamentarse sobre estos conceptos “líquidos” (al modo de Zygmunt Bauman). Una forma de arte que, lejos de los argumentos más reacios a la tecnología, es absolutamente simbiótico e incide en aspectos que van desde lo más cotidiano hasta valores y experiencias sustentados sobre la recreación de universos oníricos. El reto consiste en utilizar esta “contaminación digital” para estimular la especulación crítica de los ciudadanos y contrarrestar la presión neoliberal de modelos poco orientados hacia la permeabilidad. El arte digital supone así un modelo abierto para despertar mentes y atizar experiencias. Un modelo que permite ir más allá de la administración de escaparates y que posibilita la multiplicación de las acciones creadoras. La personalidad, individualidad y multiplicidad de las interpretaciones entran en un camino de duda (un perfecto antídoto contra la tiranía) y se generan discursos colaborativos en los que las creaciones pueden ser sometidas a la elaboración concurrente hasta alcanzar nuevas propuestas “preocupadas esencialmente por activar procesos más que por construir imágenes” (J. Lebrere Stals). Se desfossilizan los modelos de creación y comisariado. El arte extendido frente al arte contenido.

Pero la electrónica como asiento eyectable que lanza a un paraíso tecnófilo en el que todo está estructurado para no sufrir no es cierta; cuando se desconecta, o simplemente cuando la atención se relaja, el conglomerado de la economía global está estructurado para que casi todos perdamos: El liberalismo tecnológico es el que toma las riendas y la maquinaria del capital las absorbe y las reutiliza a su favor. La responsabilidad estructural del arte digital emerge como una necesidad para la superación (si somos posibilistas nos conformaremos con neutralización) de viejas limitaciones.

Así pues, el entorno ciber no es un universo mágico que asegura por sí mismo el acceso metademocrático a la creación. Este tercer entorno (Echeverría) es un constructo sometido a leyes metasociales (Tourraine) que por sí mismas ejercen acciones selectivas. Pretender la universalización del arte desde estas lógicas electrónicas es un arranque erróneo. Sin embargo sus importantes efectos multiplicadores (en los que colaboran los impulsos progresivos de las políticas de crecimiento colectivo) pueden alcanzar extensas audiencias de otro modo imposibles. Es la trama comunitarista la que activa un sistema colaborativo abierto y esta transmisión mediatizada es la que se enriquece gracias a la experiencia de otros muchos individuos que han pisado otros “mundos artísticos” y que pueden completar el mapa, un mapa en el que aparecen de verdad todas las escarpaduras de creación, gestión y consumo.

Tenemos ante nosotros un espacio artístico de nuevo cuño en el que conceptos como presencia y duración deben ser revisados y adaptados: el espacio multimórfico de la red admite nuevos modelos y estos necesitan ser abordados desde mentalidades complementarias al ecosistema analógico habitual. Unas mentalidades que se orientan hacia la horizontalidad simbiótica

y la contaminación mult creativa, que se conmocionan, que se impregnan de la sabiduría compartida. El creador como potenciador, el curador como facilitador, el público como inductor. O lo que es lo mismo: enriquecer el universo artístico desde la generación de complejos interpretativos.

Por ello la resistencia artística debe tomar un camino nuevo para acceder a los campos interactivos de la conciencia creadora, a los amplios territorios de contagio, siendo bien conscientes de que la evolución termina cuando se cortocircuitan los bucles de retroalimentación de la sensibilidad. Debemos imaginar auténticos Hacklabs en los que se desarrollen estos emergentes procesos de interacción, participación, creación... intercalando y haciendo posible la reciprocidad provocadora entre la presencialidad y la conectividad.

Aún así las prácticas artísticas (tomadas como el conjunto creador/gestor/mercado) interactúan poco y en demasiadas ocasiones se reducen a una rutina estética y estática carente de implicación y compromiso. Una actitud displicente que esconde una sospechosa inclinación hacia el engrandecimiento del ego del gestor/curador y de determinados artistas. Tres resultados inmediatos: (1) La erupción reformadora de los verdaderos creadores se ve impedida tras unas estructuras monolíticas que limitan sus facultades de experimentación. (2) La implicación de los consumidores se ve sometida y la oferta crece dirigista, manipulada y controlada por las grandes industrias del arte con “mayúsculas” (3) Las secuelas son decepcionantes ya que, entre otras razones, el que gestiona sabe muy poco o nada de lo que sucede en las mentes creativas. Me atrevería a añadir otras dos: (4) porque las Instituciones están cada vez más sujetas a modelos de producción artística de corte “cool” y (5) porque los creadores están/estamos todavía demasiado amarrados a la política de subsidio.

No obstante, como digo, la retórica de las tecnologías no puede hacernos perder el norte, no puede hacernos caer en el mito tecnoutópico del progreso aséptico. Nunca han sido tan necesarias las labores del arte de proximidad y de dinamización artística comunitaria para colaborar en la reducción de la “otra brecha”, la que separa a los ciudadanos de los artistas. El hecho de que las tecnologías por sí mismas mejoran los procesos es del todo falso. La distribución indiscriminada de creaciones tecnológicas no conduce sino a un redireccionamiento de las élites. No hacemos nada si esa conexión no viene acompañada por una política de “sensibilización ciber” que enseñe a apreciar y comprender las nuevas tendencias, que haga comprender el nuevo lenguaje. Y más inútil si no se tiene en cuenta que la verdadera tecnología es nuestro cerebro: “cada uno tiene a su disposición el ordenador más increíble del planeta, pero desgraciadamente nadie nos ha dado el manual de instrucciones” (Anthony Robbins). El ajuste efectivo de la evolución digital evita esa paranoia colectiva, esa especie de éxtasis sin fin determinado.

Desde este análisis se puede afirmar que el arte digital no es una mera exhibición. Debe ser un espacio representativo que supere el consumo tecnológico pasivo. No me sirven las cifras de miles, de millones de usuarios de la red si este uso se limita al consumo despersonalizado de unos contenidos idiotizadores. El reto de los gestores del arte es el mismo que el de los

creadores: despertar una sensibilidad estética que desconecte para conectar. “[...] la economía de la información, en ausencia de objetos, se basará más en la relación que en la posesión.[...] el valor de esa relación residirá en la calidad de la ejecución, la originalidad del punto de vista, las destrezas, su relevancia para el propio mercado [...]” (J. Perry Barlow).

Con ello deben ejecutarse políticas para el arte digital que trabajen desde estos cuatro pilares:

- La experimentación inductiva, posibilitando a los creadores el acceso a las prácticas colectivas
- La producción discursiva, relacionando a creadores, gestores y público (añadamos en muchos casos también al mercado), y facilitando la comprensión de los nuevos comportamientos estéticos y artísticos
- La gestión expansiva, a través de plataformas colaborativas y redes digitales conformadoras de un asociacionismo difuso para una creación aumentada
- La divulgación tecnodigital, provocando la apropiación operativa de las creaciones y diseñando nuevos modelos de comunalismo global

Experimentación – producción – gestión – divulgación: un bucle inductor de los nuevos fenómenos artísticos que, necesariamente relacionados con las realidades analógicas existentes, deben conformar la estructura analítica e ideológica para una política artística digital. Nuevos territorios para el arte entendidos como un paradigma de creación colectiva y de conocimiento, un paradigma ético que supera el modelo de interacción presencial para lanzarla a una relación abierta y multiforme marcada por la no linealidad y la autoorganización, por la incertidumbre. Sin una actitud tecnocreativa no hacemos sino multiplicar el modelo de escaparatismo pasivo y el consumo acrítico. Los nuevos espacios deben ser focos de interacción y los gestores tenemos la obligación de complementar los conceptos de gestión analógica. Es más: estamos atravesando por momentos en los que parece necesario abandonar viejas teorías para poder crecer, para poder avanzar. Deberíamos alcanzar una decidida desestructuración de contenidos para llegar a una auténtica evolución de las políticas artísticas. Existe un verdadero desajuste entre el discurso retórico de nuestros encuentros y la realidad (y sobre todo los resultados) que genera un *espacio zombi* en el que no hacemos otra cosa que anhelar sin construir, permanecer en un estado hipnótico que extiende una fatiga crónica por lo no conseguido. Debemos colocarnos en espacios de transición permanente ya que el arte sólo es tal si está conformado por movimiento continuo. Un movimiento performador en el que cada uno de nosotros se convierte en elemento de agitación. En definitiva, debemos modificar el discurso y las actitudes, debemos migrar hasta conseguir otras referencias que refuercen y enriquezcan nuestras viejas teorías desde una especie de adulteración escópica. La concatenación de espacios analógicos ya no sirve. La política artística debe conquistar territorios cyborg que la enriquezca y la articule en redes de pensamiento y prácticas conectadas.

A partir de esta perspectiva, la interpretación ciber del arte está más preocupada por producir (arte expansivo) que por recuperar y mostrar (arte

retentivo). No es un arte demostrativo sino denotativo que va generando un movimiento dinámico a la manera de *perpetuum mobile* desde el que es imposible dejar de propagar nuevas complejidades. Esta gestión expansiva, ciber, del arte es la que sale de los estudios y despachos como santuarios de peregrinaje y devoción lanzándose hacia las redes como modelos de no-lugar, de no-tiempo, de no-comunidad. Un modelo que se despersonaliza y prescinde de gurús, que se multiplica en una reacción continua de conocimiento. Que se distribuye desde prototipos víricos y se clona en un continuo crecimiento exponencial. ¿Podemos hablar pues de metacreatividad digital? La concepción digital del arte no pretende ningún conflicto con los modelos analógicos sino que procura abrir una vía en la que los creadores, los activistas, las comunidades, los ciudadanos hagan arte sin la necesidad de los clásicos mediadores, en un ámbito más horizontal, más comunicativo. La metacreatividad digital viene en este sentido a ampliar a la anterior. Y no estamos hablando de futuro, esto es un subterfugio que oculta cuanto menos pereza para enfrentarse a nuevos retos.

Desde esta perspectiva nunca ha sido tan necesaria la simbiosis entre presencialidad y conectividad, entre el espacio real y el virtual, una simbiosis que se presenta como la única manera para generar un verdadero arte contemporáneo, una verdadera metacreatividad. La redefinición del arte en términos digitales nos obliga a plantear un imaginario de resistencia crítica y participativa: una redefinición hiperparticipativa del arte actual. En palabras de Arzoz y Alonso “lo primero y más urgente es la creación de redes creativas, comunales o comunitarias, reflexivas y críticas, que ofrezcan ideas e iniciativas a los ciudadanos, artistas e internautas para que sean discutidas, desarrolladas y/o aplicadas” Desde las propuestas digitales desarrolladas en esa conjunción entre el medio binario y el analógico, se provoca un cambio epistemológico en el concepto de arte como valor en manos de una minoría privilegiada y elitista. Un cambio que se desinteresa de actitudes, de principios y de ortodoxia; que le conduce a su más íntima idiosincrasia, que le hace interactuar con la sociedad de un modo más abierto y creativo. La hibridación digital/analógico es una de estas referencias en las que la unilateralidad de los principios sufren un duro revés. Una hibridación que propone una actitud simultánea en la construcción de un mundo simbólico perfectamente conjuntista en el que coexiste técnica y emotividad (tecnosensibilidad).

¿Es nuestra gestión del arte así? Creo que desde el ámbito público tenemos la obligación de reinventar los modelos, adentrarnos en la vanguardia del arte y ofrecer aportaciones como semillero rizomático. Modificar nuestras actitudes, reenfocar las metodologías. Tengamos en cuenta algo que ya adelantó Marcuse y la escuela de Frankfurt y que ahora es una realidad más que palpable: la tecnología está sólidamente anclada en la lógica del dominio y sin embargo se nos ofrece como paradigma y estrategia de libertad.

De forma telegráfica, algunos conceptos como resumen para encuadrar la gestión del arte en un entorno ciber:

La incertidumbre como conclusión de interactividad  
El arte transferido como reactor de sensibilidades

La inteligencia colectiva contra el sometimiento  
La sinergia como microestructura de creación  
El asociacionismo difuso como catalizador  
La experiencia contra la representación  
La memética como arma de contagio  
Las redes como canal metacreativo  
La autoorganización como sistema  
El comunalismo como plataforma  
La ética hacker como filosofía

Es obvio, para finalizar, que el llamado arte digital no tiene tanto que ver con la tecnología como con la necesidad de cambiar y adaptar nuestra actitud, nuestra forma de enfrentarnos a las realidades emergentes. Puede que el arte digital lo que reclame de verdad es que abandonemos viejas conductas y cambiemos de óptica, que las abordemos desde perspectivas “imposibles”, desde ángulos diversos, que nos observemos desde fuera. Y me da la impresión de que el verdadero inconveniente que tenemos ahora es que no sabemos salir de un modelo archiconocido de pensamiento lineal, de un modelo bidimensional (Lisa Randall ha puesto un buen ejemplo: si un hipotético individuo bidimensional imaginase una esfera, lo haría figurándose una superposición de discos planos de tamaño ascendente hasta el centro y descendente después). Puede por ello que tengamos que acudir fuera de nosotros, a otras realidades para hacer abstracción y recuperar el análisis. Por eso hablar de arte digital no es otra cosa que ponerle nombre a un modelo que enfoca los procedimientos de perspectivas distintas, ni mejores ni peores, que aglutina las teorías clásicas con otras más arriesgadas. Una especie de Teoría de las Cuerdas.

Siguiendo la sentencia de Wittgenstein en la que nos advirtió que los límites del mundo son los límites del lenguaje, debemos admitir que las tecnologías ofrecen un concepto de arte dilatable hasta máximos poco imaginados. Podemos olvidarnos y liberarnos de las coordenadas cartesianas e instalarnos en una creatividad expansiva que trasciende el horizonte, que aumenta las instancias de la realidad proximal. Los límites, ahora, son los límites de nuestras interfaces... Pero todas estas interfaces están conectadas a nuestro cerebro.

José Ramón Alba  
[www.albagrafica.com](http://www.albagrafica.com)

Este artículo es un modelo de autoapropiacionismo y metástasis conceptual y está concebido  
bajo la licencia Creative Commons  
Reconocimiento – NoComercial - CompartirIgual 2.5

