



ACTAS

**IV CONGRESO INTERNACIONAL
SOBRE ANÁLISIS FÍLMICO**

**NUEVAS TENDENCIAS E
HIBRIDACIONES
DE LOS DISCURSOS AUDIOVISUALES
EN LA CULTURA DIGITAL CONTEMPORÁNEA**

4, 5 y 6 de mayo

Universitat Jaume I, Castellón
2011

Iván Bort Gual
Shaila García Catalán
Marta Martín Núñez
(editores)

ISBN: 978-84-87510-57-1

Ediciones de las Ciencias
Sociales de Madrid

Realidad
referencial
versus
realidad
simulada
nuevos
paradigmas de
la creación
audiovisual

RAQUEL CAEROLS MATEO
UNIVERSIDAD FRANCISCO DE VITORIA, MADRID

1. Introducción

No es el ojo sino el hombre el que ve. No es la máquina sino el hombre el que ve (Aicher, 2001: 66)

Desde René Descartes, es un hecho que el hombre ha intentado imitar al hombre a través de la máquina y, el ojo humano no se ha escapado, por supuesto, de este anhelo. Pero el ojo como la máquina es un instrumento del ver: «...el ojo es sólo la parte instrumental que convierte ondas lumínicas en impulsos neuronales» (Aicher, 2001: 63).

Con los ojos vemos los árboles, un gran número de árboles; con el cerebro vemos el bosque. Hasta el siglo XVIII no existía el color turquesa; sólo fue objeto de conocimiento cuando fue nombrado, intelectualmente definido. Esto apunta a que ver no es meramente un logro cerebral sino, más allá, también un logro cultural. Vemos lo que la cultura nos presenta como digno de ser visto (Aicher: 62-63)

Visión, artes visuales, maquinaria, tecnología, dimensión cultural, son las variables que baraja aquí Aicher para plantear una premisa básica, que el ver es un ver cultural, aún y por ello mismo, en su interacción con la tecnología, reflexión que tiene su por qué y para qué en el nacimiento del pensamiento moderno. Es pues que su proposición se presenta como instrumento para iniciar nuestra investigación

la tecnología invade
y parece centrar
todo nuestro
pensar sobre el
presente y ser el
motor y objeto de
la explicación de
todos los cambios
y transformaciones

y escribir nuestra hipótesis de trabajo que se inscribe en el objeto de nuestra investigación, a saber: los procesos creativos y sus transformaciones en sus vinculaciones con las tecnologías, es decir, las variables propuestas por Aicher, tecnología y artes visuales, en cuyo binomio ponemos el acento en entender el por qué de las transformaciones que se producen en los procesos del crear y el papel que juega la tecnología en ellos cuando está presente en dichos procesos. Así pues, si nuestro ver es un ver cultural puesto que el ojo es tan sólo un instrumento para el ver así como la máquina, nuestro hacer artístico, creativo

que se inscribe dentro de las artes visuales también es un hacer cultural con y por la máquina pues la máquina también tiene una entidad cultural. Es decir, solo en las transformaciones del pensar, en los cambios epistemológicos tienen lugar los nuevos modelos del crear y no siendo la intervención de la tecnología en dichos procesos la determinante. Encontramos en este planteamiento nuestra hipótesis de trabajo.

En este sentido, se presenta como nuestro objetivo de investigación proponer y apostar por una superación de las teorías de determinismo tecnológico en el buscar el por qué de nuestras transformaciones en el crear. Es pues, nuestra realidad, una realidad, precisamente, en la que la tecnología invade y parece

centrar todo nuestro pensar sobre el presente y ser el motor y objeto de la explicación de todos los cambios y transformaciones: *la tecnología, los media, cambian nuestras formas de trabajo, nuestras formas de crear*, se afirma. Es necesario un pensar, un reflexionar en el por qué del hombre en el ámbito de la creación frente a la tecnología, pues ese determinismo tecnológico conlleva una trasposición de valores y valoración en la búsqueda de un por qué de nuestras transformaciones. Es necesario pues, dar un toque de advertencia, llamar la atención sobre la necesidad de un enfoque humanista frente a la tecnología para no quedarnos sin referentes, sin ser, y por tanto, sin creación, sin fundamentación, valoración y sustancia de su por qué, que no es otro que el hombre.

Recogemos, para apoyar y fundamentar nuestra propuesta de objetivos, la comparativa que establece Manovich en su artículo *La vanguardia como software* (Manovich, 2002: 2) para sopesar el valor que representan lo que él denomina los nuevos *media*, en las propuestas de arte contemporánea (propuesta y no formas, porque sobre si se crean o no nuevas formas es algo que Manovich también pone en cuestión), a saber: revolución tecnológica *versus* revolución artística (Manovich, 2002: 2). Planteamiento, por otro lado, que solo puede tener sentido desde el momento en que se da el nacimiento del Pensamiento Moderno: Razón, Arte, Ciencia, Tecnología. Es pues, que el objeto de este trabajo es el cruce de caminos entre creatividad artística, sus procesos, sus transformaciones y su interacción con la tecnología.

Para desarrollar nuestro discurso y reflexión de análisis proponemos una hoja de ruta, esa precisamente que tiene que ver con esos contextos en los que la encrucijada revolución tecnológica *versus* revolución artística tuvieron una importancia crucial. Manovich, para responder a, fundamentalmente, qué representan los nuevos *media* en el arte contemporáneo, —si pueden ser entendidos como nuevas formas, nuevas vanguardias y, en definitiva, buscar una definición de arte, donde la hibridación es la identidad básica y las tecnologías tienen una presencia central— establece una comparativa entre el período de las Vanguardias Históricas y lo que él entiende como vanguardias en la sociedad de la información. Dicho de un modo más preciso, Manovich plantea una comparación entre las transformaciones que se produjeron en el período de las Vanguardias Históricas, —en el que tuvieron una importante presencia la aparición de las tecnologías del ver, fotografía, cine— y los *software* del ver presentes en el arte contemporáneo, póngase como ejemplo PhotoShop, constituyendo éstas, según su enfoque, las nuevas vanguardias, es decir, la vanguardia como *software*.

Esta reflexión sobre el presente de las tecnologías en las creaciones del arte contemporáneo, ya sea denominado arte digital, art media, computer art, conforma una nueva terminología que parece configurar una nueva realidad: Hibridación, postfotografía, el cine digital ¿como un subgénero de la pintura? en palabras de David Hockney (2001: 288). Ahora bien, una nueva realidad cuyo peso cae en la motivación de su nueva configuración, ¿en el hecho tecnológico o en el epistemológico, en los giros del pensar?; o dicho de otro modo: ¿son nuevos paradigmas tecnológicos, son nuevas realidades tecnológicas, nuevas formas de arte tecnológico, nuevas formas de arte digital, o son nuevas referencias conceptuales, nuevos paradigmas creativos? ¿Es la tecnología o es el hacer lo que es nueva realidad?

Quedan así propuestos nuestros interrogantes de investigación, pero como dijimos anteriormente, vamos a establecer unos períodos en el desarrollo de la historia del arte, en los que los giros en los procesos del crear en relación con la tecnología han sido significativos. Puesto que Manovich realiza un estudio comparativo entre las formas de las Vanguardias Históricas y sus tecnologías, y los nuevos *media* en el arte contemporáneo, plantea un primer análisis del papel que jugó la fotografía en la llegada de nuevas formas y lenguajes. A este respecto afirma que la nueva visión en las vanguardias se constituyó a partir del nuevo lenguaje fotográfico. Nosotros nos mostramos en desacuerdo con dicha enfoque, poniendo de relieve, en relación con nuestra hipótesis de trabajo, que el nuevo lenguaje fotográfico se constituyó a partir del nacimiento de la nueva visión, del nuevo paradigma, del paradigma de la Visión Subjetiva. Y es aquí donde establecemos nuestro punto de arranque, proponiendo los períodos de estudio que comprenden los años en que se asentaron las bases del posterior desarrollo de lo que se conoce como el período de las Vanguardias Históricas, es decir, principios del siglo XIX, cuando se produce el salto del objeto al sujeto (la realidad estudiada desde el sujeto), —etapa central para entender el porqué de los giros que se producen en las vanguardias artísticas—. Para después centrarnos en los inicios de la llamada posmodernidad con la llegada del vídeo en los años 60 y, a partir del análisis de estos dos períodos, en los que efectivamente, se produce revolución tecnológica y artística, proponer una reflexión final sobre qué papel están jugando las nuevas tecnologías en el arte contemporáneo. Es decir, ¿crean nuevas formas, abre nuevos caminos creativos al artista o él conquista esos nuevos caminos?; ¿las realidades virtuales y simuladas, las realidades no referenciales existen y son por estas nuevas tecnologías, son necesarias para que ellas se planteen y se den? En definitiva, si también en esta nuestra contemporaneidad, donde la multitud de tecnologías tienen una presencia preponderante, juegan un papel determinante en las propuestas artísticas actuales, en un análisis comparativo con aquellos períodos en los que se han producido transformaciones en los parámetros de la creación artística y revoluciones tecnológicas.

2. Paradigmas de la visión versus tecnologías de la visión

Nos centramos primero en lo que entendemos el nacimiento del paradigma de la Visión Subjetiva. El experimento que recoge Goethe en su texto *La teoría de los colores*, supone un hecho crucial para entender ese salto del objeto al sujeto, es decir, la realidad estudiada no desde los parámetros de los objetos que conforman la realidad sino desde las sensaciones/percepciones que experimentan nuestros ojos, nuestra visión, el sujeto en el proceso de la visión, que es individual, único y, por tanto subjetivo.

Crary, en su texto *Las técnicas del observador* (2008: 97-98), describe tal experimento. Goethe parte de una cámara oscura con un orificio de tres pulgadas aproximadamente, por el que entra luz solar, proyectando sus rayos sobre una superficie blanca, sobre la que el espectador fija sus ojos. Tras unos segundos de observación tapa el orificio, pero en el ojo del observador permanecerá un círculo latente brillante posterior a la observación. Es pues, lo que se dará en llamar postimagen, es decir, el ojo experimenta la observación más allá del fenómeno físico, experimenta su propia observación. Estábamos ante una nueva verdad, la

objetividad de la experiencia óptica del ojo, lo subjetivo de la experiencia como nueva verdad. Así afirma Crary:

Para Goethe y los fisiólogos que lo siguieron, las ilusiones ópticas no existían: experimentara lo que experimentara un ojo corporal sano, se trataba, de hecho, de una verdad óptica (Crary, 2008: 133)

O dicho de otro modo, la nueva “objetividad” definida a partir y desde los fenómenos subjetivos. Fenómenos subjetivos porque se producían más allá de los propios estímulos externos, porque se producían ya desvinculados de ellos:

la preeminencia de la postimagen permitía concebir una percepción sensorial aislada de vínculos necesarios con referentes externos. La postimagen –es decir, la presencia de una sensación en ausencia del estímulo– y sus modulaciones posteriores suponían una demostración práctica y teórica de la visión autónoma, de una experiencia óptica que era producida por y en el interior del sujeto (Crary, 2008: 134)

La realidad sin referente, la propia experiencia interna del sujeto, del artista, era ya una realidad, porque existía como experiencia y como concepto, existía conceptualmente cuando la fotografía apareció, el giro de paradigma se había iniciado, se daba como tal cuando el invento de la cámara fotográfica se presentó por Arago el 19 de agosto de 1839. Y desde estos nuevos planteamiento conceptuales, desde este nuevo paradigma nació, se desarrolló y se usó la fotografía, nació por y desde él, y desde ese mismo marco teórico, social y cultural se desarrolló su lenguaje plástico y creativo, es decir, dentro del arte, como lenguaje artístico. La cámara fotográfica siendo un instrumento que se conformaba como la culminación del paradigma de la Visión Objetiva, como el final de un recorrido que se inició en el Renacimiento con el nacimiento del pensamiento moderno, fue, asimismo, el resultado, muestra y definición de un nuevo giro, la Visión Subjetiva. Porque, además y, curiosamente, la película fotográfica, por su cualidad de estimularse y sensibilizarse con la luz, se asemejó a la excitación que experimentaba el ojo frente al fenómeno óptico de la luz. Es decir, la fotografía fue y se desarrolló desde sus inicios como lenguaje subjetivo.

La mejor muestra de ello la encontramos en el interior de los talleres de los artistas coetáneos a los inicios de la fotografía, es decir, en sus experiencias con la cámara y en el papel que esta jugó en su proceso creativo. Dorothy Kosinski, Conservadora de la colección de Arte Europeo Bárbara Thomas Lemmon del Dallas Museum of Art, comisarió la exposición *De Degas a Picasso: pintores, escultores y la cámara*, celebrada en el año 2000, del 6 de junio al 10 de septiembre, en el Museo Guggenheim de Bilbao. En el estudio del catálogo de dicha exposición, por la profusión de texto y la extensa documentación gráfica, se establece un diálogo entre fotografía y procesos creativos que pone de relieve el hecho fundamental que nosotros queremos poner aquí de relieve. Es decir, Kosinski, no sitúa a la fotografía como el elemento conductor y el motor de lo nuevos parámetros de la visión que se están construyendo, sino que la fotografía es un elemento más que se desarrolla

y es, precisamente, por y en ese mismo camino de esos giros en el mirar de los artistas, dentro de los nuevos referentes que se están construyendo.

La intención, la visión dirigida, la mirada del artista señalaba otros intereses, los que tenían que ver con su visión subjetiva, con su mundo interior, por tanto, ¿qué papel podría desempeñar un aparato que proponía una reproducción fiel de la realidad?, su papel lo iban a definir los artistas. Así, pues, como reflexiona la comisaria de la exposición, curiosamente, la fotografía fue la metáfora perfecta, por que más allá de representar un mundo objetivo, —que era en principio, lo que se podía esperar de este aparato y así lo asumía la ciencia—, la utilizaron como medio para explorar el mundo interior, aquello que el ojo no podía ver.

Dicha cuestión la podemos concretar y visualizar a través de algunas de las obras y propuestas de algunos de los artistas que se recogen en el catálogo de la citada exposición, observando no sólo sus dudas, ajustes, reconfiguraciones, en cuanto a los procesos creativos, sino también como la mirada se va configurando en función de esa nueva intencionalidad más allá de la cuestión tecnológica.

La relación con la cuestión tecnológica de la mayor parte de los artistas será muy diferente —rechazos y defensa de la cámara fotográfica—, respondiendo a prácticas muy diversas —consecuencia fundamental del proceso de redefinición de la mirada y en ese sentido la cámara formará parte de ese diálogo—, como así hace notar Dorothy Kosinski en el planteamiento de su exposición. Así dice en el epígrafe del catálogo anteriormente citado: «cada artista la emplea de modo exclusivo y sorprendente» (Kosinski, 1999: 18). Y continúa reflexionando:

En Edgar Degas, la fotografía es una confirmación deliberadamente intrincada de la sospecha de otras realidades visuales. Alternativamente, puede proporcionar una intensa ilustración del terreno psíquico interior (Munich); un medio de ver y preservar o controlar las cualidades esenciales de la obra de arte (Constantin Brancusi, Auguste Rodin, Medardo Rosso); una colección o enciclopedia de imágenes de lugares remotos que emanan del pasado o de la memoria (Gauguin, Khnopff, Moreau, Pablo Picasso); o una concreción de la textura del entorno diario personal (Piere Bonnard, Félix Vallotton, Edouard Vuillard) (Kosinski, 1999:18)



1. Edgar Degas, *Bailarina ajustando su tirante*



2. Edgar Degas, *Bailarina (ajustando su tirante)*, 1895 o 1896
[Gelatina en seco de placa negativa]



3. Edgar Degas, *Bailarina*,
4. Edgar Degas, *Bailarina*
5. Edgar Degas, *Bailarina brazo extendido*



6. Fernand Khnopff, *Margarita posando para "Secret"*, 1902



7. Fernand Khnopff, *Estudio para "Secret"*, 1902. Carboncillo, lápiz y pastel sobre papel



8. Fernand Khnopff, *Secret-Reflection*, 1902



9. Gustave Moreau, *Hésiode y la Musa*



10. Atribuido a Henri Rupp, *Modelo Masculino 1860* Posando para "Hésiode y la Musa"
[Fotografía pegada sobre cartulina]

Queremos hacer notar, después de realizar un visionado al conjunto de obras que hemos seleccionado, que la fotografía estaba al servicio de la visión subjetiva, que a los artistas les interesaba bien poco el material fotográfico como medio para realizar pinturas que se parecieran a su referente, para ellos era un medio para recrear su mundo personal, sus deseos, sus anhelos, su mundo interior. Una mirada poética, subjetiva, nostálgica, en definitiva, la mirada que se vertió sobre un aparato como la cámara fotográfica; aparato que en uno de sus principios era el de la Visión Objetiva como paradigma e instrumento para la investigación científica. Pero que ahora dicho material fotográfico será un medio para recreaciones absolutamente personales, con formas, composiciones y colores insólitos, fantásticos, de enorme fuerza psicológica. Un ojo redirigido del objeto al sujeto, encaminado a realizar una introspección interior, indagando la dimensión de la visión subjetiva, la mirada. Y la fotografía se convirtió en un medio para ello, es decir, que la cámara fotográfica se reescribió y se redefinió a partir de los giros en los paradigmas socioculturales y filosóficos. Básicamente, lo que había detrás de esta redefinición de las formas de hacer y sus procesos en la creatividad, en la que la fotografía también era objeto de dichas redefiniciones, está en la siguiente reflexión de Kosinski, en las nuevas direcciones que estaba tomando la mirada del artista:

Aunque el papel que desempeñó la fotografía en sus procesos creativos varió considerablemente, muchos de estos artistas compartieron una visión de la estética que difirió de la de los movimientos artísticos precedentes y supuso un punto de inflexión radical en la percepción de la realidad de la época. Entre los participantes del movimiento simbolista surgió un hilo conductor gracias a las filosofías de Henri Bergson y Sigmund Freud que acabó con la noción de una realidad universal perceptible en favor de una visión subjetiva y más personal (Kosinski, del dossier de la exposición De Degas a Picasso: pintores, escultores y la cámara. Consultado el 3 de marzo de 2009)

El colapso de la cámara oscura en cuanto a modelo visual y su funcionalidad en el ámbito del arte se hacía evidente con estudios como los de Goethe y de una serie de filósofos:

En los textos de Marx, Bergson, Freud y otros, el mismo aparato que un siglo antes había sido lugar de la verdad se convierte en un modelo de procedimientos y fuerzas que ocultan, invierten y mistifican esa verdad (Crary, 2008: 52)

Es decir, con estos últimos apuntes entorno a los nuevos esquemas epistemológicos contruidos por los filósofos coetáneos a los procesos que estamos estudiando, queremos hacer notar la cadena de implicaciones que formaron y forman parte de las transformaciones que se produjeron en ese período, y con ello limitando la posición determinista en que se sitúa a la tecnología para explicar los mismos. Así, pues no solo tuvieron un papel central los experimentos de Goethe sobre la visión fisiológica a partir de la cámara oscura que recogerá en su *Teoría de los colores*; las teorías de Schopenhauer en relación a su interpretación filosófica de ese nuevo ámbito de estudio que centraba su atención

en conocer el ojo en sí, la experiencia del sujeto, o enmarcadas dentro del llamado idealismo subjetivo como marco genérico de dichas teorías, —teniendo presente su texto de referencia *El mundo como voluntad y representación* (Schopenhauer, 2005)—; Kant y sus estudios sobre la experiencia estética en las *Observaciones sobre el sentimiento de lo Sublime y lo Bello* (1974) o en *Crítica del Juicio* (1790). También tuvieron una importancia capital los giros que se estaban produciendo en el campo de la ciencia, como los estudios científicos de Fresnel, Müller, Helmholtz o Chevreul y sus investigaciones sobre el color —centrales para los experimentos de pintores como Signac y Seurat—. Entender la fisiología del ojo y como funcionaba, era entender al sujeto en toda su dimensión, es decir, diseminar el ojo formaba parte de comprender globalmente el ver y el ser del hombre.

Las demostraciones científicas de estas investigaciones científicas entorno al funcionamiento de nuestro ojo, dio lugar a numerosa aparatología de la visión que, efectivamente, en un principio fueron eso, demostraciones científicas, pero que proponían auténticos juegos visuales que posteriormente se convirtieron en auténticos entretenimientos populares y en la antesala del cine por constatar la base científica de este invento, la persistencia retiniana.

Y es que tampoco hay que olvidar que los fenómenos descritos por Goethe tenía un componente más, el temporal, pues la impresión lumínica latente que queda en nuestro ojos, permanece unos segundos y se va transformando hasta que desaparece. Es pues, que tenemos aquí al cine. Es decir, el componente de la temporalidad como elemento esencial de la experiencia de la observación remite, de forma directa al cine.

Así surgieron aparatos como el traumatropo, el fenaquistiscopio, el zootropo, el praxinoscopio, etc. Pero que, aunque como hemos dicho son entendidos como los inventos previos al desarrollo del cine, se nos hace necesario matizar dicha idea. Es decir, la intencionalidad y motivación que dio lugar a la invención de dichos aparatos fue la de intereses esencialmente científicos: los de racionalizar y sistematizar la experiencia subjetiva del ojo y el sujeto en sí; que se convirtieran en objetos de divertimento social fue una cuestión de carácter puramente social y cultural, así como el surgimiento del cinematógrafo y su posición en dicho ámbito sociocultural.

Los giros socioculturales, filosóficos, científicos, epistemológicos, son procesos en retroalimentación en donde la tecnología es un elemento más. La llegada del vídeo en los 60 con los inicios de la llamada posmodernidad, nos plantea un mismo binomio de revolución tecnológica *versus* revolución artística, otro patrón conceptual similar en otro período diferente, pero que también es un sumar más en entender esa encrucijada de arte y tecnología, para completar ese estudio basado en análisis comparativos de circunstancias conceptuales similares que hemos propuesto.

La llegada del vídeo representó y fue la muestra y, en cierto modo, consecuencia de los procesos de hibridación que estaban empezando a emerger en la década de los 60, y que suponían lo que iba a ser y en lo que se iba a traducir la llamada posmodernidad. Es decir, medios para “registrar la realidad” ya existían —la cámara fotográfica y el cinematógrafo—, el vídeo añadió inmediatez en cuanto a registro y almacenamiento de información. No representó más que el cruce de caminos entre los postulados modernistas y los emergentes, es decir, entendido en relación a que la «misma emergencia del alto modernismo es contemporánea de la

primera gran expansión de una cultura de masas reconocible» (Jameson, 1998: 51).

Por ello, nos es tanto hablar de posmodernidad en sí como el hecho de bosquejar este período representa, realizar una aproximación a ciertas circunstancias que pueden identificarse con cuestiones que difieren del paradigma modernista, es decir, que tenían que ver con el momento en que las vanguardias ya se habían aceptado como tal, pues «después de todo, lo único que dice es que los seguidores de esta tendencia consideran la modernidad como algo del pasado» (Gombrich, 1997: 618). Y en ese sentido, las posturas han sido muy diversas como bien señala Jameson en su capítulo sobre las teorías de la posmodernidad, de tal manera que encontramos posicionamientos antimodernistas, premodernistas, proposmodernistas y/o antiposmodernistas (Jameson, 1998: 48), de manera tal que la propia dificultad, las ambigüedades y las propias posiciones relativistas, son las que podemos entender nosotros como una definición, quizás, de lo llamado posmoderno. O también, encontremos explicación, simplemente, en el hecho de que sea muestra de un deseo de los artistas de las últimas décadas del siglo XX de no ser etiquetados, sino de tener, por fin, el derecho a elegir su propio camino.

Más allá del propio medio, se experimentaba para poner el acento en la mirada individual del artista, una vez más, la intencional individualidad como motor para el cambio. Así pues, el vídeo, al igual que la incursión de la cámara fotográfica en los talleres de los artistas, tampoco fue el instrumento que les motivó para intentar proponer nuevas formas, para transformar, pues su libertad creadora, su necesidad de experimentar trascendía el propio medio. Por ello, asimismo, en ningún momento se planteó como medio para la representación de la realidad, a pesar de permitir el registro de la misma, pues el paradigma de la Visión Subjetiva había sido ya conquistado. O dicho de otro modo, utilizaron un medio como el video que permitía el registro de la realidad precisamente, para apartarse de ella, poniendo cada vez más el acento, en la libertad creativa guiada bajo la visión e individualidad del artista, auspiciada bajo el paradigma de la Visión Subjetiva.

Asimismo, dicha experimentación se tradujo en la propuesta de formas heredadas de las Vanguardias Históricas, de ahí que, algunos autores como Jameson, en sus textos sobre la posmodernidad, utilice la idea de pastiche como concepto para definir la entidad de los trabajos creativos de este período. Y, precisamente, esta idea nos sirve a nosotros para afirmar una vez más que la tecnología, el vídeo, no supone ni supuso el motor de cambio en las formas de hacer, entre otras cosas porque no se produjeron, en sí, nuevas formas (en relación a las ideas de Jameson), y porque ese experimentar en sí con los propios medios tecnológicos eran producto de la libertad creadora del artista, de romper con las formas modernas, dentro de esa idea básica que destacamos de Gombrich para definir al grupo de artistas y sus trabajos de esa llamada posmodernidad después, es decir, aquellos que consideraban la citada modernidad como algo del pasado, y el video era novedad. Así, el videoartista Frank Guillet (1941) manifestó que «el vídeo era la solución, porque no tenía tradición. Era justamente lo contrario a la pintura. No tenía en, modo alguno, imposiciones formales». Eso sí, el videoartista no llama la atención sobre el hecho de que no fue el video el rompía con la tradición sino ellos mismos por medio del vídeo, es decir, el vídeo les permitía, era medio para... Por tanto, si el vídeo se posicionó como material para el arte fue precisamente, porque les permitió jugar, experimentar, alcanzar sus objetivos e intencionalidades, más allá

del propio soporte en sí. Situamos, una vez más a la tecnología como instrumento secundario para provocar el cambio. O dicho de otro modo, el video no representó un modo de ruptura, basándonos en la idea de altos modernismos que utiliza Jameson.

Ahora bien, para reforzar aún más la naturaleza de hibridación de dicho aparato, para entenderlo como un producto de esa culminación de los altos modernismos, planteamos una introspección en el siguiente desarrollo tecnológico, lo digital, es decir, desde un análisis comparativo, desde un planteamiento dialéctico. Planteamiento hecho, porque el vídeo después de ser tecnológico fue digital y, atender a este hecho, resulta fundamental para acercarnos a la reflexión de la contemporaneidad en el arte, desde el papel que juegan las nuevas tecnologías en éste, propósito central de nuestro estudio.

Respecto a dicha tecnología digital queremos mostrar que ni desde su implicación a la tecnología a que va asociada, es decir, la computadora; ni desde la naturaleza de su técnica, la informatización de dígitos mediante algoritmos, —lo que a su vez permite un procesamiento de variables discontinuas (la no linealidad en el tiempo)— supone en sí el motor del giro epistemológico que se produce entorno a la década de finales de los 80 y primeros de los 90. Dicho proceso tiene que ver con la dimensión conceptual a la que representa y con el proceso de indiferenciación entre lo objetivo y lo subjetivo que se produce, lo que por otro lado, sí representa y fundamenta el giro en el paradigma, una transformación de los referentes epistemológicos y, consecuentemente en la creatividad artística.

El vídeo fue primeramente analógico, como también fue después digital; al igual que debemos recordar, —en relación a que siempre se asocia la computadora, el ordenador con lo digital— que la primera computadora fue también analógica para después ser digital. En ese estado de circunstancias, debemos recordar que aunque analogía significa semejanza y por tanto, implica alusión al referente, también afirmamos que no toda codificación analógica de lo tecnológico implicaba realidad referencial, pues necesitaba el auspicio del paradigma de la Visión Objetiva. Y en esa misma dirección, tratamos de mostrar a partir de un planteamiento dialéctico con lo digital y las realidades virtuales y simuladas a las que va asociada, lo que, como hemos apuntado, tiene la intención servir como medio para asentar con más garantías lo expuesto respecto a lo analógico, lo referencial y su tecnología.

En efecto, que la cuestión clave, fundamental, se encuentra en el hecho de que el paradigma de la realidad referencial entra en crisis, pero si como dice la creación digital no se encuentra limitada por el referente real, las prácticas artísticas de los pintores de finales del siglo XIX con la fotografía también dieron muestra de que el referente se situaba ya como algo secundario. Así es que podemos decir que la primera conquista, que tiene que ver con un mayor grado de libertad en el trabajo creativo de los artistas, fue la visión subjetiva, el camino hacia la mente humana, y esa primera conquista ya dejó a la realidad referencial desvalida, en muy mal lugar para el quehacer creativo. Fueron estas circunstancias las que iban a poner en cuestión los planos de lo objetivo y lo subjetivo y lo que definitivamente, iba a difuminar cualquier posibilidad de diferenciación entre ambos referentes, y dónde únicamente iban a tener cabida las realidades simuladas, sólo aquí pudo ser y desarrollarse una tecnología como la digital.

En este panorama de arte contemporáneo y nuevas tecnologías hay autores que hablan de posfotografía —denominación que ha utilizado Manovich en sus ensayos—; o el cine digital como subgénero de la pintura —referido por David Hockney en su libro ya citado *El conocimiento secreto*—. Pero realmente, ¿se puede constatar que éstas son nuevas formas, que representan un giro creativo por la llegada y las presencia de estas nuevas tecnologías en los procesos creativos?

Para nuestras conclusiones finales nos apoyamos en las tesis de Manovich en el citado artículo *La vanguardia como software*, en ese análisis comparativo entre el período de las Vanguardias Históricas y los nuevos *media* partícipes y presentes en la creación del arte contemporáneo, tratando de responder si, estos software, representan una nueva vanguardia. Manovich dice que sí:

Los nuevos media introducen un conjunto de técnicas igualmente revolucionarias. De hecho, este conjunto de técnicas representa una nueva vanguardia, y sus innovaciones son al menos tan radicales como las innovaciones formales de los años veinte (Manovich, 2002: 9)

Pero seguidamente, hace una reflexión especialmente relevante para nosotros:

La cultura postmoderna no sólo reproduce, copia, comenta e imita las viejas técnicas de vanguardia, también las hace avanzar, intensificándolas y superponiéndolas. En cambio, la vanguardia de los años veinte inventó todo un conjunto de nuevos lenguajes formales que aún usamos hoy en día (Manovich, 2002: 9)

De tal manera, que sigue reflexionando:

Pero si buscamos estas innovaciones en el reino de las formas, esa área tradicional de la evolución cultural, allí no las encontraremos. Los nuevos media no encajan dentro de la historia tradicional de la evolución cultural, ya que no utilizan nuevas formas (Manovich, 2002: 9)

Curiosamente, aunque afirma que los nuevos *software* son la nueva vanguardia, no producen nuevas formas. Es pues, que nos cabe preguntar aquí de nuevo el papel de la tecnología del crear. Nosotros, en un intento de posible explicación de ese planteamiento de Manovich, nos situamos en esa idea de Aicher de que el ser humano es un ser analógico y no digital y por ello se haya colapsado la posibilidad de crear nuevas formas:

Al final solo puede quedar en pie un ser humano sin yo que sea capaz de sostener el eterno crecimiento de la producción digital. Pero el ser humano no es un ser digital, y porque no lo es, una civilización digital puede desplazarlo de cargo y dignidad, hasta dejarlo a mero ser viviente que la civilización digital mantiene en vida allí donde logra del tofo guiarse por sí mismo (Aicher, 2001: 116)

Aicher aborda la cuestión de la tecnología desde el enfoque que es central para nosotros, es decir, la estudia desde la dimensión filosófica, humanística, de tal

manera que afirma que el hombre es un ser analógico no digital. Y esta idea es en la que nos apoyamos para afirmar que lo analógico y lo digital son cuestiones de orden ideológico y conceptual y, no tanto o exclusivamente, definidos por el hecho tecnológico. Así, lo mismo sucede con la creación de realidades simuladas y virtuales, que no tienen su porqué en la tecnología sino que son cuestiones de orden ideológico y, por tanto, dicha tecnología tiene una posición subsidiaria en la creación, fundamentación y su ser.

Y en un último intento de entender la idea de Manovich de la no creación de nuevas formas en este período contemporáneo y el papel subsidiario que tiene la tecnología con respecto al individuo en dichas transformaciones, remitimos a dos últimos apuntes de Aicher, en los que cita a Descartes, con quien abrimos el presente estudio y, por tanto, nos permite cerrar, a modo de círculo dicha investigación:

lo analógico y lo digital son cuestiones de orden ideológico y conceptual y, no tanto o exclusivamente, definidos por el hecho tecnológico

Con Descartes, con la digitalización en sistemas de coordenadas, desaparece el ser humano de la civilización —desaparecen el individuo y el sujeto—, porque ya no puede participar en la historia y en el desarrollo. Ya no podemos seguir todo lo que sucede a nuestro alrededor porque, como seres vivos, hemos sido vertebrados en un lenguaje analógico. Nuestro intelecto piensa con nuestros ojos. Pensar y ver son uno y lo mismo. Cuando el intelecto piensa por sí solo, cuando digitaliza, perdemos de vista el mundo, desaparecen las analogías y las comparaciones (Aicher, 2001: 119)

Porque transponer y atribuir fundamentos epistemológicos a las tecnologías es el peligro, porque la intencionalidad individual del artista es el centro y el porqué de toda transformación y, con ella, la tecnología es arrastrada hacia dicha transformación; porque como afirma Otl Aicher «El sujeto es el punto central del mundo» (Aicher, 2001: 120)

BIBLIOGRAFÍA

- AICHER, O. (2001): *Analógico y digital*, Barcelona, Gustavo Gili.
BARTHES, R. (1982): *La cámara lúcida*, Barcelona, Gustavo Gili.
CRARY, Jonathan (2008): *Las técnicas del observador. Visión y modernidad en el siglo XIX*. Murcia, Cendeac.
GOETHE, von J. W. (1999): *Teoría de los colores*. (trad. Javier Arnaldo). Valencia, Consejo General de la arquitectura técnica en España, Celeste Ediciones.
HOCKNEY, D. (2001): *El conocimiento secreto. El redescubrimiento de las técnicas perdidas de los grandes maestros*, Barcelona, Destino.

- JAMESON, F. (1998): El giro cultural. Escritos seleccionados sobre la posmodernidad, 1983-1998, Buenos Aires, Buenos Aires, Manantial.
- KOSINSKI, D. (coord.). (1999): *The Artists and the Camera. Degas to Picasso*. London, Yale University Press.
- KOSINSKI, D. (2009): *De Degas a Picasso: pintores, escultores y la cámara*. Dossier de la exposición Consultado el 3 de marzo de 2009.
- MANOVICH, L.(2002):La vanguardia como software,
<http://www.uoc.edu/artnodes/esp/art/manovich1002/manovich1002.html>.
- SCHOPENHAUER, A. (2005): *El mundo como voluntad y representación*, (trad. Roberto R. Aramayo), Barcelona, Fondo de Cultura Económica.