

# MÁS ALLÁ DE LA FICCIÓN. LA TRANSFORMACIÓN DE LO ARTÍSTICO EN UN ENTORNO VIRTUAL

M<sup>a</sup> ISABEL RAMÍREZ  
Universidad de Sevilla  
irlmpr@ctv.es

**Resumen:** Los diferentes modos de distinguir entre realidad y ficción en la cultura occidental, han servido para establecer diversas definiciones del Arte y de su función. La aparición de las tecnologías electrónicas ha obligado a redefinir esta distinción, dada su capacidad de construir lo que se ha dado en llamar «realidad virtual», un espacio ilusorio en el que la frontera entre lo real y lo ficticio pierde intensidad. Por ello la construcción de este nuevo entorno simbólico, donde lo virtual se constituye como nuestra realidad, abre para el arte nuevos modos de creación y de experiencia, así como de presentación y difusión.

**Abstract:** The different ways to distinguish between reality and fiction in the occidental culture, have come to establish diverse definitions of Art and its function. The outcoming of the electronic technologies has obliged us to redefine this distinction, as it has the capacity to build what it is called «virtual reality», an illusory space in which the frontier between the real and the fictitious loses intensity. That is why the construction of this new symbolic setting, where the virtual becomes our reality, opens new ways of creation, experience, as well as introduction and diffusion, for Art.

La cultura occidental ha mantenido, de forma bastante constante, un esquema básico de distinción entre realidad y ficción. Un esquema según el cual lo real y la ficción quedaban netamente diferenciados y en el que lo real se oponía a lo ficticio.

Naturalmente la forma de elaborar la distinción entre ficción y realidad, la forma de justificar qué es lo real y qué lo ficticio sí que ha sido

diferente a lo largo de la historia. Pero la idea básica de que son diferentes y, lo que es más importante, que podemos diferenciarlas, se ha mantenido como una constante cultural de la civilización occidental.

La distinción entre realidad y ficción ha servido, sobre todo, para clasificar y para jerarquizar los discursos. Entre todos los discursos posibles se puede hacer una gran demarcación: de un lado los discursos que representan algo real (los discursos que son verdaderos y que pueden remitirse a la realidad, a una instancia objetiva exterior al propio discurso, a esa realidad que representan); de otro lado los discursos que representan algo que no existe, que narran algo que no sucedió, que figuran formas que no pertenecen al mundo de la naturaleza o de la sociedad.

La cultura occidental ha sido eminentemente logocéntrica porque no sólo ha distinguido lo real de la ficción, los discursos verdaderos de los discursos ficticios, en definitiva, lo que se sabe de lo que se imagina, se inventa o se construye. No sólo los ha distinguido sino que ha preferido a los primeros, ha considerado mejor y preferible al discurso lógico acerca de la realidad.

La elaboración del concepto de Arte (y también la consideración de la experiencia estética) ha dependido estrechamente de las distintas formas en que la cultura ha elaborado la distinción entre realidad y ficción, y de la forma en que se ha entendido la superioridad del discurso lógico objetivo con respecto a los discursos de la imaginación, de la invención y de la construcción.

Lo que pensamos que es el Arte, pero también las formas de contemplarlo y de hacerlo, han sido diferentes en función de los distintos modos en que se han distinguido la realidad y la ficción. Hemos entendido el Arte de forma diferente según lo hayamos situado con respecto a ese esquema básico de demarcación entre el mundo real y el mundo ficcional.

Esto ha supuesto que tanto pensadores como artistas a lo largo de la historia hayan construido un concepto de Arte, de creación y de experiencia estética, sustentados en las diferentes relaciones que podían establecerse entre ambos mundos.

Y estas diferentes propuestas son deudoras, evidentemente, del entorno cultural, del concepto de mundo y de subjetividad, así como del impacto del entorno científico y tecnológico en el mundo del Arte.

Precisamente es en esta última cuestión donde quisiera situar el punto de inflexión del presente estudio, que llevaría a dividir la exposición en dos grandes núcleos.

En primer lugar haré un breve recorrido histórico a través de los distintos posicionamientos que tienen una base común: la posibilidad de delimitar a la vez que de interrelacionar lo que tradicionalmente hemos dado en llamar realidad y mundos creados.

En la historia de la cultura occidental creo que podemos señalar cuatro momentos significativos en la concepción del Arte en relación con el marco de referencia de la demarcación entre ficción y realidad. Esos cuatro momentos los podemos mencionar brevemente del siguiente modo:

- El Arte es creación de ficciones y por tanto inferior al discurso verdadero, inferior al discurso de lo real. Con lo cual hay dos grandes cuestiones con respecto al Arte: ¿cómo justificar su significado? y ¿cómo justificar su existencia?
- En un segundo momento, el Arte es también creación de ficciones, pero se reivindica la dignidad y el significado de la ficción.
- En el tercero se entiende el Arte como creación de realidad, lo real no es sólo lo que se descubre por medio del discurso lógico, lo real es lo que se crea mediante el acto artístico. Es más, el Arte crea una superrealidad, una realidad distinta y superior.
- Por último, el Arte es creación de la realidad, pero no en el sentido de una sobrenaturaleza, sino de ampliación y liberación del entorno humano.

Pero, ¿qué sucede cuando las nuevas tecnologías electrónicas y digitales nos obligan a replantear el concepto de realidad, dada su capacidad (aún no desarrollada en su totalidad) de crear mundos virtuales alternativos y puede que sustitutorios del mundo real?

Este sería, pues, el segundo núcleo de este estudio que queda reflejado en el título: la transformación de lo artístico en un entorno virtual.

En este apartado quisiera ocuparme de dos cosas:

- En primer lugar de la forma en que afectan las tecnologías electrónicas, y por tanto el espacio mediático, a la distinción entre realidad y ficción, que en nuestro tiempo tendrá que pasar, en todo caso, por el análisis de las relaciones entre el mundo real y el mundo virtual. Porque, muy problemente, la pregunta que podemos hacer es ésta: ¿cuando el espacio social de la comunicación es un espacio virtual, cómo distinguir lo real de lo virtual?, ¿podemos incluso seguir hablando de una diferencia entre el mundo real y el virtual?
- En segundo lugar: si el espacio social, el espacio de la interacción entre los seres humanos y de los seres humanos con las cosas, es cada vez más un espacio virtual, ¿cómo es el Arte, la experiencia estética y la creación artística en ese espacio virtual?

## 1

En este primer núcleo voy a referirme, como he señalado anteriormente, a las cuatro grandes etapas que, en mi opinión, ha tenido el concepto de arte en relación con la distinción entre realidad y ficción. En lo que sigue, muy brevemente, desarrollaré un poco más esta descripción.

### ARTE *VERSUS* VERDAD

Es un tópico, pero es verdad, que los griegos distinguieron el *logos* del mito y que consideraron que el primero era mejor. Los mitos explicaban el mundo a base de relatos (con personajes y situaciones), el *logos* explica al mundo a base de razones.

En *El Banquete* de Platón uno de los comensales explica el anhelo amoroso y por qué los amantes se sienten atraídos mediante un relato<sup>1</sup>, Sócrates intenta responder a la pregunta: ¿qué es el amor?<sup>2</sup>. Eso

<sup>1</sup> Vid. El discurso de Aristófanes en Platón, *Banquete*, 189c-193d.

<sup>2</sup> *El amor es, en resumen, el deseo de poseer siempre el bien.* Ibid. 206b.

traza con toda claridad el esquema de distinción entre ficción y realidad. Frente al relato inventado está el discurso que descubre y describe qué son las cosas. No se trata de inventar nosotros ciertos relatos, sino de decir lo que encontramos en la realidad. Así el contenido del mito es ficción, el contenido del saber es realidad.

La cosa no está en la distinción entre el saber y el no saber o la mentira. El no saber cómo son las cosas se cura aprendiendo, y el saber cómo son pero decir otra cosa, la mentira, es otro asunto. El problema es diferenciar el saber de la apariencia de saber. El que relata un mito parece saber cómo sucedieron las cosas y a qué se deben, pero no hace sino inventar o repetir una ficción.

Platón podía tolerar al ignorante y al mentiroso en la ciudad, con la seguridad de que el sabio, mediante el discurso lógico sobre lo real, podía ilustrar al ignorante o desenmascarar al mentiroso. Pero al poeta lo expulsaba. El poeta no tiene ningún lugar en la ciudad porque el Arte no es saber, pero tampoco es no saber o apariencia de saber<sup>3</sup>.

Este ámbito del Arte, difícilmente sistematizable en una cultura eminentemente logocéntrica, es decir, centrada en el entendimiento, era extraño, tanto que incluso llegaba a pecar de peligroso. El Arte era ficción, ficción construida sobre una ficción, pero es evidente su capacidad de evocación e incluso de crítica de la realidad. Esto conduce a la necesidad de establecer claramente cuál era y cuáles deberían ser las relaciones entre la ficción artística y lo real. O hasta dónde deberían llegar una y otra y cómo podía fijarse una frontera firme entre ambas.

En principio, el nexo entre realidad y ficción se establece a través de conceptos como el de *mimesis* o el de *catársis*. Si el arte es *mimesis* del mundo (sea éste real o apariencial), el artista es un prestidigitador capaz de crear un universo fantasmagórico que represente acciones, valores, formas e incluso personajes que son ficción pero sólo hasta el punto en que lo ficticio sirva para representar lo que es real, o lo que podría serlo. Estos fantasmas siguen siendo irreales pero logran algo imposible en el mundo de lo real: la persistencia. Como decía Píndaro,

<sup>3</sup> *El poeta imitativo (...) no lo podríamos admitir en una ciudad que va a ser bien gobernada (...) y de este modo diremos que el poeta imitativo origina en el alma de cada uno, privadamente, un régimen malo, al agradar a su parte insensata, que no distingue lo mayor ni lo menor (...), creando imágenes que están muy lejos de la verdad.* Platón, *República*, 605a.

*hay que celebrar cantando a los buenos, porque las acciones hermosas mueren si son calladas*<sup>4</sup>. Lo que no es cantado/contado desaparece.

Pero esto a su vez establece un nexo de dependencia y subordinación del Arte respecto de lo que se considera mundo real. El Arte tiene una medida que es lo que acontece, las formas ya existentes, de tal manera que siempre se deberá poder establecer un correlato entre ambos.

Por otra parte lo que hace el artista es capaz de impactar al espectador. Impactarlo porque se presenta como una hierofanía de nuestra existencia: no es verdad, pero presenta con absoluta verosimilitud el fondo más universalmente compartible de aquella.

De ahí la conciencia que se tiene desde los comienzos de la cultura occidental de la capacidad que tiene el Arte para provocar, para proyectar, sobre nuestra conciencia su verdad más profunda. De ahí que Aristóteles, una vez comprobada la corriente de simpatía que se establecía entre acción representada y espectador, provocadora de una *catársis*, de una liberación de las pasiones por proyección de la subjetividad, propusiera un programa para la tragedia: ser *mímesis* de nobles acciones<sup>5</sup>, convirtiéndola así en instrumento de formación y al artista en pedagogo.

De hecho hay una continuidad de esta consideración de la función «formadora» del Arte y una conciencia de su impacto en el mundo de la ética, cuando se denuncia el exceso de violencia en el cine o se rechaza cualquier tipo de expresión artística por su truculencia o inhumanidad<sup>6</sup>.

Así pues, aun siendo un ámbito de ficción, el Arte tenía una incidencia sobre el llamado mundo real.

<sup>4</sup> Píndaro, frg. 106d (Bowra).

<sup>5</sup> *(La tragedia) es imitación de una acción profunda (o noble) y acabada (...) que mediante la lástima o el terror obra la purificación de semejantes afectos.* Aristóteles, *Poética*, 1449b.

<sup>6</sup> Aunque en esto siempre ha habido excesos. Sólo recordar la «caza de brujas» del senador Joseph McCarthy, que cercenó la carrera de escritores, guionista o actores de Hollywood supuestamente filocomunistas. En la actualidad una campaña antitabaco no encuentra «políticamente correcto» que los menores visionen películas donde los actores aparezcan fumando. ¿Qué será de Bogart sin su sempiterno cigarrillo?

## ARTE COMO INVENCION

Pero en un proceso posterior se llega incluso a la equiparación entre el ámbito ficcional del Arte y el de la realidad. El Arte no tiene ahora menos entidad que la naturaleza real, no es una sombra pálida de la naturaleza sino que tiene su propio vigor y su propia riqueza. Es decir, se trata de un descubrimiento (y de la reivindicación) de las posibilidades de riqueza propia que se dan en lo artístico.

Se ha dado con ello un proceso de progresiva liberación del Arte con respecto a su finalidad didáctica o ejemplar, proceso paralelo al de la independencia del Arte con respecto a las formas naturales (dependencia que le obligaba a reproducir tales formas de la naturaleza). Con lo cual la obra no es ya representación de algo, sino invención de ese algo.

A partir del barroco aparece la valoración de la invención como una forma de conocimiento de lo verdadero, capaz de captarla en todos sus matices, más allá de la pura demostración racional.

Como señala Gracián, *es el arte complemento de la naturaleza y un otro segundo que por extremo la hermosea. Préciase de haber añadido otro mundo artificial al primero, suple a diario los descuidos de la naturaleza, perfeccionándola en todo: que sin este socorro del artificio, quedaría inculta y grosera*<sup>7</sup>.

De esta manera se constituye el Arte como un ámbito autónomo, distinto del saber y de la práctica, y regido por sus propias normas. Se abre con eso un universo simbólico para el Arte, en el cual lo real se disuelve en metáfora, dándose una apertura hacia lo posible, hacia el mundo de la imaginación.

Esto no significa que se modifique la distinción entre ficción y realidad, lo que sí se modifica profundamente es el lugar del Arte en relación con esa distinción. Ya no queda, sin más, el Arte del lado de la ficción. El Arte es juego, libre producción de significado, no es ahora dependiente y subordinado a la realidad natural, sino capaz de mostrar lo que hay de múltiple y cambiante en ésta. El principio de realidad no se debilita, como tampoco se difumina la frontera que lo separa de la ficción. Se trata de que lo ficticio adquiere dignidad y sentido propio<sup>8</sup>.

<sup>7</sup> Gracián, *El Criticón*, vol. I, Crisi octava, «Las maravillas de Artemia».

<sup>8</sup> *Las fábulas dicen verdad en su idea (...)* El poeta verdadero es verdadero metafísico. Vico, G.B., *Scienza Nuova*, 1774, I, pg. 88.

El hecho de que el fenómeno artístico, aunque ficcional, cobre importancia por sí mismo, prepara el camino para dar un paso más. Ese paso supone reformular la noción del Arte como una ficción pero una ficción con sentido propio.

#### ARTE COMO VERDAD

Siguiendo con el recorrido histórico, nos encontramos con una etapa más tardía donde lo que se cuestiona es precisamente que, en la distinción entre ficción y realidad, el Arte quede del lado de la ficción.

G.B. Vico ya anunciaba esta posibilidad cuando afirmaba lo siguiente:

*Los poetas se alejan de los modelos habituales de lo verdadero; representan un aspecto de lo verdadero como más excelente; también se separan de la naturaleza efímera, para seguir a la perdurable; y van detrás de cosas fingidas de tal forma que en cierto modo son más veraces<sup>9</sup>.*

El Arte no produce ficciones, no consiste en montar artificios y provocar apariencias, sino que el Arte contiene su propia verdad, es más, el Arte es creación de verdad y por tanto es creación de una realidad no sólo distinta de la naturaleza o la sociedad, sino más plena, más libre, más potente.

Esta idea tendrá su máximo desarrollo con el Romanticismo y la filosofía idealista<sup>10</sup>. El Arte se convierte en creación, en la expresión más poderosa del poder configurador del hombre sobre su mundo, como apuntaba Schelling<sup>11</sup>. La ficción ya no se opone o se distingue de la realidad, sino que la crea, lo que supone exigir y practicar una total autonomía del Arte con respecto a cualquier norma externa a la propia creación.

El Arte pasa a ser producción libre de una conciencia emancipada que se sabe protagonista absoluta de su historia y artífice de su mun-

<sup>9</sup> Vico, G.B., *De nostri temporis studiorum ratione*, 1709, pg. 63.

<sup>10</sup> Hegel, G.W.F., *Vorlesungen über die Ästhetik*, Frankfurt am Main, Suhrkamp Verlag, 1970, vol. I, pg. 50-51.

<sup>11</sup> Vid. Schelling, F.W.J., *System des transzendentalen Idealismus*, 1800.



do. De este modo, el Arte no sólo tiene la misma entidad que la realidad natural, sino que es él mismo una realidad mejor y puede presentarse como una alternativa al mundo natural. Si el Arte consistiera sólo en seguir los pasos de la naturaleza vendría a ser, como dice Hegel, lo mismo que el caminar de un gusano detrás de un elefante. Y eso es absurdo, el Arte nunca podrá ser naturaleza, porque lo importante es que el Arte consista, precisamente, en la creación que se ha independizado de la servidumbre del «parecerse a»<sup>12</sup>.

Como dice también Hegel «hay retratos parecidos hasta la náusea», en efecto, que el retrato lo cifre todo en parecerse lo más posible a lo real lo único que consigue es debilitarlo como forma artística, vaciarlo de la realidad propia que se crea en la obra.

*La superioridad del Espíritu y de su belleza artística frente a la naturaleza no es solamente relativa, sino que únicamente el Espíritu es verdadero, aquel que todo lo abraza en sí, de modo que todo lo bello es verdaderamente bello, sólo en cuanto participa de esta superioridad y de este producto. En este sentido lo bello natural aparece sólo como un reflejo de lo bello perteneciente al Espíritu, como un modo imperfecto, incompleto, un modo que según su sustancia está contenido en el Espíritu mismo*<sup>13</sup>.

Por lo tanto, lo propio de la creación artística es, precisamente, la transgresión de los límites de la naturaleza, lo propio del Arte es la libertad de sus producciones y sus formas. Es más, sólo lo que surge de la producción del Espíritu es verdadero, frente a la relatividad e inconsistencia de la naturaleza.

Con eso el Arte ya no es la representación de la realidad externa, es la expresión de las fuerzas formadoras de la naturaleza a través de la acción del Espíritu. El Arte instituye al mundo, libera su verdad, lo «romantiza», como dice Novalis, en el sentido de que se ha atribuido la tarea de descubrir el sentido, de llegar a la síntesis de lo antitético, y de recuperar (como soñaba Schiller) el ideal de la vida armónica, no escindida.

Es en este sentido en el que el Arte se convierte en acción instauradora del mundo, en promesa de futuro, porque expresa la rea-

<sup>12</sup> Hegel, o.c., pg. 66-67

<sup>13</sup> Ibid. pg. 14-15.

lidad de la armonía a la que estamos destinados. El artista-demiurgo instaure la verdad al nombrarla, de un modo similar (y esto es significativo) a lo que dice el Evangelio de San Juan: al principio era el Verbo, el nombrar es lo que crea el ser.

Por lo tanto, el Arte se constituye como espacio de reconciliación y espacio privilegiado para conocer la realidad y actuar sobre ella. El ámbito de lo artístico se convierte en ámbito proyectivo que, más que oponerse a la realidad, la descubre, le marca pautas, la guía en su devenir. Es, en definitiva, su alternativa.

El Arte se constituye como un ámbito de experiencia de la realidad, de manera que la oposición entre Arte y realidad desaparece.

#### ARTE COMO CONSTRUCTOR DE REALIDAD

A diferencia del momento romántico, las vanguardias de principios del siglo XX no entienden el Arte como una realidad alternativa, como constitución de un mundo armónico y humanizado, sino que pretenden crear el Arte que demanda la nueva cultura en la que nacen, es más, lo que buscan es crear una nueva civilización. Como señala, Malevich, *los nuevos movimientos artísticos sólo pueden existir en una sociedad que haya absorbido el **tempo** de la gran ciudad, la cualidad metálica de la industria*<sup>14</sup>.

El impacto cultural que supuso la revolución industrial fue tan fuerte que ya no tenían cabida los esquemas y valores del pasado. El mundo se había transformado radicalmente, teníamos nuevos modelos de percepción de lo real, el industrialismo había provocado transformaciones fundamentales en los modos de organización y cohesión sociales, y todo ello había producido una modificación en los valores, desde un punto de vista moral pero también estético<sup>15</sup>.

<sup>14</sup> Malevich, K., *Introducción a la teoría del elemento adicional en la pintura*, 1927.

<sup>15</sup> No hay más que recordar uno de los más conocidos pasajes del Manifiesto futurista: *Declaramos que el esplendor del mundo ha sido enriquecido con una nueva forma de belleza, la belleza de la velocidad. Un automóvil de carreras decorado con grandes tubos como serpientes, con su respiración explosiva..., un automóvil que parece correr como la pólvora, es más hermoso que la Victoria de Samotracia*. Marinetti, F.T., *La fundación y el manifiesto del futurismo*, 1908.

Las vanguardias quieren hacer un Arte que responda a las exigencias de esta nueva cultura, marcada por la impronta del desarrollo científico y tecnológico. Ya no sirven los viejos esquemas, no sirven las viejas reglas de representación estética, no tiene razón de ser la referencia a una naturaleza que ya ha sido integrada/colonizada por la cultura industrial. En definitiva, ya no hay lugar para el pasado<sup>16</sup>.

Si el Arte tiene que ver con la realidad, no con la ficción, aspira a formar parte de la visión de los nuevos tiempos, es más, el Arte ha de ayudar a construirlos<sup>17</sup>.

De ahí que sea un Arte fuertemente implicado, comprometido con los valores que sustentan esta nueva civilización industrial:

- El maquinismo como símbolo de la nueva cultura, con todo lo que implica de antihumanismo (sólo como ejemplo, recordemos algunas de las pinturas de Léger).
- La necesidad de una nueva praxis política capaz de garantizar el advenimiento de un mundo nuevo (por ello no es de extrañar la fuerte implicación política de movimientos como el constructivismo, la Bauhaus, etc.).
- Una nueva visión del mundo y el entorno marcada por el progreso científico y técnico, que se constituye en paradigma de la realidad (así lo entiende, por ejemplo, el suprematismo o el neoplasticismo).

La vanguardia está empeñada en construir un mundo congruente con la civilización industrial, partiendo de la utilización tanto de los medios como de los esquemas perceptivos que ésta le proporciona. En

<sup>16</sup> *La conciencia moderna de comienzos de siglo partía de tres presupuestos que el mundo de hoy no puede suscribir en modo alguno: la idea de una ruptura radical con el pasado, la concepción racionalista de la historia como triunfo absoluto de la razón en el tiempo y el espacio y, con ella, de los ideales de la justicia social y de paz, fundado en el desarrollo acumulativo y lineal de la industria, la tecnología y los conocimientos científicos.* Subirats, E., *El final de las vanguardias*, Barcelona, Anthropos, 1989, pg. 43-44.

<sup>17</sup> *Hoy os hacemos llegar nuestras palabras. Nuestras obras las estamos instalando en plazas y calles, convencidos de que el arte no debe seguir siendo un santuario para los ociosos, un consuelo para los aburridos ni una justificación para los perezosos. El arte debe esperarnos allí donde la vida fluye y actúa...en la silla, en la mesa, en el trabajo, en el descanso, en los juegos, en los días de trabajo y en los días de fiesta...en casa y en el camino...para que su viva llama siga brillando en la humanidad.* Naum Gabo, *Manifiesto realista*, 1920.

este sentido las vanguardias más que crear una segunda realidad, que se superponga o coexista con el mundo real, pretenden participar en el proceso de transformación de ese mundo real<sup>18</sup>.

El mundo del Arte no es, pues, el mundo de la ficción. No es ficcional por ejemplo el mundo del abstracto, sino más bien la búsqueda de un orden compositivo básico de la realidad<sup>19</sup> o, en otros casos, el descubrimiento de un lugar común donde todos puedan coincidir en la misma experiencia sensitiva y cognoscitiva<sup>20</sup>. No se trata por lo tanto de una construcción arbitraria sino más bien del abandono de una realidad contingente para producir una realidad coherente con los supuestos que la sostienen.

En tal sentido no se trata sólo de una emancipación respecto de las formas que ofrece la naturaleza y el entorno habitual sino de un triunfo sobre ellas. El Arte se constituye en principio constructor de la realidad, capaz de diseñar un mundo autosuficiente, más allá de los antiguos esquemas de representación.

## 2

Hasta aquí he repasado esos cuatro momentos en los cuales el concepto de Arte se ha perfilado en relación con la forma en que se elabora la distinción entre lo real y la ficción. Hay algo que destaca especialmente, a partir de este simple esbozo que acabo de trazar: lo modernidad trajo consigo lo que Max Weber consideraba un proceso de institucionalización social del racionalismo occidental, una de cuyas manifestaciones ha sido la autonomía del Arte, es decir, la constitución de una componente expresiva de la cultura, la sociedad y la vida personal, que forma una esfera propia, con unas normas propias también.

<sup>18</sup> Por ejemplo, los PROUM de Lissitzky participarían de esta doble condición, se presentan como una obra plástica a la vez que como proyecto constructivo.

<sup>19</sup> *El arte nos hace comprender que hay leyes fijas que gobiernan e indican la utilización de los medios constructivos, las de la composición y las de las interrelaciones inherentes entre ellas. Son leyes que pueden ser consideradas como subsidiarias de la ley fundamental de la equivalencia, que crea el equilibrio dinámico y revela el auténtico contenido de la realidad.* Piet Mondrian, *Arte plástico y arte plástico puro (arte figurativo y arte no figurativo)*, 1937.

<sup>20</sup> *El espíritu creador (al que se lo puede denominar como el espíritu abstracto) encontrará el acceso hacia el alma, más tarde hacia las almas, y despertará un ansia, un impulso interior.* Kandinsky, W., «Sobre la cuestión de la forma» en *El jinete azul (Der Blaue Reiter)*, Barcelona, Paidós, 1989, pg. 131.

Como hemos visto, esa autonomía del Arte, supuso también una modificación en su distancia respecto de la distinción entre ficción y realidad. Sin cuestionarla, el Arte se reivindica a sí mismo como una esfera real, con su propia naturaleza y sus propias leyes, e incluso aún más, a partir de esa naturaleza y de esas leyes se genera un mundo que es real. El acto creador no supone la construcción de un artificio ficcional, por el contrario, su resultado no es una ficción, sino una realidad. Y en la experiencia estética, el sujeto no se deja simplemente deslumbrar por un simulacro, sino que participa en una experiencia real.

La cuestión es ahora, y con eso paso a la segunda parte de mi exposición, estudiar cómo queda ese cuadro (el de las relaciones entre Arte, ficción y realidad) en el espacio mediático, en ese espacio producido a partir de los medios que proporcionan las tecnologías electrónicas.

#### MUNDO REAL Y MUNDO VIRGUAL. HACIA LA CONSTRUCCIÓN DE UN NUEVO ENTORNO SIMBÓLICO

Como he dicho, las diferentes consideraciones acerca del Arte han cuestionado su lugar respecto de la distinción entre ficción y realidad, pero sin cuestionar esa distinción. Acaso porque se da por supuesto que siempre podemos diferenciar lo virtual (lo que parece real) de lo real (lo que en efecto es real).

En el espacio mediático, lo que antes podía trazarse como una frontera que separaba netamente lo real y lo ficticio, se debilita en la medida en que se hace menos precisa la diferencia entre lo virtual y lo real. Hoy hablamos ya de «realidad virtual», lo que no deja de ser una expresión un tanto imprecisa porque, si es virtual (si sólo parece ser real) ¿cómo la llamamos realidad?, y si en efecto es real ¿por qué adjetivarla de virtual?<sup>21</sup>.

<sup>21</sup> *La expresión realidad virtual constituye un oxímoron, una paradoja verbal voluntariamente provocativa, pues está formada por dos conceptos contradictorios y autoexcluyentes, ya que algo no puede ser real y virtual a la vez. Por eso muchos especialistas prefieren referirse a **artificial reality**, a **virtual world** o a **virtual environment**. Llámese como se llame, este interesante artificio tecnológico parece haber sido inventado para colmar el mítico síndrome de Alicia a través del espejo, penetrando en una realidad alternativa que parece poseer todos los atributos de la realidad objetiva y verdadera.* Gubern, R., *Del bisonte a la realidad virtual*, Barcelona, Anagrama, 1999, pg. 155.

Voy a empezar por analizar el concepto de realidad virtual, con objeto de trazar un cuadro previo a la discusión sobre la modificación del concepto de Arte en el espacio mediático.

*De un modo muy resumido, la realidad virtual puede definirse como un sistema informático que genera entornos sintéticos en tiempo real y que se erigen en una realidad ilusoria (de **illudere**: engañar), pues se trata de una realidad perceptiva sin soporte objetivo, sin **res extensa**, ya que existe sólo dentro del ordenador.*

*El espacio ilusorio que constituye la razón de ser de la realidad virtual se denomina ciberespacio y, como veremos, además de ser un producto tecnológico, constituye también una experiencia sensorial de subido interés<sup>22</sup>.*

El término «realidad virtual», que se ha popularizado mucho por la propaganda de los medios, se refiere a algo que también se ha llamado «realidad artificial». En ambos casos se refiere a la posibilidad de que, empleando sistemas informáticos muy potentes, se puedan realizar simulaciones de la realidad que consisten en combinar un modelo visual con unos instrumentos capaces de traducir en el modelo los movimientos de los ojos, de la mano o del cuerpo del usuario.

De este modo, alguien puede estar en una habitación vacía, con un casco, un guante de datos y caminando. Una serie de sensores captan los movimientos del cuello y de las pupilas, así como la dirección o velocidad de los pasos. En el modelo visual eso se traduce en unos cambios, de modo que se percibe (en el modelo) lo mismo que se percibiría en la realidad. Se puede mirar un objeto u otro, recorrer de arriba a abajo con la mirada, o cambiar (conforme se camina) la perspectiva. Incluso puede tocarse algo y experimentar la sensación de presión.

Hoy día, antes de haber comenzado a poner los primeros cimientos, se puede hacer un paseo virtual por un nuevo barrio de la ciudad, o recorrer un edificio que sólo está todavía en los planos del arquitecto.

De esta forma, el término «realidad virtual» alude a lo siguiente: atendiendo sólo a la percepción visual, lo que el usuario experimenta

<sup>22</sup> Ibidem, pg.156.

en la simulación es eventualmente indistinguible de lo que experimentaríamos en la realidad. En el edificio simulado por el ordenador (el edificio virtual) las percepciones visuales serían las mismas que en el edificio material (el edificio real), desde cualquier punto de vista lo virtual sería lo mismo que lo real.

Esta tecnología está aún en sus comienzos, por lo que el término «realidad virtual» es una exageración. Pero no es descabellado pensar que su desarrollo podría permitir en su día reproducir (mediante simulaciones de ordenador) todas las sensaciones. Podríamos ver, oír, tocar, incluso es posible que oler y experimentar otras sensaciones en la simulación, de forma que desde el punto de vista de la percepción no podríamos diferenciar lo virtual de lo real.

Eso afectaría no poco al esquema de distinción entre ficción y realidad, porque si no pudiéramos diferenciar, en la experiencia perceptiva, lo simulado de lo real, entonces lo virtual y lo real más que confundirse se fundirían. Transitaríamos de una esfera a otra sin experimentar ninguna discontinuidad significativa. Habría una especie de continuidad entre el espacio mediático y el espacio real; en cierto modo, un sólo espacio, que ahora incluiría los dos mundos, el de lo real y el de lo simulado.

La película *El show de Truman* es una parábola acerca de esto. Una persona real vive dentro de una simulación tan perfecta que, en su experiencia, no la distingue en nada de la realidad. Vive en una ciudad simulada, en una isla simulada, trabaja en una empresa de seguros ficticia, tiene un amigo de la infancia que es un actor haciendo el papel de amigo de la infancia, una esposa que es una actriz haciendo el personaje de ficción de la esposa... incluso sufre las consecuencias del trauma de haber visto como se ahogaba su padre, al haber visto al actor que hacía de padre fingir que se ahogaba. En una simulación tan buena que no se pudiera distinguir de la realidad, una persona de carne y hueso podría ser el personaje de una ficción.

La película tiene tres perspectivas: la de Truman, una persona que vive en una simulación; la de los espectadores del programa de TV, entusiasmados porque ven a un personaje de ficción tan bien construido que es una persona; y el de los espectadores de la película que pueden distinguir a Truman-personaje de ficción de la película de la doble ficción que tiene lugar en el interior de la simulación.

La película viene a ser una parábola que apunta a una situación en la que todos empezamos a vivir en el entorno mediático. Cuando Truman se da cuenta de que vive en una ficción, de que todo su entorno es virtual, y por tanto que ninguna de sus experiencias es real, busca esa realidad, busca romper la construcción. Esto apunta a algo que está pasando con la subjetividad en la nueva cultura.

La subjetividad está cambiando porque podemos asumir una virtualidad que, funcional y simbólicamente es real. Hay, pues, una integración de experiencia habitual y virtual. Pero, a la vez, esto produce una desarticulación de la subjetividad, porque vivir en lo virtual produce una sensación de desdoblamiento, porque uno se convierte en imagen, o sea, en metáfora y en proyección de uno mismo.

Los intercambios por Internet hacen posible el ocultamiento de la propia realidad a la vez que la adopción de una identidad alternativa, virtual. Nos puede servir como ejemplo de ello el de un hombre rumano de mediana edad, que se enamora de una chica francesa de 18 años, a la que ha conocido en la red. Cuando intenta un conocimiento personal, descubre que la dirección de la chica es la de un asilo de ancianos. En realidad la supuesta joven era un hombre de 82 años que había proyectado una imagen y una personalidad.

En el entorno virtual saltan los controles sociales y físicos de la producción de información. La gente mete en la red cosas, asume roles, sostiene opiniones, que no haría en su vida real. En el caso del pensionista, por control social no asumiría rol de mujer adolescente, pero es que físicamente no podría. Lo que ha habido es un desdoblamiento de sujeto real y de sujeto virtual, posible por las condiciones de «ocultamiento» que permiten las nuevas tecnologías de la comunicación.

El sujeto virtual es metáfora libre. No hay nada que impida este desdoblamiento, una completa separación entre la proyección virtual y el sujeto real, puesto que se da en el más absoluto anonimato.

Ahora bien, hablar de unas simulaciones que ofrecieran percepciones idénticas a las de la realidad es, en este momento, ciencia-ficción en el mejor de los casos o imagen propagandística de la industria mediática, en el peor, o sea ficción en sentido estricto. La tecnología está aún en sus comienzos y cualquiera puede distinguir con toda facilidad lo virtual de lo real. Pero eso no impide que podamos decir que, en nuestro momento cultural, la elaboración de la distinción entre ficción y realidad sólo puede hacerse teniendo en cuenta lo que señala-



ba hace un momento: se produce ya hoy una continuidad entre el espacio mediático y el espacio real, es decir, una articulación dinámica entre lo virtual y lo real.

Como señala Subirats *no se trata únicamente de la capacidad técnica de los medios electrónicos de formatear y componer una nueva realidad integral y de establecer junto a ella los esquemas y normas de su percepción individual. Se trata, en primer lugar, de su capacidad de teatralización, de ficcionalizar y virtualizar lo real, y de anular su experiencia. La fragmentación y descontextualización, el intercambio de signos entre lo ficcional y lo real tienden en última instancia a este efecto virtualizador de toda experiencia*<sup>23</sup>.

Así pues, se trata de que las nuevas tecnologías electrónicas no sólo hacen posible la instauración de una realidad virtual, sino que inciden de manera global en nuestra experiencia de la realidad. Dicho de otra manera, hacen de toda ella una experiencia virtual, puesto que han hecho de nuestro entorno un espacio de ficción.

Los críticos de la situación a la que están dando lugar las tecnologías electrónicas, ven la inmersión en el entorno virtual, la experiencia en el espacio mediático, como una especie de sustitución de la experiencia real por una experiencia simulada. Pero esto se debe a que esos críticos siguen fieles al esquema de distinción entre ficción y realidad.

Ahora bien, la nitidez con la cultura occidental ha mantenido la separación entre lo ficcional y artificial, por un lado, y lo real por otro, es decir, la separación neta entre la imaginación, la invención, la simulación o la construcción, por una parte, y lo real, por otra, ha descansado sobre un supuesto que, ahora a fines de siglo y de milenio, ya no podemos sostener.

Este presupuesto consiste en la idea de que podemos trazar la diferencia entre ficción y realidad, al margen de la representación simbólica y del lenguaje. Sin embargo, lo que pensamos, sabemos o hablamos acerca de la realidad, lo pensamos, sabemos o decimos a partir de los símbolos y de los códigos de una cultura y, por lo tanto, no es independiente de los procesos de comunicación. Como dice Richard Rorty *el mundo no habla, sólo nosotros lo hacemos*<sup>24</sup>. Nosotros no tenemos acceso al mundo real sino mediante la representación simbólica y

<sup>23</sup> Subirats, E., *Linterna mágica*, Madrid, Siruela, 1997, pg. 185.

<sup>24</sup> Rorty, R., *Contingencia, ironía y solidaridad*, Barcelona, Paidós, 1991, pg. 26.

el lenguaje, a través por lo tanto de la cultura y de los procesos de comunicación.

Así pues, la idea de que lo ficticio y lo real son netamente diferentes lleva a diferenciar lo que se construye de lo real, sin tener en cuenta que la representación de lo real o el lenguaje con que se habla de la realidad es, también, una construcción cultural. Dicho de otra manera: la «realidad», como dice Castells, *siempre ha sido virtual, porque siempre se percibe a través de símbolos*<sup>25</sup>, y en caso del Arte, podríamos añadir, eso se da por descontando. La diferencia es que ahora lo podemos construir virtualmente.

Desde ese punto de vista, el espacio real es una construcción cultural no menos que el espacio virtual. Por eso, en lo que se refiere al concepto de Arte, lo interesante es la nueva arquitectura de construcción del espacio de comunicación e interacción que hacen posible las tecnologías electrónicas. Un espacio, como decía antes, en el que lo virtual y lo real entran en una nueva forma de articulación. De este modo, aún no podemos hablar de una realidad virtual, es decir, no tenemos una fusión de lo virtual y lo real tal que la experiencia y la interacción fueran idénticas en uno y otro espacio. Lo virtual sigue siendo una experiencia no total y que nos resulta incorpórea.

Y es perfectamente posible que esta tecnología no llegue a desarrollarse nunca hasta el extremo de que tengamos realidad virtual, pero lo que sí tenemos ya es lo que Manuel Castells llama «virtualidad real»<sup>26</sup>, esto es, un espacio en el que lo simulado y lo real interactúan y, en consecuencia, en el que lo virtual se hace real. Castells ilustra esta propuesta con dos ejemplos.

El primero es el de Murphy Brown, personaje principal de una serie televisiva estadounidense, que se presentaba como prototipo de la nueva mujer, profesional liberal capaz de dirigir su vida según sus propios criterios. En la serie decide tener un hijo sin estar casada. Esto sucede durante la campaña presidencial de 1992 (segundo mandato de Bush).

<sup>25</sup> Castells, M., *La era de la información*, Madrid, Alianza, 1997, vol. I, pg. 405.

<sup>26</sup> *Así pues, no hay separación entre «realidad» y representación simbólica. En todas las sociedades, la humanidad ha existido y actuado a través de un entorno simbólico. Por lo tanto, lo que es específico desde el punto de vista histórico del nuevo sistema de comunicación, organizado en torno a la integración electrónica de todos los modos de comunicación, desde el tipográfico hasta el multisensorial, no es su inducción de la realidad virtual, sino la construcción de la virtualidad real.* Ibidem.

El entonces vicepresidente Dan Quayle, en nombre de la defensa de los valores familiares tradicionales, arremete contra los contenidos de esta serie televisiva, haciendo declaraciones acerca de lo impropio de esta actitud. En el siguiente episodio aparece Murphy Brown viendo las declaraciones del vicepresidente, defendiendo su derecho a tomar sus propias decisiones por encima de las injerencias de los políticos. El impacto mediático del enfrentamiento entre el personaje de ficción (Brown) y el personaje real (Quayle) fue de tal importancia, que contribuyó a la derrota electoral de Bush.

Tenemos por lo tanto un caso de interpenetración de lo virtual con lo real, la interacción del personaje televisivo real con el personaje televisivo de ficción, en un espacio común (el de la TV) donde ambos se encuentran.

El segundo ejemplo es el de la estación de Atocha de Madrid. Su renovación hizo que lo que constituía propiamente la estación, el lugar de llegada de los trenes, se convirtiera en un híbrido entre invernadero decimonónico (con el grado de temperatura, luz y humedad adecuados) y selva amazónica domesticada con pájaros incluidos.

La estación se convierte así en parque, en lugar de paseo, de encuentro y de recreo, en una isla donde se puede quedar para tomar café o aislarse del tráfico de la ciudad. En un espacio anexo es donde se encuentra la estación real, pero se ha creado un espacio tan extraordinario en la antigua estación que lo extraño es que el AVE llegue allí.

Por eso, como señala Castells, *el rasgo más importante del multimedia sea que captura dentro de sus dominios la mayor parte de las expresiones culturales en toda su diversidad. Su advenimiento equivale a poner fin a la separación, e incluso a la distinción, entre medios audiovisuales e impresos, cultura popular y erudita, entretenimiento e información, educación y persuasión. Toda expresión cultural, de la peor a la mejor, de la más elitista a la más popular, se reúne en este universo digital, que conecta en un supertexto histórico y gigantesco las manifestaciones pasadas, presentes y futuras de la mente comunicativa. Al hacerlo, construye un nuevo entorno simbólico. Hace de la virtualidad nuestra realidad*<sup>27</sup>.

Los nuevos modos de comunicación electrónicos son capaces de integrar y de absorber todas las formas culturales, todos los modos de

<sup>27</sup> Ibidem.

interrelación, en un modelo cognitivo común. Las diferencias se diluyen en un contexto semántico múltiple pero compartido.

La cultura multimedia es, precisamente, un nuevo entorno simbólico. De ahí que el Arte haya cambiado. En este espacio donde la virtualidad se hace realidad, donde es posible articular la diversidad de soportes, medios, información, etc., se abre para el Arte un abanico de posibilidades nuevas tanto desde el punto de vista de la percepción como de la creación estéticas.

Este arte virtual, o mejor dicho, siguiendo a Castells, esta virtualidad artística, supone por lo tanto la posibilidad de crear espacios virtuales que nos hagan capaces de nuevas formas de experiencia estética.

El sujeto de la cultura fin de milenio, ese *homo ludens*, está interesado más que en seguir investigando su entorno, en crearlo «desarrollando artísticamente estructuras ambivalentes» que le proporcionen nuevos ámbitos de experimentación e investigación.

Este hombre vive, como dice Baudrillard, en una cultura del simulacro regida por la lógica de la simulación, donde los hechos dejan de tener sentido<sup>28</sup>. Por ello es fácil, insiste Baudrillard, que el mundo ilusorio nos seduzca, como espacio lúdico que se opone al mundo del interés y del poder.

*Las masas oponen su rechazo al sentido y su voluntad de espectáculo al ultimátum del sentido. Desconfían como de la muerte de esa transparencia y de esa voluntad **política**. Olfatean el terror simplificador que está tras la hegemonía ideal del sentido, y reaccionan a su manera, abatiendo todos los discursos articulados hacia una única dimensión irracional y sin fundamento, allí donde los signos pierden su sentido y se agotan en la fascinación: lo espectacular<sup>29</sup>.*

<sup>28</sup> *En este paso a un espacio cuya curvatura ya no es la de lo real, ni la de la verdad, la era de la simulación se abre, pues, con la liquidación de todos los referentes (...). No se trata ya de imitación ni de reiteración, incluso ni de parodia, sino de una suplantación de lo real por los signos de lo real.* Baudrillard, J., *Cultura y simulacro*, Barcelona, Kairós, 1998, pg. 11.

<sup>29</sup> *Ibid.*, pg. 118.

En este mundo del espectáculo, de la seducción, donde el mundo sensorial artificial puede llegar a ser terriblemente confortable, se define la experiencia de la virtualidad artística.

Pero, como señala Gubern, hay algo en la realidad virtual que supera esta cultura del simulacro de la que nos habla Baudrillard, que va más allá de la conversión del mundo en espectáculo.

*La realidad virtual es una ilusión perceptiva que adquiere el estatuto de pseudorrealidad, en el seno de una realidad que queda eclipsada por aquella*<sup>30</sup>.

Se trata, por lo tanto, de una realidad sustitutoria y envolvente, no una mera simulación escapista sino una hiperrealidad con capacidad alucinatoria, en la que el sujeto se halla inmerso. La realidad virtual construye un espacio tridimensional fingido pero tan potente, que es capaz de absorber, de reubicar nuestro cuerpo y nuestra mente.

Algo de esto, llevando esta posibilidad hasta el extremo, se nos muestra en *Matrix*. En esta obra de ficción, la realidad virtual se ha convertido en prisión, en mundo sustitutorio donde cualquier cosa es posible. *Matrix* es un mundo imaginario construido por ordenadores, una simulación interactiva global creada mediante inteligencia artificial, que ha sustituido lo que solemos llamar «realidad». Se constituye así como un sistema envolvente, puesto para ocultar la verdad, y como un sistema de control en el cual se consigue un dominio total sobre nuestra mente.

*Matrix* es un constructo tan perfecto que no podemos pensar en la existencia de un «afuera». Todas las sensaciones que podemos tener, todas las acciones que podemos ejecutar, no son más que impulsos al cerebro mandados por un programa y un deambular por un mundo de imágenes virtuales. Es un sueño del que no podemos despertar, y si no podemos despertar, ¿cómo diferenciar el sueño de la realidad? Si lo que podemos sentir, ver, saborear, si lo que entendemos como real sólo son señales eléctricas interpretadas por nuestro cerebro, ¿qué es lo real?

Este mundo donde la ignorancia es la felicidad, en el que se acepta lo que se ve porque se teme despertar a una «realidad real» traumática y poco deseable, es un aviso para caminantes.

<sup>30</sup> Gubern, R., o.c., pg. 180.

Evidentemente esto, de momento, es sólo ficción, pero nos sitúa ante lo ineludible. Nuestro mundo presente y nuestro mundo futuro están ya irremediabilmente configurados por la presencia de lo virtual. Hasta qué punto habrá de afectarnos, hasta qué punto reconducirá nuestro modo de ser y estar en el mundo no lo sabemos. Como siempre, ante lo desconocido que nos supera podemos sentir temor y la posibilidad de un mundo «sin nosotros» nos resulta terrorífica.

Pero si bien es bueno que nos planteemos las nuevas formas de alineación que pueden surgir de la manos de las nuevas tecnologías<sup>31</sup>, no lo es menos que seamos conscientes de las posibilidades diversas de experiencia y conocimiento que nos abren.

#### CREACIÓN, INTERACCIÓN Y DIFUSIÓN EN UN ENTORNO VIRTUAL

Dentro del mundo del Arte, aunque todavía en el límite de la pura experimentación, las tecnologías electrónicas están ya proporcionando otros modos de construir un universo estético, constituyéndose como verdaderos instrumentos de creación y estableciendo otras formas de interacción para el espectador.

Y esto, ineludiblemente, nos obliga a replantear no sólo la naturaleza del objeto artístico sino a perfilar modos distintos de creación, de recepción, de presentación y difusión de la obra de arte.

A) Desde el punto de vista de la creación, porque el artista puede explotar las enormes posibilidades que ofrecen los nuevos soportes tecnológicos, los cuales hacen posible lo que antes no se podía conseguir con los soportes materiales habituales.

Esto exige en el artista algo más que un cambio en los soportes, exige un cambio de mentalidad. No se trata sólo de una realización infográfica de lo que antes se hacía por otros medios, sino del descubrimiento de un nuevo lenguaje y de una nueva realidad.

Los nuevos sistemas de producción técnica, señala Subirats, *han permitido realizar el ideal estético de una producción artificial de una*

<sup>31</sup> Ver, como ejemplo, en este sentido Virilio, P., *La máquina de la visión*, Madrid, Cátedra 1994 o, del mismo autor, *El cibermundo, la política de lo peor*, Madrid, Cátedra, 1997.

*segunda naturaleza integral a partir de un principio intelectual y autónomo, una segunda realidad ex nihilo definida a partir de un sistema de categorías y signos, o de un algoritmo. Los medios de producción técnica han posibilitado la expansión de estos estímulos, imágenes y realidades virtuales hasta el infinito. La nueva era de la comunicación electrónica se distingue por la pérdida de la dimensión de la experiencia estética y de su unicidad en el espacio y tiempo sociales, y en su otro extremo, por las posibilidades técnicas, en constante progreso, de configurar industrialmente la experiencia humana en la sociedad del espectáculo*<sup>32</sup>.

Estamos, por lo tanto, ante una transformación radical en el sentido de que es una producción artificial que nos sitúa fuera del espacio-tiempo real. En este sentido el ciberespacio no tiene límites, toda experiencia es posible, toda interrelación factible.

De ahí que, como indicaba Subirats, estos nuevos sistemas de producción técnica tengan la capacidad de extender hasta el infinito nuestra capacidad cognitiva, imaginativa y emocional, aunque siempre esté el riesgo de quedar «atrapados» en lo ilusorio, en lo puramente espectacular, que podría acabar en una liquidación de la memoria tanto individual como colectiva.

Pero lo que es ineludible es que queda abierta una nueva vía de esteticidad, caracterizada por tener un soporte matemático, por operar con luz e información, que nos obliga a replantear el problema del soporte, hasta ahora físico, de la obra de arte.

Como señala Jiménez, no se trataría tanto de una «desmaterialización» de la obra de arte cuanto de la aparición de nuevas formas de materialidad, caracterizadas por su carácter cambiante frente a la perdurabilidad propia de los géneros tradicionales<sup>33</sup>.

Por otro lado las nuevas tecnologías hacen posible la integración de géneros en una única construcción multimedia, que obligaría a revisar los sistemas tradicionales de las artes.

<sup>32</sup> Subirats, E., *Linterna mágica*, o.c., pg. 195-196.

<sup>33</sup> *Es cierto que las imágenes generadas en el ordenador no tienen una realidad física, pero no creo que se pueda afirmar que son «inmateriales». Son más bien formas nuevas de materialidad. Son entidades numéricas, computacionales, pero, por ello mismo, materiales, en el mismo sentido en que lo son las operaciones del cerebro humano.* Jiménez, J., *Teoría del arte*, Madrid, Tecnos/Alianza, 2002, pg. 222.

*El nuevo **status** de la imagen digital va más allá de la «colaboración» de los géneros tradicionales. Abre la vía para una convergencia profunda, para una fusión de los distintos soportes sensibles o «lenguajes»: palabra, forma visual, sonido, sobre cuya analogía y diferencia se funda la tradición artística de Occidente<sup>34</sup>.*

Esta imagen multidimensional abre para el Arte un mundo ilimitado de sentido, un mundo nuevo que hace posible otras experiencias sensoriales. Este abanico de posibilidades que abren las tecnologías electrónicas, suponen, evidentemente, un reto para la acción creativa.

En primer lugar, es lógico que aparezcan dificultades técnicas nuevas, ya que es preciso saber emplear los nuevos medios (esto hace minoritario el arte virtual). Pero en segundo lugar es necesario responder al reto que supone pasar de un procedimiento de comunicación de la información, al empleo expresivo y estético de esa información en los nuevos soportes de comunicación.

Este esfuerzo ha tenido como resultado nuevas formas artísticas, como el video interactivo, el *computer art* (arte hecho por ordenador), el *net art* (arte específicamente producido para la red) o las exposiciones virtuales (que utilizan la red como medio de presentación de los productos artísticos), que se han incorporado al entorno cultural más o menos habitual.

Las nuevas técnicas permiten construir una relación entre el espectador y la obra que es distinta a la anterior, porque la obra no sólo permanece para ser contemplada, sino que el artista puede establecer también la plástica de esa relación. Mediante sensores puede recibirse información sobre el movimiento y las reacciones del espectador, un programa puede entonces incorporar esos datos y establecer una respuesta a través de unos efectores. La tarea del artista es, pues, no sólo prever las diferentes situaciones sino construir un programa que permita reaccionar ante ellas.

El artista define el ámbito de acción, determina el grado de interactividad y el número de respuestas posibles a las acciones de los usuarios, a la vez que las provoca en un entorno que es relativamente azaroso. Tiene que provocar al espectador porque, de su mayor o menor imaginación, dependerá el interés final de la creación.

<sup>34</sup> Ibidem.



B) Como consecuencia de lo anterior, para el espectador, el arte virtual ofrece una dimensión más dinámica y participativa, desde el punto de vista lúdico, que le permite conquistar nuevos espacios. El espectador puede transitar, habitar, ocupar activamente el espacio de la obra.

El arte virtual permite una nueva forma de interacción del público con la obra. Que el espectador quede involucrado de una forma activa en la obra no es nada nuevo. Ya en los años sesenta los *happenings* desafiaban al público a integrarse en la obra. Pero lo que sí es nuevo ahora es que ésta reacciona al público.

Que el espectador sea quien «complete» la obra gracias a su mirada, a su interpretación, porque, como señala Umberto Eco, la obra es *opera aperta*<sup>35</sup>, es algo que ya sabíamos. Pero en el caso del arte virtual el espectador cobra un especial protagonismo al tener capacidad de interactuar con ella e incluso de reconfigurarla creando una obra diferente.

La realidad virtual sustituye la contemplación pasiva tradicional por la participación en tiempo real, que puede ser una pluripartición heterogénea, en el caso de la realidad virtual compartida, lo que destruye el concepto de «público unificado» y plantea nuevos problemas teóricos.

*En este sentido, señala Gubern, es problemática la aportación de la realidad virtual a las artes tradicionales del espectáculo, pues la contemplación aparece reemplazada por la acción (o pseudoacción) del sujeto espectador (operador) y la narración es sustituida por la iniciativa personal, en la que el impacto de la sensorialidad eclipsa la estructura lógica o el relato articulado*<sup>36</sup>.

La percepción del espectador ha tenido siempre un carácter activo, que ha hecho posible la interacción con la obra, pero lo nuevo en este caso es que ahora es posible una intervención física. El especta-

<sup>35</sup> *En tal sentido, pues, una obra de arte, forma cerrada y completa en su perfección de organismo perfectamente calibrado, es asimismo abierta, posibilidad de ser interpretada de mil modos diversos sin que su irreproducible singularidad resulte por ello alterada. Todo goce es así una interpretación y una ejecución, puesto que en todo goce la obra revive en una perspectiva original.* Eco, U., *Obra abierta*, Barcelona, Ariel, 1979.

<sup>36</sup> Gubern, R., o.c., pg. 171.

dor forma, como nunca, parte de una obra. No es sólo que participe en la obra sino que puede configurarla interactuando con ella<sup>37</sup>.

Es más, en gran parte de las obras virtuales se espera que la obra haga algo. Es lo que normalmente se entiende por arte reactivo, donde la obra reacciona ante la presencia o la acción del espectador. Los sensores «ven», «oyen», «sienten» al público; los efectores dan una respuesta según lo programado a las diferentes opciones de intervención del espectador (una programación que, como ya sabemos, tendrá respuestas más o menos abiertas, más o menos aleatorias).

Por lo tanto, son los propios autores los que demandan la intervención de los receptores y plantean la obra con este carácter interactivo e inacabado. Frente a la idea de un espectador fundamentalmente receptor, se propicia la idea de un sujeto activo, dispuesto a intervenir en la realización de una obra que se plantea sólo como un punto de partida, como el comienzo de un proceso ilimitado de sentido. Así pues, la obra se presenta como una propuesta que será investigada, puesta en acción y modificada de modo diferente por los distintos sujetos, que irán tejiendo los posibles significados que irán constituyendo la obra misma.

Esto supone que una nueva barrera ha sido superada. No sólo que la obra puede ser interpretada, completada, sino que está hecha para ser reinventada, lo cual lleva a una reelaboración del concepto de obra como objeto inalterable. Esto conlleva no sólo que no es posible mantener la idea de que los procesos de creación y recepción son diferentes y consecutivos, sino que se difumina la especificidad de ambos roles.

El espectador de la obra virtual se convierte así en actor que, a través del desarrollo de su representación, llena el espacio de incertidumbre y de azar que hay en ella.

C) Desde el punto de vista de la presentación y difusión de la obra, también hay diferencias. Dada la dificultad del montaje, de la exigencia de unos soportes electrónicos determinados, es difícil que el arte virtual entre en los circuitos habituales de exhibición del Arte (museos, galerías, etc.).

<sup>37</sup> *El término interacción da al espectador un rol determinante. Ahora el artista se esfuerza en provocar cambios recíprocos entre las obras y el espectador, lo cual es posible gracias a los recientes sistemas tecnológicos que crean una situación en la que la obra de arte reacciona (o responde) a las acciones (o cuestiones) del utilizador/espectador.* Popper, F., *L'art à l'âge électronique*, Paris, Hazan, 1993, pg. 8.

Normalmente su presentación exige entornos especialmente seleccionados, ya sean entornos habituales (de hecho se han utilizado lugares públicos, como estaciones de Metro o tren), o especialmente adaptados para el caso (contenedores dedicados precisamente a este tipo de Arte).

Esto hace también que su difusión se logre a través de exposiciones temporales más que de carácter permanente, y que se den a conocer mediante ferias y festivales dirigidos especialmente a este modo de creación (*Ars electronical festivals*, Alemania; *Arts futura*, España; o *Imagina*, Montecarlo).

Precisamente sus soportes y su concepción convierten al arte virtual en una expresión concebida con muy poco criterio elitista o minoritario, orientándose a una proyección más espectacular.

Pero naturalmente, el nuevo espacio mediático no sólo ofrece posibilidades de realización de la obra que son diferentes, al tratarse de un espacio en el que se produce, emite y se difunde información, tanto escrita como audiovisual, estos nuevos canales abren posibilidades completamente nuevas de exhibición del arte.

Como señala Bill Viola, *el aspecto más significativo (...) consiste en el hecho de que las imágenes electrónicas existen en todas partes simultáneamente y puede disponerse de ellas en cualquier momento. Hoy puede transmitirse por satélite a todos los rincones del mundo (...). Surge un espacio sin límites visibles, precisamente el tipo de espacio que hasta ahora hemos llamado mental. El espacio sin continente es un mundo mental de pensamientos e imágenes*<sup>38</sup>.

Está claro que lo que todos tenemos más presente es la difusión de imágenes a través de redes telemáticas (como Internet). Se calcula en más de 3.000 millones el número de ordenadores conectados a la red de Internet, pero si a eso se suma la porosidad del propio sistema, la introducción de una imagen en la red puede suponer, en potencia, una audiencia global, planetaria. Al poco tiempo de incorporarse la información en la red, ésta resulta disponible sin importar el tiempo, la distancia, ni tampoco ninguna limitación de aforo. De este modo, la obra virtual puede ser contemplada y disfrutada por cualquiera, en cualquier lugar del mundo. Pero, con las galerías virtuales, la obra de arte tradicional también ha saltado a la red.

<sup>38</sup> Viola, B., 'The Sound of One Line Scanning' en Lander, D. y Lexier, M., eds., *Sound by Artist*, Toronto, 1988.

No obstante, atendiendo a un aspecto menos obvio, lo que las tecnologías electrónicas propician, con respecto al cambio en la difusión del Arte, tiene que ver, sobre todo, con el cambio en la propia noción de lo que sea contemplar el Arte, es decir, con un cambio de los ámbitos (y de las posibilidades que éstos ofrecen) de comunicación artística.

Una vez que el Arte se hace público, esto es, una vez que el Arte se hace para que se disfrute no en ámbitos privados sino públicos, la forma habitual de exhibición ha sido el Museo y la exposición. Y está claro: la forma en que se hace el Arte está fuertemente influida por los medios a través de los cuales se contempla y se disfruta el Arte. Con la emancipación del Arte del ámbito de lo privado, y con la creación de espacios públicos de exhibición, el Arte sufre un cambio en su concepto. Pero cuando la forma de que sea público ese espacio es que sea un espacio mediático, la noción de Museo (y con ella la noción de exhibición artística) no puede sino cambiar también.

Si el concepto de objeto artístico, su materialidad física e inalterabilidad, han debido de ser revisados, evidentemente esto obliga, como contrapartida, a poner en tela de juicio la noción de Museo entendido como contenedor de objetos.

La consideración del objeto artístico como unidad informacional, el desarrollo de las posibilidades estéticas que ofrecen los nuevos soportes electrónicos y digitales, obligarán al espacio expositivo a convertirse más en un lugar de transmisión y de producción de información que en un puro lugar de tránsito para la contemplación.

En tal sentido la función museística también ha sufrido un cambio, mejor dicho, un doble cambio:

En primer lugar habría que hablar de la ampliación virtual del museo tradicional, es decir, lo que se produce cuando el contenido del museo se puede transmitir infográficamente.

Tal es el caso de la posibilidad de visitar (a través de Internet) cualquier espacio expositivo. El visitante virtual puede conocer así el propio museo y su contenido, pero también obtener ofertas de itinerarios, información general y específica sobre las obras que exhibe, etc.

En general, la oferta multimedia permite, sin más que contar con un CD Room, visitar un espacio museístico, obtener detalles de las obras y, al tiempo, información sobre éstas y su autor, e incluso contemplarlas en los entornos originales en que fueron creadas.

Por supuesto que nada de todo esto sustituye a la experiencia que puede proporcionar la relación con la obra original. La simulación electrónica de la imagen no puede sustituir a la obra misma, ni tampoco a lo que se siente ante ella, pero sí abre otras posibilidades a la experiencia del Arte.

En segundo lugar, junto a la virtualización museística, está la aparición de museos y de espacios expositivos en general, especialmente pensadas para el arte virtual, es decir, el museo cibernético.

Esta nueva forma de museo recoge un fondo de obras realizadas sobre soporte electrónico, entre las cuales el visitante puede escoger para interactuar con ellas. Por lo tanto no se trata tanto de un contenedor sino de un espacio abierto a la acción del espectador que, poniéndolas en acción, puede transformar la obra existente en una obra diferente .

Es más, sin llegar a esta especialización extrema de espacios expositivos exclusivos para obras de arte de carácter electrónico y cibernético, hemos asistido a una transformación de aquellos, dado que la experiencia contemporánea de creación es cada vez más una experiencia de lo virtual.

Las realizaciones de la arquitectura postmoderna o del llamado clasicismo moderno, han puesto de manifiesto que el espacio habitable es cada vez más un entorno ficcional, un espacio del simulacro y del espectáculo, donde se desarrolla una existencia cada vez más apariencial.

Asimismo la aparición de fenómenos como el de la instalación, que consiste en una construcción globalizadora de carácter híbrido donde se entrecruzan distintos discursos artísticos, ha obligado a crear nuevos espacios de presentación. Su naturaleza escenográfica, como lugar de acción y de intercambio, como entorno que se construye a partir de las posibles relaciones significativas que pueden establecer el espectador/creador, suponen una nueva posibilidad de habitar y transformar el espacio artístico.

De todo ello se puede inferir que nuestra cultura y, más en concreto, el mundo del Arte, es un entorno interactivo. El mestizaje de los distintos soportes sensibles, integrados con las tecnologías electrónicas, está dando lugar a obras multidimensionales que se constituyen como nuevas unidades de representación y significación.

*En un momento como el actual, dice Jiménez, en el que el desarrollo de los nuevos soportes electrónicos y cibernéticos permite establecer una línea de rearticulación de palabras, formas visuales y sonidos, entramos en un nuevo territorio, aún casi virgen, de plasmación del hacer artístico.*

*Hasta el punto de que el futuro del arte avanza, de manera cada vez más definida, hacia procedimientos de expresión multidimensional o multimedia. Pero en ellos la máquina digital, con su ductilidad y fuerza proyectiva, actúa no ya como «corte» o sustituto, sino como prolongación de la mente y del cuerpo humano<sup>39</sup>.*

De este modo, podemos entender la virtualidad real como algo que ha complicado nuestra forma de percibir y de pensar, ya que logra que en la experiencia perceptiva pueda adelgazarse, incluso eliminarse, la divisoria entre lo real y lo virtual.

Vivimos un mundo virtual. Pero instalarse en él no significa vivir un engaño sino asumir que nuestro mundo, nuestro entorno, nuestra vida, son un constructo simbólico. En realidad lo que ha cambiado son los modos y los medios para construirlo

<sup>39</sup> Jiménez, o.c. pg. 247.