

BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
MAESTRÍA EN ESTÉTICA Y ARTE

**EL SENTIDO POSTMODERNO DE LA CATEGORÍA ESTÉTICA DEL SIMULACRO Y SU
EXPRESIÓN EN EL ARTE DE LOS NUEVOS MEDIOS**

Presenta: Lic. Gladys Daysi Nápoles García



Asesor de Tesis:

Dr. Víctor Gerardo Rivas López

Lectores:

Dra. Amanda Rosa Pérez Morales

Dra. Ma. Emilia Ismael Simental

Dr. Alberto López Cuenca

Puebla, Pue., Abril de 2024

A la instancia singular del discurso y su complicidad empírica con el mundo real y simulado...

Índice

<i>Introducción</i>	4
<i>Capítulo I. Los tres órdenes del simulacro</i>	12
I.I <i>Génesis: falsificación</i>	14
I.II <i>Fundamento técnico: producción y reproducción</i>	24
I.II.I <i>Simulación en el arte</i>	27
<i>Capítulo II. Una revisión crítica sobre el simulacro en su nexa con el arte neomedial</i>	35
II.I <i>Premisas del arte neomedial. Tránsito de la mediatización a la artificación</i>	36
II.II <i>El arte neomedial como un concepto (in) definido</i>	47
II.III <i>Simulación visual e informática</i>	66
<i>Capítulo III. La condición “post” del simulacro</i>	84
III.I <i>La lógica cultural “postmoderna” como dimensión sociohistórica de los simulacros</i>	85
III. II <i>El “fin del arte” y la alternativa estética entre lo “numérico” y lo “sintáctico”</i>	95
<i>Conclusiones</i>	104
<i>Bibliografía citada</i>	116
<i>Bibliografía consultada</i>	117

Introducción

En las últimas décadas, la Estética y la Teoría del Arte han estado inmersas en una crisis epistemológica que se ha ido acentuando con la incorporación de las tecnologías digitales en las prácticas artísticas. De manera que se han modificado no solamente los discursos con fundamento en la continua innovación técnica y la inserción de estudios de la ciencia y la tecnología, sino también los procesos en que se manifiesta lo que entendemos por arte, dígase con esto; producción, circulación, acceso, etc.

El nuevo estatus (digital) de la imagen y su integración en el mundo de la experiencia virtualiza el cuerpo físico y corporeiza la imagen. Esto como resultado de la proliferación de medios y entornos mediáticos que aprehenden y actualizan formas de la sensibilidad (valores estéticos y capacidad de percepción sensorial) históricamente determinadas. Producto de la Revolución Industrial del siglo XVIII y su impronta en el arte moderno; de la nueva organización de la producción con base en la estandarización y la secuencialidad en el siglo XIX; y de la evolución de la fotografía, el cine, la TV,¹ el video y el incremento de las TIC² en el siglo XX, se hace notoria la variabilidad de esas “formas”.

El entrelazamiento arte, ciencia y tecnología deriva en una comprensión más amplia del mundo, a razón de que la realidad puede considerarse resultado de un acto creativo, haciendo parte de un proceso estético. El simulacro, en consecuencia, es un modo de realización de lo real (como productor de una realidad otra), un modo alternativo de percepción de los objetos que de la ilusión y de la realidad del mundo transitó al “vértigo de los modelos”.³ Entendiendo los modelos como estructuras que se auto perciben originales y de las cuales derivan procesos de reproducción/ simulación, en tanto son prototipos maquínicos que sustituyen a lo real como sustancia referencial.

Simulacro, también es un concepto que designa un tipo particular de imagen que responde a ciertos estadios de falsificación, producción y simulación. No todas las imágenes constituyen simulacros, pues estos no se consideran representaciones auténticas o auráticas en el arte, en tanto falsas copias o desemejantes al original; incluso autodeterminándose como

¹ Televisión.

² Tecnologías de la información y las comunicaciones.

³ Cfr. J. Baudrillard, *La simulación en el arte*, pp. 19-20.

modelos de simulación, los simulacros están sujetos a la reproducción o a la productibilidad ilimitada en función de elementos o datos modélicos ya informatizados.

De otra parte, el simulacro responde a condiciones espaciotemporales de sincronización y coherencia con el espacio real. Puede referirse a la ilusión de espacialidad creada en tiempo real. Como parte de un escenario en línea o virtual-artificial se distingue como espacio de acción y desmaterialización de lo real. Y a su vez se manifiesta como un entorno que expresa diversos niveles de experiencia de acuerdo con los medios de los que se sirve y con el grado de estimulación del sensorio humano.

La presente investigación es una tentativa por ahondar en cómo se expresa la categoría estética del simulacro en el arte de los nuevos medios. En este sentido, es necesario considerar, desde una perspectiva crítica, las dinámicas culturales a las que responde la evolución histórica de dicha categoría tomando como guía los órdenes establecidos por Jean Baudrillard. Por su parte, “nuevos medios” no solo es una categoría tecnológica, es el recurso para un lenguaje y estructura metamórfica que han devenido postmediales debido a los procesos de mediatización e informatización de la sociedad.

El estado postmedial y el arte de los nuevos medios no se excluyen entre sí o son nociones opuestas, sino que indagan en la relación que los “nuevos medios” tienen respecto a los medios en un estatus precedente (medial que remite a formas de la comunicación no tan nuevas) y respecto a formas tradicionales del arte (pintura, escultura, arquitectura). La condición postmedial no pretende ejecutar una teoría de medios, más bien se concentra en el análisis acerca del uso artístico que a estos se les da, en la equivalencia de ellos por sus valores estético-artísticos, y en la combinatoria epistemológica y artística de las singularidades que cada medio posee. El arte de los nuevos medios denota y hace parte de la situación presente de la praxis artística, y esta es, una situación postmedial. Entonces será inevitable la pregunta acerca de la condición “post” del simulacro. La aproximación a la práctica artística novomediática plantea así una extensión del concepto, y establece los márgenes de la investigación.

Los objetivos fijados para abordar nuestro objeto de estudio responden a una estructura que busca indagar en el contexto de producción de los simulacros para determinar

sus rasgos esenciales y cambiantes, y su expresión como categoría estética. Luego, se profundizará en las nociones de “nuevos medios” y “arte de los nuevos medios” estrechamente vinculadas, estableciendo las premisas de la simulación informática y su sentido estético-artificador. Pese a que esta tesis no trabaja directamente con obras de arte y artistas neomediales, si tiene la finalidad de estimar la dimensión estética del simulacro en la práctica artística neomedial tomando como referencia la teoría elaborada por filósofos, curadores, estetas, diseñadores, artistas, historiadores del arte, etc. Y para concluir, aunque será notable durante toda la investigación se profundizará en el sentido cultural y social que tiene el simulacro, exacerbado en el marco de la llamada era postmoderna. Con estas pautas me propongo:

- Definir los presupuestos teóricos de la categoría estética “simulacro”.
- Fundamentar teóricamente el devenir de los “nuevos medios” a medios artísticos, especialmente bajo la condicionante postmedial.
- Analizar las expresiones del simulacro como categoría estética en el arte de los nuevos medios.
- Analizar el estado de cultura postmoderno como antesala de la sensibilidad novomediática.
- Valorar la categoría estética del simulacro como parte de la lógica cultural postmoderna.
- Fundamentar el concepto de simulacro hacia lo social y cultural.

El Capítulo I. *Los tres órdenes del simulacro* plantea un análisis de esta categoría, desde una perspectiva filosófica a una perspectiva estético-artística. En función de esta labor analítica me he apoyado en los puntos de vista del filósofo Gilles Deleuze y del sociólogo, también filósofo, Jean Baudrillard, ambos en la línea del pensamiento francés contemporáneo. Especialmente tomando como referencia dos textos: *Lógica del sentido* de la autoría de G. Deleuze y *El intercambio simbólico y la muerte* escrito por J. Baudrillard, para identificar la génesis del simulacro y su evolución en correspondencia con instantes particulares de la historia occidental. Más aun porque estos pensadores pertenecen a la misma línea de pensamiento francés contemporáneo y porque, aunque no coinciden en cuanto a la temporalidad del simulacro, ambos refieren a la falsificación como un rasgo que le distingue. Estas observaciones, pese a que tienen su razón de ser en la lógica discursiva de G. Deleuze y J. Baudrillard son incluidas aquí con un ánimo de cuestionar la genética de la categoría

simulacro que mutará en otras formas hasta la actualidad como parte de la simulación informática. Algo semejante ocurre con el fundamento de dicha categoría que hoy parece estar anclado a un panorama tecnologizado que ha transitado de los *mass-media* a lo postmedial, pero que al ser redirigido a la etapa premoderna expresa la experiencia de las relaciones que tenemos con la realidad.

La selección de los textos utilizados en este primer capítulo responde a un criterio histórico-lógico, no solo por la secuencia de las publicaciones base ya citadas en el párrafo anterior, puestas en circulación a partir de los años 1969 y 1976 indistintamente, sino también por la línea de tiempo que al interior de estos relatos se expone. Aunque en el caso de Jean Baudrillard por su énfasis en los matices contextuales y de contenido del simulacro, adjunto a la orientación estético-artística que tiene esta investigación se agregarán y consultarán otros libros y ensayos de su autoría que sustentan ese aspecto particular de la categoría simulacro como son: *Cultura y simulacro* (1978), *Pantalla total* (1997), *La simulación en el arte* (1994), *La ilusión y la desilusión estéticas* (1994), *El complot del arte* (1996) y *Duelo* (1997).⁴

Estos autores, desde sus conocimientos situados, concuerdan en afirmar la polémica relación del simulacro con el “modelo”, aunque estos conceptos en cada caso varían de significación. G. Deleuze asocia el modelo a la Idea platónica, a una esencialidad original y originaria de la que derivan las apariencias y las copias; mientras que J. Baudrillard determina que los modelos son una especie de prototipo regulador, operativo o maquínico, relativos a la existencia de origen; pero sin ser precedidos por lo real o incluso sin ser configurados a partir de un acto mimético-imaginativo sobre el referente real, como efecto de una síntesis programática ejecutada tecnológicamente por ordenador.⁵ Sin embargo, tanto para G. Deleuze con la inversión del platonismo, como para J. Baudrillard con la transición de un orden a otro en el desarrollo del simulacro, este se autodetermina como modelo; es decir, como original que no solo se distingue de la realidad concreto-sensible, sino que llega a

⁴ Los años expuestos aquí son los correspondientes a las publicaciones originales o a la fecha en que algunas de estas fueron dictadas como conferencia para mantener cierta cronología, no necesariamente se corresponden con las ediciones empleadas en esta investigación.

⁵ Cfr. Jean Baudrillard, *Cultura y simulacro*, pp. 5-8.

sustituirla. La determinación de los modelos, en este sentido, expresa la precesión de los simulacros a los acontecimientos constituidos ellos mismos como sustancia referencial.

Con sus diferentes enfoques; el de la filosofía antigua griega en el caso de G. Deleuze y moderna-contemporánea, en el caso de J. Baudrillard, estos aciertan en reconocer que los simulacros mutan de forma y que los opuestos intercambian sus campos de acción, el sujeto se vuelve objeto⁶ y este a su vez recupera su poder gracias a los medios.⁷ Consideremos ahora que para G. Deleuze el simulacro aparece en su estudio acerca de la condición paradójica del sentido, para el que se vale mayormente de la filosofía y el psicoanálisis a tono con el balance literario que hace del sentido y el sinsentido en la obra del escritor británico conocido por su seudónimo; Lewis Carroll.

En cambio J. Baudrillard ubica el simulacro en una escena económica capitalista, industrializada, de consumo, de domesticación y montaje por los medios de comunicación de masas que se resiste a dar cuentas de la pérdida de objetividad de los hechos. Esto, por un lado, por otro, el mundo del arte ha entrado en una crisis por su mercantilización, reproductibilidad ilimitada y estetización; fenómenos que han banalizado, reciclado y mimetizado las antiguas formas, prácticas y estilos artísticos. Aunque J. Baudrillard no se declara un especialista en el área se interesa por el destino del arte en un contexto de simulación absoluta que ya no es el de producción de la cultura sino de su hiperrealización, de exceso de valores estéticos y de la transcripción del mundo como producto cultural. Este es el momento de lo que el propio autor denomina “transestética”.

Este acápite trata entonces un acercamiento a la categoría estética del simulacro que atraviesa varias fases como la falsificación, la producción y la reproducción. Razón por la que el capítulo se divide en dos epígrafes: I.I *Génesis: falsificación*; **Error! Marcador no definido.** y I.II *Fundamento técnico: producción y reproducción* en los que se desarrollarán esas fases. Además, se incorpora un subepígrafe titulado I.II.I *Simulación en el arte* que contendrá la explicación ofrecida por J. Baudrillard acerca del simulacro respecto a la desaparición del arte y la pérdida de la ilusión estética.

⁶ Cfr. J. Baudrillard, *La ilusión y la desilusión estéticas*, p. 36. Aun cuando esta intercambiabilidad es anunciada por J. Baudrillard en varios de sus textos, en esta conferencia en particular, él apunta que para Deleuze este es el comienzo de todo.

⁷ Cfr. *Ibidem*, p. 32.

El Capítulo II. *Una revisión crítica sobre el simulacro en su nexa con el arte neomedial* servirá para analizar el devenir de los medios tecnológicos como medios artísticos sujetos no exclusivamente al desarrollo de la técnica, sino a las transformaciones que afectan la existencia humana individual y colectivamente. Aquí se traerá a colación la delgada línea entre “viejos” y “nuevos medios”, poniendo en duda la naturaleza innovadora de estos últimos. En correspondencia con lo que se manifestarán posturas escépticas y optimistas.

Además, se comprobará cómo las estructuras mediales persisten en modos “tradicionales” del arte (en especial de fines de la modernidad) al mismo tiempo que se establecen como nuevas formas artísticas. Para esta labor se atenderán los criterios de Lev Manovich, José Luis Brea, Mark B. N. Hansen, Oliver Grau, Peter Weibel, Christiane Paul, Mark Tribe y Reena Jana, en textos como: *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital, La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales, El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural, New Philosophy for New Media, Media Art Histories, La condición postmedia* y, *Arte y nuevas tecnologías*.

En una segunda etapa, será observable la indefinición del arte de los nuevos medios en relación con su temporalidad efímera; por los estados de obsolescencia, remediación y actualización de los *media*. Tanto como por las disímiles intersecciones de este tipo de arte con otros saberes y por la proliferación de canales en que se gestiona. En vista de que potencia un escenario de resistencia y emancipación masiva, de consenso y disenso.

Los medios son correlativos a formas de experiencia del mundo y de percepción sensorial. Como vías de representación en principio visual y audiovisual progresan a la apreciación háptica, multisensorial y sinestésica de los espacios y los objetos. A este fenómeno contribuye la digitalización como factor clave, es decir, los medios como información computable.

En una tercera etapa, se efectuará un registro de los tipos de simulacro que proliferan como resultado de la simulación informática. Ejemplo de ello son: la RV,⁸ la RV cargada, la RV sin trabas, la RV pasiva, la RV interactiva, la realidad artificial, la realidad mixta y la

⁸ Realidad virtual; término popularizado por el informático, compositor musical y escritor estadounidense Jaron Lanier en la década de los ochenta.

realidad aumentada. Para esto me apoyaré en los análisis de algunos de los autores anteriormente mencionados que revisan algunas estrategias o rasgos de la simulación que se han ido readaptando a los contextos actuales del arte, y sumaré las intervenciones en el tema de Edward A. Shanken, Myron W. Krueger, Simón M. Fiz y Erkki Huhtamo. Por lo que se añadirán dos fuentes bibliográficas más; *Artificial Reality II e Inventar el futuro: Arte, Electricidad, Nuevos Medios*.

Quedan dispuestos según esta lógica, tres epígrafes bajo los títulos: II.I *Premisas del arte neomedial. Tránsito de la mediatización a la artificación*, II.II *El arte neomedial como un concepto (in) definido* y II.III *Simulación visual e informática*. Todos ellos constituyen el núcleo más importante de la investigación ya que abarca la compleja relación entre el simulacro, el arte neomedial y el sentido postmoderno de estas categorías en la práctica artística; por lo que resulta el capítulo más extenso en comparación con los otros dos capítulos propuestos.

Una vez definidas las categorías esenciales de esta investigación; simulacro y arte de los nuevos medios, y desplegadas las conexiones dadas entre ellas propongo un tercer Capítulo titulado *La condición “post” del simulacro*, dividido en dos cuestiones fundamentales: *La lógica cultural “postmoderna” como dimensión sociohistórica de los simulacros* y, *El “fin del arte” y la alternativa estética entre lo “numérico” y lo “sintáctico”*. Un espacio de reflexión y profundización acerca de la simulación como “fin” y como destino consumado del arte que a lo largo de la tesis se torna más explícito. Debate que reforzará la hipótesis de que el simulacro entendido como categoría estética se expresa en el arte de los nuevos medios como parte de una lógica cultural postmoderna, postartística y actualmente postmedial.

Las perspectivas de interés en esta sección final correrán por cuenta del filósofo francés J.F. Lyotard, del académico en literatura Christopher Butler, del filósofo norteamericano Arthur Coleman Danto y del teórico del arte español Simón Marchán Fiz. Cuyos enfoques serán retomados de obras como *La condición posmoderna. Informe sobre el saber, Posmodernism. A very short introduction, Después del fin del arte. El arte contemporáneo y el linde de la historia* y *Del arte objetual al arte concepto. Epílogo sobre la sensibilidad «postmoderna»*.

Todos estos autores coinciden en el afán de conceptualizar la postmodernidad desde distintos ángulos; el fin de los grandes relatos de la historia, el “fin” del arte moderno, el surgimiento de un nuevo ambiente de ideas acompañado de una nueva sensibilidad y las gramáticas alternativas del arte sintáctico-numéricas.

Es necesario puntualizar que en esta investigación se emplean múltiples enfoques para poder definir con una mayor exactitud las categorías implícitas. La selección de los textos tiene que ver con la referencia a las fuentes teóricas de partida, fuentes teóricas compartidas y temáticas que se reiteran, complementan o son presentadas por unos y cabalmente argumentadas por otros (carácter resolutivo de las problemáticas planteadas).

Considero que los objetivos que persigue la investigación, así como la hipótesis que plantea, si bien abordan de forma exploratoria un fenómeno en proceso y crecimiento, constituye un paso más hacia la visibilidad y posicionamiento del simulacro como categoría estética del arte de los nuevos medios bajo la condicionante postmedial, y de la postmodernidad como escenario propicio para el establecimiento de la sensibilidad novomediática y de la simulación informática. Mientras tanto se ofrece como un importante estudio cualitativo, exploratorio, descriptivo y compilatorio para futuras líneas de trabajo.

La novedad de esta propuesta de investigación radica en que el simulacro se analizará en función de un arte que se modifica constantemente, lo que hace que la simulación como estética representacional y como parte de la estética digital adquiera nuevos matices. En esa dirección esta tesis; correlaciona dos visiones acerca del origen del concepto, integra un concepto filosófico como parte de una práctica artística, sistematiza los conocimientos acerca de categorías filosóficas, estético-artísticas y tecnologizadas versátiles, fundamenta y problematiza en la medida que aúna voces especializadas de varios teóricos provenientes de diferentes ramas/posturas frente al arte, y actualiza la genealogía del concepto simulacro trazada por J. Baudrillard.

Capítulo I. Los tres órdenes del simulacro

“El arte está hecho para seguir siendo ilusión; si entra en el dominio de la realidad, estamos perdidos”.

(Jean Baudrillard, *La simulación en el arte*, 1994)

El simulacro en tanto categoría estético-filosófica tiene sus orígenes en la cultura griega antigua, pero ha sido sistematizada en la modernidad, debido a que a partir de este período se empiezan a gestar las condiciones para la hiperrealización de la realidad artístico-cultural. La dinámica productiva y de consumo capitalista, así como procesos más contemporáneos de estetización,⁹ globalización, hibridación de conocimientos, y la tendencia a explorar al sujeto estético (como portador de valores transferibles al arte o agente de percepción en cualquier escenario) trastocan el rol del objeto como opuesto suyo. La función activa, protagónica y la “perfecta” realización del sujeto en el universo simulado, dadas ciertas distancias entre este y la realidad, y la pérdida de la distinción hombre-máquina le hacen devenir objeto.¹⁰

Asimismo, tal y como se sugiere en gran parte de la obra de Jean Baudrillard, como base del concepto se manifiesta la indeterminabilidad del objeto en su sustancialidad concreto-sensible y, la descentralidad del sujeto, consecuencia de su transfiguración. Es decir, que lo real no se concibe como un hecho dado, sino como una construcción subjetiva, material, social que con el empleo de medios tecnológicos en la vida cotidiana se produce ilimitadamente adquiriendo un carácter abstracto, dialéctico y creativo. En paralelo, siguiendo los giros que describe la Historia de la filosofía, el sujeto moderno dotado de razón ordenadora se convirtió en un sujeto dominado por sus pasiones y voluntad, sumado a que la representación del mundo ya no proviene de un individuo (o sujeto centro) sino de varios.

⁹Cfr. José Luis Brea, *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*, pp. 92-94. Es una condición propia de la sociedad contemporánea, que toma en cuenta la influencia activa de los medios —en expansión— de difusión de información y de la propaganda comercial sobre los modos de experiencia, incidiendo directamente en el sentido específico del arte que se pierde cuando desaparece la separación entre el universo artístico y la existencia.

¹⁰ Cfr. Jean Baudrillard, *Pantalla total*, pp. 203-207.

Esto no quiere decir que la representación del mundo sea resultado del voluntarismo, sino que ella no se limita a un plano lógico racional, pues se extiende a un plano estético-pragmático, de percepción y acción, lo que deriva en una realidad plural y múltiple que escapa al control y el dominio de la razón. La representación de lo real se convierte en una estructura no necesariamente comprensible y puramente mental, sino potencial y sensible.

Con la reorientación y la apertura de las artes hacia otras formas de hacer y hacia otros ámbitos de la experiencia tras la influencia vanguardista, la metodología de las sociedades de consumo y las transformaciones del entorno mediático hasta la digitalización, la noción de simulacro diversifica todavía hoy sus modos de expresión.

En lo que sigue, una revisión teórica acerca de la noción de “simulacro” y su evolución histórica, viabiliza la recopilación de algunas de sus características esenciales las cuales se hacen patentes en la práctica artística neomedial que se sirve de este recurso en la aprehensión de la realidad empírica. El análisis establecido en “órdenes” o fases del simulacro, tomando como cimiento el pensamiento griego antiguo, no solo atiende a la lógica de los acontecimientos, sino que se corresponde con la intención de que previo a la industria y tecnología modernas ya se manifiestan efectos de simulación. Además, Jean Baudrillard reconoce en su texto el *Intercambio simbólico y la muerte* que cada uno de los órdenes se somete al orden precedente,¹¹ aun cuando el autor no orienta su reflexión al pensamiento antiguo.

La selección de autores en este primer apartado —a excepción del filósofo francés Gilles Deleuze, quien realizó su aporte a la historiografía del concepto de simulacro— se enfocará en los criterios y las referencias aportadas por el sociólogo y filósofo francés Jean Baudrillard en la dirección propuesta, quien asumió de manera significativa el estudio y teorización del simulacro. Es el caso de Walter Benjamin, crítico y filósofo alemán interesado en la consistencia del arte sobre la cual inciden la reestructuración social y las conquistas de la técnica, y Marshall McLuhan filósofo y sociólogo de la comunicación canadiense que se refiere al efecto maquínico de los medios tecnológicos como estructuras que modifican la percepción del mundo.

¹¹ Cfr: Jean Baudrillard, *El intercambio simbólico y la muerte*, p. 66.

A propósito de lo que es preciso tomar como guía principal el texto titulado *El intercambio simbólico y la muerte*,¹² en el cual, quedan establecidos los tres órdenes del simulacro:¹³ la falsificación, la producción y la simulación. Sin embargo, en dicho estudio el mencionado teórico se basó principalmente en la ley del valor y sus mutaciones, por lo que, aun cuando esta delimitación servirá de hilo conductor para definir el “simulacro”, se tendrán en consideración otros de sus trabajos con una orientación estética.

Bajo este criterio de la obra de J. Baudrillard cada una de las fases de desarrollo por las que atraviesa la representación de lo real está vinculada a instantes particulares de la historia occidental. La primera fase corresponde al período clásico, enmarcado del Renacimiento y hasta la primera Revolución Industrial. La segunda fase remite a la consolidación en la industria de la producción seriada y la estandarización masiva. En tanto la última fase, registrada por el sociólogo francés, se encuentra estrechamente relacionada con el desarrollo de las vanguardias artísticas y la era postindustrial, coincidente con el fin de la modernidad y el inicio de la crítica postmoderna.¹⁴

II Génesis: falsificación

Previamente a la delimitación que realizó J. Baudrillard en 1976 del orden de los simulacros, Gilles Deleuze publicó en el año 1969 *Lógica del sentido*;¹⁵ un compendio de paradojas seguido por dos apéndices entre los cuales destaca el denominado *Simulacro y filosofía antigua*. La génesis del simulacro queda entonces definida desde dos puntos de vista; el que se ubica en el pensamiento antiguo, especialmente en la teoría ontológica de Platón (y su inversión) y el naturalismo de Lucrecio Caro y, de otra parte, el que se centra en los inicios de la Modernidad cuando ocurre el tránsito del régimen feudal al régimen burgués. En esta dirección comenzaré por distinguir el origen del simulacro en la obra citada de G. Deleuze, para luego analizar su origen moderno en la obra de J. Baudrillard. Ello permitirá entender

¹² En francés: *L'échange symbolique et la mort* fue publicado en el año 1976.

¹³ Cfr: Jean Baudrillard, “Capítulo II. El orden de los simulacros”, en *El intercambio simbólico y la muerte*, p. 59.

¹⁴ Cfr. Jean Baudrillard, *La ilusión y desilusión estéticas*, p. 37. Aunque este término según el propio autor “carece de exactitud” y “no analiza nada”, motivo que le llevará a afirmar que la postmodernidad es una mala simulación.

¹⁵ En francés: *Logique du sens* es un libro publicado en el año 1969.

las distintas fases por las que ha transitado el simulacro y cómo terminan integrándose en el mundo del arte con inclinación a una absorción medial(electrónico-digital) de la realidad.

G. Deleuze reconoce la dualidad platónica entre lo inteligible y lo sensible, los modelos y las copias. Esta distinción entre la idea y el cuerpo pervive con otra dualidad; la de los simulacros y las copias, “[...] una dualidad más profunda, más secreta, enterrada en los cuerpos sensibles y materiales mismos: dualidad subterránea entre lo que recibe la acción de la Idea, y lo que se sustrae a esa acción”.¹⁶

La materia del simulacro es, por tanto, un devenir ilimitado y loco que escapa del orden impuesto por la idea, que a su vez contradice el modelo (la idea) y la copia (que se somete a la acción de la idea). Es un devenir, en términos de G. Deleuze en su análisis del pensamiento platónico, paradójico, que avanza, pero como identidad infinita y no fijada de dos sentidos a la vez. Un puro devenir sin medida que no se detiene jamás de una materia indócil, y que pudiera considerarse una dimensión interior al lenguaje.¹⁷

De ahí que bajo esta filosofía dualista surjan dos tipos de imágenes; las copias que se fundamentan en la semejanza con el modelo y los simulacros que como falsas o malas copias se fundamentan en la disimilitud, la perversión y la desviación respecto al modelo original. La perversión en el simulacro procede en consecuencia de una ausencia de origen puntual, al no delimitarse necesariamente como copia de la idea. Al decir de Deleuze;

[p]artíamos de una primera determinación del motivo platónico: distinguir la esencia y la apariencia, lo inteligible y lo sensible, la Idea y la imagen, el original y la copia, el modelo y el simulacro. [...]. La distinción se desplaza entre dos tipos de imágenes. Las copias son poseedoras de segunda, pretendientes bien fundados, garantizados por la semejanza; los simulacros están, como los falsos pretendientes, contruidos sobre una disimilitud, y poseen una perversión y una desviación esenciales. Es en este sentido que Platón divide en dos el dominio de las imágenes-ídolos: por una parte, las copias-iconos, por otra los simulacros-fantasmas [sic].¹⁸

El simulacro pretende mantener alguna huella de sustancia referencial, pero sin someterse a las ideas de las cosas, busca suplantar esa sustancialidad. Si bien en ocasiones funciona como la copia de una copia, en su mayoría es en sí una falsa imagen que tiene

¹⁶ Gilles Deleuze, *Lógica del sentido*, p. 7.

¹⁷ *Cfr. Ibidem*, pp.7 y 11.

¹⁸ *Ibidem*, p. 182.

intrínseca una presencia fantasmal debido a su escasa referencia a la Idea y su predeterminación a rebasar la realidad. De modo que, siguiendo el hilo de reflexión que propone G. Deleuze, el simulacro resulta una copia inexacta, al diferir de la idea platónica y de la “copia-ícono”: identidad pura con el modelo, similitud imitativa como imagen de la cosa (o de la idea de la cosa). En este sentido las copias-íconos imitan, mientras que el simulacro asimila una semejanza improductiva o una desemejanza que evade la acción del modelo.¹⁹

Aquí interviene el acto mimético de la representación, manifestado como “copia”: una imagen dotada de semejanza, y como “simulacro”: una imagen sin semejanza o con efecto de “semejanza improductiva”.²⁰ Cuestión que Platón precisa al enunciar que: “[...] el simulacro comprende grandes dimensiones, profundidades y distancias que el observador no puede dominar. Y porque no los domina, experimenta una impresión de semejanza. El simulacro incluye en sí el punto de vista diferencial; el observador forma parte del propio simulacro, que se transforma y se deforma con su punto de vista”.²¹

Pero la “mimesis” en el período griego antiguo²² como vía de expresión de la realidad, no operaba solo en tanto imitación, (re)producción, similitud o ficción, sino que agenciaba “efectos” con fundamento en las imágenes producidas. Especialmente en el arte de esta época en el afán de alcanzar la perfección de la obra creada, la correspondencia entre un objeto y su imitación era apenas notable por su fidelidad en contraste con aquel. Al mismo tiempo, el efecto psicológico de manipulación y de realidad conlleva una estimulación emotiva muy

¹⁹ En el texto *Lógica del sentido*, Deleuze pone como ejemplo la distinción entre los verdaderos (copias) y falsos pretendientes (simulacros) que tiene como telón de fondo todo un análisis acerca de la Filosofía del lenguaje y de las teorías psicoanalíticas, lo que implica una mirada compleja al asunto del simulacro y su comprensión como imagen. En este caso y para que sea clara su definición traslado su esencia a una comparativa que realiza Jean Baudrillard en *La ilusión y la desilusión estéticas*, p. 30. En términos de imagen, Baudrillard trae a colación el caso particular de Andy Warhol cuando pinta las latas de sopa Campbell en los sesenta y resulta un proceso original; sin embargo, la misma acción repetida por Warhol en el año 1986 ya resulta un simulacro, es decir una copia de una copia, que en su reproducción como moda deja de reconocerse como copia.

²⁰ *Cfr. Ibidem*, p. 183.

²¹ *Idem*.

²² *Cfr.* E. A. Havelock, “Primera Parte. Capítulo II. La mimesis”, en *ob. cit.*, pp. 35-44. Para profundizar y comprender de mejor manera el sentido del acto mimético expresado por G. Deleuze en su texto *Lógica del sentido*, se consideró el estudio efectuado por el filósofo de origen británico Erick A. Havelock quien en su obra *Prefacio a Platón* se concentra en esta etapa histórica y en la filosofía platónica dedicando un capítulo a la “mimesis”.

veraz. Pero la imitación puede clasificarse como buena o de primer orden y mala o de segundo orden, de refracción y distorsión. Siendo que, la primera idealiza e imita las formas a conciencia, y la segunda, copia tal cual la realidad, reproduce las apariencias sin aplicar a estas el influjo de la razón. La representación, según Deleuze, en el pensamiento platónico quedaría dividida en genuina (*eikon*) o aparente (*phantasma*), verdadera y falsa imitación.

Todo lo que apunta a que la falsedad y la falsificación son dos procedimientos aplicables al simulacro. Como imitación hay una falta de veracidad y autenticidad en su distinción con el modelo, y como falsificación, lo que se produce ya tiene intrínseca la condición de falso, de adulterado. La mimesis se ejecuta partiendo de un modelo, la falsificación consiste en violentar la norma que impone el modelo sin querer replicarlo del todo.

El mundo de los simulacros coexiste con el mundo de las copias o de las representaciones. En el primero, la identidad de las ideas y las cosas se piensa “[...] como el producto de una disparidad de fondo”,²³ una disparidad con el modelo que el platonismo reprime. En el segundo, se piensa en la diferencia de las ideas y las cosas partiendo de una similitud interna previa que comprende la acción limitante de la idea sobre la cosa.

Invertir el platonismo significa entonces: mostrar los simulacros, afirmar sus derechos entre los iconos o las copias. El problema ya no concierne a la distinción Esencia-Apariencia, o Modelo-copia. Esta distinción opera enteramente en el mundo de la representación [...]. El simulacro no es una copia degradada; oculta una potencia positiva que niega el original, la copia, el modelo y la reproducción. De las dos series divergentes, al menos, interiorizadas en el simulacro, ninguna puede ser asignada como original, ninguna como copia. Tampoco resulta suficiente invocar un modelo de lo Otro, porque ningún modelo resiste al vértigo del simulacro.²⁴

El hecho de la falta de un modelo y de la necesidad de reproducirlo, no indica que el simulacro constituya un ámbito de apariencias e ilusiones, sino un contenido latente que funciona como máscara detrás de la cual se oculta el caos de las representaciones²⁵ y su devenir-loco. Este contenido “latente” se expresa en la simulación que designa la potencia

²³ Gilles Deleuze, *ob. cit.*, p. 186.

²⁴ *Idem.*

²⁵ *Cfr. Ibidem*, p. 187.

de producir un efecto, en el sentido del signo como parte de un proceso de ocultamiento y de subversión.²⁶ La desemejanza, la no coincidencia del simulacro con el modelo se traduce como un efecto caótico²⁷ en el plano de las representaciones.

La inversión del platonismo significa por ello, que el simulacro sea irreductible al modelo y a las copias mismas, que él propiamente instituya su modelo, distinto de la apariencia ilusoria y distinto de la acción de la idea, pero de manera manifiesta y no constreñida. Precisamente, la falsedad de su condición proviene de este desafío al orden impuesto por la idea, de su autodeterminación como modelo, como encarnación de una simultaneidad de acontecimientos desjerarquizados. “Lejos de ser un nuevo fundamento, absorbe todo fundamento, asegura un hundimiento universal, pero como acontecimiento positivo y gozoso, como defundamento: ‘Detrás de cada caverna hay otra que se abre aún más profunda, y por debajo de cada superficie un mundo subterráneo más vasto, más extraño, más rico’ [...]”.²⁸ En esto radica la inversión del platonismo iniciada por los estoicos, señala G. Deleuze retomando al filósofo alemán Friedrich Nietzsche, en el reconocimiento de aquello que se hallaba en la profundidad de las cosas, y la positividad del simulacro que no queda reducido a una copia degradada.

El simulacro consiste en un devenir sin medida, pero este no subsiste como oculto en las cosas —una vez efectuada la inversión—, sino que se transforma en un efecto de superficie como reivindicación ante los modelos y las copias a los cuales somete bajo la potencia de lo falso. De tal manera, con la inversión del platonismo se da el tránsito de lo latente (como represión de esas copias imperfectas o desemejantes) a lo superficial, como reconocimiento de los simulacros en tanto son un tipo particular de imagen (y de copia). El simulacro escapa a la acción de la idea, pero esto es lo que le lleva a ocupar su lugar, es efecto “[...] en tanto ya no tiene nada de corporal y es ahora toda la idea... Lo que se sustraía a la Idea ha subido a la superficie, límite incorporeal, y representa ahora toda la *idealidad* posible [...]”.²⁹ Los estoicos distinguen así, los cuerpos de los acontecimientos “incorporales” (o

²⁶ Cfr. *Idem*.

²⁷ El simulacro no es reductible a la idea y al demiurgo platónico.

²⁸ G. Deleuze, *ob.cit.*, p. 186.

²⁹ *Ibidem*, p. 11.

efectos de superficie). El cuerpo entendido en su condición física y en su dinámica estable, limitado por la fuerza de la idea y su principio de causalidad, es decir, es causa en relación con los demás cuerpos. De otra parte, existe el acontecimiento como efecto de esos cuerpos-causas, pero poseedores de una naturaleza diferente.³⁰ Estos acontecimientos son, por ende, incorpóreos; “[n]o son cualidades y propiedades físicas, sino atributos lógicos o dialécticos. [...] No se puede decir que existan, sino más bien que subsisten o insisten, con ese mínimo de ser que convienen a lo que no es una cosa, entidad inexistente”.³¹ En definitiva, la inexistencia es la ausencia de una corporalidad física y el efecto del signo inagotable, es un estado de las cosas que oscila entre lo verdadero y lo falso.

En cuanto al pensamiento de Lucrecio Caro, este analiza la naturaleza de las cosas tomando como presupuesto teórico el epicureísmo. En principio, la naturaleza de las cosas es diversa y produce lo diverso porque hay una heterogeneidad que caracteriza lo real, en el cual pueden darse semejanzas pero no identidades entre las cosas y entre los mundos; cada elemento tiene sus particularidades que le hacen diferente al resto.³² Esta tesis epicureísta permite así establecer que no es posible la Naturaleza como totalidad, no existe un mundo único, sino la sumatoria infinita de elementos finitos que se totalizan (aunque no a la vez), la coexistencia de varios mundos.³³

Aun cuando no es esta la finalidad de Lucrecio Caro al estudiar las teorías epicúreas, su objetivo es demostrar que la Naturaleza puede ser explicada desde lo sensible en oposición a la teología y las ilusiones creadas por ella que atemorizaban al hombre: la reencarnación y el castigo después de la muerte por desear ilimitadamente en vida. Es frente a estas ilusiones que los epicúreos recurren al atomismo de Demócrito, y Lucrecio ahonda en los compuestos atómicos que provienen de la profundidad o de la superficie de los cuerpos y más allá de estos; emisiones, simulacros y fantasmas. Sin embargo, las informaciones de profundidad y superficie son intercambiables, las emisiones y simulacros explican cualidades sensibles, pero

³⁰ Cfr. *Ibidem*, p. 9.

³¹ *Idem*.

³² Según G. Deleuze, Lucrecio Caro basa estos planteamientos en tres principios: especificidad, individualidad y heterogeneidad.

³³ Cfr. G. Deleuze, *ob.cit.*, p. 189.

[e]n todo caso, [...] como cualidades aprehendidas a distancia sobre y en el objeto; la distancia es dada por el fluir del aire que atraviesa el órgano de los sentidos y que las emisiones y los simulacros empujan delante de ellos. Por esto el objeto es siempre percibido tal y como debe ser percibido, en función del estado de los simulacros y emisiones [...]. Pero siempre subsiste la propiedad de ser remitido a un objeto [...].³⁴

Siendo que la pertenencia al objeto de la que el simulacro emerge tiene que ver con la velocidad en que la manifestación de los simulacros se ocasiona, en un tiempo menor al mínimo de tiempo sensible y pensable. Esto quiere decir que los simulacros son percibidos sin tantas interferencias como podría ocurrir con los objetos físicos, ellos van tan a prisa como el pensamiento (Epicuro) o como los átomos en el vacío (Lucrecio Caro).³⁵ Los simulacros aparecen como existencias cercanas, al alcance del observador (porque él los integra), cuando en verdad son las imágenes que derivan de un conjunto de simulacros cuya sucesión ocurre rápidamente, las que son sensibles. La imagen sustituye al objeto, pero garantiza la percepción de este en esa relación indirecta que tiene con él.

Para los epicúreos los sentidos albergan informaciones internas y externas de los cuerpos que se combinan, indicando que “[...] las determinaciones visuales, formas y colores, remiten a los simulacros de superficie”.³⁶ Por lo que los simulacros aprehenden cualidades de los objetos que luego de procesadas intervienen en la percepción del objeto. Aunque dentro de la teoría epicúrea, el sentido tacto escapa a las intermediaciones para captar o remitirse al objeto.³⁷

Simultáneamente, aparece otra especie de los simulacros, la de los fantasmas, clasificados como: teológicos, oníricos y eróticos. Los fantasmas teológicos son aquellos simulacros autónomos que han perdido su conexión inmediata con el objeto y que, por tanto, son omnipresentes, cambiantes e independientes. Los fantasmas que corresponden a la experiencia onírica, también se asocian a las imágenes del deseo. Y finalmente, los fantasmas eróticos son aquellas imágenes que evocan sentimientos de deseo y amor.

³⁴ *Ibidem*, p. 194.

³⁵ *Cfr. Ibidem*, p. 195.

³⁶ *Ibidem*, p. 194.

³⁷ *Cfr. Idem*.

En consecuencia, las imágenes sostienen la doble ilusión del hombre religioso; tener la capacidad inagotable de desear y sentir placer (para enfrentar la idea de la muerte), y el tormento después de morir. Empleando los argumentos de G. Deleuze;

[...] los simulacros inspiran a la sensibilidad un falso sentimiento de voluntad y de deseo. En virtud de su rapidez que los hace ser y actuar por debajo del mínimo sensible, los simulacros producen la ilusión de un falso infinito en las imágenes que forman, y hacen surgir la doble ilusión de una capacidad infinita de placeres y de una posibilidad infinita de tormentos, esa mezcla de aidez y de angustia, de codicia y de culpabilidad tan característica del hombre religioso. Es particularmente en la tercera especie, la más rápida, la de los fantasmas, donde se asiste al desarrollo de la ilusión y de los mitos que la acompañan.³⁸

Ante esto, Lucrecio Caro menciona que a lo largo de la historia el hombre ha propiciado su dependencia a lo sobrenatural a causa del falso infinito, estimulado por la religión (o inquietud del alma) y por una tendencia al mito como expresión suya. Tal como queda resumido en el texto: “Los dioses activos son el mito de la religión, como el destino es el mito de una falsa física, y el Ser, lo Uno, el Todo, el mito de una falsa filosofía totalmente impregnada de teología”.³⁹ Aquí es donde se originan los simulacros, imágenes-ídolos, en la ruptura de lo verdaderamente infinito (el devenir) con lo que no lo es (el ser, el todo, el uno), del naturalismo con el mito, de las sensaciones con lo inteligible.

Por consiguiente, desde la perspectiva deleuziana de la filosofía antigua, hay tres momentos importantes que son: la filosofía platónica y el aspecto dualista impreso en ella, la inversión del platonismo y el pensamiento filosófico de Lucrecio Caro como defensor de las doctrinas atomistas y del epicureísmo. Doctrinas que, aunque se remiten a la existencia del hombre religioso, ponen de manifiesto a los simulacros como condición de una doble ilusión de tormentos y deseos, además de un doble carácter de los simulacros como imágenes que remiten al objeto o corporales, y aquellos incorporeales con base en la religión y la creencia en un falso infinito y en lo sobrenatural.

El simulacro de primer orden se basa en una problemática relación entre lo real y lo que aparenta serlo, en una nostalgia de lo natural expresada en un campo de operaciones

³⁸ *Ibidem*, p. 197.

³⁹ *Ibidem*, p. 198.

simbólico. A este hecho, de acuerdo con lo que atestiguan algunas contribuciones de la Historia del Arte, dio continuidad la Edad Media⁴⁰ que había cultivado en los artistas la habilidad de la copia, estipulada como copia de una copia con fines religiosos, centrada en la simbología sacrosanta, en la transmisión del respeto a Dios y de la solemnidad de las imágenes. Pero escasas veces la copia era del natural, pues esta se hacía de los textos sagrados que en alguna medida ilustraban escenas y personajes siguiendo patrones establecidos por la tradición religiosa judeocristiana o por enseñanza de maestros adiestrados en el diseño convencional de las formas y los temas más comunes en este momento. La representación, en relación con una visión del mundo ahora regulada por la iglesia, imitaba otra representación, propensa a adaptar modelos que en buena medida ya se habían establecido en etapas precedentes.

Por el contrario, en el Renacimiento con la desacralización del arte y con el paso de un régimen feudal a un régimen burgués, “[...] lo falso nace con lo natural”.⁴¹ La resignificación de la relación hombre-mundo, entonces, propició que el centro o el ideal dejara de ser Dios y pasara a ser la existencia humana. Simultáneamente, cobraron fuerza el humanismo y el naturalismo (con dosis de realismo), pero revertidos en el arte como sucesión de los avances obtenidos por la tradición antigua greco-romana.

El sentido simbólico se transforma como sentido dramático, según J. Baudrillard, porque ya no se trata de un lenguaje figurativo, sino de captar las expresiones emotivas humanas como vía de representación de lo que existe en la mente de los sujetos. Este acontecimiento orientó a los pintores renacentistas a inspirarse en la vida real, a recoger en sus bocetos aquellos movimientos del cuerpo, aquellos gestos que, en el proceso imaginativo y creativo del arte, se identifican en la ficción y convencen en la realidad. Lo simbólico tenía su cimiento en la dualidad sensible entre el simulacro y lo real, lo dramático insiste en el retorno a la naturaleza y la ciencia en el renacer artístico.

La ilusión de crear un mundo donde poder vivir sin sobresaltos, la búsqueda de la perfección y la idealización de los personajes humanos o divinos representados en las obras

⁴⁰ Cfr. Ernst H. Gombrich, “Capítulo 10. La iglesia triunfante. Siglo XIII”, en *La Historia del Arte*, p. 194.

⁴¹ J. Baudrillard, *El intercambio simbólico y la muerte*, p. 60.

de arte fueron elementos característicos del estilo clásico. Seguidamente, la mirada subyugada a la religiosidad medieval instauró el modelo o el prototipo para normar la representación, dándose escasos ejemplos (o anónimos) de artistas que pintaran directo del natural. Razón por la que no fue hasta el arte del Renacimiento que se habla de una conquista de la realidad, al incrementar la sensación de lo real a través de escenas que simulaban la vida.

Es en esta etapa histórica que Jean Baudrillard estima que: “El ser y la apariencia se han fundido en una sola sustancia de producción y de trabajo. El simulacro de primer orden no suprime jamás la diferencia: supone la porfía siempre sensible del simulacro y lo real (juego particularmente sutil en la pintura en *trompe-l'oeil*, pero el arte todo vive de esta diferencia)”.⁴² De esta manera el significado del concepto simulacro se adhiere a una temporalidad que ya no es la de la antigüedad griega. La mimesis y la falsificación tendrían continuidad en la modernidad,⁴³ pero como parte de un relato en vías de su espectacularización, como estrategia económica y política propia del capital.

En consonancia con esto último, J. Baudrillard ofrece una respuesta distinta a la de Deleuze en cuanto a la génesis del simulacro de un primer orden, ubicándolo en el Renacimiento y hasta la Revolución Industrial, período en que el autor se dedica a estudiar el signo moderno⁴⁴ y expone como preámbulo una concepción moderna del arte y del poder. Toda realidad simbólica conserva una referencia a un mundo objetivo. El arte barroco, específicamente el teatro y la utilización arquitectónica del estuco, adicionado a la “[...]”

⁴² *Ibidem*, p. 64.

⁴³ Cfr. Roberto Diodato, *Estética de lo virtual*, pp. 71-78. Así lo confirma el filósofo y esteta italiano Roberto Diodato quien retoma el enfoque de J. Baudrillard sobre el simulacro. Para él, la mimesis está en el cruce entre representación creativa y reproducción mecánica, e incluso en el territorio donde actualmente se efectúa el proceso de estetización. En tal caso, no solo se puede hablar de mimesis como semejanza, sino como una forma de que se manifieste lo representado, de que exista el mundo de la imagen (analógica o digital). La significación o más bien el sentido del término, se extiende a la postmodernidad, aunque frente a mundos virtuales la diferencia entre mundos miméticos y empíricos se vea reducida. No consiste en ser una copia, de remitir a, sino que es la composición de una relación con lo representado, que respeta semejanza y diferencia, por lo que la imagen se constituye en calidad de *ser* propio. La coincidencia entre verdadero y falso se desplaza en la confusión de la pseudo-realidad electrónica, cuya naturaleza es una experiencia real, que se integra a la vida del sujeto.

⁴⁴ Hace alusión al carácter simbólico de un objeto más allá de su carácter funcional. El objeto se intercambia (simbólicamente) por su representación.

socialidad unificada bajo el signo de los valores burgueses [...]”⁴⁵ facilitan la falsificación e imitación de la naturaleza. El estuco “[...] adopta todas las formas, imita todas las materias [...], exorciza la inverosímil confusión de materias en una sola sustancia nueva, especie de equivalente general de todas las otras [...]”.⁴⁶ Como sustancias representativas se acciona el efecto del espejo mediante el que las apariencias absorben la fuerza y la veracidad de las cosas materiales.

En el caso de una concepción moderna del poder, J. Baudrillard reflexiona sobre las implicaciones sociales del simulacro. Se trata del poder social que se ejerce a través de una falsificación ideal del mundo llevada a cabo por ese espíritu barroco manifiesto en estos siglos y ligado a la empresa de la Contrarreforma que pretendía reforzar el poder eclesiástico acosta no solo de una revitalización religiosa sino también del espacio ciudadano romano. Ambos movimientos convergen en una intención universalizadora, centralizadora y unificadora que permitiera una especie de homogeneización ideológica (el logro de una sustancia mental unificada) para que las élites logren consolidar su hegemonía. En palabras del propio autor: “Todo ello precede a la racionalidad productivista del capital, pero todo ello atestigua ya, no en la producción, sino en la falsificación, el mismo proyecto de control y de hegemonía universales, un esquema social donde ya interviene a fondo la coherencia interna de un sistema”.⁴⁷ La falsificación y la imitación moldean la sociedad, manipulan las relaciones sociales y se fundan sobre analogías que rememoran formas, materiales, efectos e ideologías previas como antecedente de la tecnología industrial.

I.II *Fundamento técnico: producción y reproducción*

La producción se convierte en la siguiente fase de los simulacros, regidos por la ley de las equivalencias y el principio técnico-maquínico. Ella se deriva del paso del “autómata” al “robot”, de la falsificación del hombre a la máquina como equivalente del humano.⁴⁸

⁴⁵ J. Baudrillard, *El intercambio simbólico y la muerte*, p. 61.

⁴⁶ *Idem.*

⁴⁷ *Idem.*

⁴⁸ *Cfr.* J. Baudrillard, “El autómata y el robot” en *El Intercambio simbólico y la muerte*, pp. 62-64.

El “autómata” es una expresión que señala la pujanza de la era mecánica en sus comienzos y el automatismo que se pretendía desde las primeras máquinas a finales del siglo XVI y durante el siglo XVII, que ya amenazaban con suplantar o al menos clonar el intelecto humano. En la obra de J. Baudrillard *El intercambio simbólico y la muerte* es una expresión que alude al período clásico en general y hasta la primera Revolución Industrial. El “robot” tiene que ver con el efecto maquínico y la influencia del desarrollo tecnológico industrial productor de una realidad otra que rompe con el sentido referencial de la representación característico del primer orden de los simulacros.

En cuanto al primer proceso, de falsificación, se plantea el problema de lo natural y de lo ideal en oposición a las apariencias, cuestiona la idea del ser como totalidad existente, genera la imagen del mundo, pero esta imagen conserva con lo real ciertas diferencias a pesar de constituirse como su doble. Téngase en cuenta, que para J. Baudrillard la imagen atravesará por varias fases sucesivas, en las que constituirá el reflejo, enmascaramiento, desnaturalización y separación por completo de lo real.⁴⁹

El segundo proceso, de la producción, se aprovecha de esta disparidad entre el simulacro y lo real que ha potenciado el valor de la imagen y que con el desarrollo de la industria elimina toda comparativa. De acuerdo con lo que postula J. Baudrillard:

El simulacro de segundo orden simplifica el problema por absorción de las apariencias, o por liquidación de lo real, como se quiera. Erige, en todo caso, una realidad sin imagen, sin eco, sin espejo, sin apariencia: tal es el trabajo, tal es la máquina, tal es todo el sistema de producción industrial, como opuesto radicalmente al principio de la ilusión teatral. No más semejanza o desemejanza, de Dios o del hombre, sino una lógica inmanente del principio operacional.⁵⁰

Una vez llevada a cabo la Revolución Industrial, aparece el “simulacro industrial”⁵¹ que señala la eliminación de la originalidad y la singularidad de los objetos, que ya no tienen otro principio que no sea la técnica. Como resultado, este procedimiento da lugar a la

⁴⁹ Cfr. J. Baudrillard, *Cultura y simulacro*, p. 14.

⁵⁰ *Ibidem*, p. 64.

⁵¹ Cfr. J. Baudrillard, “El simulacro industrial” en *El Intercambio simbólico y la muerte*, pp. 64-67.

producción seriada de los objetos, objetos idénticos entre sí e indiferentes a los hombres que los producen. Estos son los criterios en que se funda la denominada ley de las equivalencias.

La era serial y técnica tiene como propósito la reproductibilidad indefinida de los objetos a raíz de la que se instituirá el tercer orden de los simulacros asentado en la multiplicación de modelos de simulación. Vale aclarar aquí que la palabra “modelos” no está delimitada con relación a la “Idea” platónica que refiere que el mundo de las cosas es su copia imperfecta. En este caso, los modelos significan una herramienta para regular (o modelar) los objetos, usualmente de forma abstracta o computarizada. En relación con la simulación permite imitar o proyectar el comportamiento de sistemas reales en un marco de acción irreal sin el riesgo de sufrir malas experiencias en la práctica real. Por estas razones J. Baudrillard menciona, a lo largo del *Intercambio simbólico y la muerte*, la utilización en la digitalidad del test, la retroalimentación, la encuesta, el sondeo y otros métodos de obtención de información.

La técnica, de esta forma, da lugar a la repetición de objetos, no se falsifica el orden natural de las cosas, sino que se le desafía con la práctica reproductiva. Conforme a lo que, esta reproductibilidad técnica indefinida no tiene en sí una función social o histórica, pues esta se pierde en la cadena, en la secuencia. El simulacro de segundo orden está diseñado como la estructura que solidifica esta metodología permanente con el objetivo de controlar y regular el mercado hasta llegado el éxtasis del valor.⁵²

La producción mecanizada no tiene modelo referencial –como sí pasará con los simulacros de tercer orden– porque no pretende la diferencia entre verdadero y falso, sino la identidad entre las copias. Su intención es diluir cualquier foco de origen y de originalidad resaltando o destacando la cadena y la serie. Baudrillard lo describe de este modo:

Todo el análisis de la producción oscila según que no se vea en ella un proceso original, incluso el que está en el origen de todos los demás, sino a la inversa, un proceso de reabsorción de todo ser original y de introducción de una serie de seres idénticos. Hasta aquí se ha considerado la producción y el trabajo como potencial, como fuerza, como proceso histórico, como actividad genérica: mito energético-económico propio de la modernidad.⁵³

⁵² Cfr. J. Baudrillard, *La simulación en el arte*, p. 21.

⁵³ J. Baudrillard, *El intercambio simbólico y la muerte*, p. 65.

En resumen, es un estadio efímero (el de la repetición serial, de la cadena de montaje, de la secuencialidad) del cual se deriva la reproducción por modelos o la simulación operacional. Esta es la razón por la que J. Baudrillard recurre al pensamiento de Walter Benjamin y posteriormente, al pensamiento de M. McLuhan respecto a la revolución que concibe la técnica como una especie de fuerza productiva que facilita la reproducción de casi cualquier cosa. El mensaje del medio, la técnica, excede el valor de uso de sus productos y se centra en la reproducción misma.⁵⁴ El capital establece de esta forma su propio mito, el operacional.

La industrialización constituye, por ende, el principio de la simulación y del simulacro operacional. Los objetos dejan de estar sumidos en la lógica mercantil en la que cada uno tiene valor en relación con otro, desaparece la contradicción entre lo real y lo aparente, y el simulacro se posiciona en un plano de hiperrealidad y códigos binarios. La simulación, entendida como la reproducción masiva e ilimitada de los modelos establece una fase del desarrollo de la imagen distinta del condicionante clásico (la falsificación y la mimesis) y de la producción (asentada en la serialidad y las equivalencias), logrando la imagen afiliada al modelo (de simulación) y desligada de la realidad en el exceso reproductivo de objetos y en el montaje técnico.

I.II.I *Simulación en el arte*

Este hecho trasladado al ámbito del arte capta la atención de W. Benjamin y queda reflejado en *La obra de arte en la era de la reproductibilidad técnica*, una de las fuentes teóricas utilizadas por J. Baudrillard, como se mencionó anteriormente. Aunque el interés de W. Benjamin estaba en el estudio de la fotografía y el cine como formas de arte, el autor comienza a vincular el avance técnico con la creación artística, determinando que “[...] la obra de arte ha sido siempre reproducible”⁵⁵ por esa capacidad humana de rehacer e imitar cosas ya creadas. La mimesis en contraste con la reproducción era un ejercicio antiguo dentro de la práctica artística, mientras que la reproducción resulta novedosa y ofensiva a las formas

⁵⁴ Cfr. *Ibidem*, pp. 65-66.

⁵⁵ Walter Benjamín, “II. Reproductibilidad técnica”, en *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, p. 39.

tradicionales del arte. En la pretensión de ser reconocida como un procedimiento artístico, llega el momento en que la reproductibilidad técnica accede y se apropia de la totalidad de las obras de arte heredadas, con la potestad de someter su acción a ciertas transformaciones.⁵⁶

De esto se infiere que cada obra artística pierde con la reproducción su existencia única, su historicidad, tradición y autenticidad. Al diferenciar la reproductibilidad manual del arte (calificada como falsificación) de la reproductibilidad técnica (sin original que falsificar) para W. Benjamin, el criterio de autenticidad varía. La independencia del original, la exclusión de una visión natural en la imagen, enaltecer la réplica frente al original y tener la oportunidad de que la obra llegue al receptor y le resulte cercana, son algunos de los factores que anulan el valor exclusivo del arte.⁵⁷ Cada obra de arte era, hasta la primera mitad del siglo XVIII, una representación única, anclada a una temporalidad y a una estructura física. La Revolución Industrial altera las propiedades de los objetos y dejan de estar inscritos a una tradición, el estilo o la tradición artística reproducidos mecánicamente dejan de tener sentido histórico.

Por lo demás, aunque estas nuevas condiciones —dice Benjamín— pueden dejar intacta la consistencia de la obra de arte, desvalorizan de todos modos su aquí y ahora. Es algo que no afecta solamente la obra de arte [...], se trata de un proceso que toca en el objeto de arte un núcleo sensitivo [...]. Ese núcleo es su autenticidad. La autenticidad de una cosa es la quintaesencia de todo lo que ella, a partir de su origen, puede ser transmitido como tradición, desde su permanencia material hasta su carácter de testimonio histórico. Cuando se trata de la reproducción donde la primera se ha retirado del alcance de los receptores, también el segundo —el carácter de testimonio histórico— se tambalea puesto que se basa en la primera.⁵⁸

A este fenómeno W. Benjamin lo califica como la decadencia del “aura” que, en síntesis, sucede cuando la estandarización masiva y la reproductibilidad técnica provocan la separación de los objetos de la tradición y de su forma original. El simulacro, se produce y

⁵⁶ Cfr. *Ibidem*, pp. 40-41.

⁵⁷ Cfr. W. Benjamín, “Capítulo 3. Autenticidad”, en *ob. cit.*, p. 43.

⁵⁸ *Ibidem*, p. 44.

reproduce en el influjo de una ley de equivalencias. Esta es la representación particular de un llamado tercer orden, la que de una “aparición única” transita a una “aparición masiva”.⁵⁹

En los ensayos *Duelo* (1997) y *La simulación en el arte* (1998), J. Baudrillard insiste en esta última fase de simulación, pero más directamente enfocada a los procesos artísticos y estéticos. De hecho, señala⁶⁰ que la simulación constituye una fase del arte en la que el simulacro adquiere una connotación distinta de la clásica. Ella tiene una primera etapa que se desarrolló básicamente a partir del siglo XIX, signado por la segunda Revolución Industrial y la evolución de las técnicas publicitarias, resultando novedosa la dinámica ilusión-realidad para burlar el carácter real de las cosas. Esta situación sería sostenida por la industrialización, al conducir al declive del oficio artístico y la estetización general de la mercancía. En una segunda etapa que comienza a darse en el siglo XX de la posguerra, dicha fase del arte enuncia como esta acción de consumir signos más que objetos se reproduce, multiplica y clona sin que sea representativo para el espectador o su medio social, perdiéndose la singularidad de la ilusión estética. A esto Jean Baudrillard lo denomina el grado “Xerox” de la cultura o de la simulación absoluta,⁶¹ ante el cual advierte:

Mucho más que a la especulación, hay que temerle a la transcripción de todas las cosas en términos culturales, estéticos, en signos museográficos. Nuestra cultura dominante es eso: la inmensa empresa de museografía de la realidad, la inmensa empresa del almacenamiento estético que muy pronto se verá multiplicado por los medios técnicos de la información actual con la simulación y la reproducción estética de todas las formas que nos rodean y que muy pronto pasarán a ser realidad virtual. También la realidad virtual, por supuesto, se volverá una forma estética: se podrá crear arte con las computadoras. Pero no es ese el asunto; ocurre que la operación misma, la elaboración de la información será una acción estética.⁶²

La simulación consiste en la reproducción, no únicamente de las formas y de los objetos, sino también de la desaparición del arte efectuada con más fuerza sobre el siglo XX. El arte moderno decimonónico fue de sus primeros síntomas, al regresar a las formas clásicas griegas y romanas, y promover la recapitulación de la historia pasada (predominantemente

⁵⁹ Cfr. *Idem.*

⁶⁰ Cfr. J. Baudrillard, *La simulación en el arte*, p. 20.

⁶¹ Cfr. *Ibidem*, p. 19.

⁶² *Idem.*

europea) por una decepción con el presente. La desilusión estética, se evidencia bajo este esquema de remembranza, causada por el exceso de valores estéticos en el mercado del arte, por la realidad virtual devenida una forma estética que mediante la acción de las computadoras también crea arte, por la banalidad de los objetos sin origen y valor estético debido al alza de los modelos de simulación.

El simulacro atraviesa por dos momentos importantes. El primero sería aquel que encarna la falta de singularidad del arte respecto al contenido y una especie de política de reciclaje consistente en que el arte tiende a repetir sus formas (abstracción, figuración, conceptualización) y propósitos. El segundo establece la desaparición del arte y de su ilusión estética en la eterna repetición de los códigos previos de lenguaje artístico. Este es el llamado período de “duelo”, expresión de la no diferencia entre el acto y su recreación artística. Jean Baudrillard denomina estos dos momentos: simulacro “original” y “póstumo”;

[...] el del simulacro en cierto modo heroico en el que el arte vive y expresa su propia desaparición, en el que juega a su propia desaparición, y el momento en que gerencia esa desaparición como una especie de herencia negativa. El primer momento es un momento original, pero sólo ocurre una vez, aun si dura varias décadas (digamos desde el siglo XIX hasta comienzos del siglo XX), y el segundo, por el contrario, que llamaré el momento «póstumo», puede durar indefinidamente pues ya no es original, puede mantenerse indefinidamente hasta el infinito como en una especie de coma rebasado.

Hay un momento iluminador para el arte, el de su propia pérdida (el arte moderno, desde luego). Hay un momento iluminador de la simulación, el del sacrificio, ese momento en que el arte se sumerge en la banalidad [...]. Pero hay un momento desiluminado, valga la expresión, desencantado, en el que se aprende a vivir de esa banalidad, a reciclarse en sus propios desechos, y esto se parece un poco a un suicidio fallido.⁶³

Existe, empero una objetivación (mercantilista) del mundo proveniente de la sociedad industrial moderna que transforma la obra de arte en mercancía. Dicha deformación del valor estético por el valor mercantil establece que no son intercambiables. Las obras de arte no significan, no tienen referente, son objetos-signos arbitrarios y de ahí procede su valor, de la pérdida del juicio estético que destacaba la singularidad del arte. Al respecto Baudrillard señala:

⁶³ *Ibidem*, p.20.

En lo que se refiere a la estética, en mi opinión, se está en esa especie de éxtasis del valor, y en la situación extática se está literalmente «fuera de sí», fuera de la posibilidad del juicio. Es una situación donde ya no es posible el juicio estético [...]; es simplemente el éxtasis del arte [...] en un punto extraordinario donde todos los valores estéticos (sea lo neo, lo retro, todos los estilos) están maximizados simultáneamente. Todos los estilos pueden volverse, de un solo golpe, efectos especiales y valer en el mercado del arte, figurar en el hit parade del arte, y ya es realmente imposible compararlos, emitir un juicio más o menos temperado al respecto, un verdadero juicio de valor [sic].⁶⁴

La tendencia automática a reproducir objetos mecánicos otorgaba de este modo un valor añadido, exacerbado, síntoma de un espíritu vanguardista, espíritu que se venía gestando desde finales del siglo XVIII e inicios del XIX. Esto ocurrió con la crisis del academicismo,⁶⁵ a partir de una transformación en la determinación social del arte, que dejaba atrás la concepción de la obra de arte como un trabajo personal o personalizado según el gusto del cliente.

La relación del artista con sus posibles compradores se ajusta, deja de estar regulada por un gusto particular y se encamina a un mercado más amplio al incluir los productos artísticos previamente elaborados en la dinámica social. Por tanto, la clientela se expande y define como público, y la obra de arte se crea con fines comerciales más que estéticos.

Para el siglo XX el término vanguardia, de origen militar, sería transferido al arte con el propósito de conducir una transformación de la vida y del hombre, desempeñando un compromiso con la temporalidad en la que estaba inscrito el proceso creativo y con miras al futuro. La búsqueda de lo nuevo expresada como uno de los objetivos esenciales del movimiento vanguardista como vía para tomar distancia de los cánones tradicionales, enfrentaría el reto de la innovación tecnológica y de la devaluación de los objetos del arte, características propias del sistema de producción capitalista. Por consiguiente, lo notable del

⁶⁴ *Ibidem*, p.21.

⁶⁵ *Cfr.* José Jiménez, “La crisis del academicismo artístico” en *Teoría del arte*, pp. 159-161. Esto no implica que no existiese una institucionalidad mediadora, por el contrario, solo surgen nuevas estrategias como las exposiciones públicas, que sacaban a la luz la producción artística a una escala más masiva y menos de élite. Similarmente ocurrirá con los museos y con los Salones que se vuelven accesibles más allá del personal de la Academia, como parte de un proceso de democratización del arte que se estaba implementando. No obstante, la Academia seguiría siendo quien regulara el cumplimiento de la norma estética, que entonces se debía a patrones estético-mercantiles socializados.

arte estaría en la propuesta de un mundo alternativo que suplantara la precariedad y el sentimiento negativista de este período histórico.

El simulacro derivado de conflictos y cuestionamientos subjetivos modernos devino una forma de representación que implica un sujeto desorientado y un objeto desmaterializado frente a la lógica enajenante del capital. La reproductibilidad técnica y la mercantilización de los objetos, solo los valorarían como signos-mercancía, y “[l]a genialidad de la mercancía, el genio maligno de la mercancía suscita una nueva genialidad del arte: el genio de la simulación”.⁶⁶ Por un lado, la sensibilidad estaría fundamentada en la experiencia posible y de otro, como reflexión de una experiencia “real”, mientras la obra de arte aparece como experimentación.

La representación formulada como simulacro tiene así dos funciones: crear la imagen con matices y escalas similares a la realidad física cubriendo los vacíos subjetivos y objetivos (realidad virtual), o desbordar la realidad fáctica en la imagen creada propiciando modos alternativos de lo real, eliminando cualquier posibilidad de distinción entre ellas (hiperrealidad). La virtualidad no pretende ser copia idéntica de lo real físico, pues a fin de cuentas es un modelo mediatizado, ficticio, pero sí se sirve de algunos de sus rasgos para generar esa sensación de verdad, de realidad. Este ámbito de conexiones intersubjetivas asume un carácter impersonal e interactivo y por esa razón no es factible establecer juicios y valores estéticos. Es una imagen que oculta la verdad (inconsciente) del sujeto, que niega lo ya establecido como real e interioriza la diferencia sujeto-objeto, pero no la asimila como esencia suya.

De esta manera el arte queda escindido entre la idea de un mundo nuevo y su producción real, entre excluir al arte tradicional y quedar estancado en una renovación (anacrónica) del arte. Luego de la Segunda Guerra Mundial, la llamada “neovanguardia” no hará más que continuar con ese discurso contradictorio que le quedó de legado histórico. Y el afán de un mundo mejor solo sería posible gracias al crecimiento de los dispositivos tecnológicos en el período postindustrial por el recrudescimiento de la lógica del capital y por el carácter disuasorio de los medios de la información y las comunicaciones. Como lo hace notar J. Baudrillard:

⁶⁶ J. Baudrillard, *Duelo*, p. 5.

Todas las utopías de los siglos XIX y XX han expulsado la realidad de la realidad, y nos han dejado en una hiperrealidad vacía de sentido, ya que toda perspectiva final ha sido como absorbida, digerida, dejando nada más que una superficie sin profundidad como residuo. Puede ser que la tecnología sea la única fuerza todavía capaz de religar los fragmentos dispersos de lo real [...].

Fin de la representación entonces, fin de la estética, fin de la imagen misma en la virtualidad superficial de sus filtros.⁶⁷

El objeto técnico cobra fuerza independientemente del sujeto, que se encuentra en segundo plano deslumbrado por la artificialidad que le ha sido impuesta en la simulación. El sujeto ya no es el agente dominante en esa relación, en la representación del mundo, sino el objeto que lo refracta con el aprovechamiento de la tecnología. El soporte material del objeto es el medio tecnológico y este a su vez, el cimiento de objetos transestéticos, realizados, generalizados, sin aura. La simulación como reproducción maquínica hace exactamente eso, reproduce objetos ya fabricados, excede la dimensión estética, y pasa de ser regresión o reciclaje de las formas artísticas a su superación.

Los textos *La ilusión y desilusión estéticas* y *La simulación en el arte* apuntan justamente al “futuro” del arte teniendo por antecedentes la liberación del arte como mercancía, la hiperrealización estética, la pérdida de la ilusión frente a la alta definición,⁶⁸ la producción en tiempo real y las dimensiones agregadas a la imagen-simulacro.⁶⁹ J. Baudrillard, plantea que el simulacro ha transformado la realidad y la ha hecho desaparecer junto al arte detrás de las imágenes. Él no cree que la virtualidad potencie un buen arte por su ansia de reeditar lo real,⁷⁰ tampoco cree en la promiscuidad de roles entre mercancías y obras de arte, entre artistas y creadores (incorporando a los espectadores) ya que cada vez será más complejo establecer lo que es realmente el arte.⁷¹ Al alcance de todos parece estar la oportunidad de crear y de participar en procesos artísticos. La desaparición del arte no

⁶⁷ *Ibidem*, pp. 6-7.

⁶⁸ Cfr. J. Baudrillard, *El crimen perfecto*, pp. 18-20. Mayormente se asocia a la semejanza mediatizada y exacta de la imagen con lo real. Pero como elemento clave de la virtualidad generalizada, no solo se limita al terreno de la imagen, sino que expresa el recorrido de determinaciones naturales a fórmulas operativas y de perfección técnica, que hacen que cuanto emane de los códigos digitales o lenguajes numéricos termine restándole dimensiones a la realidad y legitimándose como verdadero en tiempo real (interacción continua de actores e instantes) que atenta contra el poder de la ilusión estética.

⁶⁹ Cfr. J. Baudrillard, *La ilusión y desilusión estéticas*, p. 28.

⁷⁰ Cfr. *Ibidem*, p. 2.

⁷¹ Cfr. J. Baudrillard, *La simulación en el arte*, p. 26.

determina su fin, solo manifiesta una forma transestética, realizada, generalizada y que continuará indefinidamente.⁷²

La postmodernidad suele estar asociado a un “fin”, el de la historia o del arte con el que J. Baudrillard no coincide plenamente, ya que se mantiene la circulación de objetos artísticos, por eso lo redefine como la era de la simulación inauténtica, en que se ha perdido toda especificidad del arte.⁷³ Se trata entonces de una crisis de la representación, en una empatía con lo tecnológico y la actividad virtualizante que a través de la imagen hace que se pueda “conocer” y “vivir” el mundo. No hay manera de prever lo que sucederá con el arte posterior a una etapa de desilusión estética, y esto es lo que preocupa a J. Baudrillard.⁷⁴

Este capítulo recopila así criterios esenciales como la condición sensible o estética del simulacro, su eficiencia técnica y su sentido histórico. Ello ha sido definido a través de algunas teorías que se refieren a la filosofía antigua — interpretadas por Deleuze— y hasta la postmodernidad como escenario cumbre de la simulación en la lógica de J. Baudrillard. Simulacro y simulación se muestran como categorías activas, en una dinámica causa-efecto que como ya se ha visto no queda anclada a la era de la reproductibilidad técnica, sino que abarca la lógica hiperreal del montaje técnico y del código binario. El nexo del simulacro con otros conceptos como virtualidad e hiperrealidad enriquecen su fundamentación y, denotan su vigencia y continuidad al absorber estas otras formas de producirse.

⁷² Cfr. J. Baudrillard, *La ilusión y desilusión estéticas*, p. 37.

⁷³ Cfr. *Idem*.

⁷⁴ Cfr. J. Baudrillard, *El complot del arte. Ilusión y desilusión estéticas*, p. 110.

Capítulo II. *Una revisión crítica sobre el simulacro en su nexó con el arte neomedial*

“La funcionalidad de un ordenador es una cualidad estética: la belleza de la configuración, la eficacia del software, la seguridad del sistema, la distribución de información; todas son características de una nueva belleza”.

(Franco Mattes, *citado en* Mark Tribe & Reena Jana, *Arte y Nuevas Tecnologías*, 2009)

“Los nuevos medios pueden parecer medios, pero ésa es sólo la superficie”.

(Lev Manovich, *The language of new media*, 2001)

La simulación no queda relegada, de manera expresa, a la multiplicabilidad técnica como profanación del arte y de la condición aurática de la obra. De modo que el simulacro en este tercer orden adquiere una connotación virtual e hiperreal, potenciada por los ordenadores y otros medios capaces de generar arte. El paso de lo analógico a lo digital es un indicador de que la simulación siguió su curso, luego de la reproductibilidad, hacia una productibilidad ilimitada y postmoderna del arte como espectáculo integrado.

Transición que ayuda a poner en contexto la interpretación de la noción de simulacro a posteriori de la reproductibilidad técnica (tercer orden de los simulacros). Una vez insertados los *media* en el campo del arte, serán más que un complemento de la obra artística en sentido técnico, y sí, parte integrante de ella. El simulacro contará para su constitución con nuevas herramientas, formas lingüísticas y una sensibilidad exacerbada.

Por ello en el presente acápite se examinará, como parte de este acontecer mediático singular, la práctica artística neomedial, receptora de las iniciativas vanguardistas y de los avances tecnológicos del siglo XIX en adelante hasta la Revolución informática, que abarca desde mediados del siglo XX a la actualidad. Dicha aproximación teórica tomará en cuenta

los antecedentes y las (in)definiciones de “nuevos medios” y “arte de los nuevos medios”, manifiestos en la obra de sus principales teóricos, provenientes del campo de la historia del arte, la crítica, la curaduría, el diseño gráfico, el estudio de medios, la filosofía y el arte contemporáneo.

Textos como *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital* de Lev Manovich; *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales* y *El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural* de José Luis Brea; *New Philosophy for New Media* de Mark B. N. Hansen, *Media Art Histories* editado por Oliver Grau; *La condición postmedia* un ensayo de Peter Weibel, además de *Arte y nuevas tecnologías* de Mark Tribe y Reena Jana, servirán como referentes para contextualizar y definir los nuevos medios, su comprensión estética y su función artificadora.

En un segundo bloque de contenidos, se retomará el criterio de Lev Manovich sobre la genealogía de la pantalla y la arqueología de su composición para delimitar la representación frente a la simulación y la naturaleza del simulacro como imagen mediatizada en las tradiciones de la simulación visual e informática. A continuación, se añadirán las nociones de realidad virtual, realidad artificial y simulacro, entre otras derivaciones, en relación con las prácticas artísticas novomediáticas y la estética de la apariencia digital en un orden hiperreal donde la realidad y la ficción no siempre se distinguen, establecidas en *Inventar el futuro: Arte, Electricidad, Nuevos Medios* de la autoría de Edward A. Shanken, en *Artificial Reality II* de Myron W. Krueger y en *Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes* compilado por Simón Marchán Fiz, y además en las obras ya citadas de M. B. Hansen y O. Grau. Estos autores además dialogan con las fuentes teóricas previas como son Deleuze, W. Benjamin, M. McLuhan, y J. Baudrillard en una revisión crítica del simulacro y la simulación.

II.I Premisas del arte neomedial. Tránsito de la mediatización a la artificación

En la primera década de los años 2000, autores como Lev Manovich, José Luis Brea, Oliver Grau, Peter Weibel, Christiane Paul, Mark Tribe y Reena Jana, se aventuraron a legitimar teóricamente las llamadas prácticas postmediales y (post)artísticas. Catalogadas así porque

introducen una serie de narrativas y lenguajes que rompen con las formas tradicionales del arte y entran en conflicto con el arte moderno en particular, al tiempo que hacen eco del llamado “fin del arte” al violentar las formas originales de lo artístico con la reproducción, la banalización y la tecnologización de la vida.

Estas definiciones de “postmedial” y “(post)artístico”, son analizadas por José Luis Brea, como indicadores de un panorama medial actual de producción, distribución-presentación de las formas y prácticas artísticas, y de recepción de la experiencia artística que considera abierto, desjerarquizado y descentralizado.⁷⁵ Esto último por la proliferación de equipamiento tecnológico, en la esfera profesional o fuera de ella, de redes de difusión y sistemas de emisión. Todo ello como contexto propicio para gestar grandes audiencias y reconfigurar la esfera pública que instituye nuevas prácticas sociales y acciones comunicativas, que se han tornado más conscientes. La era postmedial es corolario de una transición de los *mass-media* a los medios y redes digitales, del consenso al disenso, idea que J. L. Brea retoma del filósofo, semiólogo y psicoanalista francés Félix Guattari.⁷⁶

Otra de las fuentes teóricas que complementa la conceptualización de lo postmedial es la citada por Mark B. N. Hansen al confrontar *New Philosophy for New Media*; estudio en que el autor hace alusión a la “condición post-media” delimitada por la crítica del arte estadounidense Rosalind E. Krauss.⁷⁷ La significación de lo “post” en función del arte de los nuevos medios tendrá que ver entonces con las posibilidades estéticas alcanzadas por los medios toda vez que estos entran en un estado de obsolescencia. Igualmente, la connotación digital de los medios (y de la imagen) y, su capacidad de agregar y diferenciarse de los soportes físico-naturales designan un estadio post-medio y un entorno de información dando lugar a una nueva voluntad del arte.

A esto se sumará Peter Weibel quien determinó que la condición postmedia también afecta a lo que él llama “medios históricos” o “antiguos medios no-técnicos”, entre los cuales identifica: la pintura, la escultura y la arquitectura.⁷⁸ Justamente los nuevos medios en la

⁷⁵ Cfr. J.L. Brea, *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*, pp. 21-22, 33, 37.

⁷⁶ Cfr. *Ibidem*, p.37.

⁷⁷ Cfr. Mark B. N. Hansen, *Part I. From Image to Body*, en *New Philosophy for New Media*, pp.19-124.

⁷⁸ Cfr. Peter Weibel, *La condición postmedial*, pp. 11-15.

simulación de todas las artes, adquiere una connotación universal. Por tanto, la situación postmedial se expresa en la equivalencia del reconocimiento artístico entre los medios tradicionales (tecnológicos y no-tecnológicos) y nuevos medios, y la mezcla de los medios en su interacción y condicionamientos mutuos.

Pero regresando a dichas prácticas, en el campo del arte, siguen padeciendo de una continua metamorfosis, ya sea por los medios que surgen o por el reaprovechamiento que se hace de los medios aparentemente obsoletos.⁷⁹ En el caso de L. Manovich, este hace un llamado de atención al respecto, cuando critica que los investigadores con experiencia en las viejas formas culturales no se habían interesado por describir los códigos semióticos de los medios informáticos, sus modos de discurso y los patrones de recepción por el público que armaban un lenguaje distinto cuando llegaban a la existencia.⁸⁰

Por su parte J. L. Brea, atento a los presagios de Martin Heidegger y de W. Benjamin sobre lo técnico constituido como destino, afirma que “[...] es la técnica la que hace a su época, la que la escribe. [...] Son los hallazgos técnicos los que escriben las líneas del tiempo que recorre la historia de la humanidad”.⁸¹ A esto Oliver Grau agregará que las formas contemporáneas de las técnicas representacionales y de los medios audiovisuales son corolario de complejos procesos históricos que ya habían transcurrido previamente. Para él,

El arte digital se ha convertido en el arte de nuestros tiempos, pero no ha “llegado” a las instituciones culturales de nuestras sociedades. Todavía rara vez se recopila, no se incluye ni se apoya bajo los auspicios de la historia del arte u otras disciplinas académicas [...]. Lo que se necesita es una visión más amplia que abarque el arte mediático en el contexto de los tesoros que nos dejaron las experiencias, posesiones y conocimientos del pasado.⁸²

En tanto, M. Tribe y R. Jana asumieron la tarea de definir estas prácticas, para contrarrestar el aislamiento que el arte de los nuevos medios había atravesado en sus inicios dentro del mundo artístico, quedando relegado a una escena en línea creada por iniciativa de

⁷⁹ Este proceder se denomina “remediación tecnológica”.

⁸⁰ Cfr. Lev Manovich, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*, p. 50.

⁸¹ *Ibidem*, p. 112.

⁸² Oliver Grau (Ed.), *Media Art Histories*, pp. 2-3.

los propios artistas.⁸³ No se trataba solo de legitimar las nuevas formas artísticas con incidencia de la tecnología, sino de reconocer la importancia de continuar el relato de la historia del arte y entender el carácter relacional del arte contemporáneo.

En función de esto, Lev Manovich en *The language of new media* (2001)⁸⁴ se plantea como objetivo comprender el método, la organización y la lógica que orienta el lenguaje de los nuevos medios; utilizando “lenguaje” como un término global que se refiere a la diversidad de convenciones que emplean los diseñadores de los objetos⁸⁵ de los nuevos medios para organizar los datos y estructurar la experiencia del usuario, sin llegar a afirmar que existe un solo lenguaje de los nuevos medios.⁸⁶ Por lo que Manovich advierte que ese lenguaje tiene sus propias variables y oportunidades estéticas, las cuales podrían ir invalidando algunas de las posibilidades expresivas de sus antecesores. En este sentido, el autor trabaja desde antiguos comerciales hasta las nuevas técnicas de creación por ordenador, otorgando vital relevancia a la informatización de la cultura sobre la cual expresó que “[...] no conduce solo al surgimiento de nuevas formas culturales, como los videojuegos y los mundos virtuales, sino que remedian las que ya existían, como la fotografía y el cine”.⁸⁷ Para el teórico ruso resulta vital describir ¿cómo la informatización redefine la naturaleza de las imágenes?, y ¿qué nuevas posibilidades estéticas y compositivas emergen dentro del margen de la cultura y el lenguaje (audio)visuales?

Tres tradiciones culturales moldean en su haber a los nuevos medios: la prensa, debido a su fuerza comunicacional; las estrategias narrativas del cine, con base en el montaje, la imagen móvil y el encuadre rectangular; y el ordenador por su respectiva composición digital.⁸⁸ A lo que cabe añadir, los recursos de la empresa de entretenimiento *Nintendo* y la

⁸³ Cfr. M. Tribe y Reena Jana, *Arte y nuevas tecnologías*, p. 10.

⁸⁴ Este es el año en que fue publicada la versión en inglés, para las citas y referencias se empleará la versión al español publicada en 2005 por Editorial Paidós.

⁸⁵ Cfr. L. Manovich, *ob. cit.*, p. 58. Los “objetos” de los nuevos medios pueden ser una fotografía, película, entorno virtual, etc., procesados digitalmente. Es un término de la ciencia informática para destacar la naturaleza modular de los lenguajes de programación. Bajo esta consideración, el objeto apunta hacia una producción en masa, industrial y fabril, en vez de al tradicional estudio del artista, ponderando la eficiencia de la ingeniería.

⁸⁶ Cfr. L. Manovich, *ob. cit.*, pp. 50-51.

⁸⁷ *Ibidem*, p. 52.

⁸⁸ Cfr. *Ibidem*, pp. 53-54.

llegada de Internet que considerada como una “[...] enorme base de datos de medios distribuidos cristalizó también la condición básica de la nueva sociedad de la información: la sobreabundancia de datos de todo tipo”,⁸⁹ como síntomas de un proceso de globalización inminente, que acrecentaba el triunfo del consumismo y la cultura comercial. No obstante, de mejor forma resume a continuación aquellos cambios que se fueron dando en la sociedad moderna en la estructura y la superestructura que dan paso al origen de los nuevos medios:

[...] si la base económica de la sociedad moderna comienza a cambiar a partir de los años cincuenta hacia una economía de la información y los servicios, para convertirse en los setenta en la llamada sociedad postindustrial [...]. Si la posmodernidad de los ochenta es el primer signo de este cambio en ciernes —todavía débil, y por tanto susceptible de ser ignorado— la rápida transformación, en los noventa, de la cultura en cultura electrónica, de los ordenadores en soportes de la cultura universal y de los medios en nuevos medios, nos exige un replanteamiento de nuestras categorías y modelos.⁹⁰

A estas reflexiones da continuidad José Luis Brea en su libro *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales* (2002), en el cual plantea su postura con respecto a cómo las formas tecnológicas devienen artísticas. Ante esto, da las pautas del surgimiento de un arte de los nuevos medios: “Una forma artística no nace, entonces, por la mera aparición de un desarrollo técnico —sino sólo cuando los desplazamientos que tales desarrollos de lo técnico en el mundo determinan transformaciones profundas que afectan a la forma en que los sujetos experimentan su propio existir individual tanto en relación a la comunidad de la que forman parte [...]”.⁹¹ Las prácticas productoras de imagen en el contexto contemporáneo, no la conciben como una re-presentación definitiva y estática (idéntica a sí misma), sino como un acontecer continuo (un diferir) que no está dado en secuencia como apertura a otros modos de ver el mundo.⁹² Con la intervención en estas prácticas de un sistema satelizado,⁹³ J. L. Brea sugiere el fin de los imaginarios y modelos universales, y de las verdades absolutas, pues este tiene la capacidad de evidenciar y exponer

⁸⁹ *Ibidem*, p. 81.

⁹⁰ *Ibidem*, p. 49.

⁹¹ José Luis Brea, *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*, p. 142.

⁹² *Cfr. Ibidem*, p. 10.

⁹³ *Cfr. Ibidem*, p. 78.

(visualmente) la multiplicidad de las formas de existencia. La experiencia de lo subjetivo se inscribe en una comunidad o colectividad de coincidencia puntual y movediza como objeto de la nueva forma artística emergente.⁹⁴ Ejemplo de ello lo constituye el arte en red que gestiona la confluencia de varios sujetos involucrados momentáneamente, sin que estos tengan una actitud necesariamente pasiva. Pues hay que tener en cuenta que Brea visualiza la red como un espacio público potencial de activismo y resistencia.

Hay que efectuar una especie de distanciamiento o de segregación del orden de lo real hacia la constitución de los medios en un dominio simbólico, lo que provocaría una experiencia novedosa de la representación hecha posible por las nuevas tecnologías. Lo cual no quiere decir que desaparezca el espacio real, sino por el contrario, que el enmarcado de la imagen (en una pantalla) no implique ese efecto de borradura y sí el desvanecimiento de los aparatos de proyección durante la puesta en escena de la representación, regulando la presencia de lo real en el registro de lo abstracto.⁹⁵ Es decir, que la realidad artificialmente creada por los dispositivos mediales se funda con lo real una vez eliminados los marcos como los de la pintura, del cine, de la televisión, etc.

El condicionamiento de la experiencia por el medio audiovisual, la presencia de una economía industrializada y la influencia de la cultura de masas sobre los procesos estético-artísticos son rasgos que en la sociedad contemporánea han reforzado los dispositivos neomediales y en las que se insertan las prácticas (post) artísticas.⁹⁶ Ante lo que Brea expresa que: “La verdadera herramienta mediante la que se ha producido todo lo que llamamos arte en el siglo XX se llama: autocrítica inmanente. Sólo aquellos lenguajes o dominios de producción significativa, en los que se procede a una exploración crítica de sus propios límites —contribuyen producciones que legítimamente debemos considerar “arte”.⁹⁷ Un arte que devendría espacio de resistencia con el uso instrumental de la Red emparentado con una sensibilidad derivada de la expansión de la conectividad.

⁹⁴ Cfr. *Ibidem*, p. 149.

⁹⁵ Cfr. *Ibidem*, pp. 146-147.

⁹⁶ Cfr. *Ibidem*, p. 17.

⁹⁷ *Ibidem*, p. 6.

Desde un punto de vista estético, las prácticas (post)mediales son productoras de sentido en un ámbito simbólico, pero que a su vez está contextualizado en procesos reales. Esta situación referenciada por J. L. Brea tiene que ver con dos circunstancias que involucran al arte de medios en función de las dinámicas de producción material y social en la práctica: el activismo y la comercialización.⁹⁸ Dos circunstancias que debieran partir del análisis de las condiciones de producción de estas prácticas artísticas. Si bien la crítica y la censura institucional/estatal pierden cierto poder regulador en la Red, el arte mediatizado como promotor de una esfera pública en un escenario electrónico es capaz de garantizar una experiencia emancipatoria masiva desde la conectividad en red. En cualquier caso, hay una resistencia humana hacia lo real con los simulacros (espacios públicos en línea), o estos simulacros son empleados como (re)acción crítica de los sujetos en estos espacios hacia lo social. Definitivamente, la derivación estética va a depender de disímiles factores: estado afectivo-emocional, intereses, gusto personal, la experiencia específica del dominio, la interpretación específica del arte, el discurso de interacción social propuesto, etc.

Siguiendo la discusión acerca de las premisas del arte neomedial es clave el texto editado por Oliver Grau *Media Art Histories* (2007). Un libro que reúne la opinión experta de algunos de los investigadores más destacados en el terreno emergente e interdisciplinario que abarca la relación arte, ciencia y tecnología; entre ellos la del artista austriaco y teórico sobre los medios Peter Weibel y la de la comisaria de arte Christiane Paul. En el deseo de realizar una aproximación evolutiva a la historia del arte mediático, O. Grau reconoce que la posibilidad de un público masivo y la revolución continua en el espacio de las imágenes resultó la antesala de los medios de imagen del siglo XX.⁹⁹

“[L]os atributos de programabilidad, inmersión, interactividad y virtualidad no aparecieron por primera vez en los medios y el arte por computadora producido a partir de 1970”,¹⁰⁰ ya estaban presentes en el arte una década antes. Así lo confirma P. Weibel, para quien existieron tres movimientos artísticos dados a partir de los años sesenta y setenta que

⁹⁸ Cfr. *Ibidem*, p. 31.

⁹⁹ O. Grau (Ed.), *ob. cit.*, pp. 9-10.

¹⁰⁰ O. Grau (Ed.), 3. *It Is Forbidden Not to Touch: Some Remarks on the (Forgotten Parts of the) History of Interactivity and Virtuality*, en *Media Art Histories*, pp. 21-22.

debieran ser reconsiderados: el *op art* y el arte cinético, el happening y el fluxus, los gráficos por computadora y la animación.¹⁰¹ Todos estos movimientos fueron relevantes especialmente en cuanto al procedimiento algorítmico, que da lugar a aquellos atributos. En palabras de P. Weibel:

Se entiende por algoritmo un procedimiento de decisión –un conjunto de instrucciones para actuar– compuesto por un número finito de reglas, una secuencia finita de instrucciones elementales explícitamente definidas que describen exacta y completamente la solución gradual de un problema específico. La implementación más familiar de algoritmos se encuentra en los programas de computadora. Un programa es un algoritmo escrito en un lenguaje que permite que una computadora lo ejecute en pasos y, por lo tanto, todo programa de computadora (como lenguaje de máquina de alto nivel) es también un algoritmo.

La tarea de ejecutar los pasos para generar procedimientos o procesos de toma de decisiones que a veces requieren horas o días de trabajo informático ha sido transferida a una máquina: la computadora. Y a medida que estas máquinas informáticas se volvieron más avanzadas, la programación se volvió más precisa.¹⁰²

Justamente, esa precisión equivaldría en el ámbito de los medios contemporáneos a la computabilidad (o programabilidad). De manera que la interactividad tiene un precedente manual y mecánico antes que electrónico y digital (como es el caso del arte de los nuevos medios).¹⁰³ Lo cierto es que en la acción planificada del espectador y por su participación en la construcción de la obra de arte mediante estos principios algorítmico-computables (basados en instrucciones), los objetos y eventos (materiales) tradicionales del arte fueron sustituidos.¹⁰⁴ Sin el espectador, al cual se le dio un lugar activo desde las décadas de los años sesenta y setenta, las experiencias artísticas actuales perderían uno de sus factores cruciales.

De manera que ha sido complicado el desarrollo de posibles taxonomías para la forma de arte novomediático por ser un área en evolución que, además, está insertada en un contexto de tensiones y conexiones entre lo material e inmaterial. A causa de ello, C. Paul procede a realizar una caracterización del medio digital analizando sus desafíos y oportunidades dentro

¹⁰¹ Cfr. *Ibidem*, p. 21.

¹⁰² *Ibidem*, p.22

¹⁰³ Cfr. *Ibidem*, pp. 24-25.

¹⁰⁴ Cfr. *Ibidem*, p. 25.

del sistema de las artes.¹⁰⁵ Para ello, primero partirá de los rasgos más comunes con los que se tiende a definir el arte de los nuevos medios, como es el caso de la computabilidad y su base algorítmica, que está orientado a procesos, es dinámico, en tiempo real; participativo, colaborativo y performativo; modular, variable, generativo y personalizable.¹⁰⁶ Criterios que distinguen al medio digital, pero que en el caso de las obras de arte neomediales no se dan necesariamente a la vez, sino que se combinan; o cuya naturaleza no es específica del medio ya que es aplicable a otras formas de arte “no materiales” como el video y el performance —indica la autora—.¹⁰⁷

Este primer acercamiento abrirá el camino para lo que C. Paul tomará como fundamento y que va a denominar “mito de la inmaterialidad”;¹⁰⁸ el cual alude a la base de *software*, sistemas y trabajo en redes que tiene el arte de los nuevos medios, en contraposición a la materialidad propia del *hardware* y de otros componentes (del medio digital) que lo hacen accesible.¹⁰⁹ Para la curadora:

Desde una perspectiva histórica del arte, el arte de los nuevos medios tiene fuertes conexiones con la naturaleza a menudo basada en instrucciones de movimientos previos como Dada y Fluxus, y continúa la "desmaterialización" del objeto de arte que se encuentra en el centro del arte conceptual. Si bien la inmaterialidad y la desmaterialización son aspectos importantes del arte de los nuevos medios, sería muy problemático ignorar los componentes materiales [...]¹¹⁰

Como complemento de estos aspectos, la cualidad efímera, no lineal del medio digital —por el flujo continuo de información en tiempo real que maneja— se transfiere al arte de los nuevos medios, debido a su dependencia a un contexto informacional y a la lógica según la cual es configurado.¹¹¹ De modo que la participación e interacción con las obras exige del espectador cierta familiaridad con los recursos maquínicos (datos, interfaces, vías de navegación, configuraciones, plataformas de intercambio en línea, etc.), cierta

¹⁰⁵ Cfr. O. Grau (Ed.), *13. The myth of immateriality: presenting and preserving new media*, en *Media Art Histories*, pp. 251-274.

¹⁰⁶ Cfr. *Ibidem*, p. 253.

¹⁰⁷ Cfr. *Idem*.

¹⁰⁸ Una excusa de la autora para examinar de paso las estrategias de preservación de este tipo de arte en las instituciones museísticas, galerías u otros espacios dedicados a la exhibición y conservación artística.

¹⁰⁹ Cfr. *Ibidem*, pp. 251-252.

¹¹⁰ *Idem*.

¹¹¹ Cfr. *Ibidem*, p. 253.

especialización que no está generalizada en los públicos.¹¹² Tanto es así que las obras de arte de los nuevos medios pueden constituirse como “sistemas abiertos”, apertura que está relacionada con la experiencia de los usuarios enfrentando este tipo de estructura y con la posibilidad de navegación, pese a que esta última es regulada por el artista, es decir, “cerrada informativamente”.¹¹³ Estos son de los principales desafíos que imponen los medios digitales en el panorama institucional del arte; la importancia de la educación tecnológica, y en el de la producción cultural; el trabajo con esos componentes “inmateriales” en un nuevo entorno (digital).

En esta misma línea discursiva, sobre cómo se insertan los nuevos medios en la Historia del Arte y cuál es su base conceptual y estética para consumarse como movimiento artístico, recae el libro *Arte y nuevas tecnologías* (2009) de la autoría de Mark Tribe y Reena Jana. De manera que el arte de los nuevos medios se apropia de estrategias del dadaísmo como son los *ready-mades*,¹¹⁴ los *collages*, el fotomontaje, la performatividad y la ironía. Del arte pop, este retoma su política de reciclaje, estrechamente vinculada a la cultura comercial, la sociedad de consumo y a la introducción en el imaginario colectivo de los símbolos masivos, temas e imágenes mediáticas. La descontextualización, la intervención y el advenimiento de un objeto popular en obra de arte o de nuevas composiciones, devino una metodología heredada. Otros antecedentes vendrían a ser el arte conceptual, centrado más en las ideas que en los objetos físicos, prevaleciendo el concepto por encima de los aspectos sensibles o la realización material de la obra, y el *media art*, cuyas aportaciones artísticas son producidas por las tecnologías para su difusión y recepción a través de los medios de comunicación. Todos estos proyectos se reinterpretan y actualizan en el contexto de un nuevo entorno tecnológico.¹¹⁵

En la década de 1960, descrita por los autores referidos, el clima cultural promovía la interdisciplinariedad de las artes y el uso experimental de novedosos dispositivos

¹¹² Cfr. *Ibidem*, pp. 255-256.

¹¹³ Cfr. *Ibidem*, p. 254.

¹¹⁴ Es una técnica aplicada a objetos ya fabricados o de la vida cotidiana, que al ser incorporados al arte son resignificados (sin ocultar su origen) con la yuxtaposición de imágenes, textos, sonido, etc., modificando su función y la percepción que de estos se tenga.

¹¹⁵ Cfr. M. Tribe y Reena Jana, *Arte y nuevas tecnologías*, p. 15.

tecnológicos, poniendo a prueba su capacidad artística y expresiva. El paso de la producción de la imagen analógica a su producción digital, el debate conceptual respecto a los modelos del tiempo y el espacio, así como de la visión del cuerpo como material artístico en los setenta, irían amplificando ese clima. La calidad estética de la imagen era dependiente de las posibilidades técnicas, tanto que la grabación en cinta, la construcción de acciones y la transmisión directa de datos a un monitor, desmaterializaban el cuerpo material en la imagen.

Desde las primeras páginas de este libro escrito por Tribe y Jana, se estipula que “1994 fue un año clave en la historia de la tecnología mediática y la cultura digital. [...] dio la impresión de que se avecinaba un importante cambio estructural en la sociedad: se iba a pasar de la producción industrial a la economía de la información, de las estructuras jerárquicas a las redes descentralizadas y de los mercados locales a los globales”.¹¹⁶ La mediatización de las culturas, para la década de los noventa, era evidente con las primeras exhibiciones de arte que incluyeron el *net art* o arte en red, los avances de *software* y *hardware* de los ordenadores para la manipulación de imágenes, y la digitalización en el arte contemporáneo. Estos sucesos provocarían interés en los artistas por trabajar con las tecnologías emergentes.

Es para esta misma fecha que las instituciones empezaban a apoyar las iniciativas de arte digital y electrónico, debido a que el videoarte había iniciado un acercamiento al arte generado por medios informáticos a finales de 1960 y principios de 1970. La Red y el ordenador dejaban de ser una herramienta para convertirse en un medio de expresión en sí mismo y en un espacio nuevo para la intervención artística, permitiendo producir obra a aquellos creadores con recursos limitados. A finales de los años noventa, se obtiene financiamiento para el arte de los nuevos medios por su creciente desarrollo, alcanzando mayor presencia internacional y conformando un público global.

¹¹⁶ *Ibidem*, p. 6.

II.II *El arte neomedial como un concepto (in) definido*

Siguiendo el orden cronológico de los textos seleccionados, podría decirse que para Lev Manovich los “nuevos medios” empiezan a definirse en el apartado *Una cartografía de los nuevos medios: la organización* de su libro *The language of new media*, en el cual expone que estos son:

1. [...] el medio digital en sí mismo, su organización lógica y material.
2. La interfaz:¹¹⁷ la interfaz entre el hombre y el ordenador; el sistema operativo.
3. Las operaciones: las aplicaciones de *software* que funcionan sobre el sistema operativo, sus interfaces y tareas típicas.
4. Las ilusiones: la apariencia y la nueva lógica de las imágenes digitales creadas con aplicaciones de *software*.
5. Las formas: las convenciones que se emplean normalmente para organizar la totalidad de un objeto de los nuevos medios”.¹¹⁸

Esto no indica una simplificación de los nuevos medios a los recursos que ofrece el ordenador, sino que ellos son producto de la confluencia de las tecnologías informática y mediática capaces de reformular el lenguaje cultural vigente. El propio Manovich establece paralelismos entre medios más antiguos (como el cine) y los *new media*, aunque denota que estos hacen parte de una revolución mediática mucho más abarcadora que las anteriores inauguradas por la imprenta y la fotografía.¹¹⁹ Los viejos medios al digitalizarse devienen nuevos medios.¹²⁰

La novedad de los medios y su condición de emergentes tienen que ver entonces con su heterogeneidad e inestabilidad en cuanto a las capacidades de distribución, exhibición, producción y almacenamiento reunidas en el ordenador, corolario del entrecruzamiento de

¹¹⁷ Cfr. L. Manovich, *ob.cit.*, pp.113 y 119. Funciona como un código que emplea mensajes culturales en diversidad de soportes, o puede referirse a las maneras en que el usuario manipula datos o interactúa con los implementos del ordenador: monitor, *mouse* y teclado.

¹¹⁸*Ibidem*, p. 55.

¹¹⁹Cfr. *Ibidem*, p. 64.

¹²⁰Cfr. *Ibidem*, p. 94.

este dispositivo con el progreso de los medios modernos. Por consiguiente, la definición de estas mediaciones se complejiza.

A juicio de Manovich, “[t]odos los medios actuales se traducen a datos numéricos a los que se accede por ordenador. El resultado: los gráficos, imágenes en movimiento, sonidos, formas, espacios y textos se vuelven computables; es decir, conjuntos simples de datos informáticos. En definitiva, los medios se convierten en nuevos medios”.¹²¹ El ordenador en tanto soporte de información, procesador, sintetizador y manipulador de medios modifica su identidad como dispositivo de comunicaciones¹²² y creador de simulaciones de realidad sensible. El código icónico del cine queda descartado en favor del binario, traducido en la secuencia de ceros y unos que correlativo a la digitalización,¹²³ suministra su propio modelo del mundo.

Ya con estos patrones de conversión de los medios, Manovich introduce lo que él cataloga como “principios” de los nuevos medios: “[...] tendencias generales de una cultura que experimenta una informatización”,¹²⁴ por las cuales no todos los nuevos medios se rigen. El número uno es la “representación¹²⁵ numérica”,¹²⁶ que sugiere que todos los objetos de los nuevos medios se componen de código digital, los medios se vuelven programables; es decir, descritos en términos matemáticos o sometidos a una manipulación algorítmica. El lenguaje de los nuevos medios, en efecto, se configura a partir de modelos digitales (fotográficos, cinematográficos, bidimensionales, tridimensionales, inmersivos, etc.) que fracturan lo real de acuerdo con la programación y conjugación que de estos se hagan. La lógica postindustrial se haría presente, basándose en la adaptación al individuo y no en la estandarización, la separación y la secuencialidad de los componentes del sistema industrial que realizaba copias idénticas de cada modelo original.

¹²¹ *Ibidem*, p. 71.

¹²² *Cfr. Idem*.

¹²³ *Cfr. Ibidem*, p. 73.

¹²⁴ *Ibidem*, p. 72.

¹²⁵ *Cfr. Ibidem*, p. 60. En la terminología de Lev Manovich, “representación” es indicativo de una visión parcial del mundo que establece algunas características de la realidad física a expensas de otras. En la organización de los datos de maneras concretas, los nuevos medios privilegian unos determinados modelos del mundo y del ser humano. Ejemplo de ello son las interfaces que actúan como representación.

¹²⁶ *Cfr. Ibidem*, pp. 72-75.

El número dos es la “modularidad” o estructura fractal de los nuevos medios.¹²⁷ A medida que se combinan o agrupan los elementos mediáticos pueden dar lugar a objetos de mayor dimensión, aunque siguen manteniendo sus identidades particulares y su independencia. Lo que ocurre es que sonido, imagen, caracteres de texto, etc., están guardados por separado, pero cargan juntos al ejecutarse el programa de que se trate. En analogía con lo fractal, muchos de los objetos de los nuevos medios obedecen o se asemejan a un estilo de programación estructural (sean o no programas informáticos), consistente en pequeños módulos que al ensamblarse conforman programas más grandes. Sin embargo, aunque se borre un cierto módulo, esto no priva a los objetos de los nuevos medios de significado, pues el borrado, la sustitución o añadidura de objetos es fácil cuando se concibe la estructura en capas distintas.

El tercer principio es la “automatización” de las operaciones implicadas en la creación mediática, indicador de la supremacía de la máquina respecto a la intencionalidad humana del proceso creativo.¹²⁸ La automatización de “bajo nivel” es aquella en la que el usuario del ordenador modifica o crea desde cero un objeto mediático. Mientras que la automatización de “alto nivel” requiere que el ordenador entienda la semántica de los objetos producidos.

En relación con el acceso a los recursos mediáticos, la automatización tiene que ver con una forma más eficaz de realizar la clasificación y búsqueda de objetos o soportes específicos, sin guiarse necesariamente por el criterio del usuario. Filtrar la información y encontrar objetos ya existentes se volvió un problema de finales del siglo XX. La disyuntiva de descubrir la imagen, que puede ya existir en el flujo de datos mediáticos o crearla desde la nada, entra en vigor. El surgimiento de los nuevos medios avanzó de la automatización del acceso a los objetos, a la automatización del acceso a los medios.

El cuarto principio es la “variabilidad”, mutabilidad o liquidez de un objeto de los nuevos medios en resolución, forma y contenido.¹²⁹ La existencia de ese tipo de objeto no es fija e inamovible, porque puede darse en múltiples versiones, potencialmente infinitas. Al

¹²⁷ Cfr. *Ibidem*, pp. 75-77.

¹²⁸ Cfr. *Ibidem*, pp. 77-82.

¹²⁹ Cfr. *Ibidem*, pp. 82-92.

contrario de la lógica fabril que tiraba diversas copias del original, idénticas, un objeto de los nuevos medios usualmente da lugar a versiones distintas. Versiones que suelen ser montadas por un ordenador en vez de totalmente creadas por un humano. La variabilidad sostiene por estas razones un estrecho nexo con la automatización y la modularidad. Los elementos mediáticos bajo el control de un programa se pueden descomponer, agrupar en multitud de secuencias, crear y adaptar al usuario. Entretanto, para Manovich

[...] la lógica de los nuevos medios corresponde a la lógica de la distribución postindustrial: a la producción a petición del usuario y al justo a tiempo [...]. Puesto que la misma máquina se usa al mismo tiempo como sala de muestras y fábrica; es decir, que el mismo ordenador genera y muestra el medio; y dado que éste existe no como un objeto material sino como datos [...], la versión que se crea a medida para el usuario, en respuesta a los datos que ha introducido, le es entregada de manera casi inmediata.¹³⁰

El quinto principio es la “transcodificación cultural”.¹³¹ De acuerdo con este, los nuevos medios parecieran tener dos capas: cultural e informática, las cuales influyen la una sobre la otra. La cosmogonía del ordenador (fundamentada en el lenguaje informático y la estructura de los datos) está en constante transformación e influye en el aspecto cultural de los nuevos medios, su organización, contenido y género emergente.

Esa integración refleja “[...] una mezcla de significados humanos e informáticos, de los modos tradicionales en que la cultura humana modeló el mundo y de los propios medios que tiene el ordenador para representarla”.¹³² Las propiedades de cada medio afectan sus posibilidades estéticas incluidas en el dominio de la programabilidad; cualidad esencial de los nuevos medios. “Transcodificar” supone, dentro de un proceso de informatización de la cultura, traducir algo a otro formato y, además la reconceptualización cultural procedente de la ontología y pragmática del ordenador.¹³³ En esta última, como presentación multimedial que combina disímiles datos, el tiempo pierde su carácter lineal y se manipula en espacios bidimensionales y tridimensionales.

¹³⁰ Cfr. *Ibidem*, p. 83.

¹³¹ Cfr. *Ibidem*, pp. 92-95.

¹³² Cfr. *Ibidem*, p. 94.

¹³³ Cfr. *Idem*.

Seguidamente a una exposición de los principios de los *new media*, Manovich entra a valorar aquellos que estos comparten con los viejos medios. Efecto de la representación numérica, los medios codificables digitalmente pueden copiar de manera ilimitada una imagen casi sin degradación. En comparación, las copias de imágenes de medios tradicionales tienen mejor calidad porque requieren de un menor espacio de almacenamiento y tiempo de transmisión. Los nuevos medios son interactivos, pero esta interactividad no se puede entender solo como física, entre un usuario y un objeto mediático o del cuerpo humano con la máquina. También la interacción se puede interpretar como psicológica; es decir, que excede la comprensión, identificación y procesamiento de datos, y que no significa que se exteriorice u objective, a menos que esté más bien vinculada al control y la persuasión de la mente de los usuarios al intercambiar lo privado por lo público.

En cuanto a los medios y el arte visual moderno, el espectador frente a la representación tiene que completar la información ausente, ha de poner su cuerpo en función de escenarios irreales, es coautor de la obra de arte en la reconstrucción de objetos representados, participa del medio e interactúa con el medio.¹³⁴

Las obras de arte de los nuevos medios poseen dos niveles distintos y justificadamente separados.¹³⁵ El primero es el contenido, resultado de una colaboración entre el artista programador y el programa informático, a menos que la obra sea interactiva. Esto llevaría a que el contenido sea resultado de una colaboración entre el programa, el artista y el usuario. El segundo nivel es la forma/interfaz o la forma/medio que crea la materialidad de la obra y la experiencia única del usuario. Antes de la expresión material de la obra, existe el contenido.

A los dos niveles anteriores, L. Manovich agrega una “dimensión informativa” que rescata de los objetos de los nuevos medios y que manifiesta una experiencia con los datos cuantificables. Igualmente, agrega también las “dimensiones estéticas” o “experimentales”

[...] que justifican su estatuto como arte y no como diseño de información. Entre dichas dimensiones se cuenta con una determinada configuración del tiempo, el espacio y la

¹³⁴ *Cfr. Ibidem*, p. 104. Lev Manovich hace notar en cuanto al aspecto participativo e interactivo de los nuevos medios que esas cualidades se inauguraron con el *happening*, la *performance* o la instalación.

¹³⁵ *Ibidem*, pp. 115-117.

superficie que se expresa en la obra, una determinada secuencia de las actividades del usuario durante el tiempo de interacción con la obra, y una determinada experiencia formal, material y fenomenológica del usuario.¹³⁶

En *La era postmedia* J. L. Brea sintetiza el concepto de *New-media art*, proponiendo que es aquel “[...] que se produce para la red internet y cualesquiera otras futuras redes de libre disposición pública producidas por la combinación —industrialmente eficiente— de tecnologías informáticas y de telecomunicación. Acabarán absorbiendo todos los otros media, como tales”.¹³⁷ Una categorización que complementará en el segmento *Libro II: Arte y Tecnología*, al proponer el contenido que debería de expresar la nueva forma artística emergente, en cuanto a la nueva relación del sujeto de conocimiento con la representación.¹³⁸

El primer contenido estructural de las nuevas formas testimoniaría la fugacidad y el carácter efímero de la experiencia. El mito producido por estas, surgidas en el entorno de la imagen tecnológica (pensada como imagen-tiempo), habrá de narrar una transformación fundamental de la relación del sujeto con la representación.¹³⁹ El sujeto no esperará de ella, promesa de duración.

En un segundo aspecto, la subjetividad no se expresaría sino como un principio movedizo y acéntrico, que únicamente tendría lugar en el “diferirse de la diferencia” (o régimen estético en diferido).¹⁴⁰ Las nuevas narrativas relatan, por ende, la vida desvaneciente del sujeto. En un tercer grado, Brea se refiere al constituirse de la experiencia de la subjetividad en el orden de lo colectivo-masivo, en el orden de la comunidad.¹⁴¹

¹³⁶ *Ibidem*, p. 116.

¹³⁷ J. L. Brea, *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*, p. 8.

¹³⁸ *Cfr. Ibidem*, pp. 147-149.

¹³⁹ *Cfr. J. L. Brea, Las tres eras de la imagen*, p. 139. La “imagen-tiempo” es mejor delimitada por Brea en su texto *Las tres eras de la imagen*, donde especifica que como *e-image* asociada a un proceso posterior a la reproductibilidad técnica que denomina productibilidad ilimitada, esta excede a la imagen-movimiento, dinámica, secuencial propia del *film*. Se trata de la imagen electrónica, imagen que siempre está aconteciendo en un tiempo puro, tal y como ocurre con la fluencia de la información.

¹⁴⁰ *Cfr. J. L. Brea, La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*, p. 149.

¹⁴¹ *Cfr. Idem*.

Esto vendría a significar que las nuevas formas artísticas y emergentes, proponen nuevos modos de experimentar el tiempo, el espacio y la subjetividad. La percepción *per se* varía, lo mismo que sus condiciones bajo la informatización (y no ya la industrialización). Para J. L. Brea dejan de ser relevantes los sujetos individuales ante la multiplicidad de la comunidad en Red. La problematización de la copia y el original, provocada por la reproductibilidad, quedaba en un segundo plano ante la abundancia de contenidos simbólicos. Por lo que Brea concluye en *La era postmedia* que:

Están dados los desarrollos técnicos. Están dadas las nuevas formas de experiencia que ellos inducen. Están también dadas ya, por tanto, las nuevas necesidades expresivas, que querrían dar cuenta de tales nuevas formas de la experiencia. En lo que los hallazgos técnicos representan además posibilidades formales de vehicular esas nuevas necesidades expresivas, están dados por añadidura los soportes tecnológicos que podrían ver nacer las nuevas formas artísticas.¹⁴²

En sintonía con este criterio, en *El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural*, (2003) Brea se decide a redefinir las prácticas artísticas del siglo XXI. Entre las cuales indicará la presencia de los nuevos medios como organizadores de modos masivos de la recepción, propiciadores de modos de la percepción “simultánea y colectiva”. El género emergente de estas mediaciones guardará relación con el sujeto emergente en un contexto de capitalismo industrializado, de consumo y cultural. El sujeto es ciudadano, productor intelectual y cultural en régimen de cooperación colectiva.¹⁴³ Y los modos de trabajo del artista, con la industrialización de las artes, la reproducción mecánica y el desarrollo de las mediaciones con la informatización, se convierten en emergentes.

Sin embargo, hay una distinción entre el “sujeto usuario” y el “sujeto artista”. Pues, aunque se manifiesta una estrecha relación entre ambos, el artista propone la acción, mientras que los usuarios le dan continuidad, interactúan con la obra o simplemente reaccionan. También cuando se plantea el concepto de “protousuarios” se expresa esta labor sincrónica

¹⁴² *Ibidem*, p. 150.

¹⁴³ *Cfr.* Sección II.I *Premisas de un arte neomedial y emergente, de la mediatización a la artificación*, pp.36-46 de esta investigación, donde se expone la práctica del “código abierto”.

de producir y usar con determinadas limitaciones. El artista, por su parte puede no ser un sujeto singular sino un grupo colaborativo que incluye individuos con conocimientos diversos. En cualquier caso, la experiencia técnica (artística e informática) suele provenir de este tipo de sujeto, quien además establece los parámetros para la interacción con la obra. Los términos de autor y coautor están muy presentes en los debates sobre estas prácticas regularmente masivas, plurales, colectivas. Justo con la adecuación a las realidades tecnológicas en que estos conceptos se inscriben y con la recontextualización situada de la práctica artística puede entenderse por qué dejan de existir en su significación originaria.

La experiencia artística es vivida por un sujeto plural (acorde con el trabajo colaborativo o por el cúmulo de usuarios-receptores) y con la capacidad de producirse en varios lugares (de manera des-localizada y ubicua). La experiencia del mundo (su representación) al modificarse continuamente y al estar mediatizada, es efímera. El humano no es capaz de retener la imagen que acontece y, en este sentido, tampoco repetirla.

Este es el camino que sigue J. L. Brea al examinar la experiencia artística en un contexto problemático, en que los entornos virtuales replantean el sentido y la función del arte contemporáneo. De ahí que dedique un segmento de su texto para enumerar tales transformaciones. En este caso solo se atenderán algunos de los puntos expuestos por Brea que demuestran tal replanteamiento:

1.No existen más los “artistas” como tal. Tan solo hay productores, gente que produce. Tampoco hay propiamente “autores”, cualquier idea de autoría ha quedado desbordada por la lógica de circulación de las ideas en las sociedades contemporáneas. [...]

3. No existen obras de arte. Existen un trabajo y unas prácticas que podemos denominar artísticas. Tienen que ver con la producción significativa, afectiva y cultural, y juegan papeles específicos en relación con los *sujetos de experiencia*. Pero no tienen que ver con la producción de objetos particulares, sino únicamente con la impulsión pública de ciertos efectos circulatorios: efectos de significado, efectos simbólicos [...]

8. No existen este mundo y *el otro*. El arte no puede seguir reivindicando habitar una esfera autónoma, un dominio separado. Ni siquiera para argumentar la operación superadora de su estatuto escindido. La clase de los objetos es única, todos ellos gozan del mismo calibrado y adolecen de la misma carencia objetiva de fantasmalidad. Si el trabajo del arte tiene todavía

que ver con el fantasma, con la circulación de las ideas (en su inconcreción característica) y la productividad del sentido o las energías deseantes (en su difusión magnificente), empieza a ser hora de no confundir ese halo con nada apegado a la materialidad de algún orden de objetos específicos.¹⁴⁴

A tono con esta selección sería pertinente recalcar que J. L. Brea insiste mucho en reflexionar cómo los espacios virtuales crean comunidad, cómo la subjetividad es producida y productora, cómo no hay autor sino productores de existencia, variando la idea del sujeto singular por un sujeto masivo que participa de la inmediatez de las configuraciones postmediales de lo real. Las obras de arte se desobjetualizan o hacen parte de una nueva materialidad, la de los dispositivos mediáticos y sus efectos globalizantes. El arte en su inconcreción y la cotidianidad humana habitando esferas simbólicas, se combinan en la misma dimensión simulada. La experiencia de objeto se trastoca por la virtualización de las nuevas prácticas, tanto como de las propiedades del objeto, especialmente cuando refiere al arte visual.

Acerca de esta dimensión estético-artística, de la condición postmedia y la refuncionalización del medio en una cultura digital, el teórico de los medios estadounidense Mark B. N. Hansen reflexiona en su texto *New Philosophy for New Media* (2004). Paralelamente, Hansen analizará a profundidad la definición general de los nuevos medios que aporta Manovich, acción que le guiará a su propia noción de dichas formas mediales.

Uno de los elementos sobre el cual Hansen llama la atención es acerca de que los nuevos medios llevan a cabo la reconfiguración de lo que se entendía por imagen tradicionalmente.¹⁴⁵ Si para Manovich esta reconfiguración se debía a la programabilidad como cualidad fundamental (sin precedentes históricos) de los nuevos medios,¹⁴⁶ para Hansen con la digitalización se vuelve necesario concebir la imagen no solo como un instrumento o un “infopaisaje” (interface, paisaje informático o digitalizado) manipulado y manejado por el usuario para intervenir en la producción de lo “real”¹⁴⁷ —como sugería el teórico ruso—.

¹⁴⁴ J. Luis Brea, “Redefinición de las prácticas artísticas s.21”, en *El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural*, pp. 120 y 122.

¹⁴⁵ Cfr. Mark B. N. Hansen, *New Philosophy for New Media*, p. 10.

¹⁴⁶ Cfr. *Ibidem*, p. 32.

¹⁴⁷ Cfr. *Ibidem*, p. 10.

La imagen se convierte en un proceso más elaborado a través del cual el cuerpo moldea y hace perceptible la información.¹⁴⁸ Para el autor estadounidense, “[e]n resumen, la imagen ya no puede seguir restringiéndose al nivel de apariencia superficial, sino que debe ser extendido para abarcar todo el proceso mediante el cual la información se hace perceptible a través de la experiencia encarnada”.¹⁴⁹

La imagen digital así concebida es algo más que un objeto de contemplación y una representación de una realidad preexistente e independiente, más que un recurso tecnologizado o imagen preconstituida que el usuario aprovecha en el proceso de selección de datos. El cuerpo se transforma en un filtro de información que crea imágenes a partir de la “selectividad encarnada”.¹⁵⁰ Este concepto, Hansen lo retoma de Henri Bergson y lo actualiza ante las condiciones de un entorno digital, proponiendo que el cuerpo humano es la fuente originaria de enmarcado de información para que esta se haga perceptible como imagen,¹⁵¹ otorgándole al cuerpo una función de encuadre. Se trata de corporeizar los datos digitales (sin forma) humanizándolos desde cierta singularidad y cargándolos de significación, favoreciendo una experiencia subjetiva activa. Así queda señalado:

[...] en lugar de seleccionar imágenes preexistentes, el cuerpo ahora funciona filtrando información directamente y, a través de este proceso, creando imágenes. En correlación con el advenimiento de la digitalización, entonces, el cuerpo sufre un cierto empoderamiento, ya que despliega su propia singularidad constitutiva (afecto y memoria) no para filtrar un universo de imágenes preconstituidas, sino en realidad para enmarcar algo (información digital) que es originalmente amorfo. Además, este acto “original” de encuadre de la información debe verse como la fuente de todos los marcos técnicos (incluso si estos aparecieran como si fuesen primarios), en la medida en que están diseñados para hacer que la información sea perceptible por el cuerpo, es decir, para transformarlo en la forma de la imagen.¹⁵²

Hansen incluso, afirmará que “[d]e hecho, la dimensión corporal de la práctica artística contemporánea ayuda a explicar la continua relevancia de la imagen después de su

¹⁴⁸ *Cfr. Idem*

¹⁴⁹ *Idem*

¹⁵⁰ *Cfr. Ibidem*, pp. 10-11.

¹⁵¹ *Cfr. Ibidem*, p. 11.

¹⁵² *Idem*

disolución como marco técnicamente estable: es en la forma de la imagen — la imagen visual, sobre todo, pero también la imagen auditiva y la imagen táctil — que la información digital se vuelve aprehensible”.¹⁵³ Esto se explica mediante la posibilidad que ofrecen los nuevos medios al potenciar entornos que propician la conversión de la información en imágenes por el usuario-espectador. Aunque en la propia introducción del texto citado, el autor refiere que se enfocará en la dimensión visual de la imagen digital, y en la correlación de los nuevos medios y la encarnación, no en un estudio del arte de los nuevos medios en sí¹⁵⁴ (lo que va a restringir su análisis).

A su vez, aunque Manovich establece que la condición de medio en los *new media* es solo la superficie¹⁵⁵ frente a su diferente estatus ontológico (digital) respecto de los viejos medios, pareciera que la relación de continuidad entre ambos limita la capacidad de distinción entre unos y otros. Ciertamente la principal reducción que hace Manovich está vinculada a la centralidad que para él tiene el cine en la configuración cultural de los nuevos medios por la influencia que este ejerce en la forma de ver el mundo y de estructurar la experiencia.¹⁵⁶

Consecuentemente con ello, para Hansen, Manovich comprende el potencial estético de los nuevos medios ceñido al cine como medio estético dominante que se define según dos concepciones distintas.¹⁵⁷ La primera, como “interfaz cultural” (casi universal) describe modos de percepción, lenguaje y recepción similares a formas pre-cinemáticas o más contemporáneas. La segunda concepción, circunscribe al cine como un tipo de medio específico histórica y técnicamente caracterizado por la proyección de imágenes en movimiento que contrastan con la inmovilidad del espectador. Ambas consideraciones terminan por revelar un marco analítico estrecho¹⁵⁸ que separa las expresiones neomediales

¹⁵³ *Idem*

¹⁵⁴ *Cfr. Ibidem*, pp. 11-12.

¹⁵⁵ *Cfr. Ibidem*, p. 32.

¹⁵⁶ *Cfr. Ibidem*, p. 33.

¹⁵⁷ *Cfr. Ibidem*, pp. 33-34.

¹⁵⁸ *Cfr. Ibidem*, p. 34.

inaugurales de las más actualizadas.¹⁵⁹ La “novedad” del medio se circunscribe a una ampliación del medio cinematográfico (y sus convenciones) viéndose comprometida.¹⁶⁰

Lev Manovich no se equivoca al asumir la inmovilidad del dominio cinemático como condición previa de la interfaz humano-computadora, colocando como equivalentes la pantalla del cine y del ordenador (paisaje ficticio de datos que logra seducir a quien lo mira).¹⁶¹ Sin embargo, el autor imposibilita una teorización acertada de un contexto digital (donde se integra la imagen digital) y de experiencias que rompen con ese inmovilismo heredado y con el encuadre rectangular de la pantalla de cine¹⁶² hacia otras (in)movilidades.

“[...] la imagen digital explota el marco”,¹⁶³ es decir, está compuesta de datos polimorfos que adoptan innumerables tipos de encuadre. Pero al estar asociados a la ventana cinemática esa variabilidad se ve desaprovechada por Manovich.¹⁶⁴ La idea de la imagen digital como parte de un proceso de encarnación de la información, no sería factible de seguir supeditando lo digital a lo cinematográfico,¹⁶⁵ por el protagonismo y la aptitud de encuadre que otorga al cuerpo. El producto visual se ha reconstituido (y expandido con la sinestesia) superando este dominio cultural, a pesar de que sigue siendo un patrón rector en los modos de ver. Hansen no descarta la condición híbrida de los medios, dada en la convergencia del hombre y la máquina, de su dimensión tecnológica y estética, en la fusión de la visualidad ventana y panorama, del precedente analógico y su presente digital.

En cuanto a la estimulación manual y táctil como parte de la experiencia de un arte de los nuevos medios, cabría señalar, que tiene su fundamento en la acción manual (o la producción manual de movimiento) por parte del espectador, implícita en la interfaz táctil de un régimen visual pre-cinemático ignorado por Manovich en este sentido.¹⁶⁶ Ello conducirá

¹⁵⁹ Cfr. *Ibidem*, pp. 34-35.

¹⁶⁰ Cfr. *Ibidem*, p. 33.

¹⁶¹ Cfr. *Ibidem*, p. 34.

¹⁶² Cfr. *Ibidem*, pp. 34-35.

¹⁶³ Cfr. *Ibidem*, p. 35.

¹⁶⁴ Cfr. *Idem*.

¹⁶⁵ Cfr. *Ibidem*, p. 36.

¹⁶⁶ Cfr. *Ibidem*, p. 37.

a una valoración incompleta de la condición estético-háptica de las prácticas artísticas contemporáneas, al desestimar esa herramienta histórica.

En consecuencia, respecto a la “novedad” de los nuevos medios en el campo del arte se presenta un discurso polarizado, al decir de Hansen, expreso entre dos “[...] posiciones igualmente problemáticas: aquellos que sienten que los nuevos medios lo han cambiado todo y aquellos que siguen siendo escépticos sobre la existencia de algo relacionado con los nuevos medios, es decir, al final, verdaderamente nuevo”.¹⁶⁷ Pareciera que con la digitalización se manifiesta una realidad codificada y presentada por los medios en diferentes formatos (archivos de sonido, imagen, mundos inmersivos, etc.) no siempre correlacionados a capacidades sensoriales humanas. Entendida así, esta situación implica que “[...] a medida que los medios pierden su especificidad material, el cuerpo adquiere una función más destacada como procesador selectivo de información”.¹⁶⁸

Esto significa que, los artistas como protagonistas de esa actividad selectiva consciente sobre el medio capaz de cumplir con sus objetivos estéticos, unidos a la figura del espectador dan forma (y afirman) a los datos seleccionados por las interfaces mediales que luego devendrán en una imagen. De modo que, según Hansen ocurre un desplazamiento del medio al cuerpo, en tanto es este último quien efectuará la acción de “encuadre” o “enmarcado” de la obra de arte.¹⁶⁹ Esta acción era aparentemente propia de las interfaces mediales, y lo que sucede es que regresan a su fuente originaria; el cuerpo.

La novedad estética del arte de los nuevos medios deriva por ende de la flexibilidad de la era digital en cuanto a la noción misma de medio y gracias a la estética de la encarnación de los medios contemporáneos.¹⁷⁰ Hecho este que conduce al planteamiento de Hansen acerca de que el “[n]uevo arte de medios trae a colación el cuerpo para informar el concepto de ‘medio’ y también para proporcionar el potencial de acción dentro del ‘espacio-tiempo’

¹⁶⁷ *Ibidem*, p. 50.

¹⁶⁸ *Ibidem*, p. 51.

¹⁶⁹ *Cfr. Idem*.

¹⁷⁰ *Cfr. Idem*.

de la información”.¹⁷¹ A ello se debe añadir su resistencia a capturar formas históricas ya anticuadas del arte y la crítica de los medios.¹⁷²

Retomando el trabajo del artista pionero de los nuevos medios Jeffrey Shaw y las animaciones de Tamás Waliczky, Hansen es capaz de advertir esa necesidad de reconstituir lo visual superando el dominio cinematográfico. El cuerpo deviene “operador”¹⁷³ de una interfaz alternativa,¹⁷⁴ poscinemática.¹⁷⁵ Tal y como se demuestra en la práctica artística, en la experiencia estética de los nuevos medios se produce una transferencia de la imagen (corpus de datos) al espectador (cuerpo físico).¹⁷⁶ De manera que la tecnología optimiza esa transferencia de sensaciones que sitúa al cuerpo como dentro de la imagen —y del espacio informático generado por ella—, a la vez que la imagen se “materializa” o se vuelve presente debido a la intervención física del cuerpo.¹⁷⁷ Se trata del empoderamiento del cuerpo y no de una relación de subordinación entre este y la imagen.

No es suficiente para abordar el tema del arte de los nuevos medios la reinención del medio bajo la condición postmedia—que remite a la experiencia dada en un ambiente de información— sujeta a la globalización de la imagen y la lógica universalizadora del capitalismo. El medio digital, como entidad agregativa y diferenciadora de las propiedades materiales de un soporte físico “natural”, puede establecerse *per se* como sustrato de una práctica estética. Al extender la noción generalizada del medio como mercancía, limitado por su fisicalidad técnica específica, y considerando que entre en un estatus de obsolescencia y remediación, el medio se abre a su reutilización estética.¹⁷⁸ Resulta necesario en consecuencia introducir el cuerpo o su actividad para que se produzca cualquier experiencia.¹⁷⁹ De esta forma, lo señala el autor: “[...]el cuerpo es el lugar donde toda la

¹⁷¹ *Ibidem*, p. 52.

¹⁷² *Cfr. Ibidem*, p. 51.

¹⁷³ *Cfr. Ibidem*, pp. 42-43.

¹⁷⁴ En el caso de la obra artística de J. Shaw cabría mencionar que él se sirve de un ejercicio de yuxtaposición de interfaces, entre las cuales no desestima la cinematográfica.

¹⁷⁵ Es decir, que de una vista frontal y una representación enmarcada inserta en un espacio físico transita hacia una vista panorámica en 360° que saca a la imagen del cuadro de la pantalla virtualizando la experiencia (y el cuerpo) del sujeto.

¹⁷⁶ *Cfr. Ibidem*, pp. 52-53.

¹⁷⁷ *Cfr. Ibidem*, p. 47.

¹⁷⁸ *Cfr. Ibidem*, p. 23.

¹⁷⁹ *Cfr. Ibidem*, pp. 24-25.

información sensorial es procesada, y donde la información procedente de distintos sentidos puede ser intercambiada, canjeada, fusionada y (en el caso de verdadera sinestesia) mapeada de forma cruzada. El cuerpo es la precondition no sólo para la visión, sino también para la sensación como tal”.¹⁸⁰ Pues es en el cuerpo donde se hallan ubicados los órganos de los sentidos, aun cuando la definición del cuerpo propuesta por Hansen es mucho más compleja.

El poder afectivo de la imagen(obra)(representación) implica un impacto sobre el cuerpo. El cuerpo tiene la capacidad de producir experiencia y el medio digital tiene la capacidad de producir y modificar ilimitadamente imágenes.¹⁸¹ El soporte físico-material del medio se vuelve el cuerpo y la capacidad creativa de digitalizar las experiencias constituye un paso de avance de los viejos medios a los nuevos, cuyo componente tecnológico tiene que fusionarse con el sensorio corpóreo humano. Todo ello con el objetivo de que la obra artística logre impactar en el dominio empírico sin separarlo de una actividad cognitiva cerebral.¹⁸²

Según criterio de Hansen:

Para una teoría del arte bajo la condición específicamente “post-medio” signada por lo digital, el cuerpo mismo está investido con la responsabilidad de preservar en sí la condición diferenciada de los medios. Si lo “digital” determina la condición diferenciada de los medios por excelencia (ya que no tiene soporte físico “natural”), entonces el proceso de encarnación debe formar una parte integral de ella: la encarnación es necesaria para darle un lugar, para transformar su infinita auto-diferenciación en una experiencia concreta del actual entorno informativo (o post-medio).¹⁸³

Justamente, en cuanto a la experiencia en este entorno informativo, Oliver Grau en la Introducción a su texto *Media Art Histories* toma como punto de partida que el arte de los nuevos medios es resultado de la combinación del arte y la ciencia al servicio de la tecnología, con la facilidad de operar en ambos campos. Debido a este nexo “[...] el arte mediático hoy en día explora el potencial estético de los mundos de imágenes procesuales e interactivos”.¹⁸⁴

Por esta razón es importante a la hora de escribir la Historia del Arte de medios revisar el

¹⁸⁰ *Ibidem*, p. 27.

¹⁸¹ *Cfr. Ibidem*, p. 30.

¹⁸² *Cfr. Ibidem*, pp. 2-3.

¹⁸³ *Ibidem*, p. 31.

¹⁸⁴ O. Grau (Ed.), *ob.cit.*, p. 5.

cimiento sobre el cual fue fundada y cómo ha transcurrido el desarrollo de una cultura predominantemente visual y de masas. En la opinión del autor:

Los medios ejercen una influencia general sobre las formas de percibir el espacio, los objetos y el tiempo, y están indisolublemente ligados a la evolución de las facultades sensoriales de la humanidad. Porque cómo ve la gente y qué ve no son simples cuestiones fisiológicas; son procesos culturales complejos que están influenciados por muchas y diversas innovaciones tecnológicas sociales y mediáticas.¹⁸⁵

Una determinante para la definición de los nuevos medios es la acción y el grado de implicación que los públicos han alcanzado respecto a las obras de arte. Pero, a juicio de Peter Weibel esta acción-interacción estaba ya en formas de arte analógico, en las instrucciones para utilizar herramientas manuales y mecánicas que derivaron en dispositivos digitales programables y en la duplicidad de acción por parte de la máquina y del sujeto humano.¹⁸⁶ El principio: “está prohibido tocar” que las instituciones del arte habían intentado sostener se transformó en su opuesto: “está prohibido no tocar” el objeto arte y con ello según Weibel se abrieron paso la interactividad y la virtualidad.¹⁸⁷ En los términos del comisario de arte Erkki Huhtamo de la intocabilidad habitual se transitó a teletocar a distancia desafiando la fragilidad física que vino acompañando la digitalización no solo del arte sino de procederes de la vida cotidiana.¹⁸⁸ El tacto entraría en una reconfiguración de los sentidos — como había augurado Marshall McLuhan a principios del año 1960—,¹⁸⁹ pues con la simulación de la tactilidad el compromiso físico del cuerpo bajo las premisas de la interactividad asumiría otra connotación. Tal y como lo plantea Huhtamo:

La idea de arte interactivo está íntimamente ligada al tacto. Como se suele entender, una obra de arte interactiva es algo que necesita ser activado por un "usuario". Si el usuario "no hace nada", queda un potencial no realizado: reglas, estructuras, códigos, temas y supuestos. Modelos de comportamiento diseñados por el artista e integrados en una configuración de software-hardware. Una obra interactiva lo desafía a uno a experimentar una transformación de espectador a “interactor”, un agente activo. Se desarrolla un tipo peculiar de diálogo.

¹⁸⁵ *Ibidem*, p. 9.

¹⁸⁶ *Cfr. Ibidem*, pp. 23-24.

¹⁸⁷ *Cfr. Ibidem*, pp. 21-41.

¹⁸⁸ *Cfr. Ibidem*, pp. 71-72.

¹⁸⁹ *Cfr. Ibidem*, p. 72.

Además de la interacción mental, que es una condición previa para la recepción del arte en general, tiene lugar una acción corporal física, que implica algo más que el simple movimiento de los ojos.¹⁹⁰

En el caso de M. Tribe y R. Jana, al respecto de los nuevos medios, insistirán en como la apropiación de “objetos” desterritorializados (escindidos de un espacio físico) y procesados por los medios, deviene estrategia artística por el fácil acceso a los recursos (imágenes, sonido, texto). Crear es como tomar algo prestado. La causa del *software* de código abierto recae precisamente en la posibilidad de copia y distribución de los recursos sin autorización.

Las prácticas artísticas neomediales se sirven de este “código” o modelo alternativo para crear y compartir obra. El código abierto no es más que “[...] un principio de desarrollo de aplicaciones informáticas en el que un programador pone su código fuente a disposición de una red de programadores[...]”, y que como el arte de los nuevos medios “[...] precisa colaboración, se apoya en Internet y depende de una cultura de trueque”.¹⁹¹ Quienes optan por este código “[...] tienden a hacer suyo el material ajeno, a colaborar con otros artistas y a poner su obra a disposición de otros [...]”¹⁹² incitando al reciclaje, la recombinación de elementos (adicionando, restando y reordenando) y la remezcla de nuevos recursos y otros ya existentes.

La sensibilidad remezcladora[sic]¹⁹³ de los artistas novomediáticos pondría en cuestión la idea de autoría y de versión original con relación al arte. Bajo este esquema, Tribe y Jana arguyen que “[s]umada a la tendencia a la colaboración y la apropiación como alternativa a la creación a partir de cero, esta aproximación podríamos decir que arqueológica al proceso creativo pone de manifiesto la escasa importancia que se concede a la autoría original en el arte de los nuevos medios”.¹⁹⁴ La remezcla de recursos existentes y la recuperación de medios más tradicionales vienen a integrar- lo que Tribe y Jana definen como

¹⁹⁰ *Ibidem*, p. 71.

¹⁹¹ M. Tribe y Reena Jana, *Arte y nuevas tecnologías*, p. 14.

¹⁹² *Idem*.

¹⁹³ *Cfr. Ibidem*, p. 15. Es un término utilizado por Tribe y Jana para describir cómo en el arte neomediático se conjugan (consciente o inconscientemente) precedentes de la Historia del Arte con un nuevo entorno tecnológico para el arte.

¹⁹⁴ *Idem*.

“estética sucia” u “obsoleta”.¹⁹⁵ De hecho, la condición multimedial del arte de los nuevos medios, dada en la convergencia de formas mediales (texto, música, palabra hablada, video, ilustraciones gráficas, fotografía) al interior de la Historia del Arte, aparece en 1960.

En cuanto a la utilización de Internet, los autores citados concuerdan en que “[...] no es solo un medio, sino también un foro en el que intervenir artísticamente, un espacio público de libre acceso [...]”¹⁹⁶ que no responde a élites. Sin embargo, esto no significa que los artistas de los nuevos medios se vean restringidos a este espacio en línea, pues tienen la facultad de intervenir espacios públicos físicos. Internet tiene por demás un efecto de telepresencia o experiencia a distancia, que altera la percepción del hábitat natural humano y conecta la perspectiva de un sujeto con la de otro(s).

A pesar de las deficiencias que pudieran saltar a la vista (como la extensión y la carencia de una terminología lo suficientemente clara), la conceptualización *in extenso* del arte de los nuevos medios que elaboran Mark Tribe y Reena Jana, podría ser mejor comprendida luego de las explicaciones ofrecidas previamente. Por su importancia, queda expuesta a continuación:

[...] empleamos el término "Arte de los Nuevos Medios" para referirnos a proyectos que se valen de las tecnologías de los medios de comunicación emergentes y exploran las posibilidades culturales, políticas y estéticas de tales herramientas. Concebimos el arte de los Nuevos Medios como la intersección de dos categorías más generales: Arte y Tecnología y el llamado Media Art o Arte de los Medios. La disciplina de Arte y Tecnología engloba aquellas actividades que, como sucede con el Arte Electrónico y el Arte Genómico, aprovechan nuevas tecnologías no necesariamente aplicables a la comunicación. El arte de los Nuevos Medios comprende el Videoarte, el Arte de Transmisión y el cine experimental, expresiones artísticas basadas en unas tecnologías que en la década de los noventa no podían ser consideradas ya nuevas. El arte de los Nuevos medios es pues el punto de encuentro de estos dos ámbitos.¹⁹⁷

Llama la atención del lector de *Arte y nuevas tecnologías* que justo después de estas afirmaciones, los autores sugieran que “[...] el arte de los nuevos medios no se define en

¹⁹⁵ Cfr. *Idem*.

¹⁹⁶ *Ibidem*, p. 17.

¹⁹⁷ *Ibidem*, pp. 6-7.

función de las tecnologías mencionadas; al contrario, son los artistas quienes, al emplear dichas tecnologías con propósito crítico o experimental, las redefinen como medios artísticos”,¹⁹⁸ trasladando el foco hacia los sujetos y el uso que estos hacen de las tecnologías. Asimismo, enfatizan el *corpus* indefinido de la categoría arte de los nuevos medios, la interrogante ante la “novedad” de los medios y su condición de “emergentes”.

La confusión al declarar que el arte de los nuevos medios es arte digital se corresponde con la digitalización de los recursos al alcance de los creadores, y porque lo “digital” funge como un subconjunto del arte de los nuevos medios que incluye lo electrónico. Es sabido que no todo arte electrónico es digital porque también hay arte electrónico analógico, y que prácticas artísticas como el videoarte y las videoinstalaciones pueden incorporarse al ámbito neomedial; a pesar de que estas últimas suelen ser atribuidas al uso de medios electrónicos analógicos que experimentan con el video. El formato electrónico transmite la información con el uso de señales eléctricas, y el formato digital trabaja con datos binarios, es decir que se puede acceder con medios eléctricos a sistemas numéricos (digitales). Por lo tanto, las expresiones artísticas digitales incorporan la tecnología electrónica, y el arte de los nuevos medios se sirve de la tecnología de medios de comunicación o de los ordenadores, fluctuando entre la composición electrónica (analógica) y la digitalización.

El manejo de la tecnología como herramienta para la hechura y conformación de una obra artística, reduce sus potencialidades como medio (como parte esencial de la obra) a un mero soporte instrumental. Esta distinción es la que en ocasiones coloca cierto halo de incertidumbre sobre el videoarte y prácticas similares. La estructura artística sucesiva de esta demarcación se expande ante un saber y una realidad flexibles.

En conclusión, el arte de los nuevos medios o *New Media Art*, en correspondencia con las tecnologías que emplea como recurso, se define en la intersección entre arte de los medios (asociado al uso de las TIC); fundamentada en tecnologías de los medios de comunicación que ya no pueden considerarse nuevas como el cine y el videoarte, y arte y tecnología (utiliza tecnologías no aplicables a la comunicación como la robótica y la vida artificial). En correspondencia a los soportes, medios y herramientas de que dispone, el arte

¹⁹⁸ *Ibidem*, p. 7.

de los nuevos medios va de las potencialidades de la electrónica hacia la producción digital, por eso en muchas ocasiones se denomina también Arte digital. Al trabajar con datos de sonido, texto e imagen, se reconoce como arte multimedia y por su morfología se concibe como arte interactivo, generativo o emergente. No obstante, es un arte en expansión que se actualiza constantemente y de múltiples dependencias, de lo que resulta un discurso estético fragmentado.

Los procesos del arte, atravesados por la informatización de la cultura, modifican la relación tripartita artista-obra-espectador. El artista inaugura procesos comunicativos con fines sociales y políticos, pero no trabaja de forma independiente en la mayoría de los casos, sino como parte de una enunciación colectiva y de un ánimo de cooperación. La obra abandona su estatus de cerrada y pasa a definirse como “obra abierta”: un nuevo modo de entender la relación con la obra y su consumo por parte del público, y que entraña cambios de la sensibilidad estética.¹⁹⁹

Al entender del semiólogo y filósofo italiano Umberto Eco,²⁰⁰ la “apertura” del arte a un complemento productivo sujeto a elecciones y ejecuciones distintas, como hecho comunicativo de lo polivalente tiene múltiples posibilidades de lectura, interpretación y deleite. Ello conjuntamente, se traduce como un estímulo al juicio crítico y autónomo del espectador-consumidor quien recibe del autor de la obra una orientación básica que delimita el margen de acción respecto a esta, pero no definitiva, “cerrada”, predecible. La obra de arte deja de ser un elemento estático y convencional adquiriendo movilidad y dinamismo más como información que como objeto, presentándose como un campo de formatividad. Y finalmente, la participación e interacción del público activa y co-formadora con la obra es decisiva en su desarrollo y apreciación más no en su trama necesariamente.

II.III *Simulación visual e informática*

La simulación visual, incluyendo dentro de esta a la realidad virtual y otros tipos de ambientes derivados, es una tradición asociada en el presente al desarrollo de tecnologías

¹⁹⁹ Cfr. Umberto Eco, *La definición del arte*, p. 157.

²⁰⁰ Cfr. Umberto Eco, *ob. cit.*, “El problema de la obra abierta”, pp. 157-164.

digitales que modifican el campo perceptivo del sujeto, las relaciones humanas y con el mundo real. El simulacro ha encontrado en la tecnología del ordenador digital la continuidad o el desbordamiento de los objetos en una experiencia expandida de lo real gracias a los medios. Sin embargo, para L. Manovich esta tradición deviene de la remediación de la pantalla hasta la desaparición de su marco y las disímiles maneras en que se presenta la información visual desde la pintura renacentista.²⁰¹ La tecnología de la pantalla es vital en la realización tecnológica de lo virtual, y esta se remonta a la estructura clásica de la imagen (plana y rectangular). La pantalla tiene la capacidad de trasladar a sus espectadores-usuarios a otros espacios, pero la percepción de estos como escindidos o no de lo real dependerá de la evolución medial y la proliferación de los simulacros.

Con la definición de “pantalla”, L. Manovich analiza el fenómeno de la existencia de mundos alternativos, inicialmente en la cultura visual moderna y después en la cultura digital, en la medida que va ofreciendo respuesta a la pregunta de cómo se actualiza la relación de la imagen con el espectador. Esta interrogante guiará al autor hacia varias definiciones probables de pantalla, acorde con el progreso de esa tecnología.

La connotación “clásica” separa la pantalla del plano de lo real, aunque coexiste con él. Entre sus propiedades habría que remarcar que “[e]stá pensada para una visión frontal (a diferencia del panorama, por ejemplo). Existe en nuestro espacio normal, en el espacio de nuestro cuerpo, y actúa como una ventana abierta a otro espacio, que es el espacio de la representación y que normalmente presenta una escala diferente a la de nuestro espacio habitual”.²⁰² Seguidamente la “pantalla dinámica” es capaz de mostrar una imagen que cambia en el tiempo porque entra en un régimen visual distinto propio del cine, el video y la TV que exige del espectador que fije su atención en la representación mientras que la fisicalidad de su emplazamiento es omitida u opacada.²⁰³ La inmersión característica de este régimen visual implica la identificación del espectador con la pantalla y un estado de inconciencia sobre lo real que de paso es reducido. En cambio, a mediados del siglo XX con

²⁰¹ Cfr. Lev Manovich, *ob.cit.*, p. 146.

²⁰² *Ibidem*, p. 147.

²⁰³ Cfr. *Ibidem*, p. 148.

la “pantalla del ordenador”, la imagen individual y la secuencialidad se sustituyen por la posibilidad de la simultaneidad de imágenes convergiendo a la vez como ventanas.

[...] con la realidad virtual la pantalla desaparece por completo. La realidad virtual suele utilizar un monitor montado en la cabeza cuyas imágenes ocupan por completo el campo visual del espectador. [...] los dos espacios: el físico y real, y el virtual y simulado, coinciden. El espacio virtual, que antes quedaba confinado a una pantalla [...], ahora abarca por completo el espacio real. La frontalidad, la superficie rectangular y la diferencia de escala han desaparecido.²⁰⁴

La fotografía y el cine tradicionales proponían una imagen que tomaba como referentes aquello que el lente tenía delante, remitiendo a un tiempo pasado, el instante en que se captaba el objeto. Mientras que con la perspectiva del radar se produce un ajuste visual que llevó a la imagen a convertirse en un nuevo tipo de representación visual de mayor alcance y en tiempo real (transmitido en vivo). Procesos que con el desarrollo de programas informáticos (de imágenes por ordenador), de interfaces entre el ordenador y el hombre contribuyeron a que la pantalla acabara “[...]usándose no solo para visualizar información en tiempo real, [...] sino también para darle órdenes al ordenador [...]. En vez de actuar solamente como un medio de presentar una imagen de la realidad, la pantalla se convertía en un vehículo para influir en ella de manera directa”.²⁰⁵ No solo podía hablarse de la imagen en tiempo real, sino de la pantalla interactiva del ordenador y con múltiples referentes. La simulación visual se extendía a un espacio global mediatizado.

De esto se trata el nuevo paradigma del que habla L. Manovich: “[...] la simulación de un entorno interactivo en tres dimensiones y sin pantalla”.²⁰⁶ La imagen rodea al sujeto abarcando su campo visual, se mueve con él y le ofrece la opción de ver el mundo desde otra perspectiva, que pareciera ajustarse al marco natural de la realidad misma en una temporalidad presente. De tal manera que el sujeto se percibe inmerso en la confluencia del espacio simulado y el espacio físico, como en dos lugares a la vez.

²⁰⁴ *Ibidem*, p. 149.

²⁰⁵ *Ibidem*, p. 154.

²⁰⁶ *Ibidem*, p. 155.

La dimensión temporal queda desvirtuada entonces, lo mismo que la dimensión espacial que viene a ocupar el rol central en el condicionamiento sensible del mundo informatizado. Si la realidad estática propia de la fotografía y la realidad dinámica del cine (compuesta por micro realidades en secuencia) registraban los acontecimientos como momentos previos, el ordenador tiene el don de poder configurar el mundo como un escenario “vivo” en tiempo real. La ilusión de espacialidad está determinada por sus dimensiones (2D y 3D),²⁰⁷ las capas de imagen que genera la composición digital y efectos de sonido o luminosidad.

La (in)movilidad del usuario frente a la (in)movilidad del medio y de la imagen llevan a L. Manovich a afirmar que: “Por emplear el vocabulario contemporáneo de las imágenes por ordenador, podemos decir que a este espacio virtual se le rota, se le cambia la escala y se le aplica *zoom*, siempre para dar al espectador el mejor punto de vista”.²⁰⁸ Si en una época precedente, la pantalla exigía del espectador de una pintura moverse para descubrir sus matices, con el computador y especialmente, con los cascos y gafas de realidad virtual, el cuerpo humano se somete a nuevas formas de movimiento.

La experiencia de la realidad virtual se remonta así en términos de L. Manovich a los orígenes de la maquinaria visual, con especial atención sobre la práctica cinematográfica, su relación con el espectador, y su capacidad de seducirlo mediante el poder de las imágenes y su narrativa. La realidad virtual es un aparato de representación sin pantalla,²⁰⁹ es decir, aparentemente sin márgenes que necesita de la movilidad del usuario en el espacio real para su realización virtual. Tal y como lo describe L. Manovich, “[e]l espectador ya no está encadenado, inmovilizado, anestesiado por el aparato que le sirve imágenes prefabricadas; ahora tiene que trabajar, y que hablar, para poder ver”.²¹⁰ Esto implicará una sincronización espacial que le brindará al sujeto las herramientas para existir en la simulación implantada dentro de una existencia física, como un espacio coherente.

²⁰⁷ Bidimensional y tridimensional.

²⁰⁸ Lev Manovich, *ob.cit.*, p. 161.

²⁰⁹ *Cfr. Ibidem*, p. 162.

²¹⁰ *Idem*.

La tradición alternativa de la que forma parte la realidad virtual podemos encontrarla siempre que la escala de la representación sea la misma que la de nuestro mundo humano, de manera que los dos espacios mantengan una continuidad. Se trata de la tradición de la simulación, más que la de una representación ligada a una pantalla. La tradición de la simulación persigue mezclar los espacios físico y virtual, en vez de separarlos. Por tanto, los dos espacios presentan la misma escala, se le resta importancia al límite entre ambos (en vez de marcarlo con un cuadro rectangular, como en la tradición de la representación) y el espectador es libre de moverse por el espacio físico.²¹¹

A consecuencia de lo que la tradición de la simulación significa el progreso de la experiencia visual y de la representación, extendida por la realidad virtual. L. Manovich lo advierte cuando señala: “Antes, la simulación describía un falso espacio, que continuaba el espacio normal al mismo tiempo que lo ampliaba [...]. Pero en la realidad virtual no hay conexión entre los dos espacios...o, al revés: los dos coinciden por completo [...]. En cualquiera de ambos casos, la realidad física no se tiene en cuenta; se la desecha y abandona”.²¹² De la subordinación de lo físico a lo virtual, se llega a la supresión de lo real como espacio de recepción y contemplación por espacios de acción.

La lógica de los datos digitales, los gráficos por ordenador y los filtros culturales potencian la remediación de los simulacros hacia entornos cada vez más realistas. Parte de la creación de realidades ficticias se incrementó con el recurso del “montaje”. Una técnica de la simulación que se ha ido diversificando tanto como la pantalla hasta su expresión actual con la composición digital.

El “montaje temporal” caracterizado por el lenguaje cinematográfico en que realidades distintas forman momentos consecutivos en el tiempo y el “montaje en el interior de un plano” utilizado sobretudo en el fotomontaje, en tanto realidades distintas que contribuyen como partes de una misma imagen²¹³ eran las formas más comunes de esta técnica. Luego, a raíz de la edición electrónica de imágenes asociada a la producción y el montaje televisivo, se abre camino la “incrustación”. Otra técnica de montaje que funciona

²¹¹ *Ibidem*, p. 165.

²¹² *Ibidem*, p. 166.

²¹³ *Cfr. Ibidem*, p. 205.

combinando dos fuentes diferentes de imagen como imágenes pregrabadas, proyectadas en vivo o editadas por ordenador. La imagen presenta una realidad híbrida, compuesta de dos espacios diferentes²¹⁴ debido al empleo del recorte en los planos. Dos espacios que visualmente aparecen como separados, aunque haya entre ellos una correspondencia narrativa.

Por último, en la arqueología que realiza L. Manovich aparece la “composición digital” que surge con el ordenador. El montaje aquí se basa en mezclar imágenes que no están limitadas a fuentes específicas y tampoco tienen que coincidir en origen, por lo que su vínculo es fluido visualmente. Para el teórico, “[l]o que representa la composición digital es una nueva etapa en la historia de la simulación visual, porque permite la creación de imágenes *en movimiento* de mundos inexistentes. Los personajes creados por ordenador se pueden mover en paisajes reales; y a la inversa, actores reales pueden moverse y actuar en entornos sintéticos”.²¹⁵ El mundo virtual creado asimila una doble movilidad, la del mundo y la del cuerpo humano que lo experimenta, alcanzando una “estética antimontaje”²¹⁶ que viene dada por la eliminación de los marcos definidos de la imagen-mundo y la sensibilidad de la remezcla. Aunque a veces los espacios no son integrados y sin márgenes, puede efectuarse un “montaje espacial” en que las imágenes proponen una diversidad de mundos que no coinciden en todos sus aspectos estructurales (iluminación, escala, dimensiones).

Pero más allá de todo esto L. Manovich advierte de algún modo que la simulación de la realidad había estado enfocada en la apariencia y la fidelidad visual. Con el advenimiento de los medios informáticos esto ya no era suficiente para lograr una impresión de realidad. La participación corporal activa en un mundo virtual, el involucramiento de otros sentidos además de la vista, y la precisión en la simulación de los objetos que hacen parte de la realidad física²¹⁷ alcanzan a modelar con realismo (sintético-informático) el simulacro. Esto es lo que pretende el arte de los nuevos medios para brindarle autenticidad a los contextos elaborados como la realidad virtual, procurando la incapacidad de reconocer la ficción respecto a lo real.

²¹⁴ Cfr. *Ibidem*, p. 207.

²¹⁵ *Ibidem*, p. 210.

²¹⁶ Cfr. *Ibidem*, p. 213.

²¹⁷ Cfr. *Ibidem*, p. 243.

La imagen es la que se acepta como realidad o sustituto de la realidad, ella es la que se duplica y falsea la verdad del mundo.

El enfoque experimental del arte de los nuevos medios y de la cultura visual, es precisamente el objeto de estudio del historiador del arte estadounidense Edward A. Shanken en *Inventar el futuro: Arte, Electricidad, Nuevos Medios* (2013), quien se incorpora a esta generación de escritores que en las primeras décadas de los años 2000 interrelacionaron las categorías de simulación y simulacro con la producción artística neomedial y emergente. Coincidiendo con la postura de L. Manovich, E. A. Shanken va a postular que en el siglo XIX se “[...] intentaron proveer ilusiones cada vez más irresistibles para emular la experiencia de estar en medio de una escena real”.²¹⁸ Los años setenta serían en su criterio, la etapa en que la realidad virtual tendría un uso artístico.²¹⁹ Dicho ambiente complejo, interactivo, navegable y gestado por el ordenador, con el surgimiento de los videojuegos comerciales y la utilización de la red Internet en los noventa conformaría ambientes simulados y accesibles de manera masiva. Para el autor,

[l]as simulaciones son copias que comparten muchos atributos con los originales reales que representan [...]. Por el contrario, el término “simulacro” puede referirse a una forma de similitud propia de una cultura de medios en la que las distinciones entre original y copia son cada vez más oscuras. Puede ser que los originales ya no existan, o incluso que nunca hayan existido, o que su significado se haya reducido en comparación con su simulacro, que puede alcanzar un nivel de primacía y autenticidad que tradicionalmente había sido terreno exclusivo del original.²²⁰

El simulacro se explica cuando “[...] aquello que está siendo simulado es presentado y recibido no como simulación, sino como original”.²²¹ Su fundamento gira en este sentido respecto a la idea de lo hiperreal como una simulación por modelos (sin referencia a lo real), sin origen y sin sustrato físico, retoma E. A. Shanken las reflexiones de Jean Baudrillard. La

²¹⁸ Edward A. Shanken, “Simulaciones y simulacros”, en *Inventar el futuro: Arte, Electricidad, Nuevos Medios*, p. 88.

²¹⁹ *Cfr. Idem.*

²²⁰ *Ibidem*, pp. 90-91.

²²¹ *Ibidem*, p. 91.

experiencia de lo real muta a una experiencia simulada que involucra al arte como información cuya materialidad es la del medio mismo que crea el mundo.

Típicamente, la RV manifiesta una correspondencia directa entre espacios reales y virtuales, así como una relación causa-efecto predecible entre las acciones en el primer espacio y la forma en que el segundo responde a ellas. Es decir, el movimiento físico hacia delante de un usuario en el espacio real puede alterar de manera correspondiente su posición en la simulación.²²²

Tal y como L. Manovich abordó el concepto de realidad virtual y simulación, E. A. Shanken regresa al condicionamiento de medios antiguos como la pintura, la fotografía y el cine sobre el espectador, los cuales inciden en la credibilidad de lo observado y en los modos de ver. Dependiendo de la forma en que la realidad virtual sea construida, presentada y experimentada el sujeto será capaz de reconocerla como un universo ficticio que puede llegar a volverse autónomo.

Debido a que hay diferentes tipos de realidad virtual y varias tecnologías para realizarla, la RV ha adquirido diversas formas en el arte. Una distinción importante gira en torno al grado en que el usuario está cargado por el aparato tecnológico. En una «RV sin trabas», el usuario no usa el equipo especial; el espacio de la instalación es capaz de rastrear el movimiento y generar sus cambios consecuentes dentro del ambiente virtual. Por el contrario, en la «RV cargada», algunos materiales [...] deben ser usados por el espectador. [...] La RV sin trabas se beneficia del realismo producido por la ausencia de aparatos invasivos [...]. La RV cargada tiene a su favor una interactividad más precisa y una salida más sensible, lo que mejora el realismo del contenido y su respuesta [...]. Llevando la RV hacia otra dirección, las tecnologías conocidas como realidad aumentada y realidad mixta buscan ligar aspectos de la percepción directa de la realidad con rasgos de la experiencia mediada en la realidad virtual [...]²²³

Por lo que estas conceptualizaciones recalcan que los simulacros tienen una fuerza visual y una capacidad sensorial en general, que establece varios niveles de experiencia de acuerdo con las metodologías expuestas (cargada, sin trabas, mixta y aumentada) y con los intermediarios tecnológicos que dan acceso a ellas. E. A. Shanken no profundiza en las

²²² *Ibidem*, p. 92.

²²³ *Ibidem*, pp. 92-93.

nociones de realidad “aumentada” y “mixta”, pero al menos revela su fundamento; sostener la integración entre el mundo real empírico y el virtual. La realidad aumentada tiene el poder de simular (en cuanto producción y reproducción de objetos) formas reales en entornos digitales. De ahí que estos entornos como información penetran en la realidad física. La realidad mixta se basa en la experiencia combinada de la percepción real e informática, pero que funciona aplicando disímiles métodos de entrada del humano al universo creado digitalmente, como el mapeo espacial o el seguimiento y la ubicación física. Ella resulta el punto de inflexión de experiencias holográficas (como las de la realidad aumentada) y envolventes (como las de la realidad virtual). El simulacro puede producirse entonces con o sin referentes directos del medio natural, provocando simulaciones con referente físico-material o con base en otras simulaciones (por modelos).

Para dar cuenta de esto, E. A. Shanken revisa la obra artística y escrita del artista informático estadounidense Myron W. Krueger, quien establece una diferenciación entre realidad artificial y realidad virtual. Aun cuando en su análisis de ambos términos los asocia a la experiencia de los usuarios en proyectos y eventos artísticos informáticos, abogando por la autenticidad y el realismo de las experiencias con tecnología de visualización tridimensional. La noción de RV usualmente se refiere a “[...] realidades en 3D implementadas con gafas de visualización estéreo y guantes de realidad”,²²⁴ al tiempo que lo define como otra terminología para la realidad artificial. El concepto de “realidad artificial” es acuñado por Krueger a mediados de los años setenta, aunque no fue hasta inicios de los años ochenta que publica su libro *Artificial Reality* (1983). En este texto establece que: “Una realidad artificial percibe la acción de los participantes en términos de la relación del cuerpo en el mundo gráfico y genera respuestas que mantienen la ilusión de que esas acciones están teniendo lugar dentro de ese mundo”.²²⁵ La simulación es para él una forma de experiencia artificial que permite percibir no solo escenarios futuros o situaciones que pudieran darse en la realidad sino el comportamiento humano frente a determinados acontecimientos.

²²⁴ Myron W. Krueger, *Artificial Reality II*, p. XIII.

²²⁵ *Ibidem*, p. 268.

El arte tradicional legitimaba la pasividad de los públicos en la contemplación de la obra artística mientras que la realidad artificial como una nueva forma de arte involucra el cuerpo activamente. A este hecho tecnológico contribuyó el fin de la imagen estática, la interacción hombre- máquina en tiempo real y la comprensión de los sistemas de percepción y visualización. Como sistema perceptual la realidad artificial no solo implica la acción del sujeto sino también la respuesta de la máquina a ciertos rasgos de corporalidad humana (aquellos que logre detectar) durante la inmersión en estos mundos gráficos. El cuerpo se convierte en una herramienta para la acción y el control de la composición. Como medio interactivo, aborda la interacción del hombre con la máquina y entre los propios individuos que se sumergen o participan de estas realidades que se crean en tiempo real.²²⁶ Se trata de lo que el autor denomina *live images*, donde convergen objetos creados artificialmente con la proyección simbólica del cuerpo humano que físicamente también está actuando en tanto se traslada a ese plano irreal.

A diferencia de la realidad virtual que requiere de algunos dispositivos tecnológicos para acceder, moverse y componerse digitalmente, en la realidad artificial el ser es el dispositivo en sí que se sirve del ordenador para incorporarse a la imagen, logrando una visualidad artificial que unifica el espacio real con el creado por la máquina en coautoría con el sujeto. Por consiguiente, es común la humanización de la tecnología y la experiencia personalizada. El foco de atención es el participante y no el artista, pues aquel no se conforma con modelos dados, sino que completa la obra con sus acciones.²²⁷ La percepción se basa en estímulo y respuesta. De esta manera Krueger resume la complicidad de la realidad artificial de los medios tecnológicos con el arte, en el siguiente fragmento:

La realidad artificial abre una nueva dimensión para las artes justamente en el instante cuando el poder de las formas de existencia parece estar en declive. El foco de la interacción en vivo permite al artista componer una rica variedad de alternativas, en lugar de un conjunto de decisiones finales [...]. El artista comienza procesos y cada participante puede contribuir. Las interacciones conducen a los participantes a una exploración de sus propios sentidos y

²²⁶ Cfr. *Ibidem*, pp. 86-87.

²²⁷ Cfr. *Ibidem*, p. 92.

procesos mentales. Últimamente, sin embargo, las realidades artificiales son más que un medio artístico; ellas constituyen todo un nuevo reino de la experiencia humana.²²⁸

En cuanto a este tema, M. Hansen va a ahondar en las formas de la experiencia visual (humana y artificial) circunscritas a una lógica “facializadora”²²⁹ del cuerpo y, en la correlación constitutiva de la virtualización humana con la afectividad corporal para llegar a la concepción de la “percepción” virtual que no puede tener lugar en un espacio externo, sino que es resultado de lo que el autor denomina el “logro cuerpo-cerebro” que crea un espacio corporal interno para la sensación.²³⁰ Un espacio a partir del cual la relación entre el mundo percibido y el aparente se problematiza.

La “reterritorialización” del cuerpo en el rostro como efecto de una percepción “pura” que no involucra al cuerpo como filtro de información, más allá del recurso de la visión, limita el potencial creativo de la interfaz de realidad virtual.²³¹ Según Hansen, “[...] la tendencia a privilegiar la visión tiene el efecto de restringir lo que se puede percibir (y por tanto lo que se puede presentar como un mundo virtual perceptible) a lo que se puede aprehender visualmente”.²³² El cuerpo mediante el enmarcado de la información es la base de la percepción como un todo integral y en él es donde la sensación tiene lugar. Así lo reafirma Hansen al decir que “[d]e hecho, la función de encuadre que he atribuido a la encarnación humana alcanza su potencial creativo en las interfaces de realidad virtual con espacios de datos que son marcadamente diferentes del espacio geométrico de la percepción “ordinaria” y que, en consecuencia, *no pueden ser aprehendidos a través de una visión en perspectiva*”.²³³

La tarea del arte en la era de la información²³⁴ consiste en expandir lo que se entiende como percepción, además de examinar la acción de enmarcar los datos para producir nuevas

²²⁸ *Ibidem*, p. 99.

²²⁹ *Cfr.* Mark B. N. Hansen, *ob. cit.*, p. 162. Esta tendencia está vinculada a la restricción del conocimiento y de la percepción a lo que es captado visualmente, lo cual constituye una limitante en el caso de la RV.

²³⁰ *Cfr. Idem*

²³¹ *Cfr. Idem*

²³² *Idem*.

²³³ *Ibidem*, p. 163.

²³⁴ *Cfr. Ibidem*, p. 164.

imágenes. Nuevos espacios intensivos²³⁵ dados en el acoplamiento del cuerpo con la imagen y, formas que se salen de una dimensión plenamente visual -con la intervención de la conciencia que amplía lo captado por los sentidos- complementan esta expansión.

De modo que lo que distingue la interfaz de la realidad virtual es la experiencia dinámica que genera, no del todo incorpórea. El cuerpo físico no entra en el mundo virtual sino un cuerpo digitalizado (o una imagen del cuerpo) que se vuelve parte del entorno virtual, siendo la mente la que se corporeiza virtualmente. La dinámica corporal de cada usuario se refleja en el sistema de RV y tiene una expresión por ello singular. Y como resultado,

[...]este énfasis en el acoplamiento dinámico del cuerpo y la imagen (o espacio intensivo) es la característica estética definitoria de la realidad virtual. Lo que distingue más claramente a la realidad virtual de todas las tecnologías de imagen anteriores [...] es la indiscernibilidad entre percepción e imagen, que es su efecto experiencial más destacado. [...] el mérito de la realidad virtual es lograr el paso de la interactividad a la dinámica, de la percepción de imágenes a la simulación cuerpo-cerebro: la realidad virtual, [...] "va un largo paso por encima de las computadoras convencionales que son meramente 'interactivas': [...] el mundo virtual cambia en tiempo real, tanto de forma autónoma como fluida, en respuesta a las acciones del usuario. La acción es visceral y no necesita ningún barniz de 'interfaz' simbólica, ya que los objetos en este mundo tridimensional pueden ser manipulados directamente". [...] en la realidad virtual, la imagen "abandona la exterioridad del espectáculo para abrirse a la inmersión".²³⁶

Esta paradoja espacial llevará a Hansen a afirmar que; "[l]o que sucede en la experiencia de estos entornos artísticos de realidad virtual no puede seguir llamándose percepción",²³⁷ sino "afecto". La "afectividad corporal" como sustitutivo de la perceptividad (que la incluye y no la niega) y, en tanto forma de experiencia corporal que media entre el cuerpo y el régimen virtual, facilita el desplazamiento del espacio visual por el espacio

²³⁵ Cfr. *Ibidem*, p. 167.

²³⁶ *Idem*.

²³⁷ *Ibidem*, p. 15.

háptico interno.²³⁸ El afecto como acción del cuerpo sobre sí mismo está determinada en el vínculo entre la experiencia mental y el espacio de la imagen.²³⁹

Es la imagen la que transmite sensaciones creíbles para el cuerpo, ocurriendo una transferencia de uno en el otro, situando al cuerpo dentro de la imagen como entorno virtual. “Sin la actividad del cuerpo dentro del espacio de la imagen, simplemente no habría percepción alguna, porque la imagen existe sólo en y a través de las acciones del cuerpo que percibe”.²⁴⁰ Esto representa para Hansen que el componente digital o maquínico solo es factible una vez incorporado a la simulación que abarca el nuevo modelo de percepción como productora de sensaciones otras. Por consiguiente, “la realidad virtual materializa la tesis de que la percepción es simulación —un proceso de construcción o presentación de datos que tiene lugar en el cuerpo-cerebro — y no una inscripción o registro de un objeto o realidad exterior”.²⁴¹

El matiz estético-artístico del simulacro, el planteamiento virtual del *mediaescape* (paisaje de los medios), la estetización digital (y tecnoestética)²⁴² y la manipulación del sistema sinestésico²⁴³ como dinámicas del arte de los nuevos medios son atendidas también por el catedrático español en Estética y Teoría de las Artes Simón Marchán Fiz. En su ensayo *Entre el retorno de lo Real y la inmersión en lo Virtual: consideraciones desde la estética y las prácticas del arte* comienza por el cuestionamiento del término “virtual”. Citando al autor, este término

[...] procede del adjetivo latino *virtualis*, el cual, según los diferentes léxicos, tanto puede significar la *virtus* en su acepción de potencia o fuerza para producir un efecto, de lo que tiene existencia aparente pero no real efectiva, empírica, cuanto sugerir lo que existe como posibilidad según sus disposiciones o capacidades, pudiendo llegar a ser real, aunque aún no lo sea, si satisface ciertos requisitos para su realización [...]. Pareciera por tanto que lo virtual

²³⁸ Cfr. *Idem*.

²³⁹ Cfr. *Ibidem*, p. 112.

²⁴⁰ *Ibidem*, p. 54.

²⁴¹ *Ibidem*, p. 167.

²⁴² Cfr. Simón Marchán Fiz, *Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes*, p. 48. Alude al engaño de los sentidos que produce la realidad aparente o espectral a través de manipulaciones ópticas y el carácter real y polisensorial de las percepciones.

²⁴³ Cfr. *Idem*. El tecnoarte asciende de lo visual, a lo audiovisual hacia lo multisensorial y sus manifestaciones electrónicas y digitales devienen extensiones de los sentidos.

existe sin existir de un modo fáctico, ya que se concentra en los efectos o en lo posible como lo real que todavía no está realizado. Si en el primer sentido remite a los efectos, a las apariencias—a ello obedece la exitosa expresión apariencia digital—, en el segundo designa una modalidad de ser que no se enfrenta tanto a la realidad como a la actualidad, no es tanto lo contrario de lo real cuanto de lo actual.

[...] en el segundo sentido de lo virtual [...] lo posible se desdobra en lo posible real y lo posible lógico,²⁴⁴ en un mundo posible y un mundo de lo posible [...] ²⁴⁵

Para Marchán Fiz la virtualidad no es alternativa ni sustituto de lo real, guarda relación con una conciencia del espacio y con la construcción medial de apariencia digital.²⁴⁶ Incluso su formación como prototipo de realidad se adjudica a la tradición artística de espacios de ilusión y de inmersión.²⁴⁷ A razón de esto Fiz distingue una “realidad virtual pasiva” anexada a una simulación de primer grado y una “realidad virtual interactiva” correspondiente a lo virtual (o a simulaciones de segundo grado). Para ello el autor comenta acerca de la historia tradicional del arte, en que el espacio era dominado por la perspectiva y la ilusión óptica hasta la virtualidad digital, interactiva y multisensorial que rompe con la realidad producto de la copia y la mimesis entendida como un mero proceso de imitación.

La inserción del ordenador en el campo del arte facilitó la conformación programática de lo real virtual que condujo a que su materialidad fuera sustentada por la materialidad de los medios implicados. La imitación como tendencia artística es sustituida por la correspondencia que se produce entre el simulacro y la realidad empírica, puesto que a pesar de que la ficción no es exactamente semejante a lo real fáctico, hay cierta referencialidad que lo vuelve creíble. Por eso Marchán Fiz prefiere utilizar la palabra simulación y no representación, ya que “[...] la simulación reside en la capacidad que esconde la estructura para manipular los puntos espaciotemporales y transformarlos en figuras, cosas o acontecimientos virtuales”.²⁴⁸ La imagen digital puede ser alterada innumerables veces, cambiando sus cualidades sensibles o sus coordenadas de espacio y tiempo. El espectador,

²⁴⁴ Como experimentos mentales y según una lógica visual potenciadora de la ficción y la ilusión.

²⁴⁵ S. Marchán Fiz, “La inmersión en lo virtual”, en *Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes*, p. 40.

²⁴⁶ *Cfr. Ibidem*, pp. 30 y 41.

²⁴⁷ *Cfr. Ibidem*, p.49.

²⁴⁸ *Ibidem*, p. 45.

usuario y co-creador de la realidad virtual enfrenta también cambios en su capacidad de percepción atravesada por las mediaciones tecnológicas que trascienden lo audiovisual hacia lo sinestésico y polisensorial.

Ciertamente, con la desmaterialización del espacio en la pantalla se reduce la incidencia del ojo y del cuerpo, de la mirada y del tacto, tiende a disolverse el mundo natural de la percepción y a desvanecerse el protagonismo de los sentidos y la conciencia corporal. No obstante, una vez constatado esto, salta a la vista que a través de la mediación digital estamos asistiendo al nacimiento de un nuevo modo de percepción del mundo.²⁴⁹

Esta es una de las razones por las cuales para Fiz —en contraste con el pensamiento de Baudrillard— la realidad virtual no suplanta la realidad empírica, esto sería reduccionista, más bien constituye un modo alternativo de percepción.²⁵⁰ Pero en este caso cabría destacar que los simulacros ocupan un lugar siempre en la realidad. Los nuevos medios como expresión del arte contemporáneo se constituyen como tales no por establecer nuevas formas de representación, por su dimensión digital y simbólica, sino porque atañen a una sensibilidad estética diferenciada²⁵¹ que experimenta modificaciones en la triada obra, creador y espectador.

Al respecto, en el libro citado anteriormente y editado por Oliver Grau, la realidad virtual puede constituir un modelo o simulación para la realización de tipos específicos de experiencia, mayormente inclinadas a espectáculos ilusorios y utópicos.²⁵² Sin embargo, lo cierto es que, como espacio experimentado polisensorialmente y construido sobre una base de datos permite la creación de una “realidad” colectiva como parte de la “democratización” de los simulacros, operativa a la vez entre los ámbitos científico y artístico.²⁵³ Esto conduce a que con la proliferación de las imágenes en dominios que se salen del margen de las artes tradicionales (como los softwares de fácil manejo), todos pueden ser proveedores de contenidos multimediales y acceder a estos conjuntamente, potenciando el simulacro a modo de una experiencia nomádica de intercambio creativo.

²⁴⁹ *Ibidem*, pp. 49-50.

²⁵⁰ *Cfr. Ibidem*, p.53.

²⁵¹ *Cfr. Ibidem*, pp. 51-52.

²⁵² *Cfr. Oliver Grau (Ed.), ob.cit.*, p.9.

²⁵³ *Cfr. Idem.*

Pero dentro de este mismo texto, Edward A. Shanken diferencia “simulaciones” de “simulacro”. La primera noción se refiere a “[...] copias que comparten muchos atributos con los originales concretos que aquellas representan”.²⁵⁴ Entretanto la segunda definición se refiere a

[...]una forma de similitud particular de la cultura mediática, en la que las distinciones entre el original y la copia se vuelve cada vez más turbia. Es posible que los originales ya no existan, que nunca han existido, o su importancia ha quedado eclipsada en comparación con los simulacros, que alcanzan un nivel de primacía y autenticidad que tradicionalmente había sido competencia exclusiva del original.²⁵⁵

Regresa así, amén de los testimonios de los autores implicados en *Media Art Histories*, la antigua polémica griega sobre la delgada línea que existe entre originales y copias cuando de simulacro se trata. La salida que ofrece Grau en alguna medida es retomar el concepto de imagen²⁵⁶ concebido usualmente un elemento inmóvil más que como un cuerpo vivo activo, estando sujeta al sentido de la visión más que a una significación universal que incluye pensamientos, invenciones, y fantasías; imágenes sensoriales no producidas por la presencia de objetos físicos. De manera que la fragilidad de la materia a que están expuestos los objetos físicos deja de ser una amenaza.

Este giro en el interés de los artistas que pasó de la plasticidad del objeto hacia la red neuronal de los espectadores,²⁵⁷ como ya se ha ido observando en los capítulos previos, tiene su génesis en la década de los años sesenta como sustrato de lo que empezaría a denominarse “virtual”.²⁵⁸ Hay que mencionar además que la RV es una experiencia que exagera la visualidad frente a relaciones auditivas o táctiles, donde la visión frontal se traslada a la vista panorámica o tridimensional, pero que tiende a establecer un nexo complejo entre el

²⁵⁴ *Ibidem*, p. 62.

²⁵⁵ *Idem*.

²⁵⁶ *Cfr. Ibidem*, pp. 7 y 8.

²⁵⁷ *Cfr. Ibidem*, p. 10.

²⁵⁸ *Cfr. Ibidem*, pp. 31-32. En opinión de Peter Weibel el término “virtual” empieza a ser utilizado en lugar de “ilusorio” dentro de la Historia del Arte ya desde la década de 1920. Pues con “ilusorio” se hacía referencia a los movimientos aparentes (por efecto del volumen) y otras ilusiones ópticas por la perspectiva de profundidad, las luces, colores, los contornos o límites subjetivos, etc., como atractores del espectador hacia la obra de arte. Lo que va a marcar la diferencia es que en este sentido lo “virtual” estará vinculado a procedimientos manuales, mecánicos, analógicos.

“interactor”²⁵⁹ y el sistema operacional que se ve respaldado por el vasto dominio tecnológico presente. El lenguaje visual, bajo estos términos va acompañado de procesualidad, performatividad y narratividad configurando una estructura en movimiento. Para Grau;

[...] estamos siendo testigos de la transformación de la imagen en una entidad espacial, virtual y generada por computadora que aparentemente es capaz de cambiar “de forma autónoma” y representar una esfera visual-sensorial realista. Los medios interactivos están cambiando nuestra percepción y concepto de la imagen en dirección a un espacio de experiencia multisensorial, interactiva y con una dimensión temporal. Cosas que antes eran imposibles de representar ahora pueden ser representadas [...]²⁶⁰

Todas estas observaciones acerca de la RV como forma de arte “interactivo” conducirán a Erkki Huhtamo a estudiar su relación con el tacto, o lo que a finales del siglo XIX se denominó “visualidad háptica”²⁶¹ y que enfrentó la cuestión de la fisicalidad del contacto con los objetos²⁶² en determinados entornos. La interacción deriva en acciones mentales (durante el proceso de recepción de la obra), acciones corporales o físicas (fundamentadas en la percepción de la obra mediante los sentidos) o acciones remotas (sustentadas por la instrumentalización de la relación hombre-máquina).²⁶³ Hecha esta salvedad, la cualidad háptica que involucra lo táctil, lo visual y lo auditivo como manifestación de mecanismos ideológico-culturales²⁶⁴ modifica la formación de la experiencia estética y de la naturaleza de la percepción sensorial. Por lo que en el mundo del arte se han impuesto distancias y acercamientos, según el concepto de la obra y el contexto que la circunda.

En definitiva, la RV desencadena la integración, intercambiabilidad y simulación de los sentidos. A condición de que el cuerpo del espectador producido como imagen y proyectado en el mundo virtual, despliega la cualidad háptica del toque visual que no trata

²⁵⁹ Cfr. *Ibidem*, p. 71. Agente activo, usuario o espectador que activa el potencial de la obra de arte interactiva, en criterio del finlandés Erkki Huhtamo.

²⁶⁰ *Ibidem*, p. 7.

²⁶¹ Cfr. *Ibidem*, p. 73.

²⁶² Cfr. *Idem*.

²⁶³ Cfr. *Ibidem*, p. 75.

²⁶⁴ Cfr. *Ibidem*, pp. 74-75.

de la superficie de los objetos en sí, sino de lo que va más allá de esta. El simulacro crea así una impresión de realidad en la imagen virtualizada como efecto de la telematicidad (ilusión de presencia corporal en ubicaciones distantes o virtuales).

Así se puede llegar en este segundo capítulo a la conclusión de que el simulacro expresado en el arte de los nuevos medios requiere para su comprensión de una arqueología de medios y una revisión de la historia tradicional del arte. Ambos aspectos sitúan al simulacro como categoría estética ya que profesa el cambio de percepción y concepto de la imagen que suma nuevos dominios, y el destino del arte o aporte fundamental al arte en la era de la información y la digitalización: una sensibilidad estética diferenciada basada en una modificación de la naturaleza (ordinaria) de la percepción sensorial.

Tipos de simulacros convergiendo en la actualidad hay muchos: RV cargada y RV sin trabas, realidad mixta, realidad aumentada, realidad artificial, RV pasiva (de ilusión), RV interactiva (de inmersión) y probablemente otros que no se han contemplado en esta investigación o que surgirán en el futuro. Uno u otro tipo recapitulan las complejas relaciones entre original y copia, entre realidad y apariencia, además de la autodeterminación de los simulacros como modelos, la reinterpretación de la mimesis, y el “declive” de las formas tradicionales del arte o en su defecto, su remediación estética-digital.

En cuanto a la materialidad implícita de los simulacros, se considera la del propio medio-maquinaria que lo hace posible, la del espacio real en que se encuentra implantado, la de los actores humanos sumergidos en la simulación, la del cuerpo físico que los capta sensorialmente. Su definición dentro del arte de los nuevos medios tiende a visitar la pintura, el cine y la fotografía debido a su concepción de la imagen y la pantalla, a asimilar como suyo el rol activo del sujeto que no es novedad del *media art*, y a revalorizar el acto visual, la lógica facializante, el efecto óptico por su habitual primacía respecto a los sentidos del tacto, del oído, o respecto de la polisensorialidad y la sinestesia.

Capítulo III. *La condición “post” del simulacro*

“Cuando lo real ya no es lo que solía ser, la nostalgia asume su total significado. Hay una proliferación de mitos de origen y signos de la realidad; de verdad, objetividad y autenticidad de segunda mano. Hay una escalada de lo verdadero, de la experiencia vivida; una resurrección de lo figurativo donde el objeto y la substancia han desaparecido. Y hay una producción presa del pánico de lo real y lo referencial, por encima y en paralelo al pánico de la producción material. Así es como la simulación aparece en la fase que nos concierne: una estrategia de lo real, neo-real e hiperreal, cuyo doble universal es una estrategia de disuasión”.

(Mark Poster (Ed.), *J. Baudrillard: Selected Writings*, 1988)

Como es visible hasta aquí el simulacro no quedó en los márgenes temporales de la antigüedad griega o de la modernidad, sino que en relación con el devenir de la práctica artística y la superestructura social adoptó rasgos que le hicieron parte también de la tradición postmoderna. Si bien esta investigación ha puesto su foco de atención en los procesos de simulación en el arte de los nuevos medios es inevitable aislar el simulacro resultante de un escenario cultural más amplio como es la postmodernidad.

De hecho, no estaría completo el presente estudio sin indagar en este sentido “post” más general (que envuelve lo “post”-medial) del simulacro; categoría estética que no está exenta de condicionamiento epocal. Aun cuando “postmoderno” más que un término para indicar una periodización histórica refiere a un cambio de orientación de la acción y el pensamiento humanos en tensión con los principios modernos. Partiendo de esta condición post o estado de la cultura, la obra de arte es entendida como un texto que se rige por códigos lingüísticos cuestionadores de todo tipo de discurso fijado como verdad absoluta; ya sea político, de la ciencia, la literatura, la teología, etc. Una situación que, bajo la influencia del capitalismo tardío, provee al sujeto de nuevas formas de ver/entender el mundo y de una nueva sensibilidad que exaltan la posibilidad de modificar la sustancia real de las cosas. El arte ya no se centra en el objeto, sino en las instituciones/espacios/sistemas que lo contienen,

en la teoría que lo transforma, en la experiencia nomádica de los simulacros y en el carácter procesual de la creación.

La postmodernidad como lógica cultural asociada al supuesto “fin” del arte constituye una dimensión sociohistórica del simulacro. Con la apertura de la imagen al cuerpo fuera del cuadro y con el proceso inverso: la descomposición del cuerpo orgánico hacia un tecnocuerpo virtual, la simulación se extiende a la vida social y excede su estadio de reproductibilidad técnica. Y en sintonía con todo ello la comprensión estética de la democratización del simulacro en las prácticas artísticas neomediales y fuera de ellas refuerzan el sentido post de aquella categoría como objeto de interés.

Por ello en este tercer capítulo se citará *La condición posmoderna. Informe sobre el saber* (1987) escrito del filósofo francés Jean-François Lyotard y, *Posmodernism. A very short introduction* (2002) de la autoría del académico en literatura Christopher Butler. Lecturas que se correlacionan con la obra del filósofo norteamericano Arthur Coleman Danto; *Después del fin del arte. El arte contemporáneo y el linde de la historia* (1996) y otra, un poco menos referenciada, de Simón Marchán Fiz; *Del arte objetual al arte concepto. Epílogo sobre la sensibilidad «postmoderna»* (1972) en tanto dialogan acerca del fin post-histórico y el fin post-estético del arte. De tal forma que la disposición de los epígrafes permita comprender las formas y prácticas artísticas luego del denominado “fin del arte” y como parte del marco cultural postmoderno, antesala de una sensibilidad novomediática y, por último, la amplificación del concepto de simulacro hacia lo social y cultural.

III.I *La lógica cultural “postmoderna” como dimensión sociohistórica de los simulacros*

De acuerdo con J.F Lyotard la condición del saber²⁶⁵ en torno a la crisis de los relatos que legitimaban a la ciencia moderna es, precisamente, la llamada “condición postmoderna” que “[d]esigna el estado de la cultura después de las transformaciones que han afectado a las reglas de juego de la ciencia, de la literatura y de las artes a partir del siglo XIX”.²⁶⁶ Si bien

²⁶⁵ Cfr. Jean-François Lyotard, *ob.cit.*, pp.5-6. Según se expone en la Introducción del libro *La condición posmoderna. Informe sobre el saber*, será analizada en las sociedades más desarrolladas e informatizadas.

²⁶⁶ *Ibidem*, p. 4.

el relato funciona como determinante cultural, como expresión de conocimiento y como narrativa; al estar asociado al ideal de progreso, a la pretensión de una verdad absoluta, al proyecto del hombre blanco heterosexual occidental, la historia se concibió como un discurso totalizante cuyas categorías aparentaban ser inmutables. En cambio, el saber no se construye bajo paradigmas lingüísticos unívocos y los relatos se legitiman en principio porque hacen parte de la cultura.²⁶⁷ La postmodernidad rompe con la creencia en los universales; la religión fundamentada en la guía de Dios y la ciencia como única vía de conocimiento auténtico, así como deja de confiar en la promesa de una economía próspera e igualitaria en función de un sistema de libre mercado.

Al asumir las limitaciones que afrontan las narrativas, el espacio del texto y la realidad misma se constituyen como estructuras dinámicas y parciales. Entiéndase por “narrativas”, macro y micro relatos ajustados a una temporalidad efímera, al lugar de enunciación, al aparato categorial empleado, al idioma, a la perspectiva del autor y la interpretación del receptor, etc. Ellas se producen lingüísticamente para comprender el cosmos fragmentado, afines a una orientación discursiva múltiple. En criterio de J. F. Lyotard, la ciencia es una forma desarrollada del discurso del saber, a diferencia de la forma narrativa que admite una pluralidad de juegos lingüísticos.²⁶⁸ Pero, en definitiva, como (meta)discursos son la expresión de agentes humanos, expertos o no, que pretenden regular la experiencia (pasada y futura) acorde a determinadas expectativas sociales, políticas, morales, culturales.

Conjuntamente, aunque este recurso del lenguaje tiende a tener una referencia material, puede que la antimateria, lo verdadero y lo falso, lo mítico y lo religioso ocupen o sean parte de él. Lo cierto es que el relato concebido como “totalidad” es ineficiente, aun cuando los fragmentos de realidad que expresa, aparentemente inconexos se conjuguen formando un todo. Una fracción del mundo es válida tanto en su autonomía como encadenada a otra(s) armando una red flexible de juegos de lenguaje.

Los grandes relatos pierden de este modo su credibilidad, porque el fin idealizado de la historia humana, según los preceptos modernos, se desmiente con el curso de los

²⁶⁷ Cfr. *Ibidem*, p. 21.

²⁶⁸ Cfr. *Ibidem*, pp. 18-20.

acontecimientos reales. El sentido emancipatorio del lenguaje, representativo del desplazamiento de las fronteras entre los disímiles saberes,²⁶⁹ de un lado, y el carácter especulativo de la legitimación del saber científico y de las instituciones que lo divulgan, de otro, demuestran la inconsistencia del propósito moderno de unificar en una especie de meta-narración racional los conocimientos dispersos en ciencias particulares.²⁷⁰ “El saber en general no se reduce a la ciencia, ni siquiera al conocimiento”,²⁷¹ porque no excluye unos enunciados en favor de otros, no se justifica según un único criterio de verdad, además de admitir una sensibilidad que trasciende el campo visual.²⁷² Y el multiculturalismo trae consigo la apertura a nuevos lenguajes, dialectos populares y referencias discursivas que excluyen la posibilidad de un metalenguaje universal. Como señala Lyotard: “El lazo social es lingüístico, pero no está hecho de una única fibra”.²⁷³

El informe sobre el saber inicia por la lógica que sigue la “hegemonía de la informática”. Pues para J.F. Lyotard

[e]s razonable que la multiplicación de las máquinas de información afecta y afectará a la circulación de los conocimientos tanto como lo ha hecho el desarrollo de los medios de circulación de hombres primero (transporte), de sonidos e imágenes después (media).

En esta transformación general, la naturaleza del saber no queda intacta. No puede pasar por los nuevos canales, y convertirse en operativa, a no ser que el conocimiento pueda ser traducido en cantidades de información.²⁷⁴

Esto conducirá a un segundo problema; la mercantilización del saber y las nuevas formas de circulación de capitales. El conocimiento y su valor serán (re)producidos para su comercialización como mercancía, cuya finalidad es ser vendida, consumida, cambiada, sobre todo en la edad postindustrial y postmoderna.²⁷⁵ De manera análoga, el saber como “mercancía informacional” se convierte en un instrumento de poder deseable para los Estados-naciones en su afán de dominar el mundo. Dos fuerzas entran en competencia, la

²⁶⁹ Cfr. *Ibidem*, p. 33.

²⁷⁰ Cfr. *Ibidem*, p. 29.

²⁷¹ *Ibidem*, p. 18.

²⁷² Cfr. *Idem*.

²⁷³ *Ibidem*, p. 33.

²⁷⁴ *Ibidem*, p. 6.

²⁷⁵ Cfr. *Ibidem*, pp. 6-7.

económica y la estatal, una que busca la producción, circulación y consumo del saber para obtener ganancias, y la otra, busca retener o acaparar el flujo de información para lograr el dominio del conocimiento. Sin embargo, este interés del Estado por el control impide el progreso social. Citando a Lyotard:

[...] la mercantilización del saber no podrá dejar intacto el privilegio que los Estados-naciones modernos detentaban y detentan aún en lo que concierne a la producción y difusión de conocimientos. La idea de que éstos parten de ese «cerebro» o de esa «mente» de la sociedad que es el Estado se volverá más y más caduca a medida que se vaya reforzando el principio inverso según el cual la sociedad no existe y no progresa más que si los mensajes que circulan son ricos en informaciones y fáciles de descodificar. El Estado empezara a aparecer como un factor de opacidad y de «ruido» para una ideología de la «transparencia» comunicacional, la cual va a la par con la comercialización de los saberes.²⁷⁶

En semejante contexto ocurrirá una “transformación de la naturaleza del saber”²⁷⁷ al poner por encima de su valor formativo, su valor comercial. En términos de proveedores, usuarios y decisores del conocimiento, el Estado compite con las empresas multinacionales e instituciones civiles, con la movilidad de los medios y de los datos propiciada por las nuevas tecnologías. Aproximadamente a finales de la década de los años setenta el papel del Estado como legislador y legitimador respecto del conocimiento estaría sometido a revisión.²⁷⁸ Nuevos lenguajes vendrán a añadirse a los antiguos, como es el caso de los lenguajes-máquinas,²⁷⁹ introducidos con la invasión en la sociedad de medios y redes de comunicación, y de medios para la reproducción masiva en todos los ámbitos.

Acerca de esta perspectiva postmoderna y su incidencia en los procesos estético-artísticos indaga Christopher Butler en su texto *Posmodernism. A very short introduction*, en el cual teoriza acerca del “informe” de Lyotard y de Frederic Jameson, de la “deconstrucción” descrita por Jacques Derrida, de la “muerte del autor” anunciada por Roland Barthes, del “sujeto de poder” en criterio de P. Michel Foucault, de los “simulacros” estudiados por J. Baudrillard, etc. Desde su punto de vista, “[...]los posmodernos no solo apoyan los “ismos”

²⁷⁶ *Ibidem*, p. 7.

²⁷⁷ *Cfr. Ibidem*, pp. 7-8.

²⁷⁸ *Cfr. Idem*.

²⁷⁹ *Cfr. Ibidem*, p. 34.

estéticos o los movimientos de *avant-garde* [...] Tienen una forma diferente de ver el mundo en sí, y usan un conjunto de ideas filosóficas que no solo impulsan una estética, sino que también analizan la condición de ‘capitalismo tardío’ [...]’.²⁸⁰ Considerando que esta condición excede el terreno del arte hacia la vida cotidiana por el desarrollo de la sociedad de la información, acentuada con la utilización de medios electrónicos²⁸¹ y —cabría añadir al escrito de C. Butler— por el ulterior crecimiento de las plataformas y dispositivos digitales.

Pareciera que en la postmodernidad “[...] un nuevo ambiente de ideas ha surgido con una nueva sensibilidad”.²⁸² En cambio, para C. Butler, aunque es evidente que respecto a la modernidad se dieron transformaciones, en la práctica artística ese contraste es más o menos notable en dependencia de los valores y las perspectivas aplicadas.²⁸³ Pues el redireccionamiento de las ideas está sujeto a procesos de legitimación, ejercicios de poder y manipulación mediática de la información vuelta imagen ante los cuales C. Butler sugiere mantener una actitud posmodernista “escéptica” o de “sospecha”.²⁸⁴ Incluso en el corpus de su texto, el autor llegará a afirmar que existe más de una doctrina posmoderna a la que los artistas se hicieron sensibles.²⁸⁵

A finales de los años sesenta se produciría el auge de la “teoría” crítica antimodernista, cuyas raíces estaban fuera del terreno de las artes y más en el trabajo académico e intelectual liderado por pensadores franceses (filósofos, sociólogos, literatos y políticos) que se extendería a otras partes de Europa y Estados Unidos, y la corriente principal del pensamiento filosófico liberal angloamericano de este período.²⁸⁶ La gran dificultad de la incidencia de esta teoría sobre la práctica artística resultaría de las complejas formas de escribir de esos pensadores, de las traducciones, de las interpretaciones, de la ausencia de demostraciones científicas y la incompreensión entre los teóricos.²⁸⁷ El lenguaje como centro

²⁸⁰ Christopher Butler, *Posmodernism. A very short introduction*, p. 3.

²⁸¹ *Cfr. Idem.*

²⁸² *Ibidem*, p. 5.

²⁸³ *Cfr. Idem.*

²⁸⁴ *Cfr. Ibidem*, p. 3.

²⁸⁵ *Cfr. “I. The rise of postmodernism”, en Posmodernism. A very short introduction*, pp. 1-12.

²⁸⁶ *Cfr. Ibidem*, p. 7-10.

²⁸⁷ *Cfr. Ibidem*, p. 9.

de dos tendencias: una inclinada a matices literarios de difícil comprensión, la otra a formas horizontales y ordinarias de comunicación.²⁸⁸ A causa de lo que C. Butler sostendrá que:

[...] los criterios para ser posmoderno varían mucho: el mismo término "posmodernista" llama la atención sobre una mezcla de período histórico e implicaciones ideológicas. La pretensión de cualquier obra de arte, pensador o práctica social de tipificar doctrinas posmodernistas o de diagnosticar la precisión de "la condición social de la posmodernidad" dependerá, por lo tanto, de los muy diversos criterios que han prevalecido en las mentes de la mayoría de los comentaristas sobre el tema [...].²⁸⁹

En cualquier caso, el principio dialéctico que rige el marco de ideas postmodernas dio lugar a un tipo de arte experimental que enfrenta la crisis del relato liberal-humanista advertida por J.F. Lyotard. Crisis esta que guiaría a la incredulidad hacia las metanarrativas y, a vías de legitimidad y autoridad comprometidas.²⁹⁰ La verdad como criterio universal en la posmodernidad no es aceptado, solo el relativismo y la deconstrucción. El triunfo de la ciencia moderna (logocentrismo) sería puesto en tela de juicio y su verdad relativizada.

Los sistemas lingüísticos son construcciones culturales, por lo que en su continuo devenir no está dada la relación del lenguaje con la realidad, la descripción del mundo no es precisa.²⁹¹ Este es el aporte de Jacques Derrida al pensamiento posmoderno, en el cual los sistemas conceptuales expresan en sus términos una verdad acerca de lo real, ya sea una realidad ficticia o concreto-sensible.²⁹² Para J. Derrida, a juicio de C. Butler;

[...] todos los sistemas conceptuales son propensos a una falsificación, distorsión, jerarquización. No sólo nuestro conocimiento del mundo no es tan directo como nos gustaría creer —está plagado de metáforas y es completamente relativo al alcance de nuestros sistemas conceptuales—pero todos hemos estado demasiado confiados en las formas en que las categorías centrales dentro de esos sistemas funcionan para organizar nuestra experiencia.²⁹³

En este sentido la "realidad" es multidimensional, porque las nuevas formas de ver el mundo tienen su cimiento en la multiplicidad de referentes de un concepto, en las disímiles

²⁸⁸ Cfr. *Ibidem*, pp. 9-10.

²⁸⁹ *Ibidem*, p. 11.

²⁹⁰ Cfr. *Ibidem*, p. 13.

²⁹¹ Cfr. *Ibidem*, p. 17.

²⁹² Cfr. *Ibidem*, pp. 17-19.

²⁹³ *Ibidem*, pp. 19-20.

significaciones del concepto mediante los juegos de lenguaje y en sus infinitas variantes interpretativas. Se ha llegado a un punto en que, siguiendo la lógica de Derrida, “[v]ivimos, no dentro de la realidad, sino dentro de nuestras representaciones de ella”.²⁹⁴ Es aquí cuando C. Butler trae a colación “la muerte del autor”, un planteamiento de la literatura contemporánea que interesó al ensayista francés Roland Barthes, así como la definición de Foucault del “sujeto de poder”.

Pues en la dinámica de las representaciones, la intención del autor no debe privar de libertad de acción al lector-espectador involucrado en su recepción.²⁹⁵ El autor como sujeto privilegiado o legislador se elimina, aperturando especies de espacio al margen de una autoridad reguladora y limitante. Bajo este esquema sostenido por C. Butler: “El texto, tal como fue realmente construido por el lector, quedó así liberado y democratizado para el libre juego de la imaginación. Los significados pasaron a ser propiedad del intérprete, que era libre de jugar, deconstructivamente, con ellos”.²⁹⁶

Fue entonces que la posmodernidad adoptó como objeto de investigación el “funcionamiento engañoso de la cultura”.²⁹⁷ El contenido de la representación (o la ausencia de contenido empíricamente demostrable) la convertía en portadora de superficialidad, y cada “espacio”²⁹⁸ producido constituía una reproducción de modelos, más que de una realidad externa.²⁹⁹ Este es el método al cual se circunscribe la escritura de la historia, que no se dirige directamente a la realidad ya que su descripción del mundo está mediada por la selectividad cultural: sistemas sociales (lugares de enunciación-recepción), prácticas discursivas y relatos en competencia.³⁰⁰ La norma del relativismo posmodernista no niega la reconstrucción

²⁹⁴ *Ibidem*, p. 21.

²⁹⁵ *Cfr. Ibidem*, p. 23.

²⁹⁶ *Ibidem*, p. 24.

²⁹⁷ *Cfr. Ibidem*, p. 29.

²⁹⁸ En *Posmodernism. A very short introduction* Butler escribe acerca del “texto” y no acerca del “espacio”, pero en su interpretación, esta categoría permite comprender más ampliamente la magnitud del debate en función del reconocimiento de nuevas formas de ver el mundo y entender la retórica de la narrativa histórica como ficción.

²⁹⁹ *Cfr. Ibidem*, pp. 31-32.

³⁰⁰ *Cfr. Ibidem*, pp. 32-33.

objetiva de los hechos, ni se encierra en la ficción verbal, es un camino hacia la reflexión acerca de las narrativas históricas que se dan por sentado.³⁰¹

No obstante, como toda norma tiene ciertas fallas, pues sus ejecutantes al estar ensimismados en su campaña contra la ciencia y los discursos unificadores se resistían a un diálogo constructivo necesario y a estar mejor informados.³⁰² El disponer de los recursos lingüísticos, sea por teóricos posmodernos, artistas o científicos sistematiza roles de subordinación y de poder no siempre de manera consciente,³⁰³ que — en la teoría foucaultiana— pueden establecerse de arriba hacia abajo o de abajo hacia arriba.³⁰⁴ Se infiere que— en lo que toca a los discursos de poder— “Todos los discursos te ponen en tu lugar”,³⁰⁵ atraviesan el yo, y la subjetividad termina estableciéndose como una identidad/ficción construida por ellos. A este respecto: “El yo posmodernista, entonces, se concibe de manera muy diferente al yo en el centro del pensamiento liberal humanista, que se supone que es capaz de ser autónomo, racional y centrado, y de algún modo libre de cualquier característica particular de cultura, etnia o género”.³⁰⁶

A fin de sintetizar el nuevo ambiente de ideas con la creación artística, se ha trazado todo un recorrido de cuestionamiento de la metanarrativa moderna por el sujeto posmoderno, en el que se incluye al artista. Este oficio de la crítica condujo a la valorización de gran parte de las vanguardias, especialmente aquellas que se enfrentaron a las instituciones burguesas del arte, las reglas y los relatos heredados.³⁰⁷ Para simplificar, se abre paso la reconfiguración del arte y de su historia, cuyo sentido autónomo y su labor de promover la alta cultura (en contraposición a la baja cultura) se desvía hacia expresiones culturales marginadas y espacios no necesariamente concebidos como centros de arte. Todos estos argumentos son afirmados por C. Butler en las siguientes líneas:

³⁰¹ Cfr. *Ibidem*, p. 35.

³⁰² Cfr. *Ibidem*, p. 40.

³⁰³ Cfr. *Ibidem*, p. 47.

³⁰⁴ Cfr. *Ibidem*, p. 45.

³⁰⁵ *Ibidem*, p. 51.

³⁰⁶ *Ibidem*, p. 59.

³⁰⁷ Cfr. *Ibidem*, p. 64.

[...] el arte posmodernista [...]; se resiste a la narrativa maestra del modernismo y a la autoridad del arte elevado que el propio modernismo toma del pasado, y se preocupa por su propio lenguaje. A menudo simplemente se desentiende de la relación entre los géneros anteriores "altos" y "bajos", [...] y a menudo puede parecer bastante trivial, popular y de mal gusto. Una alianza con la cultura popular se considera antielitista, antijerárquica y disidente. Altera la narrativa [...] porque una narrativa coherente se alía con demasiada facilidad a otra grandiosa. [...]. Gran parte del arte posmodernista presta atención a formas de identidad y comportamiento hasta ahora marginadas.³⁰⁸

La obra de arte y la cultura en sí se perciben como un recurso con diversos fines, sobretodo como un recurso económico,³⁰⁹ más que político-ideológico.³¹⁰ El producto estético se manifiesta en el discurso, y asimila objetos-mercancías para adentrarlos a un régimen social del arte, en que su significado y la experiencia que de ellos se tiene es sustituida. En la reproducción del mundo en imágenes, ya sea en textos o en fotografías, para C. Butler hay una “incertidumbre ontológica”, porque la creación gira en torno a la relación de la ficción y la realidad. Refiriéndose a la creación literaria, y en específico a la novela,³¹¹ él opina que “[l]a inestabilidad del ‘mundo’ ficticio en el que nos encontramos y la dificultad de llegar a conocerlo de manera fiable es obvia en muchas de estas ficciones posmodernistas”.³¹² Ficciones que deconstruyen la tipología moderna de lo ficticio en los discursos, en donde se expresa un mundo históricamente posible, inaugurando el género posmoderno de la “metaficción historiográfica”.³¹³ Un género que confronta material histórico y ficcional, además de representar una actitud escéptica sobre nuestro sentido de la realidad y las narrativas aceptadas de la historia.³¹⁴

El estatus sociocultural del arte posmoderno se corresponde con procesos de crítica y autorreflexión. Desarrollar un lenguaje artístico complejo contravendría el factor inclusivo

³⁰⁸ *Idem.*

³⁰⁹ *Cfr. Ibidem*, p. 66.

³¹⁰ *Cfr. Ibidem*, p. 77. Pese a que si hay una sensibilidad de los artistas a posiciones políticas y teóricas dadas en una etapa posterior a las vanguardias artísticas experimentales y de posguerra.

³¹¹ *Cfr. Ibidem*, p. 73. Aunque una vez finalizado su análisis acerca de la novela posmoderna, extiende su funcionamiento formal al cine, las artes visuales y la música.

³¹² *Idem*, p. 69.

³¹³ *Cfr. Ibidem*, p. 70.

³¹⁴ *Cfr. Idem.*

del arte posmoderno.³¹⁵ La autoconciencia del artista de su accionar productivo y reproductivo de los modelos de representación modernos, reveló la carga del pasado histórico y el tejido intertextual entre obras por encima de un nexo con la realidad.³¹⁶ De ahí que la ausencia de origen, dentro de un discurso de copias y malas falsificaciones,³¹⁷ y la ausencia de originalidad se consideraran ingredientes del arte posmoderno que; “[...] sólo puede ser híbrido, estilísticamente mezclado y deudor de semejanza con sus predecesores”.³¹⁸ Entretanto la politización del arte por las instituciones terminó por agotarse en la salida de las obras a otros espacios y de su reconocimiento al interior de su marco epocal.³¹⁹ Aun cuando C. Butler hace notar que a pesar de estas mutaciones posmodernas, seguirá haciendo falta una fuerza legitimadora que favorezca el incremento del conocimiento artístico dentro y fuera del mercado hegemónico y de la atención institucional.³²⁰

Para terminar, C. Butler se acerca a la “condición posmoderna” como intrínseca al funcionamiento de la sociedad en que tiene lugar. El alza de la manipulación de imágenes y de información por los mecanismos de difusión y comunicación proveen un mundo de acontecimientos mediáticos que aluden a una distorsión de la verdad.³²¹ Las imágenes irreales del capitalismo tardío remiten a otra crisis, la de la representación³²² efecto de la sociedad de la imagen centrada en la producción y consumo de los simulacros.³²³ Pues revisitando la teoría de Frederic Jameson que define la posmodernidad, C. Butler destaca que con ella “[...] los signos han sido liberados de su función de referirse al mundo, y ‘esto provoca la expansión del poder del capital hacia el ámbito del signo, de la cultura y la representación, junto con el colapso de la capacidad del modernismopreciado espacio de autonomía’.³²⁴

³¹⁵ *Cfr. Ibidem*, p. 84.

³¹⁶ *Cfr. Ibidem*, p. 86.

³¹⁷ *Cfr. Ibidem*, p. 88.

³¹⁸ *Ibidem*, p. 87.

³¹⁹ *Cfr. Ibidem*, pp. 92-93.

³²⁰ *Cfr. Ibidem*, p. 102.

³²¹ *Cfr. Ibidem*, p. 110.

³²² *Cfr. Ibidem*, p. 111.

³²³ *Cfr. Ibidem*, p. 112.

³²⁴ *Ibidem*, p. 111.

La “irrealidad de la cultura” no estaría tan fundamentada en un falseamiento (ideológico) como en la disuasión del vacío de realidad.³²⁵ Teniendo en cuenta el proceso que Jean Baudrillard llama “hiperrealización”, para C. Butler: “Simplemente estamos encerrados en un mundo de signos dominado por los medios, vilmente generados por el capitalismo para sintetizar nuestros deseos, que en realidad sólo se refieren unos a otros dentro de una atrapante cadena de ideas. Son meros simulacros que reemplazan las cosas reales y sus relaciones reales [...]”.³²⁶ Los objetos se intercambian por datos, el acceso a la información es simultáneo, las imágenes se superponen sobrecargando sensorialmente a su receptor masivo, hay un exceso de bienes, modas, opiniones.³²⁷ Por esto no podría decirse que la condición posmoderna es universal en la sociedad contemporánea y tampoco un diagnóstico generalizado de la existencia, sino un conjunto de creencias que interactúa con otras.³²⁸ Y como fenómeno de la cultura expresado en las artes, no hubo más remedio que reconocer un equilibrio (o continuidad) entre lo moderno y lo postmoderno a tono con una práctica artística plural en la que no son fáciles las distinciones.³²⁹

III. II *El “fin del arte” y la alternativa estética entre lo “numérico” y lo “sintáctico”*

Los años 1945, 1960 y 1970 fueron momentos significativos en la actividad artística desde los cuales se vaticinaba lo que hoy se identifica como la tradición postmoderna, tomando en cuenta las teorías de J. F. Lyotard, A. Danto y C. Butler. El primero de estos momentos reflejó el quiebre de las narrativas históricas modernas y la pérdida de una directriz clara. El segundo, se asoció con el auge de las teorías. En cualquier caso, el afán de resistencia y oposición vanguardista tomó distancia de aquel arte producido en la “era del arte”. Un “antes” suscrito a las estructuras tradicionales, un “después” multidimensional, disruptor, suscrito a un *establishment* crítico. Pero posterior a la década de los ochenta ¿qué pasaría con el arte?

³²⁵ Cfr. *Ibidem*, p. 113.

³²⁶ *Ibidem*, p. 114.

³²⁷ Cfr. *Ibidem*, pp. 116-117.

³²⁸ Cfr. *Ibidem*, p. 122.

³²⁹ Cfr. *Ibidem*, p. 125.

Habría que entender formas y estructuras nuevas a partir de las que reconstituir lo artístico, recomienda A. C. Danto.³³⁰

El “agotamiento interno” del arte no se traduciría como “muerte” del arte sino como “fin”; indicando con este el término de un metarrelato cumplido en la Historia del Arte como determinante de una metodología del ver, no el término de la producción artística.³³¹ El momento posthistórico del arte se enlazaría con un estado de conciencia que identificara lo moderno respecto de lo contemporáneo. Sin forzar un desprendimiento del pasado—como también lo sugiere C. Butler— para A. Danto; “[e]n cierto sentido lo que define al arte contemporáneo es que dispone del arte del pasado para el uso que los artistas le quieran dar. Lo que no está a su alcance es el espíritu en el cual fue creado ese arte. El paradigma de lo contemporáneo es el *collage* [...]”³³² de realidades artísticas no tan distantes.

Esta es la causa de la reflexión de A. Danto sobre la determinación de lo moderno y contemporáneo como nociones que no son exclusivamente temporales y sobre la concepción de la categoría “postmoderno” para cubrir las insatisfacciones y flaquezas de las dos anteriores. En síntesis, lo “moderno” denota un estilo y un periodo, mientras que lo “contemporáneo” remite a una estructura de producción que no estaba presente antes, no designa un período y menos un estilo, sino lo que pasa después de terminado el relato (moderno) legitimador del arte.³³³ Con todo lo previamente especificado se corresponde esta cita de A. Danto:

El mundo del arte de los setenta estaba lleno de artistas cuyos objetivos no tenían nada que ver con mover los límites o ampliar la historia del arte, y sí con poner a éste al servicio de metas personales o políticas. Los artistas tenían en sus manos toda la herencia de la historia del arte, incluida la historia de la vanguardia, que puso a disposición de ellos todas las maravillosas posibilidades que ella misma había elaborado y que el modernismo hizo todo lo posible por reprimir. En mi opinión, la principal contribución artística de la década fue la aparición de la imagen «apropiada», o sea, el «apropiarse» de imágenes con significado e identidad establecidos y otorgarles nueva significación e identidad. Cuando una imagen pudo

³³⁰ Cfr. *Después del fin del arte. El arte contemporáneo y el linde de la historia*, p. 26.

³³¹ Cfr. *Ibidem*, pp. 26-27.

³³² *Ibidem*, pp. 27-28.

³³³ Cfr. *Ibidem*, p. 32.

ser objeto de apropiación se admitió inmediatamente que no podría haber una unidad estilística perceptible entre esas imágenes de las que se apropia el arte.³³⁴

Este aspecto es precisamente uno de los que genera confusión si de límites se trata, pues la estructura estilística hace que la línea divisoria entre un tipo de arte y otro no sea definitiva. Tanto el arte moderno como el arte contemporáneo llegaron a establecerse uno dentro del otro, pese a que el segundo no se rige por un estilo en particular, sino por la utilización de varios estilos. De hecho, el arte postmoderno, aunque no es propiamente un estilo a la vieja usanza se integra en el arte contemporáneo como un segmento de este. En la opinión de A. Danto: “El linde se debió al hecho de que lo moderno había adquirido un significado estilístico y un significado temporal. A nadie se le hubiera ocurrido que sería un conflicto que el arte contemporáneo dejara de ser arte moderno”.³³⁵

En lo que sigue, ocurrió una especie de apropiación de estilos en las obras visuales posmodernas que, —señala A. Danto— otorgaron a esta tendencia una condición híbrida de unidad estilística fuera de los lindes del arte moderno y del alcance de la Historia del Arte constituyendo el arte “posthistórico”.³³⁶ Como se refiere en *Después del fin del arte*: “Así lo contemporáneo es, desde cierta perspectiva, un período de información desordenada, una condición perfecta de entropía estética, equiparable a un período de una casi perfecta libertad. Hoy ya no existe más ese linde de la historia. Todo está permitido. Pero eso hace urgente tratar de entender la transición histórica desde el modernismo al arte posthistórico”³³⁷

En vista de este complejo experimental sin una dirección precisa, la naturaleza indiscernible del arte implicaría un giro de la experiencia sensible a la filosofía. Ya que explicar lo que el arte es, se había convertido en una carga para los artistas librados de la historia, y el relato histórico había perdido orientación y poder legitimador sobre los objetos artísticos.³³⁸ La distinción entre los objetos comunes y las obras de arte quedó disuelta, y con ella, la existencia inminente de objetos palpables como arte. Mas aún, si el arte plural

³³⁴ *Ibidem*, p. 37.

³³⁵ *Ibidem*, p. 33.

³³⁶ *Cfr. Ibidem*, p. 34.

³³⁷ *Ibidem*, pp.34-35.

³³⁸ *Cfr. Ibidem*, pp. 36-37.

contemporáneo era incompatible con los imperativos del museo, apegado a un esquema museográfico y una teoría modernos, según los cuales la institucionalidad tenía un rol en la autenticación, contención y exhibición de los objetos que podían ser denominados arte.³³⁹

En este cuestionamiento del estatuto existencial de la obra como objeto, de las nuevas “tendencias”³⁴⁰ y alternativas estético-artísticas, y de las “nuevas gramáticas visuales” recae también Simón Marchán Fiz. Para quien el factor instrumental-estructurante y la actualización tecnológica hacen parte de la trama posthistórica y postestética en la concepción dinámica del arte. Una trama que tiene que reformular las categorías con las que trabaja, además de reconocer los modelos productivos y presupuestos receptivos de la obra acorde con el sistema del capitalismo tardío.³⁴¹ La cual es entendida desde una estética procesual que desplaza su comprensión como objeto físico hacia su entendimiento como signo polisémico, por el valor que tendrán las teorías del lenguaje³⁴² y la sustitución de las tecnologías de producción por las tecnologías de la información.³⁴³

La “innovación” en el arte contemporáneo adquiere un valor fundamental, aunque para Fiz ha sido mal interpretada, ya que “[...] una cosa es la determinación de la innovación artística en su forma económica y otra distinta su especificidad lingüística y sus contenidos sociales”.³⁴⁴ Insertada en una realidad histórica la obra no es un elemento aislado e independiente, por ello la innovación como libertad creativa queda reducida.³⁴⁵ El condicionamiento social que a lo largo de estas páginas se ha ido caracterizando y la mutación de las formas artísticas, en la teoría de Fiz, afectan este valor de lo “nuevo” impreso a las “tendencias tecnológicas”: electrónica, informática y cibernética.³⁴⁶ En su perspectiva, esta afectación se desarrolla “[...] en un sentido doble: *objetivo*, o transformación por las nuevas

³³⁹ Cfr. *Ibidem*, p. 39.

³⁴⁰ Cfr. S. Marchán Fiz, *Del arte objetual al arte concepto (1960-1974). Epílogo sobre la sensibilidad «postmoderna»*, p. 12. Término empleado por el autor Simón Marchán Fiz “[d]ada la abundancia de objetos, admitidos convencionalmente como obras artísticas [...]. La variedad y rápida innovación aconseja no hablar de estilo en el sentido relativamente estable de la tradición. El estilo es sustituido por la noción más dinámica de tendencia [...]”.

³⁴¹ Cfr. *Ibidem*, pp. 13-14.

³⁴² Cfr. *Ibidem*, p. 13.

³⁴³ Cfr. *Ibidem*, p. 133.

³⁴⁴ *Ibidem*, p. 15.

³⁴⁵ Cfr. *Ibidem*, p. 14.

³⁴⁶ Cfr. *Idem*.

técnicas de los canales físicos tradicionales del arte, exacerbación de los géneros híbridos, promiscuidad de las artes, etc., y *subjetivo*, o influencia en la organización total de nuestros sentidos”.³⁴⁷ Fenómeno este que conforme a las técnicas electrónicas y los medios productivos, desde el punto de vista de Simón Marchán Fiz, “[...] han implicado una ampliación de nuestro sistema nervioso y receptivo que exige nuevos planteamientos subjetivos y un equilibrio entre los órganos. Los nuevos medios productivos han incidido sobre las artes y han alterado las relaciones perceptivas del espacio privado tradicional a favor de un espacio público”.³⁴⁸

La transitoriedad de la innovación apunta a la obsolescencia de los objetos de arte, porque su condición somera de novedosos y de originales hacen parte del esquema capitalista de consumo en que su contenido estético-social no es tan relevante como su aspecto formal y mercantil.³⁴⁹ Sirvan de ejemplo, la ruptura entre los “ismos” vanguardistas o la coyuntura actual de “viejos” y “nuevos medios” para destituir la novedad como principio de autoridad.³⁵⁰

El surgimiento de la cibernética como ciencia alrededor del año 1948, sería uno de tantos hitos en la innovación dentro del ámbito artístico. Con ella el computador devendría un instrumento auxiliar para la creación de órdenes estético-artísticos³⁵¹ y el recurso de un lenguaje máquina sustentado en el principio de la programabilidad. De ahí se deriva el modelo de una estética numérica que proclama la matematización de los valores artísticos, la simulación de la intuición artística tradicional³⁵² e instaura procesos de creación artificial.³⁵³ Coexistente de manera relacional con otras, “[e]sta estética es material,³⁵⁴ describe primariamente los elementos «materiales» del objeto, está interesada ante todo por los valores numéricos y su relación con la complejidad y el orden. Así pues, el objetivo de esta primera

³⁴⁷ *Idem*.

³⁴⁸ *Cfr. Ibidem*, p. 148.

³⁴⁹ *Cfr. Ibidem*, pp. 14-15.

³⁵⁰ *Cfr. Ibidem*, p. 312.

³⁵¹ *Cfr. Ibidem*, p. 131.

³⁵² *Cfr. Ibidem*, p. 136.

³⁵³ *Cfr. Ibidem*, p. 133.

³⁵⁴ En cuanto al soporte medial.

fase sería la exploración de los valores numéricos selectivos”³⁵⁵ para la generación (concepción y realización) por computadora de estados estéticos y nuevos objetivos artísticos.³⁵⁶

Lo que interesa al artista es la formulación de la idea que expresada algorítmicamente explora posibles combinaciones, proponiendo cada vez “[...] simulacros característicos de una concepción diferente de la obra”.³⁵⁷ El artista compone mediante las operaciones del programa predisuestas por él, y el ordenador ejecuta el programa y lo desarrolla hacia múltiples “estadios constructivos” singulares³⁵⁸ que luego son filtrados³⁵⁹ por el sujeto (artista y receptor, singular o masivo). Algo semejante a la propuesta de M. Hansen ya examinada en el capítulo anterior del cuerpo como filtro de información, en este caso relacionada con la actividad formativa y co-creativa del espectador/usuario sobre los datos que le son ofrecidos, y que se apoya en el funcionamiento perceptivo-empírico, en la apropiación en diferente grado de fragmentos de la realidad circundante.³⁶⁰

Los medios, por su estructura participativa y de extensión del arte a las masas, facilita la creación de ambientes a un nivel físico-técnico (más que físico-material) a través de códigos de transmisión³⁶¹ de contenidos. De este modo el arte se vuelve “sintáctico”, atendiendo a la codificación, la interdisciplinariedad ciencia-tecnología-arte, la síntesis multidimensional (bidimensional, tridimensional y en 360°) del arte y la hibridez de los géneros artísticos tradicionalmente concebidos.³⁶² Definitivamente el arte que M. Fiz denomina “sintáctico”, es aquel que “[...] ordena estructuras, de las que se forman elementos que no se interpretan por sus contenidos. Con la introducción del principio de constitución de estructuras por encima de los contenidos de las mismas, las obras documentan un proceso estético que abarca la concepción, la realización y la interpretación”.³⁶³

³⁵⁵ *Idem.*

³⁵⁶ *Cfr. Ibidem*, pp. 134-135.

³⁵⁷ *Ibidem*, p. 136.

³⁵⁸ *Cfr. Ibidem*, p. 134.

³⁵⁹ *Cfr. Ibidem*, p. 137.

³⁶⁰ *Cfr. Ibidem*, p. 267.

³⁶¹ *Cfr. Ibidem*, p. 142.

³⁶² *Cfr. Idem.*

³⁶³ *Ibidem*, p. 148.

En consonancia con esto, M. Fiz trae a colación el “informativismo” como ideología tecnocrática y la “vertiente empírico-medial”. Estos dos supuestos serán los que recalquen el carácter ontologizador del medio y, la valía (instrumental) conceptual y cognitiva de la obra de arte que pone la objetualidad en un nivel inferior y restringida a las mediaciones tecnológicas. Concretamente, según M. Fiz; “[l]os mensajes de nuestra época no serían los contenidos sino los medios; no lo que estos medios transmiten, sino ellos mismos como «canales mágicos». Los medios son concebidos como algo indiferente, «natural». Atribuyen al medio una calidad esencial, propia, que desemboca en ontologizaciones ahistóricas”.³⁶⁴

Sin lugar a duda, la pregunta ¿qué pasaría con el arte? — durante y después de la década de los años ochenta— tendría respuesta de Simón Marchán Fiz, no tanto centrada en las variantes postmodernas y sí, en la generación vinculada a los *media*; “[...] sin sucumbir a los condicionamientos técnico-expresivos ni a los exclusivismos, que cultivan indistintamente estos medios o los tradicionales”.³⁶⁵ El sentido efímero, “impuro” y performativo del arte reconocerían en esta década el reto de la racionalidad científico-técnica que hoy, años más tarde, se registra como antesala de la sensibilidad novomediática.

Los “simulacros postmodernos”³⁶⁶ tienen una naturaleza “postartística” en la simulación descrita por J. Baudrillard, medial y “postmedial” de la tecnología como ya vimos principalmente en las teorías de J. L. Brea, “posthistórica” como la definen J. F. Lyotard, C. Butler y A. Danto, y “postestética”, delimitada no solamente por Fiz, sino por muchos de los teóricos que se han analizado ya. No se puede hablar de simulacro en singular, porque tampoco se puede hablar de un único proceso simulatorio. La reproductibilidad tecnológica que conservaba aún la ilusión estética en su estadio originario e innovador a las formas tradicionales del arte mutó al *remake*, el *rewriting*, la parodia del arte tradicional moderno hasta que las ciencias informática y cibernética superaron los efectos de las tecnologías de producción.

³⁶⁴ *Ibidem*, p. 145.

³⁶⁵ *Ibidem*, p. 311.

³⁶⁶ *Cfr.* S. M. Fiz, “Se necesitan sujetos: regresos y simulaciones”, en *Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes* p. 158. Es una terminología empleada por Néstor García Canclini con el interés de profundizar en la ilusión cultural de ser sujetos.

En este tercer capítulo se entiende por postmodernidad un estado de la cultura que asimila la digitalización e informatización de la sociedad (y del arte). La “novedad”, como principio transitorio y falta de autoridad, que afecta subjetiva y objetivamente reconstituyendo lo artístico desde estructuras otras de producción, circulación y consumo-recepción, que asume una “apertura” que amplifica la significación que le había dado U. Eco.

Es una condición de la teoría y de la praxis después de las transformaciones que se produjeron a partir del siglo XIX, de mercantilización, de aparición de formas colectivas de producción y masivas de recepción en un marco de “libre” acceso y circulación, de una ideología de transparencia comunicacional. Postmoderno si remite a la temporalidad histórica, se sabe cuándo empieza, pero no precisamente cuándo acaba. Aunque si se considera el arte neomedial como el ámbito de algo nuevo verdaderamente (con el reordenamiento del sentir y de las relaciones perceptivas del espacio), este podría servir para de una vez definir lo auténticamente contemporáneo. Solo si insistimos en que desde la postmodernidad no hay verdades absolutas y relatos últimos no habrá modo de precisar nada, como en un ciclo que no tiene cierre.

Siendo optimistas la postmodernidad establece un sistema conceptual que organiza nuestra experiencia, aun cuando no hay categorías últimas. Si los modelos han retornado como simulacros, y la historia se rige ahora por modelos micro y macro (todos auto percibidos como originales), no solo hay un proceso simulatorio del arte, sino que la historia misma, como relato y lenguaje, es simulacro con su poco de verdad y su dosis de ficción.

Postmoderno es un sentimiento de salida de lo moderno y entrada en lo contemporáneo, sin que la salida equivalga al fin de las formas modernas, y sin que la entrada equivalga a una diferencia plena y totalmente novedosa respecto a un momento anterior, es un sentimiento de represión (de las vanguardias) y de emancipación (en la Red). Acerca del destino, desaparición, muerte, “fin” y agotamiento del arte, la postmodernidad avizoró el futuro virtual(tecnológico), aquel que temía J. Baudrillard, y del que ahora da cuentas como presente. No dejó de producirse y circular el arte, sino que dejó de expandirse como praxis bajo su condición aurática y como concepto universal. Este aspecto es unos de los aportes de

la informatización y de la digitalización del arte, de la democratización del arte con una orientación discursiva múltiple.

El denominado “fin” con el *ready made* autenticó objetos de la vida diaria como objetos-arte. Con lo virtual, lo digital, las mediaciones y las simulaciones (de mundos posibles y de lo posible) los objetos digitales particulares de este ámbito social y cultural tecnologizado, que es también la postmodernidad, con sus propias reglas y contraindicaciones han devenido objetos-arte. Solo que cuando se trata de objetos-digitales, estos tienen una connotación más físico-técnica y empírico-medial, que empírico-física. El lugar de enunciación del arte es deslocalizado, en línea, en red.

Si la pregunta acerca del arte tuvo como respuesta que todo era arte, hoy en consecuencia, se afirma que todos somos “artistas” potenciales (profesionales, aficionados e inexpertos) y potenciales voces legitimadoras con derechos de “autor”. Coincido entonces con C. Butler —atendiendo a los múltiples simulacros de realidad bajo un tercer orden de simulación del arte — cuando asevera que existe más de una doctrina postmoderna a la que los artistas se hicieron sensibles y cuando declara que lo postmoderno es un estado de “incertidumbre ontológica”.

Conclusiones

Considero que la presente investigación profundiza en los matices histórico-conceptuales, y luego estético-artísticos de la noción de simulacro. El nexo entre esta categoría activa y el arte de los nuevos medios como práctica viva convierten este estudio en una aproximación difícil, pero esencial ante las vigentes dinámicas socioculturales. Y como corolario, caracteriza una sensibilidad estética diferenciada, que expande lo que se entiende por percepción natural u ordinaria hacia una percepción integral de los sentidos.

Muchas preguntas han ido abriéndose paso a lo largo de estas páginas: ¿qué es el simulacro?, ¿por qué se considera una categoría estética?, ¿por qué estudiar sus orígenes?, ¿qué nexos tiene con los procesos del arte?, ¿cómo se expresa en el arte de los nuevos medios?, ¿excede las mediaciones tecnológicas?, ¿cómo se definen los nuevos medios?, ¿qué es arte de los nuevos medios?, ¿cómo se estructura la sensibilidad novomediática?, ¿cuál es el sentido postmoderno de la categoría estética del simulacro?, ¿qué se entiende por postmoderno?, entre otras. Tres concepciones son esenciales como telón de fondo de estas interrogantes: simulacro, arte de los nuevos medios y postmodernidad. Ellas se entrecruzan en el relato de la Historia del Arte Contemporáneo, aunque son categorías en movimiento con profundas raíces modernas y que atienden a la complejidad del mundo actual, más allá de los procesos artísticos.

Recordemos que la hipótesis propuesta fue que *el simulacro entendido como categoría estética se expresa en el arte de los nuevos medios como parte de una lógica cultural postmoderna, postartística y actualmente postmedial*. El objetivo general de la tesis consistió en *fundamentar cómo se expresa la categoría estética del simulacro en el arte de los nuevos medios*. Además, destacué que este estudio del sentido postmoderno del simulacro como categoría estética se enmarca en la teoría acerca de la práctica artística neomedial y no en la práctica directamente. De igual forma, aunque planteo un recorrido por los tres órdenes de los simulacros: falsificación, producción y simulación, al referirme al sentido postmoderno de los simulacros en el arte de los nuevos medios haré hincapié en el estadio de simulación que con este sentido se corresponde.

Para argumentar todo lo anterior, el punto de partida fue la definición de los presupuestos teóricos del concepto filosófico “simulacro” hasta determinar su carácter estético-artístico. Para ello recurrí al orden de los simulacros propuesto por Jean Baudrillard en su texto el *Intercambio simbólico y la muerte* (1976). Conjuntamente recalqué que cada uno de los órdenes del simulacro establecidos por este autor, se remite al orden precedente por lo que no se anulan entre sí. De igual manera llamé la atención respecto a que en este libro, Baudrillard elabora dicha clasificación de los simulacros como parte de una genealogía de la ley del valor y no de un análisis estético-artístico. Esta es la razón por la que añadí en el presente estudio otros textos suyos como son: *Cultura y simulacro* (1978), *Pantalla total* (1997), *La simulación en el arte* (1994), *La ilusión y la desilusión estéticas* (1994), *El complot del arte* (1996) y *Duelo* (1997), que sirven al objetivo propuesto ya que buscan fundamentar la conformación de los simulacros desde ciertas dinámicas culturales y procesos artísticos atravesados o no por experiencias mediáticas y tecnológicas. De igual manera me remití al Apéndice I. *Simulacro y filosofía antigua* expuesto en *La lógica del sentido*, un texto de Gilles Deleuze que abarca tres momentos que se remontan al pensamiento griego antiguo: el pensamiento platónico, la inversión del platonismo y algunos elementos de las teorías de Lucrecio Caro.

Tanto Baudrillard como Deleuze, pertenecientes ambos a la corriente de pensamiento francés contemporáneo, identifican en la falsificación un rasgo de los simulacros allende a las temporalidades a que estos la circunscriben. Si bien Deleuze fundamenta el simulacro tomando en consideración aspectos de la filosofía griega antigua y Baudrillard desde el Renacimiento a la Revolución Industrial, lo cual aporta cierta lógica histórica a la conceptualización de los simulacros, es importante señalar que lo relevante aquí no es delimitar períodos históricos en toda su amplitud, sino indagar en los órdenes propuestos, ellos mismos como causas/efectos de los simulacros. La génesis de los simulacros, correspondiente al primer orden, es la falsificación según dos ópticas diferentes, pero que, al fin y al cabo, profundizan en la compleja relación de los modelos, las copias y los simulacros, en la sustitución del objeto físico material por la imagen, en la condición sensible de los simulacros como efectos de superficie ya que procesan la información obtenida por los sentidos respecto a la forma externa de los objetos percibidos, en su aspecto corporal e

incorporal y en una lógica de efectos simulatorios. Este es el motivo principal por el cual agrego en este estudio el criterio de los dos teóricos, ya que extiende la comprensión del primer orden de los simulacros a un período anterior al Renacimiento como había estimado Baudrillard.

El simulacro como categoría filosófica se caracteriza a partir de la indeterminabilidad del objeto y la descentralidad del sujeto que se manifiestan debido a la pérdida de una sustancia referencial, y en su defecto a la relevancia de la imagen. Según el criterio de Deleuze el simulacro expresa la relación problemática con el modelo-idea, propia de la dualidad platónica entre simulacros y copias. De forma que los simulacros, en la filosofía de Platón—según Deleuze—, son un tipo de imagen que entra en conflicto con el modelo/original en tanto interiorizan una semejanza improductiva con el modelo que los vuelve malas o falsas copias, o una desemejanza con el modelo que determina que estos son irreconocibles como copias. La falsificación se produce así ante la falta de veracidad y autenticidad de los simulacros en su distinción con el modelo, porque rompe totalmente con el modelo y su norma. Igualmente, como imagen el simulacro comprende varias dimensiones de realidad que el observador no domina, pero este con su punto de vista constituye la imagen, la transforma y deforma. La inversión del platonismo procura entonces una subversión del mundo de las representaciones, dada en la irreverencia de los simulacros hacia los modelos, constituyéndose como un “efecto” caótico de acontecimientos desjerarquizados que no se someten a la acción de la idea. Ya los simulacros no son reprimidos, sino que salen a la luz autodefiniéndose como originales, transformándose en efectos de superficie. La mimesis no solo se reduce al acto imitativo-reproductivo, de refracción o de distorsión y de ficción, sino que agencia efectos con fundamento en las imágenes producidas: efecto psicológico de manipulación, efecto de realidad, y de estimulación emotiva veraz. Otra de las características del simulacro es su calificación como “efecto incorporal”, esto es por la ausencia de origen o sustancia referencial, ya que como imagen se distingue del modelo-idea y sustituye a los objetos. Una vez que ocupa el lugar del modelo no responde a la fisicalidad de las cosas limitadas a la acción de la idea, sino al sentido dialéctico e ilimitado de la representación en su desviación de los márgenes impuestos por la idea. En la teoría de Lucrecio Caro, que toma como presupuesto el pensamiento epicureísta —en opinión de Deleuze—, este reconoce que

la realidad es heterogénea y diversa, por lo que la Naturaleza no es posible como totalidad, de forma que está dada la coexistencia de varios mundos. Por esta razón Caro estima que los simulacros como imágenes, están cargados de una sensibilidad aparente y superficial sujeta a la información que reciben los sentidos sobre los cuerpos, a rasgos como las determinaciones visuales, formas y colores. Los simulacros albergan estas cualidades a través del procesamiento de esa información sensorial e interviene en la percepción del objeto, con excepción del tacto que puede dirigirse directamente al objeto. Otra especie de simulacros son los “fantasmas”, que no tienen conexión inmediata con el objeto, de ahí que sean autónomos, imágenes evocadas por el deseo, teológicas y correspondientes con experiencias oníricas como vías para enfrentar la idea de la muerte o de una vida de ultratumba propias del hombre religioso. Los simulacros producen la doble ilusión de un falso infinito de placeres y tormentos en las imágenes que forman. Siendo que el simulacro tiene un sentido corporal en tanto imagen que deriva de la percepción de los objetos y sus cualidades físicas externas, e incorpóral en tanto imagen que conserva la ilusión de otros mundos posibles teológicos, oníricos y eróticos.

En el caso de Jean Baudrillard, quien ubica el origen del simulacro en el Renacimiento y hasta la Revolución Industrial, porque ahí es donde identifica el principio de la intercambiabilidad y de las equivalencias, reconoce un poder simbólico de los objetos mayor a cualquier poder funcional que hace posible que el objeto se intercambie (simbólicamente) por su representación. No se trata de potenciar el modelo para normar la representación, ni de sostener el carácter ilusorio de la imagen, los simulacros han de incrementar la sensación de lo real conservando la referencia al mundo de los objetos. El simulacro responde a una concepción moderna del arte y del poder que se pone de manifiesto según el filósofo en la aplicación de la técnica del *trompe-l'oeil* y en la técnica del estuco que asumen un juego de ilusiones y de engaño visual, que imitan al tiempo que falsifican la materialidad de lo real. En cuanto a la concepción del poder, el simulacro deviene como el artefacto que garantiza la continuidad de las élites burguesas en el poder y que atestigua una homogeneización ideológica que refuerza la hegemonía de las clases dominantes burguesas y que se hace pasar como algo natural. La falsificación se ejerce en la medida en que se naturaliza el proyecto de control político-social, y como sustrato del simulacro se identifica con los “efectos” ya

descritos de manipulación y analogía, solo que con una gran carga social, propagandística y hegemónica.

El segundo orden de producción industrial y el tercero de simulación se sostienen en el efecto maquínico-operacional de los simulacros. La producción plantea la eliminación de la semejanza o desemejanza de los simulacros con lo real, con el modelo original, y plantea el fin de la ilusión teatral en dos dimensiones: apariencias y realidad, poniendo en marcha el simulacro industrial con base en la serie y la cadena que vuelve idénticas las copias. La reproducción tecnológica da lugar al simulacro operacional particular de la virtualidad en que los modelos significan una herramienta para regular (o modelar) los objetos usualmente de forma abstracta o computarizada, permitiendo imitar o proyectar el comportamiento de sistemas reales en un marco de acción irreal.

La simulación, que es el orden en que más énfasis hace Baudrillard dentro de su obra, en el arte se haya dividida entre un simulacro original y un simulacro póstumo. El primero, se basa en la reproducción de las formas y propósitos artísticos con un cierto aire innovador. El segundo, se refiere a la reproducción como la pérdida de la existencia única de la obra de arte, su historicidad, tradición y autenticidad en la repetición. Momento que Jean Baudrillard denomina del “grado cero de la cultura”, de duelo, de desilusión o de desaparición del arte. En tanto categoría estética el simulacro hace parte de una crisis de la representación, según el grado de mimesis y falsificación al que aluden, en la no diferencia de la verdadera obra de arte con su reproducción o producción ilimitada. La simulación responde así a dos etapas: la de reproductibilidad tecnológica como novedosa y ofensiva a las formas tradicionales del arte, y la del código binario y la lógica hiperreal del montaje técnico. La representación formulada como simulacro adquiere dos funciones: crear la imagen con matices y escalas similares a la realidad física cubriendo los vacíos subjetivos y objetivos (realidad virtual), o desbordar la realidad fáctica en la imagen creada propiciando modos alternativos de lo real, eliminando cualquier posibilidad de distinción entre ellos (hiperrealidad). La virtualidad no pretende ser copia idéntica de lo real físico, pues a fin de cuentas es un modelo mediatizado, ficticio, pero sí se sirve de algunos de sus rasgos para generar esa sensación de verdad, de realidad.

Como parte del segundo capítulo llegué a la conclusión de que la noción de “nuevos medios” remite en primera instancia a su condición tecnológica, a su estatus digital respecto a los viejos medios y a un estado de la cultura postmedial. Esto quiere decir que, los medios devienen nuevos medios cuando se traducen a lenguaje numérico o código binario. Por otro lado, estos son objetos culturales que reconfiguran la esfera pública por su formato en línea y su posible recepción masiva, generando patrones de uso, cognitivos y conductuales particulares. Estas estructuras tecnológicas nuevas revolucionan la imagen misma producida en el marco de la informatización. A su vez los nuevos medios son heterogéneos en cuanto a capacidades de distribución, exhibición, producción y almacenamiento.

En tanto formas artísticas están más estrechamente vinculados al condicionamiento de los modos de experiencia en un contexto de cultura de masas y de estetización difusa. Más que hablar de obras de arte se trata de trabajos y prácticas artísticas donde prima la acción colaborativa-generativa en tiempo real. El objeto de arte se desmaterializa por su base binaria y es inmaterial por su base de *software*. El arte de los nuevos medios es una práctica postmedial y postartística, en tanto introduce una serie de narrativas y lenguajes que rompen con las formas tradicionales del arte, al tiempo que hacen eco del llamado “fin del arte” al violentar las formas originales de lo artístico con la reproducción, la banalización y la tecnologización de la vida. Situación a tono con la base conceptual y estética —dependiente de las posibilidades técnicas—con fundamento en la Historia del Arte que este tipo de práctica tiene en tanto recopilan y se apropian de una serie de atributos (programabilidad, interactividad, inmersión) y estrategias (del dadaísmo, del arte pop, del arte conceptual, del *happening*, del *performance*, de la instalación, etc.) pertenecientes a movimientos artísticos previos. Los nuevos medios dejan de ser herramientas para convertirse en medios de expresión (y de creación), al tiempo en que funcionan como un espacio novedoso para la intervención artística. En términos subjetivos es un arte que entra en el orden de lo colectivo y lo masivo como principio movedizo y acéntrico. Los sujetos artistas y protousuarios se vuelven un factor crucial ya que las obras de arte de los nuevos medios constituyen sistemas abiertos a la participación y recepción masivas y, a la percepción simultánea, aunque cerrados informativamente por el artista-programador. Y como producción deslocalizada y ubicua, el arte de los nuevos medios remite a formas particulares de experimentar el tiempo y el espacio.

En síntesis, el recurso de las tecnologías no es el rasgo decisivo aquí; al contrario, es su utilización en sentido crítico o experimental porque atañen a una sensibilidad estética diferenciada y porque plantea modificaciones en la triada obra, creador y espectador.

El discurso artístico, especialmente en términos mediales, reconoce los medios históricos o no tecnológicos como la pintura o la escultura, los *mass-media* o tecnologías que ya no pueden considerarse nuevas como el cine o la fotografía, los medios no necesariamente aplicables a la comunicación como la robótica y la vida artificial, y finalmente los nuevos medios que suelen referir a la forma más actual e innovadora de los *media*. Pero dicha “actualidad” y “novedad” a su vez son cuestionables y un tanto difíciles de reconocer o medir, por ejemplo; de cara a procedimientos como la remediación tecnológica.

Diría entonces que entre las múltiples posturas acerca del arte de los nuevos medios que he analizado durante el desarrollo de esta investigación hay dos significativas. La primera de ellas es inclusiva con fundamento en la digitalización de formas mediales (no tecnológicas) históricas y *mass-media* no tan actuales, aquellas no aplicadas a la comunicación, a las que se suman el ordenador y la red Internet. La segunda interioriza como nuevos medios exclusivamente a estos dos últimos y cualquier otra red de libre acceso que pueda surgir. Los nuevos medios como formas del arte asumen, por tanto, una base conceptual y estética que no es necesariamente nueva en un entorno postmedial-digital de equivalencia y mezcla.

Este hecho justamente ha traído como consecuencia que sea tan compleja la definición arte de los nuevos medios e inclusive que resulte tan polémica en el ámbito de la praxis y teoría artísticas. A ello agrego otro aspecto interesante remarcado por J. Luis Brea en su libro *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales* respecto a que “[...] ninguna especificación técnica del soporte debiera considerarse como rasgo pertinente para una categorización estética [...]”³⁶⁷, apuntando con esto a categorías como la de “arte electrónico”.

El estatus de los simulacros como hechos estéticos se hace patente entonces en las transformaciones de los modos de percibir los objetos (sean o no obras de arte) y de organizar

³⁶⁷ J. L. Brea, *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*, p. 5.

los sentidos, por su capacidad para crear nuevas realidades y experiencias, por su condición de imagen, y en especial, por su correspondencia con formas tradicionales del arte que han sido redefinidas en la actualidad. Es el caso de esquemas otros de producción, circulación y consumo que, en la convergencia del arte, la ciencia y la tecnología, se fundamenta en las telecomunicaciones, la informática y la cibernética como destino postartístico, postestético y postmedial. Razón por la cual se cumple una extensión de los conceptos de simulacro y de simulación.

La expresión del simulacro como categoría estética en el arte de los nuevos medios responde así a una lógica postmoderna, es decir, de simulación. Un orden de los simulacros dividido en; una fase de ilusión-reapropiación de las formas tradicionales del arte moderno (que nace ya en la Modernidad); luego otra, de desilusión-banalización-repetición ilimitada, y ahora, una tercera fase que ya avizoraba la virtualidad: la fase neomedial, de digitalización e informatización. En este contexto he delimitado rasgos que aparecen como totalmente novedosos de los simulacros (como experiencias alternativas de lo real y en tanto ambientes virtuales/artificiales) o refuncionalizados, estos son:

- Inmersión.
- Interactividad (asentada en la computabilidad como procedimiento electrónico-digital).
- Fluidez de la información.
- Tecnología de la pantalla (que termina en la desaparición de la pantalla por la continuidad y coherencia entre espacios reales y digitales, o que coloca al cuerpo como marco de contención y filtrado de la información).
- Cambios en la relación temporal (permeada por la transmisión en vivo o en tiempo real).
- Dimensionalidad (añadiendo capas de realidad a lo real con la producción de entornos en 3D y 4D).
- Cambios en la concepción del espacio (puede ser real con intromisión de herramientas de RV o puede ser ficticio con intromisión de cuerpos reales).
- Movilidad/inmovilidad (del usuario frente a la del medio).

- Virtualidad/artificialidad.
- Sujeción a filtros culturales.
- Montaje (en su vertiente de composición digital).
- Cambios de escala (con aplicación del *zoom*, para lograr una escala similar a la del mundo humano).
- Realismo sintético-informático (con base en la información en tanto la realidad creada por el medio y el acontecimiento se confunden).
- Carácter masivo y accesible (por la posibilidad de navegación en la red).
- Autonomía aparente (la imagen como RV cambia por si sola).
- Niveles múltiples de experiencia y distinto grado de implicación del aparato sensorial, remarcando distintos aspectos: visual, táctil, auditivo o todos dados a la vez (por ejemplo, están las experiencias envolventes y holográficas que generan respuestas reales de los sujetos que ocurren en la realidad artificial).
- Alta definición (definición absoluta del mundo producida en tiempo real que sobrepone la perfección a la ilusión).

De manera que se hizo necesario un Capítulo III que ahondara en el sentido postmoderno de los simulacros y en la condición postmoderna como antesala de la sensibilidad novomediática. Si bien ya en los primeros capítulos señalo que la postmodernidad suele estar asociada a una etapa de “simulación inauténtica” de desilusión estética en que parece haberse perdido toda especificidad del arte; en este último segmento de la investigación, la lógica cultural postmoderna constituye una dimensión sociohistórica de los simulacros dada a partir del siglo XIX. En esta dirección, retomo a J.F. Lyotard quien, al analizar la condición del saber en torno a la crisis de los grandes relatos de la modernidad, determina que la realidad es una estructura dinámica y parcial en función de una orientación discursiva múltiple. Se trata entonces de un estadio de crisis de la representación en una empatía con lo tecnológico y la actividad virtualizante que a través de la imagen hace que se pueda “conocer” y “vivir” el mundo. Todo ello como corolario de la “hegemonía informática” que incide en la relación hombre-máquina, la mercantilización del conocimiento y las nuevas formas de circulación de capitales. Por su lado, Christopher Butler refiere que, debido a estas

transformaciones propias del capitalismo tardío, es posible que exista más de una doctrina postmoderna, lo que daría lugar a un tipo de arte experimental que enfrenta la crisis del relato liberal-humanista. Este elemento me guía a definir lo postmoderno en relación con una nueva sensibilidad asociada a nuevas formas de pensar la realidad, y a una comprensión multidimensional de la realidad. A su vez recupero el criterio de Butler acerca del “relativismo postmoderno”: retórica de la narrativa histórica como ficción, de la muerte del autor y las dinámicas implícitas en la sociedad informatizada que plantean el estatus sociocultural del arte correspondiente a procesos de crítica, autorreflexión y de incertidumbre ontológica.

En cuanto al estado de cultura postmoderno como antesala de la sensibilidad novomediática, retomo de la obra de Danto sobre el fin del arte, el término de una metodología del ver, aun cuando se sigue disponiendo del arte tradicional (no de su espíritu) para el uso que los artistas quieran hacer de él. El *collage* como alternativa estético-artística, signada por Danto, se adhiere al factor instrumental-estructurante que resalta Marchán Fiz haciendo parte de la trama postestética en la concepción dinámica del arte. Además, con la actualización tecnológica de las prácticas artísticas y el valor de las teorías del lenguaje el objeto físico comienza a ser entendido como signo polisémico. El carácter innovador del arte postmoderno se ajusta así a su género híbrido, su contenido social y su expresión lingüística. Las relaciones perceptivas del espacio son alteradas, nuestro sistema receptivo y sensitivo se reorganiza y, el ordenador se convierte en una herramienta para la creación, lo mismo que la composición digital. En este proceso se instauran dos características esenciales del nuevo orden estético-artístico, que Fiz destaca como son lo “sintáctico” y lo “numérico”. El rasgo “sintáctico”, el autor lo define atendiendo a la codificación, la interdisciplinariedad ciencia-tecnología-arte, la síntesis multidimensional (bidimensional, tridimensional y en 360°) del arte y la hibridez de los géneros artísticos tradicionalmente concebidos. El rasgo “numérico” concibe la formulación de las ideas que expresada algorítmicamente explora posibles combinaciones de texto, imagen y sonido, proponiendo cada vez un simulacro/obra particular.

De esta manera, luego de tres capítulos se confirma la hipótesis planteada en este estudio que manifiesta que *el simulacro entendido como categoría estética se expresa en el*

arte de los nuevos medios como parte de una lógica cultural postmoderna, postartística y actualmente postmedial. En el caso de una lógica cultural postmoderna, especialmente porque determina una nueva voluntad del arte sustentada en un sentido crítico y experimental respecto a las formas tradicionales del arte y de los medios tecnológicos. En consecuencia, el carácter postartístico se distingue por la reapropiación de formas, estrategias y atributos tradicionales del arte, y está situado en panorama medial actual para la producción, circulación, recepción y exhibición artística. Y, finalmente, postmedial porque dicha “lógica” remite a un estadio post-medio (digital), a un entorno de información (de equivalencia y mezcla) y a las posibilidades estéticas alcanzadas por los medios toda vez que estos entran en un estado de obsolescencia.

Para culminar, me gustaría dejar claro que aun cuando esta tesis aporta una aproximación crítica al simulacro como categoría estética, en su nexos con la práctica artística neomedial y como parte de la lógica cultural postmoderna hay elementos que pudieran completar el objetivo propuesto a futuro. Con esto quiero decir, que el arte de los nuevos medios tiene múltiples manifestaciones como el *game art*, *software art*, *mapping*, etc., que han sido aglutinadas bajo una perspectiva general (aunque desde múltiples enfoques). El desempeño del arte neomedial se analiza desde factores como la conexión y desconexión tecnológicas (dividida en desconexión voluntaria y necesaria), la utilización de alta tecnología o baja tecnología, por ejemplo, que bien podrían distinguir los niveles de simulación, o la calidad visual, sonora, táctil de los simulacros. Si bien hacer un estudio más abarcador y teórico ya establece focos de atención y señala las complejidades de este sistema neomedial del arte inserto en el panorama de la cultura contemporánea, por medio de la fundamentación de la categoría estética del simulacro, asentarlos directamente en la práctica tiene igualmente su propio mérito. Simultáneamente, comprender el término tecnológico de “simulación informática” o “computacional” bajo una connotación estético-artística amplía la genealogía de los simulacros de Jean Baudrillard que tomé como referente teórico para esta investigación.

Acerca de los autores y los textos referenciados en esta investigación sobre los nuevos medios y sobre el arte neomedial cabría destacar que son en su mayoría pertenecientes a una primera década de publicaciones a partir de los años 2000 que problematiza, clasifica,

cuestiona y compila una amplia gama de información que indaga en los antecedentes, cualidades, innovaciones, obsolescencias y campos de acción socioculturales como fundamento de esas categorías.

Bibliografía citada

- Baudrillard, Jean, “La simulación en el arte”, 2005, en: <https://www.ugr.es/~filosofiaayterapia/MATERIALES/1%20La%20simulaci%F3n%20en%20el%20arte%20BAUDRILLARD.pdf>. (último acceso: 9 de enero de 2023)
- Baudrillard, Jean, “La ilusión y la desilusión estéticas”, 2005, en: <https://www.ugr.es/~filosofiaayterapia/MATERIALES/1%20La%20simulaci%F3n%20en%20el%20arte%20BAUDRILLARD.pdf>. (último acceso: 9 de enero de 2023)
- Baudrillard, Jean, *Cultura y simulacro*, Barcelona, Kairós, 1978.
- Baudrillard, Jean, *Duelo*, Revista Fractal n° 7, octubre-diciembre, año 2, volumen II, 1997.
- Baudrillard, Jean, *El intercambio simbólico y la muerte*, Caracas, Monte Ávila Editores, 1980.
- Baudrillard, Jean, *Pantalla total*, Barcelona, Editorial Anagrama, 2000.
- Baudrillard, Jean, *El complot del arte. Ilusión y desilusión estéticas*. Argentina, Amorrortu editores, 2006.
- Baudrillard, Jean, *El crimen perfecto*, Barcelona, Editorial Anagrama, 1996.
- Benjamin, Walter, *La obra de arte en la época de la reproductividad técnica*, México, Editorial Itaca, 2003.
- Brea, José Luis, *Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-image*, Ediciones Akal, 2010.
- Brea, Jose Luis, *El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural*, España, CENDEAC, 2003.
- Brea, José Luis, *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*, España, Centro de Arte de Salamanca, 2002.
- Butler, Christopher, *Posmodernism. A very short introduction*, Oxford University Press, New York, 2002.
- Danto, Arthur, “Después del fin del arte. El arte contemporáneo y el linde de la historia”. Paidós Transiciones, 2003, en: <https://www.felsemiotica.com/descargas/Danto->

Arthur-C.-Despu% C3% A9s-del-fin-del-arte.-El-arte-contempor% C3% A1neo-y-el-linde-de-la-historia.pdf (último acceso: 9 de agosto de 2023)

Deleuze, Gilles, *Lógica del sentido*, Barcelona, Paidós, 1994.

Grau, Oliver (Ed.), *Media Art Histories*, Londres, Massachusetts Institute of Technology Press, 2007.

Hansen, Mark B. N., *New Philosophy for New Media*, Londres, Massachusetts Institute of Technology Press, 2004.

Krueger, Myron W., *Artificial Reality II*, EE. UU, Addison-Wesley Publishing Company Inc., 1991.

Lyotard, Jean-François, *La condición posmoderna. Informe sobre el saber*, España, Cátedra, 1987.

Manovich, Lev, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*, Barcelona, Paidós, 2005.

Marchán Fiz, Simón (Comp.), *Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes*, Barcelona, Paidós, 2006.

Marchán Fiz, Simón, *Del arte objetual al arte concepto (1960-1974). Epílogo sobre la sensibilidad «postmoderna»*, Madrid, Akal, 1986.

Shanken, Edward A., “Inventar el futuro: Arte, Electricidad, Nuevos Medios”, 1963, en: www.inventarelfuturo.com (último acceso: 2 de octubre de 2023)

Tribe, M. y Reena J., *Arte y nuevas tecnologías*, Colonia, TASCHEN, 2009.

Bibliografía consultada

Baudrillard, Jean, “La simulación en el arte”, 2005, en: <https://www.ugr.es/~filosofia/terapia/MATERIALES/1%20La%20simulaci%F3n%20en%20el%20arte%20BAUDRILLARD.pdf>. (último acceso: 9 de enero de 2023)

Baudrillard, Jean, “El complot del arte. Ilusión y desilusión estéticas”, 2014, en: <https://josefranciscoescribanomaenza.files.wordpress.com/2015/12/aquc3ad.pdf> (último acceso: 9 de enero de 2024)

- Baudrillard, Jean, “La ilusión y la desilusión estéticas”, 2005, en: <https://www.ugr.es/~filosofia/terapia/MATERIALES/1%20La%20simulaci%F3n%20en%20el%20arte%20BAUDRILLARD.pdf>. (último acceso: 9 de enero de 2023)
- Baudrillard, Jean, *Cultura y simulacro*, Barcelona, Kairós, 1978.
- Baudrillard, Jean, *Duelo*, Revista Fractal n° 7, octubre-diciembre, año 2, volumen II, 1997.
- Baudrillard, Jean, *El complot del arte. Ilusión y desilusión estéticas*. Argentina, Amorrortu editores, 2006.
- Baudrillard, Jean, *El intercambio simbólico y la muerte*, Caracas, Monte Ávila Editores, 1980.
- Baudrillard, Jean, *Pantalla total*, Barcelona, Editorial Anagrama, 2000.
- Benjamin, Walter, *La obra de arte en la época de la reproductividad técnica*, México, Editorial Itaca, 2003.
- Bozal Fernández, Valeriano (Ed.), *Historia de las ideas estéticas y de las teorías artísticas contemporáneas*, Volumen II, Colección La balsa de la Medusa, Editorial Visor, España, 1999.
- Brea, J. L., “La estetización difusa de las sociedades actuales -y la muerte tecnológica del arte”, 2011, en: <http://aleph-arts.org/pens/estetiz.html> (último acceso: 13 de septiembre de 2023)
- Brea, José Luis, *Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-image*, Ediciones Akal, 2010.
- Brea, Jose Luis, *El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural*, España, CENDEAC, 2003.
- Brea, José Luis, *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*, España, Centro de Arte de Salamanca, 2002.
- Butler, Christopher, *Posmodernism. A very short introduction*, Oxford University Press, New York, 2002.
- Crespo Fajardo, J. L. (Coord.), *Discursos sobre arte digital*, España, Eumed.net, Universidad de Málaga, 2012.
- Danto, Arthur, “Después del fin del arte. El arte contemporáneo y el linde de la historia”. Paidós Transiciones, 2003, en: <https://www.felsemiotica.com/descargas/Danto->

- Arthur-C.-Despu% C3% A9s-del-fin-del-arte.-El-arte-contempor% C3% A1neo-y-el-linde-de-la-historia.pdf (último acceso: 9 de agosto de 2023)
- Deleuze, Gilles, *Lógica del sentido*, Barcelona, Paidós, 1994.
- Diodato, Roberto, *Estética de lo virtual*, México, Oak-Editorial, 2011.
- Eco, Umberto, *La definición del arte*, Barcelona, Ediciones Martínez Roca, S.A., 1970.
- García Canclini, N., “Diferentes, desiguales y desconectados. Mapas de la interculturalidad.” Buenos Aires, Gedisa, en: <http://es.scribd.com/doc/25327164/garcia-canclini-nestor-diferentes-desiguales-y-desconectados> (último acceso: 14 mayo de 2012)
- Giannetti, C. (Ed.), *Estética de la simulación*. En: *Arte en la era electrónica - Perspectivas de una nueva estética*. Barcelona, ACC L'Angelot /Goethe Institut, 1997.
- Gombrich, Ernst H., *La Historia del Arte*, Phaidon Press Limited, Londres, 1997.
- Grau, Oliver (Ed.), *Media Art Histories*, Londres, Massachusetts Institute of Technology Press, 2007.
- Hansen, Mark B. N., *New Philosophy for New Media*, Londres, Massachusetts Institute of Technology Press, 2004.
- Havelock, Erick A., *Prefacio a Platón*, Colección Literatura y Debate Crítica 17, Visor Distribuciones, S. A, Madrid ,1994.
- Hernández Sampieri, R., Baptista Lucio, P. y Carlos Fernández-Collado, *Metodología de la investigación*, México, Edición Mc. Graw Hill Interamericana, 2006.
- Jiménez, J., *Teoría del arte*, España, TECNOS, 2002.
- Krueger, Myron W., *Artificial Reality II*, EE. UU, Addison-Wesley Publishing Company Inc., 1991.
- Lieser, Wolf., *Arte digital: Nuevos caminos en el arte*, Colonia, H.F. Ullman, 2009.
- López Cuenca, A., *Baudrillard o la disolución del arte*, Revista Latinoamericana de Pensamiento # 7, pp. 52-58, 2007.
- Liotard, Jean-François, *La condición posmoderna. Informe sobre el saber*, España, Cátedra, 1987.
- Mandoki, Katya, *La nueva estética del tiempo y de la muerte. Una reflexión sobre la sensibilidad contemporánea*, Revista “Diseño en síntesis”, No. 16, Año 3, Primera Época, pp. 23-26, Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco, 1993.

- Manovich, Lev, “Art Futura”, en: <http://www.artfutura.org/v2/artthoughts.php?idcontent=10&mb=6> (último acceso: 25 de junio de 2012)
- Manovich, Lev, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*, Barcelona, Paidós, 2005.
- Marchán Fiz, Simón (Comp.), *Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes*, Barcelona, Paidós, 2006.
- Marchán Fiz, Simón, *Del arte objetual al arte concepto (1960-1974). Epílogo sobre la sensibilidad «postmoderna»*, Madrid, Akal, 1986.
- Nápoles G., Gladys D., *Jean Baudrillard y la incertidumbre de objeto*, Tesis de Licenciatura, Cuba, Facultad de Filosofía, Historia y Sociología, Universidad de La Habana, 2013.
- Rodríguez Gómez, Gregorio, Gil-Flores, J. y Eduardo García Jiménez, *Metodología de la investigación cualitativa*, Ediciones Aljibe, Granada (España), 1996.
- Sautu, Ruth, Boniolo, Paula, Dalle, Pablo y Rodolfo Elbert, *Manual de metodología. Construcción del marco teórico, formulación de los objetivos y elección de la metodología*, CLACSO, Colección Campus Virtual, Buenos Aires, Argentina, 2005.
- Shanken, Edward A., “Inventar el futuro: Arte, Electricidad, Nuevos Medios”, 1963, en: www.inventarelfuturo.com (último acceso: 2 de octubre de 2023)
- Tribe, M. y Reena J., *Arte y nuevas tecnologías*, Colonia, TASCHEN, 2009.