

QUINTA CONFERENCIA

Hacia una estética de la participación (II)

La intervención del receptor en nuevas
experiencias artísticas del siglo XX y,
en particular, en las asociadas con las últimas
tecnologías

SUMARIO

La intervención del receptor no sólo mental, significativa, sino también práctica, material en nuevas experiencias artísticas desde los años 60 y 70 del siglo XX. — Las reflexiones de Umberto Eco sobre la “obra abierta” y de Sánchez Vázquez sobre la “socialización de la creación”. — Lo real y lo virtual en el arte. — El papel del receptor en el arte asociado a las últimas tecnologías (electrónica, computarizada y digital). — El ejemplo de los “videojuegos” y “paseos virtuales”. — Logros y limitaciones del arte digital desde el punto de vista estético y social. — Situación de este arte en las condiciones sociales presentes de hostilidad del capitalismo y sus perspectivas en otras condiciones sociales favorables.

I

SIENDO IMPORTANTE EL PAPEL activo que la Estética de la Recepción reconoce al receptor, hemos de subrayar sus limitaciones al reducirlo al aspecto ideal, interpretativo o significativo. Ahora bien, si el arte es una actividad práctica o forma específica de praxis creadora, que desemboca en un producto, dotado de un cuerpo material, sensible, que significa gracias a la forma que se le ha dado, la intervención del receptor no tiene por qué limitarse a ese aspecto significativo. Puede afectar también a su aspecto material, sensible. Pero, esta intervención no es posible si la obra de arte no abre posibilidades a semejante intervención. Pues bien, a partir de los años 60 y 70 del pasado siglo, se produce una serie de obras que permiten y requieren una participación activa el receptor, no sólo en el plano de la interpretación. El proceso creador no se agota, en consecuencia, en su resultado, sino que se continúa o renueva con la intervención práctica del receptor que, de este modo, se convierte en co-autor o co-creador.

Influidos por los principios y métodos de la cibernética, que se consolidan y expanden en los años 60, Nicolas Schöffer en Francia y el coreano Naum Jun Paik, vecindado en los Estados Unidos, así como el británico Metger, producen ciertas obras que reclaman la participación creadora del receptor. Así sucede con la obra que Schöffer llama *Cromodinámica*. El espectador la transforma con su acción, median-

te sensores eléctricos, al actuar sobre los elementos que la obra alberga con este fin. Naum Jun Paik busca la interacción entre la obra y el público, exponiendo una serie de televisores que, al ser accionados por el espectador, mediante un interruptor de pie, producen ciertos efectos luminosos en la pantalla televisiva. Otro televisor convierte por medio de un micrófono acoplado a él las vibraciones físicas del espectador en vibraciones visuales en la pantalla. En esta misma dirección se orienta el arte cinético del grupo GRAV, fundado en París en 1960 por Julio Le Park, que crea obras plásticas que invitan a la participación del espectador. En una serie de instalaciones en circuito cerrado de televisión, el espectador asume ante las cámaras la iniciativa de producir imágenes audiovisuales.

En otras experiencias, la participación del receptor se extiende en el espacio y tiempo al recurrirse a la técnica satelital. Surge así el "arte por satélite" que permite una participación simultánea y multinacional de un grupo de receptores, como la que se puso de manifiesto con una transmisión, vía satélite, en la que participaron 51 artistas, entre ellos algunos tan famosos como el pintor Joseph Beuys y el compositor John Cage.

En todos estos casos, cambia radicalmente la concepción de la obra, tradicionalmente inerte e inalterable, así como la del receptor pasivo, al convertirse en activo, pero no sólo en el aspecto significativo o mental de ella. Se trata, por el contrario, de una recepción activa, que como vemos, afecta a la realidad sensible, material, de la obra.

Esta forma de participación en las artes plásticas se pone claramente de manifiesto, también en otros tipos de arte, como el cine. Así lo testimonia una experiencia que conocí personalmente en el Pabellón de Checoslovaquia, en la Exposición Internacional de Montreal, de 1967. Durante la proyección de una película, el espectador podría determinar la dirección que debía seguir la narración, aunque ciertamen-

te, su decisión se daba en el marco de una pluralidad de opciones predeterminadas.

Podríamos mencionar los ejemplos de otras obras como instalaciones, ambientes y conciertos, que entre los años 60 y 80, recurriendo a los medios audiovisuales, permitían e invitaban a una participación activa del receptor no sólo ideal, mental o significativa, sino también práctica, efectiva. Se trata, sin embargo, de una participación desde fuera de la obra — como la que reivindicaba la Estética de la Recepción —, y no de una intervención en el interior de ella, pues el receptor — aún con esa intervención —, no se considera parte integrante de la obra. A esta integración se pretenderá llegar más tarde en los años 80 y 90 del siglo pasado con la producción asociada a las últimas tecnologías: electrónica, computarizada y digital.

II

A los ejemplos antes citados, quisiéramos agregar aquí los de varias composiciones musicales de Stockhausen, Luciano Berio, Henri Pousseur y Pierre Boulez, que servirán de base para formular una nueva teoría de la recepción, explícita en las reflexiones de Umberto Eco sobre dichas obras musicales. Se trata, en estos casos, de obras con respecto a las cuales el intérprete o ejecutante asume un papel que pasa por alto no sólo la estética tradicional, sino también la Estética de la Recepción. Esta nueva forma de relación con las composiciones musicales citadas, Umberto Eco la considera como propia de la recepción de la “obra abierta”. Con respecto a ella, la tarea del ejecutante no consiste, según Eco, en tratar de reproducir “sustancialmente la forma imaginada por el autor”, como sostiene la tradición estética, sino la de participar, con su ejecución, en la estructura misma de la obra, participación que, por consiguiente, no sólo es asunto de

significados o de ideas, sino también de sonidos; o sea: asunto material, sensible.

Pero, esta intervención práctica del receptor entraña una nueva concepción del autor o compositor así como de la obra. El compositor, en los ejemplos citados, no monopoliza el proceso creador, pues éste —lejos de cerrarse—, es llevado a su término por su intérprete. Y esto es así porque la obra producida ofrece la posibilidad (o más bien las posibilidades) de compartir el proceso creador, ya que éste no se cierra. A diferencia el autor que organiza su material sensible de un modo definido y conclusivo, guiando al ejecutante en la reproducción fiel y esencial de la obra que el compositor ha imaginado, las obras mencionadas de Stockhausen, Berio, Pousseur y Boulez no transmiten un mensaje acabado y definido de una forma organizada unívocamente, sino la posibilidad de varias organizaciones “asociadas —dice Eco— a la iniciativa del intérprete”. Es decir, cambia radicalmente el estatus de la obra ya que ésta deja de ser una forma completa y cerrada para convertirse en “abierta”. O sea —dice Eco—, “...en la posibilidad de ser interpretada de mil modos diversos”.

Umberto Eco hace una distinción muy fecunda para poder transitar de la recepción de la obra ya producida y cerrada a la participación en la producción de una obra abierta. Es su distinción entre una partitura —lo cito literalmente— “basada en una valoración *teórica, mental* del gozador de un hecho de arte ya producido...” y la apertura de una obra en la que —sigo citándolo— “el gozador [o sea: el ejecutante] organiza y estructura por el lado de la *producción* y de la *manualidad* del discurso musical. Colabora a *hacer* la obra”. Hasta aquí la cita. Vemos, por tanto, que se trata no sólo de una colaboración “teórica, mental”, sino “manual” o práctica. Es decir, no estamos ante la recepción, cuya actividad sólo se da en el plano teórico, mental o significativo, en el que se mueve la Estética de la Recepción, sino en el de

la participación activa, entendida como una intervención práctica que afecta — como afirma Eco —, al “lado de la producción”, al “hacer de la obra”.

III

Tras de fijar su atención en las obras musicales mencionadas, Eco aclara que su concepto de “obra abierta” no se limita al ámbito musical, sino que se aplica también al de las artes plásticas. Ciertamente, podría aplicarse a las obras de Schöffler, Naum Jun. Paik, Julio le Park y otros, a las que nos referimos al comienzo de esta conferencia. Eco pone como ejemplos de “obra abierta” los “móviles” de Calder y la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Caracas. Estos dos ejemplos, a mi modo de ver, no son muy convincentes. En verdad, si los “móviles” de Calder muestran — como dice Eco — la posibilidad de crearse un espacio propio, esa posibilidad la realiza más bien la obra misma que el espectador. En cuanto al otro ejemplo: el de la Universidad de Caracas, la posibilidad para sus profesores y alumnos de participar, creadora y prácticamente, en la obra, queda reducida al manejo de “paneles móviles”, mientras que la estructura propiamente arquitectónica permanece inalterable. En verdad, se trata de una participación bastante pobre.

Ahora bien, este reproche de “apertura” limitada que podemos extender también a algunas de las obras que mencionamos al comienzo de nuestra conferencia, lejos de debilitar la tesis de Umberto Eco acerca de la “obra abierta”, vendrá a reclamar la necesidad de una práctica artística, todavía incipiente, reafirmando así esta nueva forma de recepción activa.

Pues bien, antes de que se dieran nuevos frutos de esta práctica con la asociación entre el arte y las últimas tecnologías y teniendo presente las mencionadas experiencias ar-

tísticas de los años 60, así como las reflexiones de Umberto Eco sobre la "obra abierta", nos ocupamos de estas cuestiones en una conferencia pronunciada en Bucarest, Rumania, en 1972, durante un Congreso Internacional de Estética. Me excusarán por traer ahora a colación algunas de las ideas que allí expusimos.

VI

Partiendo de la concepción del hombre como ser de la praxis, o práctico, creador, sosteníamos que su capacidad creadora debe realizarse no sólo en determinados individuos excepcionales —los grandes artistas—, sino también en una amplia escala social. Y teniendo presente el arte, como actividad práctica creadora que, incluso —como un firme reducto de la creatividad—, se manifiesta en las condiciones hostiles de la sociedad enajenada, capitalista, sosteníamos también la necesidad de extender, a los más amplios sectores sociales, la posibilidad de crear.

Una recepción activa y creadora, en su sentido más amplio, no sólo mental sino práctica, puede contribuir a extender la creatividad, hasta ahora concentrada en un sector minoritario, tanto en la producción como en la recepción. Pero para ello, en el terreno de la recepción —decíamos entonces—, la obra "ha de ser no sólo un objeto de contemplar, sino a transformar", contribuyendo así a ampliar el área de la creatividad en un proceso que llamábamos en la conferencia citada "socialización de la creación".

Se trata, pues, de extender la recepción no sólo en el sentido de democratizar el arte, como se ha democratizado desde que la burguesía con la Modernidad sacó a la pintura de las salas de los palacios reales para llevarlas a los museos, o al sacar la música, desde el siglo XVIII, de las cortes aristocráticas para ejecutarla en concierto públicos. Tampoco se

trata de la difusión masiva a través de los medios masivos de comunicación que en nuestra época y en nuestra sociedad difunden sobre todo banales productos pseudoartísticos.

Pero, incluso en los casos excepcionales en que esta difusión masiva tiene un carácter positivo, en cuanto a la calidad estética, “se mantiene intacta —decíamos— la vieja relación contemplativa entre la obra y el espectador”.

Frente a ella, nos pronunciábamos por un cambio radical en la relación del receptor con la obra, al insertarse en el proceso de creación “en el cual la obra producida por el autor sería una etapa importante, pero no última”.

Con nuestra exposición en el citado congreso no pretendíamos penetrar en la estructura de la “obra abierta”, ni tampoco en las vicisitudes de la actividad del receptor, cuestiones ya estudiadas por Umberto Eco, sino “pone de relieve —decíamos— las perspectivas que abren estas nuevas experiencias artísticas como socialización de la creación, es decir: como la apropiación estética más adecuada para una sociedad que se rija no ya por el principio de la enajenación, sino por el principio creador”. O sea: pretendíamos poner de relieve la función estético-social de esas nuevas formas de producción y de recepción del arte.

Ahora bien, nuestro planeamiento trataba de enmarcarse en el presente, teniendo como telón de fondo experiencias artísticas como las mencionadas anteriormente de Schöffler, Naum Jaun Paik, Julio le Park y otros. Y sosteníamos que dichas experiencias “tienen una enorme importancia por las perspectivas que abren al arte”, a la “socialización de la creación”. Pero, subrayábamos también sus limitaciones y efectos negativos en una sociedad en la que rigen la negación del principio creador en el trabajo, la hostilidad al arte, la reducción de la creatividad a sectores minoritarios y la apropiación privada de los productos artísticos. Pero, al mismo tiempo, también subrayábamos la importancia de esas experiencias no sólo por anticipar una praxis artística del por-

venir, sino también por negar en el presente el principio de la enajenación — que, como antítesis del de la creación, rige en esta sociedad.

Pero, aun en este marco hostil, y teniendo la vista puesta en las obras mencionadas ya existentes, y que encajarían en el tipo de las que Eco llama “obra abierta”, señalábamos, un tanto ilusoriamente que en la sociedad actual “se puede extender la relación entre el espectador y la obra utilizando positivamente los medios técnicos modernos”. Ciertamente, por aquellos años, primeros de la década del 70, no podíamos sospechar las posibilidades de interacción entre obra y receptor que se abrirían, sobre todo desde los años 90, con las nuevas tecnologías: electrónica, computarizada y digital.

V

Antes de presentar algunos ejemplos de la práctica artística que pretende servirse de estas últimas tecnologías y de considerar su valor estético y función social, precisemos un concepto fundamental relacionado con ella: el de la realidad “virtual” contrapuesto al (o distinto del) de realidad fáctica, efectiva: la realidad en que vivimos y que experimentamos como nuestra cada día. Ahora bien, ¿de qué tipo es esa realidad “virtual” con la que tiene que ver la práctica antes mencionada?

Desde que existe lo que llamamos arte, éste se ha movido bien en el reino de la apariencia, de la ilusión o de la ficción, o bien en el de la representación de la realidad. Mientras que, en el primer caso, el arte se ha dirigido a un mundo ilusorio, ficticio y, por tanto, fuera de la realidad, en el segundo caso, el arte se ha sentido atraído por esta realidad y ha pretendido representarla.

En la práctica artística electrónica, digital o computarizada que ahora vamos a considerar hay que destacar: Pri-

mero: que tiene que ver con un mundo ilusorio o “virtual”, que entraña una suspensión de lo fáctico, de lo realmente existente, para dar entrada a la ilusión, a la ficción. Segundo: que la realidad “virtual”, no siendo efectiva o fáctica, como lo es el mundo en que vivimos, es experimentada o sentida por el receptor como si fuera real o vivida. La recepción de la obra, dotada de esta realidad “virtual”, implica una profunda e intensa impresión o sensación de realidad. Tercero: que a esta impresión del espectador o receptor contribuye poderosamente a su participación activa, al utilizar los dispositivos técnicos correspondientes. Y cuarto: que esta participación toma la forma de una integración o “inmersión” en la realidad “virtual” que ofrece la obra, y que el receptor construye al manipular y controlar los citados dispositivos. Con su participación, el receptor tiene la impresión de estar dentro de una realidad de la que forma parte.

En suma, el llamado arte electrónico, computarizado o digital, de acuerdo con la tecnología utilizada, es el arte de lo real “virtual”, entendido éste no sólo como ilusión, apariencia, ficción o simulacro, sino también como una realidad que, siendo ilusoria, aparente, ficticia o simulada, se vive como si fuera fáctica o realmente existente.

VI

Veamos ahora algunos ejemplos de obras de este género, así como la relación del espectador con ellas. En verdad, se trata de una doble relación: la del sujeto —el espectador o receptor en cuanto sujeto real— con dichas obras; es decir, relación de lo real con lo “virtual”, y la relación de la obra con el espectador, en cuanto que éste vive lo ilusorio o ficticio como si fuera lo real fáctico, o sea, relación de lo “virtual” con lo real.

Detengámonos en algunos ejemplos de estas obras, ge-

neradas por computadora u otros dispositivos técnicos. La relación del receptor con estas obras, que aparecen a finales de los años 80 del siglo pasado, muestra una nueva forma de participación. Ya no se trata de la participación sólo mental, reivindicada por la Estética de la Recepción, ni tampoco de la intervención práctica, como continuación de la producción de la "obra abierta", teorizada por Umberto Eco, sino de la participación que se integra en ella, de tal manera que el receptor con su actividad se siente parte de la obra misma. Veamos, a continuación, de qué naturaleza es esta participación, considerada en dos de sus expresiones más difundidas: los videojuegos o juegos de computadora y los paseos o viajes "virtuales".

Al género de los videojuegos pertenecen obras, tan populares en los años 90 en las salas de máquinas recreativas, como *Quake*, *Blade Runner*, *Myst* o *Doom*. Todas ellas consisten en una serie de actos que conducen, a través de diversos obstáculos y dificultades, riesgos y peligros, al logro de cierto objetivo. Por ejemplo, en *Quake*, se trata de que el protagonista se imponga en un entorno hostil, a un grupo que quiere privarle de la vida, logrando salvarla, finalmente, dando muerte a sus enemigos. El protagonista de todo lo que sucede en la pantalla es el receptor mismo. Él es quien controla y dirige sus actos al decidirse por determinadas opciones, manipulando adecuadamente la computadora. Pero, sus opciones no son absolutamente libres ni arbitrarias, ya que se dan en el marco que ofrece una historia de fondo e instructivo previos.

Por analogía con la distinción, que ya conocemos, entre texto y obra, puede decirse que esta historia de fondo y su instructivo —muy simples y esquemáticos— funcionan como texto y que todo el desarrollo de los acontecimientos con las opciones asumidas, o sea, el juego en su conjunto, constituyen la obra. El videojuego, asimismo, por la sucesión de los hechos que aparecen en la pantalla, tiene un carácter narra-

tivo que le asemeja a la narrativa literaria o cinematográfica. Pero, con la particularidad distintiva de que el narrador es aquí el protagonista (o sea, el receptor o espectador) de lo narrado. El protagonista corre, salta, se cae o se levanta, dispara, etc., en un mundo ficticio —el que se proyecta en la pantalla—, pero con la sensación de que todo eso lo hace él realmente. Por ello, como sujeto o receptor, se siente parte de la obra.

Esta implicación presencial en el mundo “virtual”, es una característica fundamental de los videojuegos, y por ella, por esta impresión de realidad, de vivir lo virtual como real, esta participación del receptor se distingue de las formas de participación o recepción —como las de la “obra abierta”—, que antes hemos considerado.

VII

Veamos ahora la forma de recepción o participación propia del género de los “paseos” o “viajes virtuales”.

En ellos se simula un desplazamiento ficticio. El viajero —o receptor— (término cada vez más inadecuado) no viaja, por supuesto, en un espacio real, sino en el imaginario o “virtual” que aparece en la pantalla y en un vehículo igualmente imaginario. Por tanto, no se desplaza física, realmente; permanece en su asiento como el espectador inmóvil de la sala de cine, pero con la diferencia de que mientras éste se siente fuera de lo que ve en la pantalla, el viajero “virtual” tiene la impresión —o cree tenerla— de que se desplaza realmente en el espacio ilusorio de la pantalla. Para lograr esta impresión de realidad utiliza diversos dispositivos técnicos.

Esta sensación de presencia real en un mundo ficticio, o sea, de viajar realmente, aunque se trata de un viaje ilusorio, constituye lo que los estudiosos de estas experiencias

audiovisuales llaman *inmersión*. El protagonista de estos viajes es, por su participación en ellos, el receptor mismo y lo que le importa no es tanto resolver las dificultades que se le presentan en su camino, como ocurre en los videojuegos, sino gozar de un viaje en el que el vértigo y la velocidad, con las imágenes y los sonidos correspondientes en la pantalla, le provocan intensas y viscerales sensaciones.

Como ejemplo de los “viajes virtuales” podemos dar la conocida instalación titulada *The legible City* (La ciudad legible) de Jeffrey Shaw. En ella, puede comprobarse la participación o “inmersión” del protagonista en una realidad “virtual”, a través de su desplazamiento por una ciudad imaginaria. Vamos a describir semejante experiencia en los siguientes términos.

Sobre una gran pantalla aparece la imagen de una ciudad: Manhattan, Ámsterdam o Kalrshue, en las tres versiones de esta instalación. Se trata de una imagen de la ciudad con grandes letras y palabras a manera de edificios. Se trata, por tanto de una imagen metafórica, no realista. Accionando el pedal de una bicicleta y, por medio de su manillar, el espectador —llamémosle todavía así, aunque impropriamente pues aquí es un sujeto activo— puede moverse “virtualmente” por las calles de la ciudad “virtual” en un viaje también “virtual” como es todo lo que aparece en la pantalla. El tiempo en que se desplaza el espectador-viajero es real, pero el espacio en que se mueve en la pantalla es ficticio o “virtual”. Por otra parte, el receptor escoge realmente el itinerario de su desplazamiento como viajero “virtual”.

En suma, se trata de un viaje que, a diferencia del fáctico, real, ha sido simulado, construido, por el propio receptor. Asistimos, pues, a una participación suya que toma la forma de una “inmersión” en el viaje que tiene lugar en la pantalla, o sea, en un espacio “virtual”. Estamos, pues, ante una participación que no sólo afectó a la obra, como en el caso de la “obra abierta” desde fuera, sino de la participa-

ción integrada o inmersa en ella. Y el receptor se siente tanto más integrado o inmerso, cuanto más interviene en lo que sucede, aunque esta intervención no es ilimitada, o arbitraria, ya que se enmarca en un programa previo. Este es, en síntesis, el papel del receptor en el arte que se sirve de las tecnologías mencionadas.

VIII

Nos acercamos al final del ciclo de conferencias que hemos titulado "De la Estética de la Recepción a una estética de la participación". A lo largo de él, hemos tenido dos referentes:

Uno, el de la obra de arte cerrada y abierta a la vez; cerrada en cuanto que en ella —una y la misma— se cierra y concluye el proceso de creación. Abierta porque ofrece al receptor —en contextos sociales, culturales e ideológicos diferentes— múltiples e inagotables posibilidades de interpretación, dotación de sentido o valoración. Tal es la recepción activa —en un plano mental— que siempre ha reclamado el arte y que reivindica, o pone en primer plano, la Estética de la Recepción.

Y otro, el de la obra abierta, no sólo en el sentido anterior, sino abierta por las posibilidades que ofrece al receptor de intervenir, o participar prácticamente, en el proceso creador, permitiendo así su continuación, extensión o "socialización".

Con respecto al arte que tiene uno u otro referente, cabe plantearse la cuestión esencial de cuál es su valor estético y social. Con relación al estético, ya ha dado una respuesta práctica, concreta, el gran arte de nuestro tiempo: el de Picasso, Stravinsky, Brancusi o Tamayo. Una respuesta que puede condensarse en estos términos: alta creatividad de artistas excepcionales para un público restringido por tratarse

de obras difícilmente accesibles, o relativamente herméticas para un sector elitista de receptores. O sea, un arte de alto valor estético y bajo valor social.

Pues bien, al plantearnos esta misma cuestión —la de su valor estético y social— con respecto al arte asociado a las últimas tecnologías (electrónica, computarizada o digital), consideramos que su aportación desde el punto de vista estético, teniendo presente su índice de creatividad, y en contraste con el gran arte contemporáneo, es bastante pobre.

Refiriéndonos ahora expresamente a los videojuegos, recordaremos que éstos —a partir de un texto programado— se centran en una sucesión de actos que permiten asemejarlos —como ya dijimos— a una narración literaria cinematográfica. Pero, en contraste con ella, en estos videojuegos, absorbidos por la acción, no hay lugar para la descripción de los personajes, de su carácter, del entorno en que actúan o de las motivaciones de sus actos. Lo que importa en ellos es la acción en toda su intensidad y la superación, en ella, de los riesgos y obstáculos a los que se enfrenta el protagonista. Se trata de una acción que intensifica, a la vez, sus sentidos y le produce un goce sensual al superar riesgos y obstáculos. Y este papel preeminentemente sensual se pone de manifiesto también en los viajes “virtuales” al experimentar el “viajero” el vértigo de la velocidad, simulado con imágenes y sonidos en la pantalla. El aspecto semántico, significativo o reflexivo queda arrinconado en la recepción ante esta preeminencia de la sensualidad en su nivel más elemental.

Con lo cual resulta que si la participación del receptor, por un lado, se enriquece y eleva con su intervención práctica —como parte de la obra—, por otro lado, se empobrece y rebaja al descartar —o reducir considerablemente— la presencia de ideas, de la reflexión o del significado en ella. En este sentido, estamos ante una recepción superficial, cercana a la banal del “arte” de entretenimiento o de “masas”, que difunden los medios audiovisuales de comunicación. Y

muy alejada, asimismo, de la recepción que reclama y suscita el gran arte que, al calar hondamente en la conciencia del receptor, le transforma y enriquece humanamente.

Ciertamente esta limitación o desaparición del valor estético —como sucede también con el pseudoarte de “masas”—, no puede ser separada de las condiciones económicas y sociales prevalecientes, hostiles en general a la creatividad, a consecuencia de la supeditación de todo valor, y en particular del estético, al valor de cambio. Lo cual significa a su vez que, en otras condiciones sociales favorables al liberarse la creatividad de la omnipotencia del mercado, pueda darse una “socialización de la creación”, aunque ésta por la naturaleza misma de su dependencia tecnológica, no alcance el nivel que alcanza en las obras de creadores tan excepcionales como los que antes, a título de ejemplo, hemos citado.

Ahora bien lo que este arte electrónico, computarizado o digital no puede aportar en el plano estético, o aporta limitadamente, sí puede ofrecerlo en el plano social al permitir compartir, extender o “socializar” la creación. Y en esto, en la posibilidad que abre al desarrollo de la capacidad creadora, en mayor o menor grado, de cada individuo, reside su valor humano o la alta función social que puede cumplir. Cierto es que su valor estético, al menos hasta ahora, es pobre, y que su función social se halla limitada en las condiciones capitalistas que lo hermanan con el arte de entretenimiento o de masas que difunden hoy los medios masivos de comunicación.

Ahora bien, la necesidad de rescatar la naturaleza creadora del hombre, enajenada en la sociedad actual capitalista, justifica la necesidad de un arte que permita precisamente extender la creatividad, aunque ésta no alcance los niveles excepcionales del gran arte. Por tanto, se justifica la necesidad de otra sociedad posible que, por su estructura económico-social, construya las bases y condiciones favorables para enriquecer humanamente a sus miembros al socializar la creación.

De ahí el importante valor social del arte que, asociado a las nuevas tecnologías, ofrece — con su producción abierta y su recepción activa, práctica — esas posibilidades de extender o socializar la creación, aunque, al realizarse en la sociedad presente, llevá la marca de la enajenación. Pero, esperamos y, sobre todo deseamos que estas posibilidades creativas encuentren, para realizarse, las condiciones favorables en una sociedad alternativa a esta sociedad enajenada, capitalista, en que vivimos o más exactamente: malvivimos.

BIBLIOGRAFÍA

- CORDEIRO, Waldemar (ed.), *Arteonico o uso creativo de meios electronicos*, Editora de Universidad de Sao Paulo, Sao Paulo, 1972.
- CHRISTIAN, Paul, *Digital Art*, Thames and Hudson, Londres, 2003.
- DARLEY, Andrew, *Cultura visual digital. Espectáculos y nuevos géneros en los medios de comunicación*, Paidós, Barcelona, 2002.
- ECO, Umberto, *Obra abierta*, Seix Barral, Barcelona, 1965.
- GIANNETI, Claudia, *Estética digital*, L'Angelet, Barcelona, 2002.
- (ed.), *Art telemática*, L'Angelet, Barcelona, 1998.
- JAMESON, F., *El posmodernismo y la lógica cultural del capitalismo*, Paidós, Barcelona, 1998.
- MARCHAN FIZ, Simon, “Entre el entorno de lo real y la inmersión en lo virtual. (Consideraciones desde la estética y las prácticas del arte)”. Conferencia pronunciada en el Encuentro Iberoamericano de Estética y Teoría del Arte, Madrid, marzo de 2004.
- POPPER, Frank, *Arte, acción y participación*, Ediciones Akal, Madrid, 1989.

-
- QUEAU, Philippe, *Lo virtual (virtudes y vértigos)*, Paidós, Barcelona, 1966.
- SÁNCHEZ VÁZQUEZ, Adolfo, *Las ideas estéticas de Marx* (nueva edición, prólogo de Federico Álvarez), Siglo XXI, México, 2005.
- VALERO, Rossana, *El arte digital: ¿nuevas técnicas de producción o también en apreciación estética?* Disponible en <http://hipertextos.mty.itesm.mx/mum4vales.html>, 03/1/2004.
- WALTER, B., *Questioning digital aesthetic*. Disponible en <http://www.edu.dk/hum/bkw/digital-aesthetics.html>, 2000.