

# ARTES ELECTRÓNICAS: ¿PUNTO DE PARTIDA O DE LLEGADA?

Jorge Zuzulich

Si en el espacio de la vida cotidiana, está más o menos consensuada la idea de que las sucesivas transformaciones en el orden tecnológico producen una serie de modificaciones en el orden de la producción y del consumo, en el campo del arte los desarrollos científicos-tecnológicos han producido un impacto de relevancia en la configuración del concepto de obra de arte, de su medio y forma de recepción.

La aparición del dispositivo fotográfico, a mediados del siglo XIX, abrió lo que algunos teóricos han definido como la época de la imagen técnica. Esta instauró en la historia de las artes una modificación sustancial: el artista dejó de inscribir manualmente su trazo en el soporte, esto es, la imagen se constituye en la medida en que el "aparato" se escinde del sujeto productor. Por esto mismo pasaron muchos años hasta que se le reconociera a la fotografía un lugar dentro de las denominadas "artes". Por otra parte, esta modalidad de inscripción de la imagen la obligó a cargar con otro estigma: el *esto-ha-sido* aparece como prueba irrefutable de una supuesta objetividad.

Quizás el cine nació para reparar esa insistencia en el pasado que parecería, desde ciertas especulaciones teóricas, caracterizar a lo fotográfico. El cine fluye, se configura a partir de fragmentos que nunca llegan a cristalizarse, son jirones de un "ahora" permanente a los cuales el montaje pretende restituirle cierta unidad. Pero desde la constitución del invento en tanto tal por los Lumière (cámara fija/plano único) hasta la construcción de un lenguaje cinematográfico en el cual la cámara se independiza y recorta el espacio a partir de una miríada de puntos de vista que sustentan una narración (Griffith-Eisenstein) pasan unos cuantos años: de 1898 a las primeras décadas del siglo XX.

A mediados del siglo XX, la televisión produce una nueva modificación productiva y receptiva. La "novedad" del directo trae consecuencias en una vertiginosa sociedad definitivamente instalada en el marco de la cultura de masas. La idea de programación domina su constitución, esto es diversas franjas horarias ocupadas con producciones

acordes al target de televidentes. La aparición primero de la posibilidad de registro, esto es del video y su posterior democratización a partir de la puesta en circulación de los equipos portátiles de videoregistro, puso a disposición de artistas provenientes del campo del arte conceptual la posibilidad de pensar en imágenes contra el medio televisivo.

Es en este contexto de fricción en el que “nace” el video-arte, más específicamente ligado a dos acciones Fluxus: “*La exposition of Music-Electronic Television*”, de Nam June Paik, realizada en marzo de 1963 en la Galería Parnass (Wupertal) y la acción “*Entierro de un televisor*” de Wolf Vostell en mayo del mismo año. Otro de los hitos fundantes del nuevo medio es la exposición colectiva “*TV as a Creative Medium*”, en la Howard Wise Gallery (New York) durante 1969.

Si bien la videocreación aparece con un carácter contrario al estatuto de mercancía, y en especial en los inicios desplegando su producción en relación crítica con la TV, esto la caracteriza, por lo tanto, con cierta resistencia al mercado de arte. Pero el interés de las instituciones no se hace esperar y el nuevo medio emprende un paulatino ingreso a las mismas.

La imagen digital aparece como otro punto de inflexión en esta proto-historia de las artes electrónicas. La digitalización implica un cambio sustancial en tanto el objeto desaparece, así como su analogía, sólo existe la imagen en la medida en que esta aparece codificada previamente como algoritmo matemático, como producto de este procedimiento.

Es así como se comienzan a desplegar las categorizaciones de video expandido, entre las cuales la video-escultura y la video-instalación aparecen como los formatos de mayor circulación institucional, lo cual estaría dado por compartir elementos de la escultura y la instalación y además por ser poseedoras de un carácter tridimensional más *museable*.

El net-art merece una distinción al respecto, aunque comparte con el video el carácter anti-mercantilista y anti-institucional de sus comienzos, para luego insertarse tímidamente en el ámbito institucional. El net-art es arte para la web, son obras que se desarrollan estrictamente para circular dentro del espacio virtual de la red, compartiendo por lo tanto, dicha espacialidad con otros formatos, de manera tal que el sujeto-espectador puede entrar y salir de ellas a gusto.

El net-art se configura como una opción más dentro del espacio virtual, habitado por muchas otras estrategias discursivas: e-mails, sitios comerciales, buscadores de información. Sin el sometimiento a la temporalidad estricta del visionado en una sala o diferenciándose sustancialmente de la apropiación de la obra de arte tradicional, el usuario despliega su propio uso del tiempo. Sin embargo muchos museos han comenzado a incorporarlas a sus colecciones, generando una zona de tensión entre las necesidades de circulación de la obra (la web) y el espacio físico de la propia institucionalidad.

Por otra parte, el avance de las nuevas tecnologías ha permitido

expandir el trabajo hacia desarrollos interactivos, en donde el sujeto receptor aparece como co-creador de la obra a partir de la posibilidad de . Los mismos se encuentran implícitos en diversos formatos de producción tales como el propio net-art, las video instalaciones, los cd-rom, etc. La robótica y la biotecnología (arte transgénico) aparecen como otros ámbitos de intersección entre la ciencia, la tecnología y el arte, dando lugar a novedosas y polémicas formas de creación artística, inéditas hasta hace pocos años.

Quizás ante la creciente tecnologización de la vida resultante de la colonización del espacio doméstico por un ejército de “aparatos”, el arte pueda volver a constituirse como “promesa” en tanto subvierte los usos a los que los hábitos del consumo nos ha acostumbrado.