

ASPECTOS DE LAS ESTETICAS EN LAS TELECOMUNICACIONES (1991)

Publicado en Siggraph Visual Proceedings, 1991.

Introducción

Durante los últimos quince años, un número creciente de artistas de todo el mundo ha trabajado en colaboración a través de las telecomunicaciones. En sus “obras”, a los que nos referiremos como “eventos”, los gráficos y las imágenes no constituyen un objetivo último o un producto final como es habitual en bellas artes. Empleando computadoras, video, modems y otros dispositivos, estos artistas utilizan lo visual sólo como una parte de un contexto de comunicación interactiva y bi-direccional mucho más amplio. Las imágenes y los gráficos no son creados únicamente para que un artista los transmita de un punto al otro, sino para iniciar un diálogo visual multidireccional con otros artistas y participantes en localidades remotas. Este diálogo visual asume que las imágenes serán modificadas y transformadas a lo largo del proceso, así como el discurso es interrumpido, complementado, alterado y reconfigurado en una conversación espontánea cara a cara. Una vez que el evento termina, las imágenes y los gráficos no perduran como “resultado” sino como la documentación del proceso del diálogo visual promovido por los participantes.

Esta experimentación fluida y única a través de imágenes y gráficos, desarrolla y expande la noción de pensamiento visual, al basarse en el intercambio y la manipulación de materiales visuales como forma de comunicación. Los eventos artísticos creados por los artistas telemáticos o de la telecomunicación, generan un movimiento que anima y da ímpetu a redes de balance estructuradas con medios interactivos relativamente accesibles como teléfono, facsímil, computadoras personales, e-mail y televisión de escaneo lento (SSTV). Con mucha menos frecuencia entran en juego otros medios de comunicación como radios, televisión en vivo, videófonos, satélites y otros menos accesibles. Pero no es suficiente con identificar los medios de estos “eventos”. En cambio, debemos deshacernos de los prejuicios que excluyen a estos medios de la categoría de los medios artísticos “legítimos” e investigarlos como emprendimientos artísticos igualmente legítimos.

El arte de las telecomunicaciones es, quizás, la culminación del proceso de desmaterialización del objeto artístico ejemplificado por Duchamp, y perseguido por los artistas asociados al movimiento de arte conceptual, como Joseph Kosuth. Si el objeto se elimina totalmente y el artista también está ausente, el debate estético se ubica más allá de la acción como forma y de la idea como arte. Se encuentra inserto en las relaciones e interacciones entre los miembros de una red.

Arte y Telecomunicaciones

Se debe intentar entender las dimensiones culturales de las nuevas formas de comunicación a medida que emergen en obras artísticas innovativas que no serán experimentadas o gozadas

como mensajes unidireccionales. La complejidad de la escena social contemporánea impregnada por los medios electrónicos, donde el flujo de la información constituye en la fibra íntima de la realidad, llama a una revaluación de las estéticas tradicionales y abre el campo para nuevos desarrollos. En otras palabras, indagar en la estética de las telecomunicaciones implica considerar cómo afectó y afecta al arte más tradicional. Comprende también investigar hasta qué punto el contexto para el nuevo arte surge de la fusión de las computadoras y las telecomunicaciones. El nuevo material con que los artistas van a tratar cada vez más, debe ser identificado, entonces, en la intersección entre los nuevos procesos electrónicos de virtualización visual y lingüística generados irreversiblemente por las telecomunicaciones y las computadoras personales (procesadores de texto, programas gráficos, programas de animación, fax/modems, satélites, teleconferencias, etc.), y las formas residuales resultantes del proceso de desmaterialización del objeto artístico, desde Duchamp al arte conceptual (lenguaje, video, pantallas electrónicas, técnicas de impresión, happenings, arte-correo, etc.). Este nuevo arte es colaborativo e interactivo, y suprime el estado de unidireccionalidad tradicionalmente característico del arte y la literatura. Sus elementos son texto, sonido, imagen y, eventualmente, un toque virtual basado en mecanismos de retroalimentación. Estos elementos están fuera de balance; son signos en transformación como gestos, contacto visual, transfiguraciones de sentido permanentemente inconclusas. Lo transformado es cambiado, re-cambiado e inter-cambiado. Se debe explorar este nuevo arte en sus propios términos, es decir, entendiendo su propio contexto (la sociedad de la información en los albores del siglo veintiuno) y las teorías emergentes (post-estructuralismo, teoría del caos, estudios culturales) que dan forma al cuestionamiento de nociones consideradas verdaderas por mucho tiempo, como sujeto, objeto, espacio, tiempo, cultura y comunicación humana. El lugar donde opera este nuevo arte no es el espacio pictórico materialmente estable de la pintura ni el espacio euclidiano de la forma escultórica; es el espacio electrónico virtual de la telemática, donde los signos están a flote, donde la interactividad destruye la noción contemplativa del poseedor o conocedor para reemplazarla por la noción experiencial de usuario o participante. La estética de las telecomunicaciones produce el movimiento necesario desde la representación pictórica a la experiencia comunicacional.

(...)

En oposición al modelo lineal de comunicación, que privilegia al artista como codificador de mensajes (pinturas, esculturas, textos, fotografías), la telemática ofrece un modelo multidireccional de comunicación donde el artista es creador de contextos y facilitador de interacciones. Si, en el primer caso, los mensajes tienen una integridad semiológica y física, y están abiertos sólo en la medida en que permiten diferentes interpretaciones, en el segundo caso no es la mera ambivalencia semántica lo que caracteriza su apertura semántica. La apertura del segundo caso es la que lucha por neutralizar los sistemas de sentido cerrados y proveer al observador (transformado ahora en usuario, participante o miembro de la red) los mismos códigos y herramientas de manipulación a disposición del artista, lo que permite que el sentido pueda ser negociado entre ambos. Esto no es una simple inversión de polos, como sugiere

Enzensberger, sino un intento por reconocer y operar dentro de un proceso de significación dinámico, desestabilizado y multivocal; dentro de un proceso de significación que no está basado en la oposición artista/público, sino en las diferencias e identidades que comparten. Los mensajes no son “obras” sino una parte de contextos comunicacionales más amplios, que pueden ser cambiados, alterados y manipulados virtualmente por cualquiera.

(...)

El uso experimental de las telecomunicaciones por parte de los artistas apunta a una nueva problemática cultural y a un nuevo arte. ¿Cómo describir, por ejemplo, el encuentro hoy posible entre dos o más personas en el espacio de la imagen de un llamado de videófono? Si dos personas pueden hablar por teléfono al mismo tiempo y si sus voces pueden encontrarse y sobreponerse, ¿Qué decir sobre la nueva experiencia de tele-contactarse en el espacio recíproco de la imagen? ¿Qué decir sobre los modelos de telecomunicaciones que no contemplan la trama polifacética de las redes planetarias? Después del arte minimalista y conceptual, ¿Es suficiente retornar con a los elementos decorativos de la parodia y el pastiche en la pintura? ¿Y la hibridización de los medios, que hoy comprimen las capacidades máximas de procesado de información en un espacio mínimo? ¿Cómo tratar con los nuevos hipermedios que unificarán en un único aparato, teléfono, televisión, contestador telefónico, video-disco, grabadora de sonido, computadora, fax/e-mail, videófono, procesador de texto y mucho más? ¿Cómo pueden existir el receptor y el transmisor como valores positivos, si estos roles sólo se constituyen temporariamente en el acto de conexión y en los cruces de los intercambios telefónicos? Los artistas contemporáneos deben atreverse a trabajar con los medios materiales e inmateriales de nuestro tiempo, y dirigir su atención a la penetrante influencia de las nuevas tecnologías en cada aspecto de nuestras vidas, aún si esto implica interactuar desde lejos, permanecer fuera de vista y a cierta distancia del mercado del arte y sus cómplices.

EL ARTE DE LA TELEPRESENCIA (1993)

Publicado originalmente en Teleskulptur, (Graz, Austria: Kulturdata, 1993)

Este ensayo reflexiona sobre un arte basado en la integración de las telecomunicaciones, la robótica, los nuevos tipos de interfaces humano-máquina y las computadoras. Este “arte de la telepresencia” puede ser considerado dentro del marco más amplio del arte electrónico interactivo. En su mejores ejemplos, el arte interactivo implica un menor énfasis en la forma (composición) y un mayor énfasis en la conducta (elección, acción), la negociación del sentido y la preparación del público que, transformado ahora en “participante”, adquieren un rol prominente y activo al moldear sus propios campos de experimentación. El rol del artista en el arte interactivo no es el codificar los mensajes unidireccionalmente sino el de definir los parámetros del contexto abierto en el que se desplegarán las experiencias.

(...)

El ciberespacio es, por lo tanto, un espacio sintético, donde una persona equipada con el hardware apropiado puede interactuar con un ambiente digital y con otras personas, y cuyo sistema está basado en una retroalimentación visual, acústica y a veces táctil proveída por un software.

(...)

Considero al arte de la telepresencia un medio para cuestionar las estructuras de comunicación unidireccionales que caracterizan tanto al arte elevado (pintura y escultura) como a los medios de masa (televisión y radio). Veo al arte de la telepresencia como la forma de producir una experiencia abierta y atractiva que manifieste los cambios culturales incorporados por el control a distancia, la visión remota, la telekinesis y el intercambio de información audiovisual en tiempo real. Veo al arte de la telepresencia como un desafío a la naturaleza teleológica de la tecnología. Para mi, el arte de la telepresencia crea un contexto único en el que los participantes son invitados a experimentar mundos remotos e inventados desde escalas y perspectivas diferentes a las humanas, como se los percibe a través de aparatos sensoriales o telerobots. Los ritmos creados por este nuevo arte serán acentuados por interfaces intuitivas, que unirán conceptos y formarán redes, por diseños de telerobots y por la construcción remota del ambiente.

(...)

Está claro que el viejo modelo emisor/receptor de la comunicación semio-lingüística no es ya suficiente para dar cuenta de la naturaleza multimodal de los eventos en red, colaborativos y de telecomunicación interactiva que caracterizan el intercambio simbólico en los finales del siglo XX, sean éstos en el arte o en el transcurso ordinario de nuestros asuntos cotidianos. Como un híbrido, la telepresencia robótica y telemática se suma a la complejidad de la escena. En los vínculos de telepresencia, se transmiten imágenes y sonidos, pero no hay “emisores” intentando enviar significados particulares a “receptores”. La telepresencia es una experiencia bidireccional individualizada, y como tal, difiere tanto de la experiencia de diálogo de una transmisión como de la recepción unidireccional de los mensajes de televisión.

(...)

En un nivel casi subliminal, estamos experimentando un cambio significativo en la forma en que llevamos a cabo nuestros asuntos diarios. Lo que parece estar en el centro de este cambio es el hecho de que el espacio real y la misma noción de distancia se están volviendo cada vez más irrelevantes, abandonando su privilegiado estatus por el del tiempo real y la conmutación de imagen y sonido (incluyendo textos). Creo que este innegable cambio no puede examinarse sólo con entusiasmo o con falta de interés, porque la telefobia y el telemesianismo son las dos caras de una misma moneda. Estoy interesado en comprender hasta qué punto estos cambios van a sostener los códigos culturales y sociales que están en boga, y hasta qué punto van a crear otros nuevos, generando los contextos impredecibles del que emergerán las nuevas formas artísticas.

Paul Virilio considera tales cuestiones en la medida en que conciernen al nuevo rol social de la imagen y la telepresencia. Sugiriendo que la transmisión en vivo de imágenes de video a grandes distancias es en si misma una nueva clase de lugar, un “local tele-topográfico”, afirma que la tele-unión de cosas, producidas por circuitos retroalimentados de imagen y sonido, dan origen a la telepresencia o telerealidad, donde la noción de tiempo real es la expresión esencial. Esta telerealidad, dice, sustituye en tiempo real el espacio real de los objetos y lugares. En otras palabras, vemos a la continuidad del tiempo real venciendo a la continuidad del espacio real. A mi me parece que experimentamos esta nueva condición diariamente, cuando estamos en la oficina o en el taller y activamos por control remoto el contestador telefónico de para tomar los mensajes grabados, o cuando retiramos dinero de un cajero electrónico, después de interactuar con una máquina que a su vez se comunica con la máquina principal a distancia. El impacto de la fibra óptica, los monitores y las cámaras de video, sobre nuestra visión y sobre nuestros ámbitos, va más allá del impacto que causó la electricidad en el siglo XIX: “Para ver”, observa Virilio, “no será suficiente con disipar la noche, la oscuridad exterior. También disiparemos los lapsos de tiempo y las distancias, el exterior mismo.”

(...)

ARTE ROBOTICO (1997)

Escrito con Marcel.li Antunez Roca

Publicado originalmente en la web de Leonardo Electronic Almanac, Vol.5, N° 5, mayo de 1997

Ampliando la estrecha definición de robots de la ciencia, de la ingeniería y de la industria, el arte de los robots da lugar a la crítica social, a intereses personales y al libre juego de la imaginación y la fantasía. Los robots son objetos que trabajan en el espacio y en el tiempo. Sus estructuras espacio-temporales abiertas y diversas son capaces de respuestas específicas a diferentes estímulos. Algunas de las formas visuales que puede tomar el arte robótico incluyen: agentes autónomos reales, autómatas biomorfos, prótesis electrónicas integradas a organismos vivos y telerobots (incluyendo webots).

Los robots no son únicamente objetos para ser percibidos por el público –como en el caso de cualquier otra forma artística– sino que ellos son capaces de percibir al público, respondiendo de acuerdo a las posibilidades de sus sensores. Los robots muestran una conducta. La conducta robótica puede ser mimética, sintética o una combinación de ambas. Al simular aspectos físicos y temporales de nuestra existencia, los robots son capaces de inventar nuevas conductas.

Uno de los aspectos cruciales del arte robótico es la naturaleza de la conducta del robot: ¿Es autónomo, semiautónomo, respondiente, interactivo, adaptable, orgánico, complaciente, telepresencial u otra cosa? La conducta de los otros agentes con los cuales los robots pueden interactuar, es también una clave para el arte robótico. El interjuego que ocurre entre todas las partes involucradas en una pieza dada (robots, humanos, etc.) define la cualidad específica de la pieza. Los robots no son ni esculturas, ni pinturas ni video arte. Los robots artísticos no tienen

que ser confundidos, en ninguna forma, con estatuas o esculturas antropomórficas estáticas o en apariencia mecánicas (incluso con aquellas que muestran video imágenes en movimiento). Los programas que recuperan información y realizan otras funciones en internet, a pesar de ser llamados erróneamente robots de internet, no tienen relación con el arte robótico. El arte robótico siempre incluye un componente de espacio real.

Los robots constituyen una nueva forma artística y tienden a hibridizarse con diversas tecnologías. Esta cualidad los hace trascender la categoría de objeto para insertarse en el medio ambiente.

El arte robótico puede transcurrir en lugares físicos, en espacios telemáticos, en ambientes virtuales o en cualquier combinación de éstos que incluya una locación real.

Los robots son una cosa nueva en el mundo del arte. El arte robótico tiene antecedentes en las obras de artistas como Tinguely y Paik, pero por propio derecho constituye una forma artística completamente única, diferente de la escultura, el video, la performance y otras prácticas artísticas familiares. Sus prototipos se encuentran en las máquinas secuenciales que repiten interminablemente sus estructuras temporales. Sólo los microprocesadores permiten una conducta distinta y cada vez más compleja, ya sea en forma específica o al azar. Los microprocesadores son tan importantes en el arte robótico como los pinceles, las pinturas y las telas lo son para la pintura.

Los robots pertenecen a una nueva categoría de objetos y situaciones que rompen con la taxonomía tradicional del arte. Donde una vez se habló de ataduras, bordes y límites, encontramos hoy nuevos territorios. Estos nuevos terrenos artísticos están abiertos a nuevas posibilidades y están relacionados entre si en una forma productiva. En estos nuevos terrenos heterodoxos, están naciendo criaturas híbridas que no conocen modelos precedentes. Por ejemplo, unido con los medios de comunicación, la robótica da origen al arte de la telepresencia, en el que el robot es el huésped de un sujeto remoto.

Como género, los robots no aspiran a convertirse en formas fijas y cerradas. Son capaces de perecer como concepto si aparece una nueva situación que los iguale y los supere. Los robots existen en la unión del debate creativo y la exploración conceptual que se manifiesta en los expandidos dominios telemáticos y cibernéticos.

NEGOCIANDO EL SENTIDO:

LA IMAGINACION DIALOGICA EN EL ARTE ELECTRONICO (1999)

Aparecido originalmente en Proceedings of Computers in Art and Design Education Conference, Universidad de Teesside, GB, 1999.

Las palabras “dialógico” o “dialogismo” aparecen frecuentemente en la crítica literaria y la filosofía, pero se ha dicho muy poco acerca del significado de estos términos en las artes visuales. Cuando se aplican a las artes visuales, estos términos se transforman generalmente en palabras figurativas similares a sus contrapartes en la teoría literaria, esto es, metáforas para

apoyar el análisis de productos culturales que son materialmente auto-contenidos (libros y pinturas) y, por lo tanto, incapaces de crear la viva experiencia de los diálogos. Mi propuesta es que pueden obtenerse nuevas introspecciones si examinamos las obras artísticas que constituyen diálogos reales, es decir, formas activas de comunicación entre dos entidades vivas. Estas obras se encuentran a menudo entre los artistas que persiguen una estética de los medios de telecomunicación. Para nombrar estos trabajos propongo el uso del término “dialogismo”. Voy a presentar cuatro ideas principales. Primero, que es importante identificar y articular el significado del campo de práctica al cual me referiré como “arte dialógico”. Segundo, que hay una clara diferencia entre el arte dialógico y el arte interactivo (todas las obras dialógicas son interactivas, pero no todas las obras “interactivas” son dialógicas). En tercer lugar, que la estética dialógica es intersubjetiva y se eleva con genuino contraste frente al arte monológico, que se basa principalmente en la expresión individual (por ejemplo: pintura, escultura, dibujo e impresión). Finalmente, y debido a que emplea los medios que permiten diálogos reales, el arte electrónico es únicamente apto para explorar y desarrollar una estética dialógica. Vistas colectivamente, estas nociones nos ayudarán para la identificación y el estudio de lo que puede ser propiamente llamado un “arte electrónico dialógico”.

1- Introducción:

Una de las contribuciones más importantes al arte electrónico de la segunda mitad del siglo XX es la introducción de lo que llamaré el principio dialógico en las artes visuales. Esto significa que el arte electrónico dialógico erosiona el énfasis en la visualidad, para dar prioridad a las interrelaciones y la conectividad. Estos dos términos no son metáforas. Interrelación y conectividad se refieren a procesos reales que permiten la emergencia de obras de arte dialógicas. Naturalmente, el arte electrónico dialógico es interactivo, pero el dialogismo del arte electrónico no debe confundirse con la interactividad. Muchas obras artísticas electrónicas e interactivas son monológicas; por ejemplo, un CD-ROM o una página web que presenta al espectador elecciones finitas, fijas y pre-establecidas. Aún cuando el dialogismo en el arte no pertenece exclusivamente a las propuestas mediales –como lo demuestran las obras relacionales de Lygia Clark y algunos de los proyectos sociales de Suzanne Lacy– la creación de un arte dialógico mediático es particularmente importante. Posicionándose frente a las ideologías monológicas que estructuran el espacio mediático, como lo ejemplifica la televisión unidireccional, el arte electrónico dialógico permanece abierto a niveles diferenciados de contingencia e indeterminación. Las obras artísticas mediáticas dialógicas son importantes no sólo porque permiten que emerjan nuevos diálogos, sino también, porque nos recuerdan que es posible (y deseable) estimular el diálogo. Las obras que hacen un uso abierto y emancipativo de los medios de telecomunicación, en asociación con Internet o no, son representativos de la aventura dialógica del arte electrónico. También son interesantes las obras que no existen como entidades independientes y que dependen de manera directa de lo que el interactor convoca a la experiencia. Mi intención aquí es proponer una interpretación literal (es decir, no metafórica) de la dialogicalidad en el arte. Quisiera destacar la importancia de las obras artísticas en las se

producen experiencias dialógicas reales (es decir, diálogos de varios tipos). Espero que, reconociendo las diferencias entre las modalidades artísticas monológicas y dialógicas, podamos reconocer la contribución única de esta última como promotora de los valores de una nueva estética, como la interacción remota en tiempo real, la intersubjetividad y la negociación de sentido. Con ese fin, discutiré algunos conceptos claves del dialogismo, y proporcionaré ejemplos que ilustren la emergencia del arte electrónico dialógico desde 1960.

2- La Filosofía Dialógica y el Arte Colaborativo.

Es claro que la tecnología digital es un lenguaje de nuestro tiempo; sin embargo, en el arte se la ha empleado de manera unidireccional, en consonancia con las convicciones naturales sobre los sacrosantos modos de producción, exhibición y recepción. Una de las mayores manifestaciones de la revolución digital es la web, el más popular de los protocolos de Internet. Sin embargo, a pesar de su importante potencial liberador, la mayoría de lo que vemos en la web bajo la rúbrica de arte es tan monológico como la pintura o la televisión. Aún cuando Internet está conformado por varios protocolos diferentes, muchos de los cuales permiten la interacción en formas múltiples, la red misma no conduce a la interacción social sincrónica de dos vías. Con sólo ver los intentos corrientes de tasar y regular la red de acuerdo a las leyes locales, y los intentos de las grandes corporaciones de imponerle los modelos emisores tradicionales, podemos constatar que las estructuras monológicas hegemónicas yacen en el horizonte, esperando su actualización a un ancho de banda de gran escala. En cualquier caso, todavía es significativo que el impulso inicial detrás de los protocolos de internet más accesibles (la web) fuera producir un instrumento de publicación, no un medio dialógico.

Los modelos dialógicos prevalecientes muestran, según lo creo, que el arte electrónico tiene mucho más que aprender de la filosofía y la sociolingüística interaccional de Martin Buber que de la ciencia de la computación.

La filosofía dialógica fue elaborada por Buber, y desarrollada por Mikhail Bakhtin dentro de los límites más estrechos del género de la novela. Bakhtin entendió claramente la dinámica y naturaleza intersubjetiva del lenguaje, más allá del rígido modelo saussuriano. Para Bakhtin, la conciencia humana es el intercambio semiótico de un sujeto por otro, es decir, la conciencia está dentro y fuera del sujeto a la vez. La novela, por su naturaleza impresa, congela el discurso en lugar de promover su flujo. Puede preservar las interacciones imaginarias sobre el papel, pero no permite –ni podría hacerlo– la verdadera naturaleza dialógica e impredecible del lenguaje como se lo experimenta en la interlocución verbal. Esto sólo puede lograrse en la interacción cara a cara o a través de obras mediáticas de dos vías. Reconociendo el hiato conceptual entre la novela (impresa) y otros géneros (medios), Bakhtin escribió: “Se podría hablar de un pensamiento artístico polifónico que se extiende más allá de los límites de la novela como género. Este modo de pensar hace posibles los lados del ser humano, y sobre todo, la conciencia humana pensante y la esfera dialógica de su existencia, que no está sujeta a la asimilación artística desde las posiciones monológicas”.

Para Bakhtin, el lenguaje no es un sistema abstracto, sino un medio material de producción. De manera muy concreta, se negocia, altera y cambia el cuerpo del signo a través de un proceso de contención y diálogo. El sentido surge en el camino. Bakhtin es muy claro: “la conciencia humana pensante y la esfera dialógica en la que la conciencia existe, en toda su profundidad y especificidad, no puede ser alcanzada a través de un acercamiento artístico monológico”. Si se lo toma literalmente, como creo que se debe hacer, la posición de Bakhtin revela la posibilidad de articular las obras artísticas que no ofrecen prerrogativas a la visualidad y que reinsertan el diálogo en la experiencia estética. En este escenario, las imágenes (y los objetos) se transforman en sólo uno entre los muchos otros elementos intervinientes en la elaboración de las situaciones dialógicas. Los diálogos visuales, por ejemplo, implican el intercambio y manipulación de imágenes en tiempo real. En este caso, ya no hablamos del espacio como forma, sino que nos concentramos en el tiempo de la formación y transformación de la imagen, como en el discurso. Esto, por supuesto, demanda una revisión de las convicciones más atrincheradas de lo que es el arte, desde su base predominantemente material y ocular-centrista hasta su recepción unilateral, su negociación semiológica, su lógica de distribución y su sentido social.

Cuando se aplican las ideas de Bakhtin a las artes visuales, los comentaristas, a pesar de su entusiasmo por la obra, han sido incapaces de mostrar que el dialogismo tiene siempre el potencial de ser algo más que un tropo literario. Debido a que el principio dialógico está inserto profundamente en la realidad de la conciencia, el pensamiento y la comunicación, es precisamente allí donde debe ser explorado estéticamente. Las alusiones al dialogismo en referencia a colgantes de pared y otros objetos pierden la oportunidad de contribuir con un punto de vista teórico a la primera captación real del principio dialógico en las artes. El principio dialógico cambia nuestra concepción del arte; ofrece una nueva forma de pensar que requiere el uso de medios bidireccionales y multidireccionales, y la creación de situaciones que puedan promover las experiencias intersubjetivas que involucran a dos o más individuos en un intercambio dialógico real. A través de las topologías creativas reticulares, los artistas pueden permitir que experiencias que llamaré “interacciones multilógicas” tengan lugar. Las interacciones multilógicas son contextos espacio temporales complejos en los que los procesos de diálogo se extienden a tres o más personas en un intercambio abierto. Lo que uno dice o hace afecta y es afectado por lo que otros dicen y hacen.

La imaginación dialógica tiene el potencial de empujar al arte incluso más allá de las nociones avanzadas de colaboración y participación. En la percepción moderna del término, la colaboración en las artes visuales ha estado con nosotros desde el comienzo del siglo. Las estrategias lúdicas como los cadáveres exquisitos extasiaban a Tristan Tzara, André Breton, Yves Tanguy y Man Ray. Breton escribió que la producción colectiva de una frase o un dibujo “contenía la marca de algo que no podía ser creado por un único cerebro” y que “provoca un juego poderoso de discordancias frecuentemente extremas, pero también sustenta la idea de una comunicación entre los participantes”. Existen paralelos significativos entre la autoría compartida de los cadáveres exquisitos y los procedimientos colaborativos típicos del arte de las telecomunicaciones. Sin embargo, el cadáver exquisito desemboca en un producto final

percibido y presentado como tal. Este producto final revela claramente dónde termina la obra de un autor y dónde comienza la otra. El producto es una imagen fija que sólo puede revelar la calidad de *impromptu* de su proceso hasta cierto punto.

3 - La Imaginación Dialógica

Otro signo temprano importante de la reacción contra las ideologías monológicas en el arte lo constituye la exigencia de Brecht de 1926 para que la radio deje de ser unidireccional y permita el diálogo y la respuesta. Brecht establecía que la radio debía ser bidireccional y dejar de formar consumidores pasivos permitiéndoles transformarse en productores. En otras palabras, proponía cambiar la radio de medio de distribución a medio de comunicación. Brecht sostenía que la radio debería saber “cómo recibir al igual que transmitir, cómo permitir que el oyente hable así como escucha, cómo involucrarlo en una relación en lugar de aislarlos”.

Brecht fue quizás el primer artista que entendió la importancia de deshacer el monologismo de los medios y proponer alternativas dialógicas a ellos. Su obra radial de 1929, “Lindbergh’s Flight”, disponible aún a partir de una grabación original de 1930, fue revolucionaria en su tiempo. Siendo una de las primeras obras artísticas interactivas, realizó provisiones para una radio que pudiera complementarse con lecturas de los miembros de la audiencia local.

Fuera de estos experimentos modernistas, emerge lentamente un nuevo interés por la dialogicalidad. En los cuarenta, aún cuando el arte cinético había llevado a la escultura más allá de su forma fija, las pocas obras cinéticas producidas todavía requerían un público contemplativo. El movimiento Madi de Buenos Aires produjo, en los cuarenta y cincuenta, obras con estructuras indeterminadas móviles pensadas para que el espectador pudiera manipularlas y que, por lo tanto, no tenían una forma final. Estas obras reflejaban intereses formales, pero abrieron nuevas e inesperadas posibilidades interactivas. En estas obras, la calidad impredecible del acto creativo estaba, por lo menos parcialmente, impregnada en la configuración material de una pieza, dejando en definitiva abierta la experiencia. Ejemplos notables de estas primeras formas de arte interactivo son las esculturas articuladas de madera creadas por Gyula Kosice desde 1944, y las pinturas de pared articuladas de Arden Quin. Estos artistas propusieron que el arte debía alejarse de las formas fijas, para involucrar al espectador en un proceso activo de participación y transformación.

Encuentro conexiones conceptuales muy claras entre las ideas implícitas en estas obras pioneras y gran parte del arte participativo de los sesenta, cuando las cualidades ornamentales de los objetos artísticos discretos dieron paso a propuestas que privilegiaban conceptos e ideas culturalmente significativos. Esto significó muchas veces que la acción era más importante que el producto, los medios tecnológicos más apropiados para el *Zeitgeist* que los materiales precarios, y que las experiencias vivas eran más significativa que la contemplación de la forma pictórica.

Este cambio radical implicó también la incorporación de esos sujetos pensados hasta ese momento como observadores, citando los conceptos bakhtianos de marginalidad, cuestionabilidad y inacababilidad. Sugiero que las raíces de las experiencias artísticas dialógicas

contemporáneas pueden retrotraerse hasta esta línea de experimentación brevemente resumida aquí: desde las colaboraciones de la vanguardia moderna, a las propuestas interactivas de la post-guerra, a los eventos desmaterializados y participativos de los sesenta y setenta. Esto hace evidente, creo, que el dialogismo es un desarrollo natural y progresivo del arte del siglo XX, que resulta de la creciente insatisfacción con los conceptos de arte centrado en el individuo y en los mitos heroicos románticos, como los elaborados por Clement Greenberg y otros.

Entender que las obras de arte radical no pueden ser limitadas a la visualidad es crucial en el contexto de la experimentación dialógica; por el contrario, las obras son experiencias vivas basadas en la reciprocidad contextual (el contexto de la experiencia es recíproco, es decir, permite tomar la iniciativa de interferir y alterar la experiencia). La anticuada rúbrica de “artes visuales” no puede expresar la gama y complejidad de las experiencias desarrolladas dentro de un marco dialógico verdadero. Ya no contemplamos la noción de artista como el individuo que crea aislado y que provee al público con una mirada personal sobre una idea o emoción impregnada en una composición material rígida dentro de un sistema temporal diferido. Este modelo, que afirma la primacía de la individualidad, simplemente no tiene el poder de sugerir alternativas a los modos convencionales unidireccionales de pensar y percibir. Está demasiado alejado de la realidad del mundo conectado en una economía global. Un corolario es la noción de “expresión” en las artes, otro concepto fuera de moda y anacrónico, basado en la creencia de que un individuo centrado tiene la necesidad (y las habilidades particulares) para exteriorizar emociones y visiones íntimas. Esto asume que el “individuo” es una entidad psicológica discreta y no un sujeto dialógico en perpetua negociación con los demás. Todo el mundo tienen necesidades emocionales y cognitivas, pero es gravemente falso asumir que estas necesidades y los objetos comerciales que resultan de su “expresión” son las únicas formas de pensamiento artístico que merecen consideración. O, como lo señaló conmovedoramente Suzi Gablik: “la estética modernista, interesada en ella misma como fuente principal de valor, no inspiró la participación creativa; en cambio, alentó el distanciamiento y el desprecio del Otro. Su orientación no-relacional, no-interactiva y no-participativa no acomodó fácilmente los valores femeninos del cuidado y la compasión, del mirar y responder a una necesidad. La noción de poder implícita en la afirmación de la propia individualidad y en la invulnerabilidad de nuestras propias decisiones condujo, finalmente, a una disminución de la empatía”.

La imaginación dialógica en el arte electrónico nos permite pensar las nociones de alteridad en un sentido más amplio, más allá de las condiciones específicas de un grupo dado y de las políticas de representación. No hace falta decir que la lucha por el reconocimiento y la aceptación de innumerables grupos dentro de un determinado sistema social es mucho más que una necesidad; muchas veces es cuestión de supervivencia física, intelectual y emocional. Sin embargo, en lugar de constituir grupos específicos como Otros, periféricos a un grupo dominante dado, la filosofía dialógica de Buber sostiene la simple y radical noción de que el Yo y el Tú se relacionan como sujetos a través de la reciprocidad y la mutualidad. De la misma forma, la teoría literaria dialógica de Bakhtin articula la idea de que el sentido sólo emerge en las relaciones dialógicas con el otro. Más allá de los contextos originales y de los ímpetus que impulsaron a

Buber y Bakhtin a desarrollar su trabajo, es decir, la teología manifiesta de Buber y el énfasis literario de Bakhtin y su fuerte religiosidad (desarrollada bajo un régimen totalitario que suprimió la religión), no debemos perder la mirada sobre las afirmaciones política que realizan. Buber pone en claro que las conexiones Yo-Esto objetivan a los sujetos en relaciones desproporcionadas que involucran el control de objetos pasivos. Para Bakhtin, el discurso monológico es el que intenta negar la naturaleza dialógica de nuestra misma existencia: por ejemplo, el caso del discurso político. Para ambos, estas ideas no eran simplemente ejercicios teóricos. La aparición del nazismo obligó a Buber a dejar Alemania en 1933. Un año más tarde, Martin Heidegger contestó una llamada telefónica de los nazis y aceptó sus órdenes de eliminar a los profesores judíos y su currícula de la universidad. Bakhtin fue arrestado en la Unión Soviética de Stalin en 1929 (por expresar su conexión espiritual con la iglesia ortodoxa) y exiliado debido a sus problemas de salud. Esto prácticamente lo salvó del destino que alcanzó a su colega Pavel Nikolaevich Medvedev (arrestado y ejecutado en 1938 en una de las purgas de Stalin).

La dimensión política del dialogismo está intrínsecamente conectada a este potencial estético. Buber sostiene que el espíritu no está en los individuos sino entre ellos. Para Bakhtin, los eventos estéticos implican la interacción dialógica de dos conciencias distintas. Tomado literalmente, como quisiera hacerlo aquí, la enunciada premisa de una estética dialógica, queda claro que las artes visuales tradicionales son monológicas, en tanto ofrecen formas finitas en sistemas unidireccionales de sentido. Uno es llevado a maravillarse con la idea, habilidad o pericia de un artista individual en lugar de encontrarse en una situación en la que su propio compromiso activo cognitivo, perceptual y motor encienda el descubrimiento del propio potencial creativo y otros procesos relacionales. Vilém Flusser, que como Buber dejó Alemania escapando de los nazis, entendió claramente la relevancia de la dialógica no sólo como un parámetro estético sino como una filosofía social y ética. Afirmó que “Lo que llamamos «Yo» es un nudo de relaciones”, y en un sumario brillante, dio los siguientes ejemplos para apoyar su posición: la psicología analítica puede demostrar que lo que llamamos psiquis individual no es más que la punta del iceberg de lo que deberíamos llamar la psiquis colectiva. Los estudios ecológicos pueden demostrar que los organismos individuales deben entenderse en función y relación con el contexto, conocido como ecosistema. Los estudios politicológicos demuestran que el “hombre individual” y la “sociedad” son términos abstractos (no hay hombre fuera de una sociedad, ni sociedad sin hombres), y que los hechos concretos son las relaciones intersubjetivas.

Esta visión relacional y topológica de nuestra posición coincide con la visión relacional que las ciencias físicas y biológicas nos proponen con respecto al mundo físico. Los objetos físicos son vistos ahora como nudos dentro de un campo relacional, y los organismos vivos son vistos hoy como protuberancias provisionales emanadas de un flujo genético de información. La fenomenología de Husserl es, probablemente, la articulación más adecuada de esta visión relacional, y se vuelve cada vez más adecuada en tanto nuestro conocimiento avanza. Sostiene (para ponerlo en pocas palabras) que lo concreto del mundo en que vivimos son las relaciones, y que lo que llamamos “sujetos” y “objetos” son extrapolaciones abstractas de esas relaciones concretas.

Desde las introspecciones colectivas de Buber y Bakhtin, Gablik y Flusser, y de algunos otros autores, emerge el borrador para una estética dialógica que no está vinculada al reconocimiento sensorial o a la belleza sino a la intersubjetividad. Un verdadero arte dialógico evoluciona con sus propios parámetros. Al igual que en el sistema de transmisión televisivo, en el que es irrelevante que un espectador dado esté mirando el programa, en el sistema monológico del arte es irrelevante para el objeto si alguien está delante de él. La presencia real de individuos en el espacio y en el tiempo, remotamente o no, es, por supuesto, de gran relevancia en la vida y también en el arte dialógico. En el contexto dialógico, la presencia del individuo tiene una influencia sobre la clase de experiencias que se pueden dar. Algunas obras que tratan de alejarse del modelo monológico encuentran un horizonte liberador latente en la promesa de la interactividad computacional. Sin embargo, la interacción electrónica corre el peligro de promover experiencias interpasivas que cataloguen todas las posibilidades dentro de un sistema de elecciones preestablecido y restrictivo. En este caso, el interactuante tiene que elegir una opción después de otra, siendo guiado, en definitiva, a través de un camino monológico multi-opcional. Aún cuando sea capaz de crear obras de distinta relevancia cultural en el escenario mencionado anteriormente, el arte interactivo sólo completará su más grande potencial, creo, cuando absorba el estímulo provisto por la vinculación actual de dos o más individuos en situaciones dialógicas directas o en interacciones multilógicas.

4 - Arte Electrónico Dialógico

El modelo dialógico del arte electrónico no será expresado a través de arreglos que privilegien las interfaces humano-computadora teleológicas (a menos, quizás, que consideremos la “conciencia de la máquina”). La determinación a priori de la conducta de la computadora evita la respuesta verdadera respuesta, la sorpresa y la interacción sinérgica. Tenemos mucho que aprender del niño que en la etapa pre-verbal toma un libro con la mano izquierda, te mira, y con la mano derecha abre los dedos sólo para colocar el libro suavemente sobre tu palma sabiendo que lo leerás por él. Podemos expandir nuestra conciencia de las posibilidades abiertas al arte electrónico al observar las señales que da una planta a una abeja polinizadora, y ésta a las demás, mediante la batida acelerada de sus alas. La interacción vital entre un ser humano y su perro es también una valiosa educación para cualquiera que quiera ver la belleza, la complejidad, la carga emocional, la impredecibilidad y los ricos matices de conductas más allá de los lenguajes verbales. Más que reiterar lo que ya sabemos acerca del punto, la línea y el plano, el arte electrónico puede ser un arte para promover el contacto entre elementos aparentemente dispares, expandiendo nuestra atención para revelar que lo que parece lejano puede, de hecho, poseer un rol directo en nuestras experiencias. Nam June Paik señaló una vez un pensamiento de Jules Henri Poincaré según el cual en el tiempo del que somos testigos no hay cosas nuevas sino nuevas relaciones de las cosas que existentes. Es importante que el arte reconozca que debe producir el contacto dialógico entre entidades que pueden parecer inconexas. El arte electrónico debe volverse menos “limpio” y permitir la unión de ideas antitéticas, lugares públicos y

privados, fuerzas naturales y artificiales, materia orgánica e inorgánica, emociones e intelecto. Esto podría implicar que el arte electrónico no sea exclusivamente digital. La tecnología no existe en el vacío, el mundo, con sus superficies suaves y ásperas, es analógico. La metáfora post-biológica, por ejemplo, refleja una mezcla de tejido orgánico analógico y componentes y técnicas inorgánicos digitales, quizás hasta el punto de borrar las distinciones. Un nuevo arte electrónico está emergiendo exactamente como agente negociador entre los dos, en la interfaz entre lo análogo y lo digital.