

JOSU

Arte contemporáneo e innovación tecnológica

Contemporary art and technological innovation

REKALDE IZAGUIRRE

Palabras clave

Arte electrónico, Audiovisual, cinetismo, multimedia, cinematografía, vídeo, sonido electrónico, realidad virtual, net art, arte

Key words

Electronic Art, Audiovisual, kinetics, multimedia, cinematography, video, electronic sound, virtual reality, net art, art

Resumen

Este artículo trata de la innovación del arte en la era de la electrónica. Los cambios sociales, ideológicos y culturales que ha sufrido el arte durante el pasado siglo XX y cómo se encuentra dentro del panorama actual. Se revisan, dentro del contexto histórico, la cinética, el cine, el vídeo, el sonido, la televisión, el audiovisual y las tendencias más actuales de arte en la red, infografía y realidad virtual. La incorporación de las nuevas tecnologías en el campo del arte supone una intermediación diferente entre la imagen y su observación, esta «Interface» tecnológica trae inevitablemente una nueva manera de establecer la comunicación entre creadores y espectadores. El gran reto del artista actual es reinventar un proceso de creación, producción y distribución en un mundo donde la globalización puede suponer una cortina de invisibilidad local.

Abstract

This article deals with art innovation in the electronic era. The social, ideological and cultural changes to art in the 20th century and its place in the current panorama. Kinetics, cinema, video, sound, television, audio-visuals and the most recent art trends on the Internet, computer graphics and virtual reality are all examined in the historical context. The incorporation of the new technologies in the field of art supposes a different intermediation between the image and its observation, and this technological Interface inevitably brings with it a new way of establishing communication between creators and spectators. The great current artistic challenge lies in reinventing a creation, production and distribution process in a world where globalisation can be a curtain making the local invisible.

Introducción

Con las historias artísticas y culturales, al igual que ocurre con las historias de orden político o social, surge la tentación de agruparlas en una sola línea argumental para que, de este modo, la historia quede más coherente. Parece que las mentes académicas tengan una necesidad de unir los diferentes eventos en una especie de Éxodo o una Road Movie con un punto de partida y una llegada. En nuestro caso la tentación historicista sería la de agrupar en una sola línea cronológica todas las experiencias relacionadas con el arte y las nuevas tecnologías. Pero en la realidad los grupos no son homogéneos y en la historia del arte contemporáneo coexisten muchas líneas al mismo tiempo. Las diferentes experiencias de trabajo se comportan como una polifonía donde cada instrumento o voz corresponde a un autor que a veces se agrupa con otros artistas por razones geográficas, otras ideológicas y otras de amistad. De estas líneas destacan las voces que consiguen un éxito en el mercado y en la institución artística, y normalmente la historia se construye mitificando a esas voces, ya de por sí mediatizadas, y anulando la polifonía donde coexisten otras muchas voces.

Es evidente que el cambio tecnológico que hoy vivimos está modificando nuestros hábitos de una manera más profunda de lo que en mil novecientos setenta podría pensar el mismo McLuhan. A principios del siglo xx lo tecnológico era evocado por las imágenes de la tecnología del xix, pesados ejes de hierro fundido y engranajes que rotaban y chirriaban a merced del impulso térmico del carbón o del petróleo; más tarde el coche, la moto y el avión sustituirían progresivamente a aquellos símbolos del progreso tecnológico llegando al impulso eléctrico y electrónico donde el televisor se impone como icono del final del siglo veinte. En nuestros días en cambio, cuando nos preguntan por tecnología, sólo nos viene a la mente un pequeño objeto lleno de microprocesadores que gestiona silenciosa e invisiblemente infinidad de procesos automáticos; eso sí, visualizándolo todo en una bonita pantalla en color y en alta resolución gráfica.

La utilización de las manos ha significado para el pensamiento humano su primer intermediario con los objetos externos, su primera interfaz con la realidad; esta tarea de comunicación establecida entre el pensamiento y la capacidad de transformación de los objetos constituye el germen del proceso tecnológico; y este proceso, junto a la aparición del lenguaje, transformará la propia estructura mental del ser humano. Con las tecnologías informáticas hemos pasado de actuar con la mano como instrumento directo a «manipular» el entorno físico, con interfaces electrónicas teledirigidas y teleprocesadas. A pesar de que entre estas

dos fases ha pasado un tiempo relativamente grande para la medida temporal de una vida humana, significa un tiempo relativamente pequeño con respecto a la evolución de la especie.

Con la entrada de la electrónica en el mundo del arte, la interfaz entra a intermediar entre la imagen y su observación. Como dice Peter Weibel «El horizonte actual de la generación y contemplación de imágenes se ha visto sustituido por un horizonte artificial dominado permanentemente por tecnologías de la interfaz.» (Peter Weibel, *Conocimiento y Visión*. En el Catálogo *Cibervisión* 99)

Cabe preguntarnos sobre las necesidades y motivaciones que han originado esta transformación, sobre la implicación del cambio social en el cambio tecnológico. Las tecnologías no surgen del estudio abstracto de un grupo de inventores, sino que nacen para satisfacer necesidades sociales, surgen como respuestas a las cuestiones que un grupo humano en cambio demanda: «En los ecosistemas humanos, el cambio tecnológico constituye una respuesta frecuente a los rendimientos decrecientes». (Marvin Harris, 1977).

En la época industrial el arte parecía estar limitado a unos pocos arriesgados con más o menos fortuna. El mercado del arte subsistió manteniendo la misma tecnología del renacimiento, cambiando únicamente la forma de representación. Fue en esa representación donde tecnologías como la fotografía influyeron. Liberando, por una parte, a la pintura de tener que cumplir un papel de analogía con la realidad e impulsando, por otra parte, la investigación de fenómenos como la impresión retiniana del color. Pero la verdadera revolución de las vanguardias no ha consistido en sus formas generadas y plasmadas en una pintura o en una escultura, sino más bien en el hecho ideológico que posibilita a un mayor número de autores-creadores acceder a la producción artística. Rompieron de alguna manera con el gremialismo del oficio artístico, agotándose de este modo los sistemas de producción anteriores y demandándose en el arte, tal y como ocurría en otros sistemas de producción, el consiguiente cambio tecnológico.

La interfaz tecnológica en el Arte

El siglo pasado comenzó con la velocidad como referencia de la modernidad, el progreso tecnológico se convertía en símbolo estético. Así rezaba el cuarto postulado de la proclama que hiciera Marinetti en el manifiesto futurista: «Nosotros afirmamos que la magnificencia del mundo se ha enriquecido con una belleza nueva: la belleza de la velocidad. Un

automóvil de carreras con su capó adornado de gruesos tubos semejantes a serpientes de aliento explosivo..., un automóvil rugiente que parece correr sobre la metralla, es más bello que la Victoria de Samotracia». (Fundazione e Manifiesto del Futurismo, Figaro 20 de Febrero de 1920). Esta expresión, nacida como una reacción al post-romanticismo del final del siglo XIX, se caracteriza por el culto a la modernidad, a la máquina que avanza a toda marcha, incluida la maquinaria bélica que se estaba preparando para la segunda guerra mundial.

En este contexto los futuristas italianos y los pintores Dadaístas se interesaron muy pronto por el cinematógrafo, tecnología que ya llevaba unos veinte años funcionando. La influencia de la cronofotografía de Muybridge y de E.J. Marey en ciertas pinturas como el *Desnudo bajando la escalera* de Marcel Duchamp (1912) es evidente. Algunos estudios revelan esta influencia cinematográfica, incluso en la escritura poética, donde las palabras «en libertad» se convierten en un arte en movimiento, yuxtaponiéndose sus sentidos unos a otros de la misma forma que sucede en el montaje (figura 1).

La pantalla de televisión o Monitor aparece en los años cincuenta como un mosaico de puntos de luz que responde a las señales electrónicas

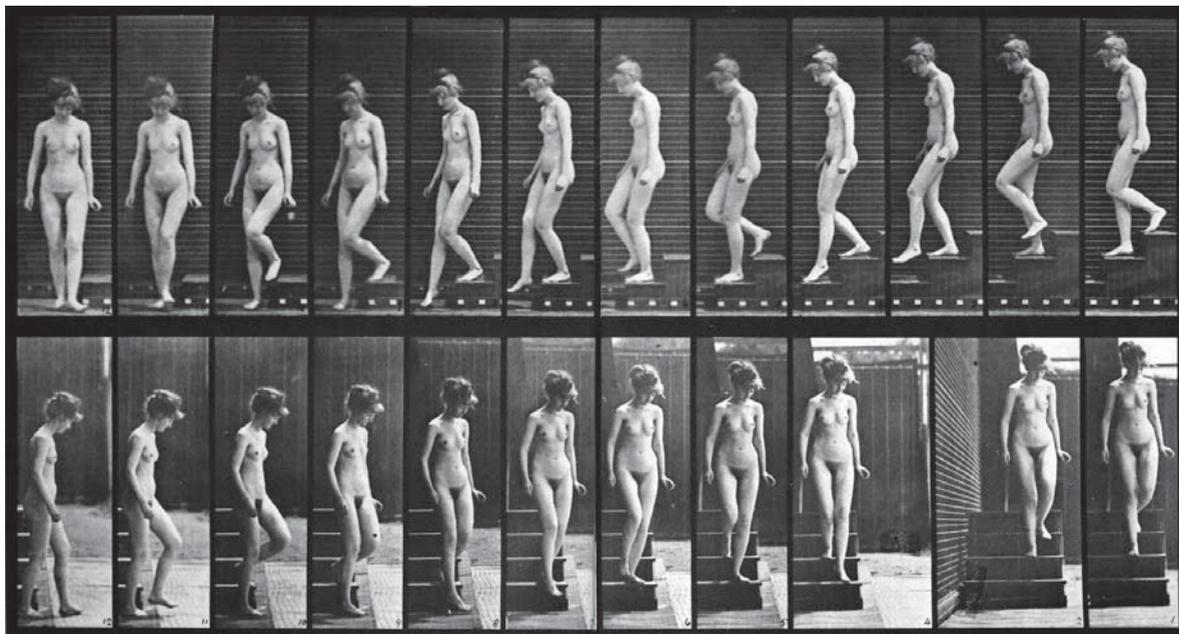


FIGURA 1
Cronofotografía de Eadweard Muybridge (1877-1879).

ordenadas a través de coordenadas cartesianas y a un sistema de representación tan viejo como el de la perspectiva renacentista. En definitiva un plano de dos dimensiones en el que podemos representar y crear con nuestras ideas. La materia electrónica con la que trabajamos puede albergar en su mosaico cadencias de imágenes vertiginosas, así como transformar espacio-temporalmente todo lo que en ese entramado se inscriba. Esta materia dúctil desde el punto de vista espacio-temporal supone para el arte un nuevo polo de experimentación, en el que las imágenes ya no permanecen fijas en un marco espacial, sino que están en constante metamorfosis.

Espacio y tiempo, conceptos en principio inseparables, conceden en este caso un mayor margen de maniobra. Situándonos hacia el polo espacial trabajaríamos en la tridimensión que supone una vídeo-instalación o vídeo-escultura, y situándonos hacia el polo temporal tendríamos todas aquellas obras que hacen hincapié en conceptos como el ritmo lineal o el ritmo cíclico, tiempo directo y retardado, *feed-back*, etc. El tiempo cronométrico como medida social y el tiempo cronométrico de la misma obra electrónica (25 imágenes/s) no son más que meras aproximaciones a la temporalidad que el autor expresa y que el observador percibe.

En los años sesenta el grupo de artistas FLUXUS entre los que se encontraban John Cage, Joseph Beuis, Nam J. Paik o Wolf Vostell entre otros, utilizan el medio videográfico como parte de su experimentación. N.J. Paik presenta, en 1963, una exposición llamada Experimental Televisión en la que perturbaba el paso de los electrones en el interior del tubo catódico de la televisión obteniendo en directo la primera secuencia abstracta televisiva, sin necesidad de la intermediación de la cámara ni del magnetoscopio. En esta exposición Paik afirmó: «*My experimental TV is the first ART (?), in which the 'perfect crime' is possible... I had put just a diode into opposite direction, and got a 'waving negative television... My TV is NOT the expression of my personality... My TV is more (?) than the art, or less (?) than the art.*» (Nam June Paik, *AFTERLUDE to the Exposition of EXPERIMENTAL TELEVISION*).

Por otro lado, desde 1959, Wolf Vostell utilizaba monitores de televisión en las instalaciones, pero a diferencia de Paik los televisores eran símbolos en sí mismos. Independientemente de la imagen que genera, la televisión es, junto con el coche, el símbolo más poderoso de la cultura occidental de fin del siglo xx. Para Vostell los media dejan, al igual que un dibujo, un rastro en nuestras vidas. Su trabajo consiste en aplicar un *decollage*, que al contrario que el *collage*, no trata de pegar una imagen sobre otra sino de arrancar las capas superpuestas, arrancar parte de una imagen para dejar ver parte de otras que hay debajo, como una

metafora de la cultura en la que coexisten superpuestas muchas capas político-sociales y que al artista le toca hacerlas visibles.

En 1968, J. Neuman y G. Shum fundan a un tiempo las primeras galerías especializadas en vídeo arte. Neuman organiza *Dilexi Foundation* y el segundo lo que se llamaría *Video Gallery Shum*, con trabajos provenientes del Land Art, como los de Richard Long o los de Walter de Maria. A partir de este momento el vídeo, que había nacido con un componente activista contra la televisión, se vuelve hacia los circuitos artísticos convirtiéndose en otro movimiento artístico: el Vídeo Art.

Una segunda generación de artistas surge experimentando el medio tecnológico como un instrumento para hacerse preguntas sobre las relaciones humanas y sobre el propio lenguaje. Este es el caso de Bill Viola y Gary Hill. Bill Viola, sin duda, el más influyente de los video artistas ha utilizado la cámara de vídeo desde el comienzo de una manera autoscópica, estudiando el comportamiento del cuerpo físico en las situaciones más insólitas. Bill Viola se encerró en una casa vacía y permaneció allí sin dormir y en total soledad durante tres días y tres noches para crear su obra *Reasons for Knocking at an Empty House* (1983). Sometido a la mirada vigilante de la cámara como un presidiario en su celda, la respiración, cualquier movimiento, la deglución misma, amplifican su significado como actos en los que se prueba el autoconocimiento y la autopercepción, así como la capacidad de sufrimiento.

En los noventa, surgen en el panorama internacional una serie de mujeres artistas, con la característica común de crear acciones en la intimidad con la sola presencia de la cámara. Los trabajos de este grupo se basan en la utilización del vídeo como herramienta para una reflexión desde la identidad de género. De esta manera, artistas como Saddle Benning, Pipiloti Rist, Michael Curran o Cheryl Donegan despliegan ante la pantalla una serie de eventos que dejan al espectador atrapado entre su mirada pasiva y el juego desplegado en la pantalla para ser visto.

En cuanto al trabajo videográfico realizado en el Estado español, aunque empezó un poco más tarde siguió los mismos pasos que en el contexto internacional. Los primeros eventos videográficos en España estaban inmersos en una efervescencia de activismo artístico, del que el vídeo sólo era un instrumento más, aunque muy poderoso debido a su inmediatez y a su capacidad de difusión. Lo importante era el propio acto, el concepto artístico estaba ahí, y el vídeo era capaz de registrarlo y repetirlo cuantas veces fuera necesario, sin filtros institucionales que intermediasen. Los happenings y performances estaban cotidianamente en las calles

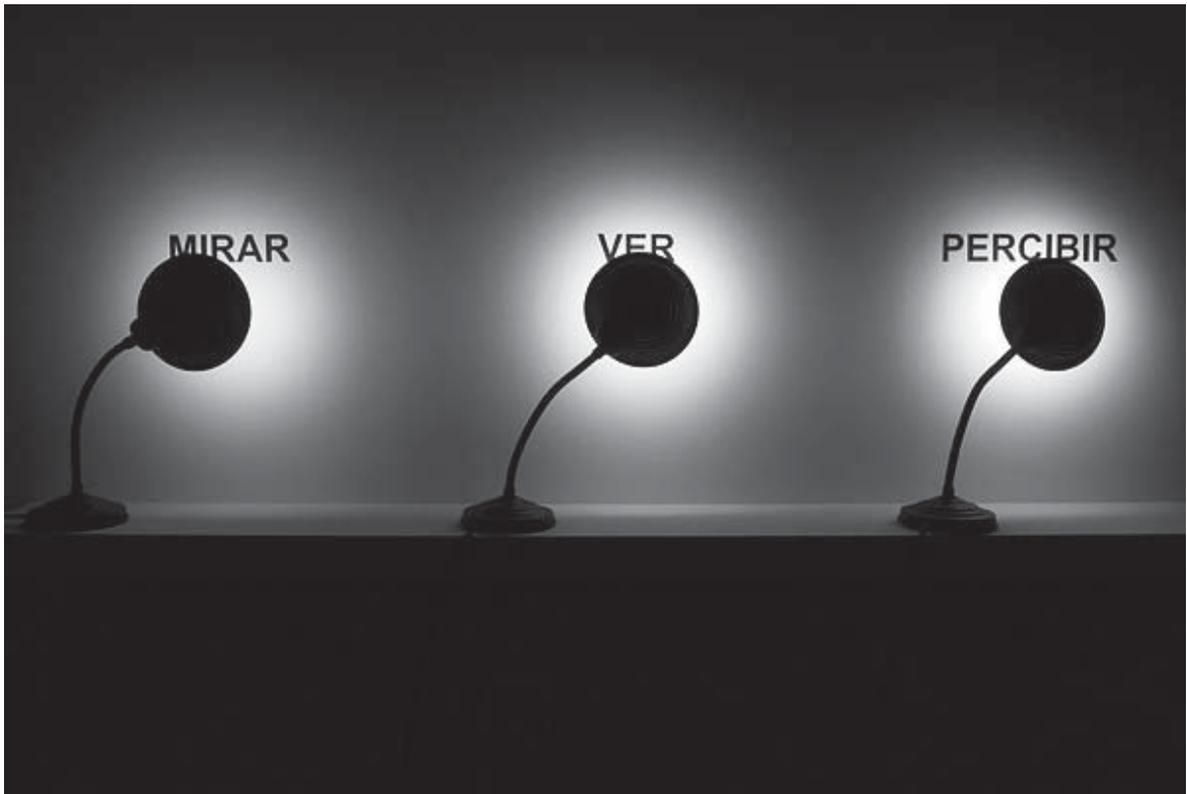


FIGURA 2
Antoni Muntadas. «Entre/Between», 2011.

convertidos en actos políticos, y algunos artistas como Antoni Muntadas, Francesc Torres, Joan Rabascall y Eugenia Balcells supieron reflexionar desde un medio como el vídeo sobre el aspecto mediático de la propia cultura. Este activismo artístico contenía un afán de transformación social, que aún teniendo concomitancias con los de otros países, adquiere aquí, al final de la era franquista, tintes muy diferentes (figura 2).

Los encuentros de Pamplona, en 1972, significaron un punto de encuentro y un catalizador para la innovación en el arte contemporáneo en el País Vasco. Estos encuentros, que se debieron en gran parte al ímpetu del compositor de música Luís de Pablo y al mecenazgo de Juan Huarte, abrieron la puerta a las artes de la acción y a las artes electrónicas. En estos encuentros destacaba la presencia del músico y artista componente de FUXUS, John Cage. En lo que se refiere a autores vascos cabe destacar sobre todo el conflicto político que generó la censura de algunas obras de artistas vascos por parte del gobierno español (es la época final

de la dictadura franquista). Desde el aspecto de innovación artística fue decisiva la presencia de la música electroacústica de Luís de Pablo y las acciones de Esther Ferrer y el grupo Zaj, al que pertenecía.

En los ochenta comienzan los festivales videográficos. En 1982 nace un festival de vídeo que será pionero en España, el Festival de Vídeo de San Sebastián. Este festival se desarrolla como un apéndice al festival de cine de la ciudad. Este festival solo vivió tres ediciones, debido sobre todo, al choque que suponía convivir con el peso mediático de los famosos cinematográficos. Posteriormente, en 1984, nace el festival de Vitoria-Gasteiz, y en 1986 el de Tolosa.

La primera oleada de artistas que utilizan el vídeo en el País Vasco se dan cita precisamente en el Festival de Vídeo de San Sebastián durante las tres y únicas convocatorias que lanzó el festival, desde 1982 a 1984. Este festival estuvo dirigido por Guadalupe Etxebarria y fue estructurado en tres apartados: la sección de concurso, una panorámica internacional de visionados de videos de artistas y una sección de conferencias y acciones en vivo. Sincrónicamente con esta cita del festival de Vídeo donostiarra concurrió el hecho de que de la Facultad de Bellas Artes del País Vasco salían las primeras promociones de alumnos especializados en medios audiovisuales (la primera promoción fue la del curso 1982-1983). En estos primeros festivales presentaron sus trabajos artistas multidisciplinares, tales como, el dibujante Juan Carlos Eguillor con su vídeo Bilbao la muerte; el cineasta José Mari Zabala, Gerardo Armesto, Armando Dolader o Antonio Herranz. Junto a estos una generación de nuevos autores se centraron en la creación videográfica, pudiéndose ver videos e instalaciones de Iñigo Salaberria, Isabel Herguera, Mikel Arce, Josu Rekalde o Francisco Ruiz de Infante.

En la década de los noventa, a pesar de que el vídeo es ya una realidad en la mayoría de las exposiciones, la procedencia curricular del artista pesa como una gran etiqueta a la hora de ver y distribuir la obra. El circuito del videoarte prácticamente ha desaparecido. Todos aquellos autores que proceden de ese ámbito y quieren mantenerse en el campo artístico han de reciclarse y replegarse al modo de hacer de un mercado del arte, que en el estado español, no ha sabido atraer coleccionistas para el sector de artistas de vídeo. Esta evolución inducida en parte por el hecho de que los videoartistas han mantenido sus propios circuitos de distribución alejados del circuito del arte objetual, ha terminado en la era Internet en una difusión sin límites comerciales.

Una nueva oleada de artistas se introduce en el vídeo desde una perspectiva más desenfadada y menos apegada al medio. Mientras que

los videos de los ochenta se caracterizan por una introspección poética, en los noventa, autores como Jon Mikel Euba, Sergio Prego, Itxar Ocariz o Javier Pérez, se acercan al vídeo sin ninguna intención de dominarlo a un nivel tecnológico o de lenguaje del medio, utilizandolo únicamente en la medida que sirve para documentar un proyecto artístico en el que lo que prima es un ambiente en el que el propio autor es el protagonista. En este sentido el vídeo pasa de ser un autorretrato interior en los ochenta a convertirse en un autorretrato del propio cuerpo y de su identidad en los noventa. Es, quizás, esta característica de autorretrato o autocopia, la mejor definición de lo que la herramienta vídeo ha dado y esta dando a los artistas (figura 3).



FIGURA 3

Multimedia, navegación, interactividad y el arte en la red

En arte el término «multimedia» se refiere esencialmente al trabajo interdisciplinario en el que se combinan las formas visuales, sonoras, táctiles y las temporales; de este modo la pintura y la escultura se fusionan

con la literatura, el vídeo, el cine y la música. Más tarde, este término ha derivado hacia el ordenador, indicando la conectividad e interconexión de diferentes medios visuales y sonoros. En los años noventa fue el CDROM el formato multimedia más popular, pero desde la perspectiva actual Internet es una realidad consolidada, podemos ver en el CDROM un laboratorio de ensayos donde se desarrollaron la Interactividad, la navegación multimedia y el hipertexto.

La **Interactividad** es uno de los conceptos clave en el arte que actualmente se realiza con las nuevas tecnologías, este concepto trata de abandonar la vieja idea de la comunicación unidireccional establecida por el esquema de Jakobson, donde el Emisor lanzaba un Mensaje por un canal y el Receptor lo captaba de una manera pasiva. Con la interactividad se establece un camino de vuelta entre el receptor o espectador y la propuesta lanzada por el emisor o artista; es decir, y utilizando términos de la teoría de la comunicación, se establece un nuevo canal por el que se recoge el Feed-Back. Este tipo de obras ofrecen al espectador una posibilidad de no seguir un solo camino de observación, sino de elegir e influir con su presencia activa en toda una serie de caminos que el autor ha prediseñado como una red de elementos.

Dependiendo de las estrategias marcadas por el autor, estaremos hablando de **Navegación** cuando se trate de una interactividad en la que podemos avanzar o elegir con el ratón del ordenador el camino a seguir desde una página o plano de imagen que se ofrece como menú, o de **Inmersión** cuando las elecciones se realizan intuitivamente con un interface que se funde con nuestros propios sentidos como una prótesis. No cabe duda que hoy día Internet es el gran espacio virtual al que todos estamos vinculados y donde se hacen visibles muchas de las experiencias interactivas. En este sentido el arte ha estado desde el comienzo en la red. Muy pronto se inventó el término **Net Art** y el término **Arte en la Red** o el de **Arte de Internet**. Básicamente se denominó Net Art a las piezas de Arte que fueron y son específicamente creadas para el espacio de la red Internet, lo que en sus orígenes resultaba ser muy importante en cuanto que se diferenciaba del arte que utiliza la red solo como divulgación de su propia actividad.

En el origen de Internet los artistas y pensadores que se acercaban a la red querían soñar con un «espacio de libertad» sin controles de ningún tipo, un lugar donde las ideas y las obras de arte fluyen sin filtros. Más tarde se empieza a plantear como en el caso del artista Mariano Maturana en los **encuentros de vídeo de Pamplona de 1996**, que

Internet representa un espacio temporalmente libre para establecer redes de pensamiento, siendo preciso aprovechar la indefinición en el control, que existe actualmente, para crear esas otras redes humanas.

Tecnologías de transformación en tiempo real, realidad virtual y realidad aumentada

Estos últimos años debido, en gran parte, a la industria del videojuego se han desarrollado mucho el software y el hardware destinados a crear transformaciones espaciales y sonoras en tiempo real.

La **Realidad Virtual** es aquella que se dota tecnológicamente de un Interface que actúa por inmersión y que, de alguna manera, sustituye nuestros sentidos dando la impresión de estar realmente dentro del espacio digital y virtual. Estos interfaces van desde los guantes de datos o las gafas estereoscópicas hasta los simuladores de movimiento y los esoesqueletos que envuelven completamente el cuerpo del visitante.

Analizándolo desde el concepto, estas tecnologías al estar muy insertadas en la industria del videojuego se alimentan de ideas muy simples como la de no depender de las limitaciones de un mundo físico donde existe la gravedad. En este sentido, la realidad virtual pretende la liberación del cuerpo humano de sus ataduras, como una utopía renovada que encuentra en la tecnología su gran aliada. El cuerpo no puede volar ni traspasar espacios sólidos, pero a través de la imagen informática su fantasma iconográfico lo hace interactivamente sincronizado a sus movimientos. Este tipo de desdoblamiento entre el cuerpo físico engañado en un entramado de aparatos simuladores y su imagen fantasma, nos lleva a pensar en la esquizofrenia cultural en que nuestra civilización está sumida; ya que las investigaciones en este terreno tienden a llegar a confundir del todo la posición real del cuerpo y su realidad física con la imagen programada de un cuerpo libre de ataduras. Una liberación que recuerda al desdoblamiento del Cuerpo y del Alma que según algunas religiones sucede cuando el cuerpo físico fenece.

Una tecnología más pegada al mundo físico es la que denominamos **Realidad Aumentada**. A diferencia de la realidad virtual la Realidad Aumentada no sustituye la realidad física, sino que añade datos informáticos al mundo real, conjugando la información física con dispositivos de información virtual. Uno de los ejemplos clásicos son los mapas gestionados por dispositivos GPS a los que se les añade información sobre el lugar que estamos viendo realmente. En el campo del arte existen muchos ejemplos en los que este tipo de tecnología es

el centro de los proyectos, algunos de ellos, actúan como lo hacían los situacionistas, trazando recorridos psico-sociales por las ciudades o ampliando estratégicamente la visión de un lugar visualizando conflictos.

Durante estas últimas décadas hemos asistido a la confluencia tecnológica digital de los medios que provenían de las telecomunicaciones y los medios propios del arte como el registro sonoro, el fotográfico y el cinematográfico. Toda esta confluencia en lo digital trae consigo una nueva manera de entender la creación, pasamos de entender la creación visual como registro, o archivo, a la posibilidad de crear visualmente en tiempo real, acercándonos así a las posiciones de la creación musical. Tal y como manifestaba el cineasta Peter Greenaway en 2008 en Bilbao, el futuro del audiovisual como lenguaje está en las pantallas de los móviles y en Internet, es a través de portales de Second Life, donde en este momento se están dando las historias que identifican a los jóvenes (figura 4).



FIGURA 4

Nuevas tecnologías, viejas mitologías

La novela de política ficción escrita, en 1948, por George Orwell *Nineteen Eighty-Four*, transmitía una utopía negativa sobre la utilización social del control a través de las nuevas tecnologías. Hoy nuestros hogares, lugares de trabajo y de ocio, están invadidos por security cams, Web cams, life cams o virus espías (*Spyware*). Todas estas tecnologías conectadas en tiempo real a las redes telemáticas conforman un control y un grave peligro de desprotección al mismo tiempo. Pero desde el punto de vista ideológico, la idea de control a través de la interface no difiere mucho del concepto de la perspectiva visual renacentista donde la mirada permanece en el centro dominando el universo. Vivimos en un mundo monitorizado donde todos los datos pueden visualizarse, la salud, la economía, la política hasta las relaciones de pareja se mediatizan a través de las pantallas.

La mirada se ha vuelto inconformista y desea ver más, más a través del Cine, más a través de la Televisión, más a través de Internet; la mirada «voyeurista» es el máximo exponente de nuestro actual Deseo insatisfecho. El mundo simbólico que antes generaba el arte ahora lo generan los medios de comunicación de masas y la publicidad. En este contexto los museos, herederos de un gusto burgués elitista, parecen no tener otra opción que el acercarse al espectáculo mediático cercano a los parques temáticos. Detrás de esa tramoya el arte busca directamente en el espectáculo una salida digna a la experimentación. Al igual que en el comienzo del siglo XX, en este comienzo de siglo XXI cada vez son más frecuentes los mestizajes entre artistas visuales, artistas sonoros, teatrales o coreógrafos para investigar en un imaginario más cercano al entorno espacio-temporal al que pertenecemos y la cultura VJ (videojockey) es un ejemplo de ello.

Con el arte mediatizado por la interface, se abren nuevas maneras de plantearse las viejas preguntas existenciales. En una época en la que la ciencia empieza a poner límites espaciales y temporales al universo y a su expansión, el cuerpo físico con todas sus limitaciones parece difuminarse en una convulsión en la que su identidad se confunde con su representación. Muchos artistas trabajan actualmente con la nueva dimensión que la tecnología puede aportar al concepto de identidad, extendiendo los límites impuestos por la naturaleza. Esta idea lejos de ser una realidad se ha convertido en una Imagen simbólica compartida por la cultura o moda Cyborg. Sería interesante abrir un debate ideológico en el seno de la comunidad artística, sin complejos históricos y sin pretensiones tecno-céntricas. En arte, pensar en un lugar para experimentar es pensar en un lugar para crecer personalmente, es repensar la creación y la propia interpretación y pedagogía del arte, como un laboratorio para la cognición. Los medios de comunicación y conectividad suponen la mayor fuente iconográfica de nuestros días, son

las nuevas catedrales, los nuevos museos; pero el cuerpo del autor, el del creador, el del espectador, el del estudiante y el del profesor son igual de físicos que el del artista que pintó los bisontes, ciervos y caballos en las cuevas prehistóricas de Altamira, Lascaux, Santimamiñe o Ekain. Al igual que ellos recurrimos al pensamiento y a la intermediación simbólica a la hora de proyectar y sublimar nuestros gozos y nuestros temores.

Bibliografía

Baigorri, Laura y Cilleruelo, Lourdes: *Net Art, Practicas artísticas en la red*. Ed. Brumaria. Barcelona, 2006.

Bonet, Eugeni; Dolls, Joaquim; Mercader, Antoni y Muntadas, Antoni: *En Torno al vídeo*. Gustavo Gili. Barcelona, 1980.

Cilleruelo, Lourdes: *Arte de Internet: Génesis y definición de un nuevo soporte artístico tecnológico*. Ed. UPV/EHU, 2001.

Deleuze: *La imagen Movimiento*. Paidós. Barcelona, 1984.

González, Ander: *El vídeo en el País Vasco (1972-1992)*. Ed. UPV/EHU. Bilbao, 1995.

Popper, Frank: *Art of the Electronic Age*. Thames and Hudson Ltd., 1993.

Rekalde, Josu: *Bideo Artea Euskal Herrian*. Ed. Kriselu. Donostia, 1988.

Rekalde, Josu: *Vídeo, un soporte temporal para el arte*. Ed. UPV/EHU. Bilbao, 1995.

Rekalde, Josu: «Panorama del arte vasco contemporáneo en relación con las nuevas tecnologías», *Ondare: cuadernos de artes plásticas y monumentales*, ISSN. 1137-4403, n.º 26, Donostia, 2008, pp. 134-171.

Vicario, Begoña y Mateos Urbina, Jesús María: *Sistiaga, el trazo vibrante*. Ed. C. Cultura y Turismo de la Comunidad de Madrid. Col. Animadrid, n.º 3, 2007.

Villota Toyos, Gabriel: *Videoacción: el cuerpo y sus fronteras*. Ivam, 1977.

VV.AA.: «Primeros Encuentros de Video de Pamplona». *Actas de los primeros Encuentros de Video de Pamplona*, editado por la Institución Príncipe de Viana. Navarra, 1996.

Weibel, Peter: *Conocimiento y visión*. En el Catálogo Cibervisión 99.

Hamaca: <http://www.hamacaonline.net> (Last accessed september 11, 2010).

medienkunstnetz: <http://www.medienkunstnetz.de/source-text/31/> (Last accessed september 11, 2010).