

EL ARTE, LOS MUSEOS Y LA ESCUELA EN EL SIGLO XXI

[DESCARGAR PDF](#)
[IMPRIMIR](#)


Manuel Oliveira

Universidad de Barcelona



La crisis del arte y los cambios en los “modos” de ver y en los “modos” de producir cultura visual

Los “modos de ver” de las diferentes culturas y personas han variado a lo largo del tiempo y han estado condicionados por múltiples factores. En este texto nos interesará discernir algunos factores y caracteres específicos del mundo en que vivimos para ser conscientes de cuáles son o podrían ser nuestros “modos de ver” y su influencia en todos los terrenos, en especial en el mundo de los museos y en la educación artística.

Nuestro “modo de ver” o “punto de vista” está condicionado por nuestra historia y nuestra educación; y en la medida en que la educación que recibimos esté más conectada con las condiciones del presente que habitamos, más adecuada será nuestra visión para vivir en el mundo, para entenderlo e incluso para transformarlo. Conseguir que la educación esté conectada a las condiciones de este presente veloz y cambiante que nos ha tocado vivir y crear, no está exento de problemas y tensiones:

implica una formación continua por parte del profesorado, una actitud muy flexible y desprejuiciada, una voluntad de cambio incesante (incluso voluntad de cambiar aquellas instituciones más perdurables como la institución museística o ciertas convenciones muy asentadas en la propia escuela) y una férrea intención de aprender nuevos parámetros desde los que pensar la cultura, las artes, la educación y todos los ámbitos de la vida. En definitiva, el mayor conflicto es una elección: se trata de elegir entre una visión basada en el pasado para vivir el presente, o una visión del presente para crear el futuro, con todo el compromiso y riesgo que conlleva.

Algunos de estos conflictos son observables también en los propios generadores de la cultura. En el actual panorama cultural occidental podemos discernir dos posiciones: artistas convencionales que usan materiales tradicionales y conceptos asociados a las categorizaciones ilustradas sobre la escultura, la pintura, el dibujo, etc. (pensemos en criterios como la originalidad y la trascendentalidad), y artistas transdisciplinares que exploran nuevas configuraciones formales, nuevos materiales y soportes (en gran medida nuevas tecnologías que, por supuesto, no soportan bien los criterios ilustrados anteriormente nombrados), y los nuevos conceptos a ellos asociados.

En relación con esta idea, la citada distinción ejemplifica a la perfección el momento de cambio en que vivimos, producto de los roces y las tensiones producidos entre dos mundos culturales: la cultura alfabetizada visual y literariamente generada por la imprenta desde el Renacimiento hasta nuestros días (que conforma la visión más convencional y asentada desde la Ilustración), y la aparición de una nueva dinámica cultural producida por la alfabetización de la imagen y el sonido electrónico (que produce unos modos de ver radicalmente diferentes).

Ante este panorama de saludable crisis y confrontación de valores y estrategias, algunos artistas están proponiendo nuevos imaginarios y, aún más importante, nuevas ideas sobre la producción, difusión, circulación y consumo del arte y la cultura contemporáneos. A modo de ejemplo, las palabras de algunos autores dejan claras sus actitudes y expectativas ante unas ideas de arte, de artista y de producción/gestión cultural que tratan de reformular:

“Esta nueva situación genera inquietudes diversas entre los artistas, puesto que no todos se adaptan al nuevo entorno. No faltan quienes puedan pensar que el entorno telemático no ofrece posibilidad alguna para el desarrollo de un arte telemático, porque los cambios anteriormente mencionados destruyen pura y simplemente

la noción de arte. Por mi parte, no pienso así. La presencia y la vecindad de la representación artística no es, a mi entender, una condición “sine qua non” para la existencia de arte. La organización de muestras artísticas en Internet, como por ejemplo CiberArt, en Valencia, deja claro que algunos artistas están intentando expresarse en los entornos digitales. Lo que sí es cierto es que las nociones de autoría y de originalidad dejan de ser las dominantes, sin que en este momento quepa prever por cuáles otras van a ser reemplazadas”

Si bien es verdad que a nuestro alrededor todo ha cambiado y está cambiando a una velocidad vertiginosa, también es verdad que nuestro “modo de ver”, de acercarnos al arte y de comprenderlo se ha mantenido prácticamente inmóvil.



<http://www.upv.es/ciberart/>

Una de las conclusiones más notables extraídas del trabajo con el programa “Cambiar la mirada”, del Centro Galego de Arte Contemporánea (CGAC), es que la gran mayoría de la población ha cambiado su modo de vida y todo lo que le rodea, pero no su manera de mirar al arte. Y el arte ha cambiado en la misma medida en que lo ha hecho el mundo en el que vivimos.

2

Generación del concepto de cultura visual

A veces los historiadores aluden a una crisis de la representación visual producto de la caída de los Grandes Relatos y de las compartimentaciones y categorizaciones convencionales, pero en realidad a lo que asistimos es a una crisis del arte como principal medio de producción de representación visual.

Las vanguardias mantuvieron el estatus central del arte como generador de cultura visual oponiéndose férreamente a la cultura visual popular (la famosa distinción entre arte y artesanía o entre arte y cultura mediática) y provocando que el arte sea entendido como liberación y la cultura mediática o popular como alienación. Pero este estatus lo ha perdido frente a la originalidad, frescura, capacidad de cambio y adaptación continua ante nuevas situaciones propias de campos como la publicidad o el diseño.

Algunas vanguardias y artistas (cubismo y Braque, dadá y Schwitters, pop y Warhol, etc.) desplazaron el terreno del arte a nuevos territorios, forzando sus fronteras hacia las imágenes populares o mediáticas de la tecnología de la cultura visual. Pero, sin embargo, estos nuevos límites nunca hasta ahora se convirtieron en una negación de la legitimidad de los límites. De hecho, se siguen manteniendo los límites entre la fotografía artística y la documental, entre cine ¿de arte y ensayo?) y cine ¿de entretenimiento?.



Georges Braque,
“Viaduct at L' Estaque”



Kurt Schwitters,
“Variation”



Andy Warhol,
« Animal »

Desde el pop, la dicotomía entre alta cultura y “mass media” está siendo reconsiderada debido a la idea de circulación de imágenes en las dos direcciones, de forma que se contaminan y enriquecen las dos esferas con imaginarios procedentes de ambos lugares (pensemos en el arte en la publicidad y la publicidad en el arte). El proyecto “Lost in Sound” fue una muestra patente de la (con)fusión entre la alta y la baja cultura, y la anulación de las fronteras entre ambas en beneficio mutuo

Habida cuenta de todas las situaciones de contagio, hibridación y pluralidad, tal vez ha llegado el momento de plantearse dejar de hablar de arte y pasar a utilizar la palabra en plural: artes, o utilizar la otra palabra: cultura visual que aumente el campo semántico para ajustar el concepto a la realidad, o que al menos permita una multiplicación de categorías referidas a lo que llamamos arte. E incluso deberíamos obviar la separación entre las artes visuales y las auditivas porque muchos de los productos culturales actuales (video-clip, video-creación, CD-Rom, proyectos de Net.Art, instalaciones, fusión de Djs y Vjs, etc.) se caracterizan por la contaminación entre imagen y sonido.

Dado que las prácticas artístico-culturales actuales rompen con muchos de los conceptos tradicionales que habitualmente relacionamos con el arte, tal vez debemos repensar la propia definición de arte. Si todo continuase como hasta ahora, entonces podríamos seguir usando la misma palabra “arte”, pero somos conscientes de que todo ha cambiado, tal y como acredita el fenómeno del “post”.

En la dinámica de una sucesión imparable de óbitos (la muerte del Arte, de la Historia, de la Modernidad, de la Metafísica, de la Razón, del Sexo, de Dios o de la Humanidad), hemos asistido perplejos a la caída del mundo que conocíamos y de una manera de entenderlo y de relacionarnos con él. La consecuencia de todos estos óbitos fue la aparición del prefijo “post” en algunos de los conceptos que usamos debido, precisamente, a la conciencia de que algo nuevo está ocurriendo, de la caducidad del modelo establecido y la aparición de una situación diferente.

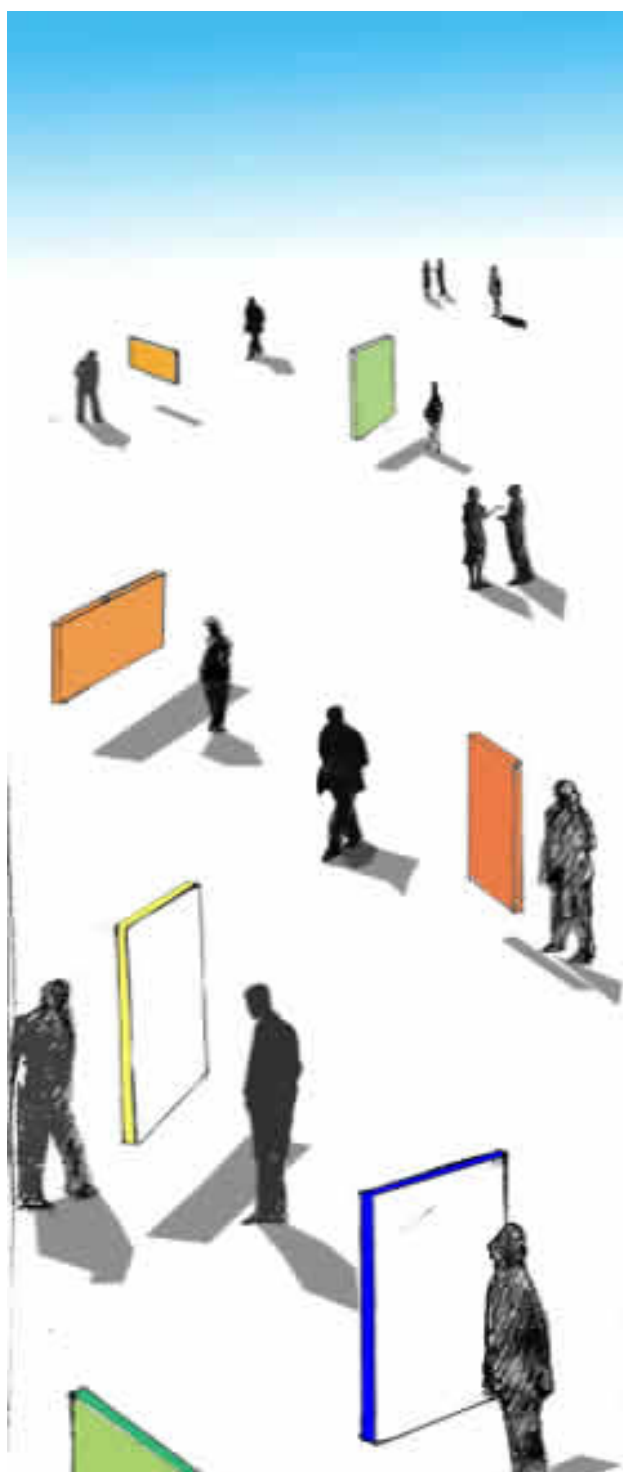
Esta fractura, a la que hemos asistido perplejos y un poco asustados, nos ha pillado sin recursos lingüísticos y ante nuestra incapacidad para nombrar la novedad, le hemos colocado un “post” a las palabras ya conocidas y nos hemos quedado un poco más tranquilos, como el enfermo que ya conoce el nombre de su dolencia y así se le hace más llevadera.

Es posible que la palabra “postarte” resulte extraña, pero podría ser una salida tranquilizadora ante la crisis que las transformaciones actuales están produciendo en la añeja institución occidental del arte. El futuro traerá nuevas realidades y nuevas palabras, y ante ellas es posible que los términos “cultura visual” o “postarte” suenen ridículas e inadecuadas, pero al menos habrán sido ejemplos de una toma de conciencia y de actuación frente a lo que está naciendo con fuerza.

Tradicionalmente se considera al artista como el emisor de un mensaje y a las obras de arte como un referente de sus intenciones, desligándose completamente de la forma en que éstas son percibidas e interpretadas por el público y desinteresándose por la forma que adquieren en la circulación pública.

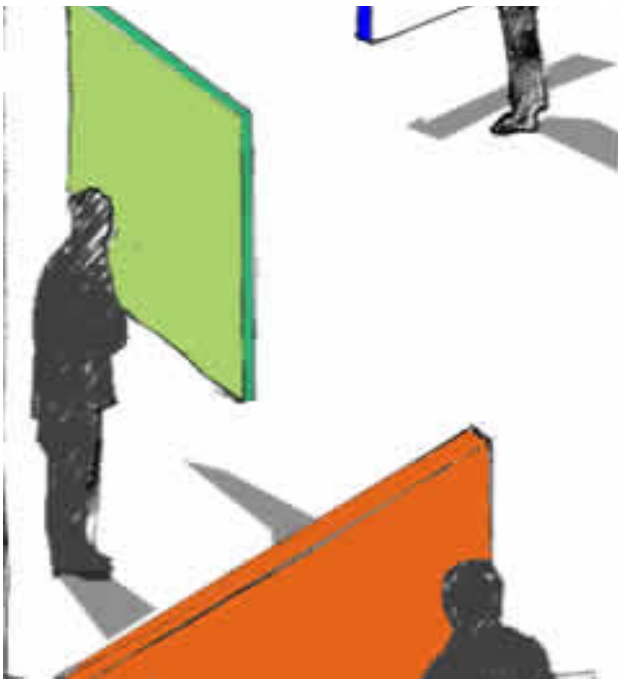
Según los modelos de Danto y de Baxandall un objeto no llega a la categoría de artístico mientras no se le añada una interpretación que “transporte” a dichos objetos de la esfera de los objetos cotidianos a la esfera del arte. De esta forma los objetos pierden unos valores (sobre todo los valores funcionales de la cotidianidad) mientras ganan otros (los específicamente artísticos). Según estas consideraciones, la obra de arte pasa a ubicarse en el centro de un triángulo equilátero entre el artista, los especialistas en arte y el público. Y no se privilegia exactamente la visión de uno sobre los otros; sencillamente enfocan la pieza desde diferentes puntos de vista y la dotan de diferentes miradas, significados e interpretaciones.

Por supuesto que existe una distinción entre producción y recepción artísticas, pero no son dos ámbitos tan extraños o tan irreconciliables. Y no es posible obviar -habida cuenta de la participación activa de los espectadores en la conformación de muchas de las interpretaciones de la obra y de su circulación pública en los diferentes canales culturales- la forma en la que la producción es recibida, digerida, interpretada, e incluso modificada por parte de los receptores.



En contra de la idea tradicional de recepción pasiva y de receptor que no interactúa con el pretendido mensaje unidireccional de la obra, con la interpretación canónica del crítico o del historiador ni con la intención del artista, se están desarrollando modelos que invierten la posición y la importancia del proceso de recepción y del receptor/consumidor. Ejemplos de ello son la presencia del cursor en las obras de Net.Art y CD-rom y las posibilidades de interacción y elección que estos soportes ofrecen; la creciente actuación de los “coolhunters”, cuyo trabajo consiste en husmear las expectativas de la calle para convertirlas en tendencias y actitudes que luego venderán las empresas que diseñarán los productos en función de las expectativas de los receptores/consumidores. Podríamos citar también los estudios de mercado y encuestas de empresas y, sobre todo, ciertas estrategias, afirmaciones y productos publicitarios como los de Retevisión en los que el micrófono es orientado a los receptores (“el que habla eres tú”) o en los que el tira y afloja de un cable entre los usuarios y los directores grises de la compañía de comunicación se salda con la victoria de los primeros (“hemos logrado imponer la voluntad de todos”). Ante todo ello, la vieja fórmula de “el cliente siempre tiene la razón” deja paso a una nueva palabra que ya se empieza a utilizar, “prosumidor”, que indica el creciente papel activo del consumidor en el proceso de producción.

Podemos extrapolar, pues, que los modelos de producción cultural se posicionan entre el modelo referido al arte (que se basa en las obras, los artistas y la historia del arte) y el referido a la cultura visual (basado en las representaciones y en un lenguaje transversal que tiene que ver con el psicoanálisis, la literatura, la sociología, etc.). Esta focalización en la cultura visual (con todo su imaginario y sus conexiones con los media, la industria del ocio, la tecnología, la cultura popular, etc.) y en su transmisión provoca una nueva relación con la esfera pública y con la realidad que ahora pasan a estar incorporadas a la obra de los artistas, a pesar de que esos temas y esas conformaciones de imágenes, a menudo, no acaban de ser consideradas “adecuadas” para el arte y la educación.



El museo habrá de encontrar un lugar para ese espectador que quiere elegir, para esa espectadora que ya no es pasiva, para todos aquellos que tendrán una actitud activa en la cultura y que desearán que sus expectativas sean satisfechas, aun a riesgo de ser consideradas “inadecuadas”.

Esa misma actitud activa, responsable y productora que esperamos de los visitantes de un museo, habría de tener también una correlación en el ámbito de la escuela, tanto en todo lo referido a los contenidos como a los valores y actitudes. La tecnología digital, pone en evidencia, entre otras cosas, la necesaria reformulación del tradicional papel del alumno y del profesor.

4 Brico-tecnología

Una de las características más definitorias de la producción y el consumo de cultura (impresa, en imágenes fijas o en imágenes en movimiento), hoy en día, está relacionada con las nuevas tecnologías, que provocan profundos cambios en su concepción, gestión y circulación.

El arte, como un ejemplo de la forma en que entendemos y nos relacionamos con el mundo que nos rodea, está también influido por la capacidad tecnológica de la humanidad. A pesar de que para nuestros sucesores probablemente no habremos sido más que epílogos de la era de la imprenta y de la sensibilidad renacentista (e incluso inconscientes en gran medida de la trascendencia de muchos de los nuevos conceptos y modos de funcionamiento a los que estamos despertando), la electrónica está creando condiciones que modifican sustancialmente el mundo en que vivimos y la cultura que desarrollamos.

Como la electricidad y la electrónica establecen unas condiciones de extrema interdependencia a escala global, nos movemos velozmente hacia un mundo audiovisual de sucesos simultáneos, en tiempo real, accesibles incluso desde la distancia física que la televisión por cable o las “webcams” hacen desaparecer, generadores de nuevos universos visuales y, sobre todo, de nuevas herramientas conceptuales y corporales para relacionarnos con ellos. Toda esta situación provoca nuevos hábitos y nuevos conceptos que se oponen, o al menos problematizan, las condiciones creadas por la alfabetización de la imprenta, aunque estas se mantienen en nuestro modo de hablar, en nuestra sensibilidad, en la disposición que damos al espacio y a nuestro tiempo en la vida diaria, en nuestras relaciones e incluso en la conformación de nuestro organismo y de nuestro sistema mental.



A este respecto de Kerckhove comenta: “En la inminente cultura oral-cibernética de la información la ignorancia se convertirá en una cualidad valiosa porque los individuos ‘no programados’ tendrán una ventaja adicional sobre los ‘programados’. La flexibilidad del ignorante procederá del hecho de que no tiene que luchar contra los viejos sesgos y constructos mentales para aprender nuevas tecnologías”.

Nuestras nociones de velocidad y distancia han cambiado con los aviones, con el ya desfasado fax o la imparable Internet.

Las palabras inmediatez y velocidad, favorecidas por el uso de diversos artefactos, describen perfectamente las

tendencias actuales y el “just in time” es la filosofía de base de toda compañía que quiera ser competitiva en el mercado voraz de este Occidente capitalista saturado de ofertas. Las culturas nacionales ya no tienen sentido por la difusión de los productos culturales anglófonos que no encuentran fronteras y se instalan de una manera planetaria en todas las comunidades. De la misma manera, las economías nacionales han dejado de funcionar frente a la presencia de empresas internacionales que operan en todo el mundo y difunden una uniformadora cultura globalizada. Por el contrario, como respuesta a la falta de raíces identitarias de la globalización, se producen violentas reacciones de signo contrario: localistas, integristas y/o nacionalistas.

La velocidad y difusión de las imágenes hace que consumamos productos culturales de muy diversas fuentes (creando un ambiente que podríamos caracterizar con el neologismo “electrónico”) y en ese escenario multicultural la pervivencia de los productos en el mercado es muy escasa y se produce una rápida sucesión de propuestas heterogéneas que absorbemos a través de todas las máquinas que las difunden, desde la televisión hasta las revistas, desde Internet hasta el CD-Rom. Consumo que, por otra parte, se realiza sin que los consumidores dispongan de herramientas críticas para decidir lo que se consume y de qué manera.

Si todos los órdenes de la vida han sido modificados por la acción de las nuevas tecnologías, ¿cómo no iban a verse afectados el arte, la cultura, el museo y la escuela? Es en este sentido, y en relación con los cambios que las máquinas provocan, cuando encontramos motivos para hablar de “arte electrónico” y para justificar su presencia cada vez más notable en los circuitos del arte contemporáneo y en todo tipo de museos.

Es también bajo esta perspectiva como podemos calibrar el alcance y entender el modo en que la tecnología afecta, además de la biología, al mundo de la cultura y a nuestros sistemas de representación (museo) y aprendizaje (escuela). Todos los conceptos convencionales asociados al arte y a la cultura, todos nuestros criterios de apreciación estética, todas las formas establecidas y estandarizadas de consumo y buena parte de las herramientas de análisis que proceden de la Ilustración, encuentran en este excitante cambio de siglo un punto de inflexión sin retorno en el que la “brico-tecnología” tiene un lugar importante y decisivo.

5

Arte electrónico

Arte electrónico es aquel cuyo soporte se utiliza para reflejar el panorama de la pluralidad de opciones y conformaciones creativas que las tecnologías electrónicas permiten, a la vez que explorar las vertientes creativas que se producen dentro de sus dominios.

Dada la amplitud y la diversificación de recursos técnicos de todo tipo aplicados a las artes, y dada la constante y creciente aportación artística en este campo, el arte electrónico es una modalidad que no posee criterios estables y consensuados de valoración ni, por desgracia, existe un interés por parte de coleccionistas, instituciones museísticas o conservadores en este tipo de manifestaciones artísticas. Estas razones son las que explican que hacia el arte electrónico se estén desplazando los mismos prejuicios que antes se aplicaban a la fotografía y al vídeo o a propuestas de las vanguardias como el ready made, el arte conceptual, las diferentes abstracciones, el kitsch, los apropiacionismos, etc.

Prejuicios como la supuesta facilidad del arte electrónico, su falta de originalidad, su deshumanización, la falta de sentimientos, la carencia de trascendentalidad metafísica o su natural voluntad de contaminación con diferentes manifestaciones de la cultura popular de masas, tratan de medir al arte electrónico con los mismos criterios del arte heredero del siglo XVIII. Y el arte electrónico, verdaderamente conectado con las manifestaciones y dinámicas de la cultura de hoy en día, ofrece conceptos y criterios nuevos desde el que pensar la producción, gestión, circulación y consumo del arte actual. Un ejemplo de ello, por lo demás paradigmático, lo podemos encontrar en la sustitución que se está operando en el vocabulario que emplean los especialistas y que reemplaza la palabra “obra” por “trabajo” o “pieza”, la palabra “museo” por “centro”, “exposición” por “producción” por producción, “artista” por “operador estético”, “artes plásticas” por “artes visuales” e incluso “arte” por “cultura visual”.

Si el arte es, entre otras muchas cosas, un testigo privilegiado de un momento histórico, resulta perfectamente lógico que todos aquellos artefactos que pueblan nuestra existencia aparezcan en las obras de arte y modifiquen sus conformaciones y los conceptos y constructos a ellas asociados. Los criterios convencionales de originalidad pierden peso ante la multiplicidad de copias de las obras en soporte vídeo, CD-Rom, y no hablemos ya de la ausencia de obra y localización en las piezas de Net.Art. La habilidad manual necesaria para pintar un cuadro

deja paso a la facilidad de producción y edición digital, y la “brico-tecnología” se instaure como la técnica productiva del milenio que estrenamos. De manera que muchas obras potencian sus cualidades conceptuales más que las manuales.

Lo que mejor hacen las máquinas es almacenar y reproducir información, y de la reproducción ha hecho el artista contemporáneo su herramienta de trabajo, modificando los conceptos de originalidad, propiedad y copia. El trabajo de los artistas se desarrolla en un espacio en el que la herramienta que permite cortar y pegar reconfigura parte de lo que para la cultura occidental es accesible.

Dada la capacidad de mezclar fuentes y materiales de diversa procedencia, el arte electrónico generalmente participa de diferentes disciplinas y culturas hasta romper las férreas distinciones que habían caracterizado al arte occidental, incluso hasta romper las fronteras entre el propio arte (creando un ambiente “electrónico”) y los productos de la denominada “baja cultura” o “cultura popular”. Dada la actualidad de las propuestas del arte electrónico, muchos de sus iconos, imaginarios y fuentes están en íntima y promiscua relación con los productos de la cultura de masas que amueblan nuestra existencia más cotidiana. El arte de hoy habla de las cosas de hoy y a través de los artefactos e imágenes de hoy. El pasivo espectador del arte tradicional se convierte en usuario interactivo que participa en las obras y decide los recorridos en las exposiciones o en las obras de Net.Art o CD-Rom.

En este contexto de saludable crisis, el arte electrónico se esfuerza por ofrecer un menú que responda a la nueva situación descrita y que sea adecuado a las expectativas y necesidades de este presente en continua y veloz transformación. Los distintos soportes que englobamos bajo el epígrafe genérico de arte electrónico incluyen el vídeo, el CD-Rom, el Net-Art y todas aquellas realizaciones que, a través del uso de la tecnología, crean productos que van desde las animaciones, los efectos especiales, la realidad virtual, los entornos interactivos, la música electrónica, etc.

Después de la fotografía, la radio, el telégrafo y el cine, fue el vídeo el soporte que provocó una mayor revolución en el mundo del arte. Los años sesenta fueron el escenario de la comercialización de las primeras cámaras de vídeo y supusieron una democratización del acceso a las imágenes en movimiento y de su producción. Los artistas, que comenzaron a explorar este medio muy temprano, reivindicaron una renovación del lenguaje audiovisual a través de consignas como “El medio es el mensaje”, de Marshall McLuhan, o a través de la investigación de las especificidades del propio soporte: la inmediatez y la simultaneidad con el tiempo real, la fusión entre palabra e imagen y la inclusión del factor temporal y procesual en la propia conformación de la obra. Autores como Nam June Paik, Bill Viola o Dan Graham fueron los iniciadores de un camino que no ha dejado de ser transitado y explorado por una gran cantidad de artistas.



**Bill Viola,
“Going Forth By Day: First Light”**



**Dan Graham,
“Body press”**



**Nam June Paik,
“Portrait »**

El nuevo soporte que surge a finales de siglo como elemento transformador de la realidad y de los conceptos del arte es el ordenador. Algunos de los grandes elementos novedosos de este soporte son su accesibilidad, la

desterritorialización de la experiencia, la circulación a escala planetaria y la posibilidad de interactuar con el espectador (llevando al extremo la idea beuysiana de escultura social). Después de que Ben Laposky, en 1952, empleara un ordenador para la producción de “Electronic Abstractions”, aparecieron toda una miríada de artistas que trabajaban básicamente en tres campos: imágenes de síntesis fijas, imágenes tridimensionales en movimiento y piezas interactivas.

Internet, y todas las piezas creadas especialmente para la Red e incluso las Comunidades que se agrupan en torno a algunos temas y preocupaciones comunes, están generando toda una serie de manifestaciones artísticas herederas de el “mail-art”, de la “performance”, de los situacionistas, de la desmaterialización, desobjetualización, y toda una serie de actitudes aperturistas de nuevos caminos que ya fueron comenzados en los años setenta.

El arte en la Red o Net.Art, juega en la frontera entre lo real y lo virtual, una frontera entre dos mundos que ocupa un no-lugar. Esta práctica supone un contacto directo y rápido al alcance de cualquiera (que tenga y sepa manejar un ordenador), llevando al extremo el imaginario utópico situacionista de comunicación efectiva y activa con otros sujetos y con escasa institucionalización. Las posibilidades de llegar a un número de personas inconcebible para una exposición convencional y la capacidad de crear mundos paralelos con leyes propias son algunos de los rasgos más estimulantes de esta modalidad de aplicación técnica en el arte.

La Red viene a renovar y actualizar el viejo sueño de las vanguardias históricas de aunar arte y vida y de hacer interactuar a toda la comunidad con las propuestas artísticas. Por supuesto que en muchas de las propuestas no sólo hay una renovación del lenguaje, sino también una posición activista de tipo social generando dispositivos de interacción pública, desjerarquizando el dominio de la comunicación y favoreciendo el debate y la reflexión en relación con las prácticas artísticas y la realidad socioeconómica y política. La función y el funcionamiento del arte, la cultura y todas sus instituciones, la función y el funcionamiento de la educación, las necesidades y demandas de la sociedad, el acceso y la relación que amplias capas de la población van a tener con todo ello, los modos de recepción del trabajo de los artistas y hasta el propio modelo de artista del siglo en el que vivimos, se desmarcan de las convenciones en las que hemos sido educados, tal y como la realidad audiovisual de la electrónica digital está anulando las convenciones de la tecnología alfabética de la imprenta.

En este caldo de cultivo “electrónico” es donde se está forjando una nueva sensibilidad y una nueva consciencia colectiva que las instituciones educativas tendrán que atender si quieren seguir siendo útiles a los ciudadanos del presente y del futuro.

Con todo este conjunto de posibilidades, el arte electrónico y el ambiente “electrónico” tratan de cubrir las necesidades de la cultura visual de nuestros días y median en el proceso de cómo miramos y cómo nos miramos a la vez que contribuyen a lo que Nelson Goodman denomina “producción de mundos”, es decir, que los humanos sepamos mucho más de lo que podemos experimentar personalmente y con nuestras capacidades. Es, por otra parte, lo que pretende y posibilita la bio-brico-electrónica entendida como una prolongación de lo que somos, de lo que pensamos, de lo que aprendemos y de lo que deseamos.



Electrónica y educación

La producción de mundos y la generación de un nuevo modo de ver han de ser asimilados por el museo, la escuela y los docentes como una práctica continua y no como una nueva teoría adventista. Se trata de que “interioricen los fundamentos de una renovación de la educación artística, de modo que la aplicación cotidiana de los principios asimilados resulte un cambio efectivo de su práctica escolar cuando sean maestros o maestras en el futuro” .

Un cambio que va a propiciar en la educación, en los profesores y alumnos, una adecuación entre lo que enseñan /aprenden y el mundo de hoy.

En el mismo sentido, el museo habrá de interiorizar las numerosas cuestiones que hemos reseñado hasta ahora, las zonas de conflicto, las novedades que problematizan la realidad en la que vivimos: una redefinición del concepto de visitante-espectador-usuario, una recreación de los “modos de ver” de nuestra sociedad, una redefinición del modelo de artista y de su papel en la sociedad, una nueva función del arte y de la cultura en el

entramado de la contemporaneidad, una redefinición de los límites del arte y de su separación de la baja cultura o cultura mediática, y la influencia de la electrónica y la tecnología digital aplicadas al arte.

La economía ha cambiado, la sociedad también lo ha hecho, la cultura material no deja de renovarse, el mundo en el que vivimos no cesa de transformarse y se ve construido día a día con todo ello. No se puede cambiar una pieza del “puzzle” sin cambiar cada una de las piezas que lo constituyen. La escuela también cambiará para responder a la nueva realidad, adecuarse a ella e incluso construirla.



Creamos tecnología y la tecnología nos crea. Tal y como hasta aquí venimos considerando, la tecnología está haciendo cambiar todos los ámbitos de la vida, del laboral al doméstico, pasando por lo sexual, la identidad o la educación. Los ámbitos domésticos se están transformando radicalmente en las últimas décadas. A pesar de que suelen ser considerados como espacios privados, las tecnologías electrónicas y audiovisuales generan representaciones de la vida pública específicamente elaboradas para los hogares.

Ese conjunto de cambios está en consonancia con todos aquellos que delimitan el campo social y económico, y que han motivado multitud de nuevas denominaciones para caracterizar ese algo nuevo que percibimos en nuestra manera de vivir y de concebir la existencia:

“Sociedad postindustrial” (Bell y Touraine), “sociedad del consumo” (Jones y Baudrillard), “aldea global” (Maculan), “sociedad del espectáculo” (Debord), “era tecnotrónica” (Brzezinski), “sociedad informatizada” (Nora-Minc), “sociedad interconectada” (Martín), “Estado telemático” (Gubern), “sociedad digital” (Mercier-Plassard-Scardigli)...

Numerosos países se preparan para afrontar el desafío económico y social planteado por esta nueva forma social, potencialmente planetaria. Se hacen grandes inversiones en infraestructuras telemáticas y en nuevas tecnologías. Sin embargo no se sabe muy bien a dónde se va. Es un campo bastante novedoso que acoge sueños y delirios. Los sueños de los activistas que esperan que Internet provoque más vida social, civil y democrática; pero también los delirios de, por ejemplo, los empresarios que disfrutaron de beneficios espectaculares y que ya ahora se dan cuenta de que ese Eldorado electrónico era, en parte, una ilusión.

Pero es explicable sucumbir ante estos sueños y delirios; la velocidad de los cambios apenas nos permite adaptarnos. No hace tanto tiempo, los seres humanos disponían de toda una vida para acostumbrarse a una nueva tecnología y una vez aprendida estaban seguros que por generaciones no cambiaría. De ahí que el sistema educativo clásico de alumno-profesor fuese operativo. Pero en este momento, la velocidad de los cambios motiva una necesaria y continua renovación del aprendizaje, de forma que toda persona habrá necesariamente de reciclarse varias veces en la vida.

En una parte importante toda la rauda renovación en la que vivimos es producto del desarrollo de las tecnologías digitales, su proliferación, su difusión, el número de personas conectadas, la sofisticación de los programas, la rapidez con las que se realizan algunas tareas antes lentas y farragosas, las posibilidades de modelización, etc. Pero para poder seguir el ritmo de las transformaciones no sólo hay que tener flexibilidad de adaptación y formas de aprender a lo largo de toda la vida, sino también garantizar que las personas pueden formarse en y con las tecnologías que están haciendo cambiar nuestra existencia.



Bibliografía

ALONSO, L.: “Museología y museografía”, Barcelona, Ed. del Serbal, 1999.

WEIL, S.: "El museo y el público", Madrid, Revista de Museología nº 16, febrero 1999.

ARENAS, A.: "El museo y sus palabras: los deberes corregidos", Madrid, Revista de Museología nº 18, nov. 1999.

ECHEVERRÍA, J.: "El arte en medio telemático" en Tecnología y Disidencia Cultural, Guipuzcoa, Arteleku, Diputación Foral de Guipúzcoa, 1998.

VV. AA.: "Enseñanza del arte hoy en día" en Zehar, Arteleku, Diputación Foral de Guipúzcoa, 2000, nº 42.

OLVEIRA, M.: "Lost in Sound" (catálogo), Santiago de Compostela, CGAC, 2000.

GUERRA, C.: "Lo que la escuela puede aprender de la música de consumo" en Ensenyament y Cultura Visual, Reus, Institut Municipal d'Acció Cultural, 1999.

HALL, E.T.: "The Silent Language", New York, Doubleday, 1959. Traducción española: El lenguaje silencioso, Madrid, Alianza, 1989.

HARAWAY, D.: "Manifiesto para Cyborgs: ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX" en Ciencia, Cyborgs y Mujeres. La reinención de la naturaleza, Madrid, Cátedra, 1991.

MARTÍNEZ-COLLADO, A.: "Tecnología y construcción de la subjetividad. La feminización de la representación cyborg", Barcelona, Acción Paralela nº 5, enero 2000.

McLUHAN, M.: "La galaxia Gutemberg", Barcelona, Círculo de Lectores, 1998.

DE KERCKHOVE, D.: "La piel de la cultura", Gedisa, Barcelona, 1989.

AGUIRRE, I.: "La educación artística en la formación inicial del profesorado de infantil y primaria" en Ensenyament y Cultura Visual, Reus, Institut Municipal d'Acció Cultural, 1999.