



El arte en la Web. Imágenes digitales y educación artística

Olga Dury

Varios autores se han referido a cómo la Web ha modificado el mundo de las comunicaciones y las relaciones interpersonales, y en especial todo lo relacionado con las diferentes manifestaciones culturales y de contracultura.

El hecho de que no existan fronteras materiales permite que todo aquel que mediante una computadora acceda al ciberespacio se encuentre, al menos en teoría, en igualdad de condiciones para asistir, presenciar, relacionarse, comunicarse y proponer ante sus pares de la comunidad de la Red, y así es posible utilizar el medio como vehículo masivo de divulgación y de comunicación bidireccional en tiempo real.

Podemos comprobar que las comunidades que habitan la Red generan productos culturales: científicos, tecnológicos o artísticos, y dentro del amplio universo de la cultura cibernética estos productos resultan objetos de particular interés, ya que es imposible obviar el hecho de que existen manifestaciones artísticas dentro del colectivo de la Red. Estos objetos virtuales pueden asimilarse a criterios de uso ya delimitados por el teórico latinoamericano Juan Acha: "...advertimos la aparición, en este siglo, de nuevas artes que en lugar de producir objetos se limitan a estructurar artísticamente informaciones, entretenimientos comerciales y productos práctico-utilitarios, propios de la tecnología".

Acha continúa describiendo las implicaciones de la naturaleza de las relaciones entre el arte y los procesos socioculturales que lo generan, presentándolas como parte de un todo de mayor complejidad donde el producto artístico es una de las manifestaciones básicas de la cultura: el arte es un proceso o fenómeno sociocultural que, como tal, consta de tres actividades básicas en mutua dependencia: producción, distribución, consumo. Por supuesto que el proceso del arte no existe solo, tampoco cada una de sus actividades. El arte es parte de la cultura y por tanto está en íntima correlación con la tecnología y la ciencia, en tanto que cada una de las tres actividades descansa sobre un triángulo de dependencia, en el que interactúan el individuo, la sociedad y la cultura.

Estas afirmaciones acerca del arte como producto cultural son reforzadas por la reflexión que acerca del uso de la computadora y la producción artística actual realiza Joan Rodríguez Morales: "*La utilización del ordenador en la creación artística supone la utilización de una herramienta que en principio no parecía destinada a este fin. Han sido los sucesivos avances en el campo informático los que han permitido esta nueva utilización... Siendo pertinente interrogarse acerca de cuáles son esos elementos que identifican y caracterizan el net art o arte cibernético de la actualidad*".

Vamos, en primer lugar, a intentar una definición que, por simple, no deja de ser esencial al momento de definir arte cibernético o net art. José Luis Brea hace la aclaración: "*Me refiero al net.art, al arte realizado en y para la red*", y agrega luego importantes reflexiones sobre el arte cibernético. Brea considera que la primera cuestión que surge a propósito del net.art es, entonces, la de su efectiva condición de "arte", condición que no se le concede a priori y de antemano. Sin embargo, muchos artistas consideran que el medio es inadecuado para la producción de nuevas formas genuinas de arte y que este medio resultaría sólo un mero soporte adecuado para la reproducción, la difusión y para la información. Si tenemos en cuenta la cercanía que esta producción artística tiene con el diseño gráfico digital, y el hecho de que la gran mayoría de los net-artistas procedan de ese campo, acontece que esta primera duda tiene su fundamento. Si a ello añadimos la dificultad de su inscripción en los dispositivos sociales, públicos, que articulan la fijación de su "valor" -el mercado, la institución museística y la crítica- la puesta en duda del valor "artístico" de las prácticas comunicativas en la red parece encontrar sólido fundamento. Estas obras de net art resultan ser algo que no puede venderse ni almacenarse y ni siquiera visitarse o contemplarse de la forma en que todo aquello que hasta ahora llamábamos arte es vendible, museable y contemplable, tanto más cuanto que el valor estético de dichas páginas parece estar relacionado, para muchos, con la calidad de sus hallazgos técnicos o formales.

El hecho de que su realización no esté sujeta al dominio de técnicas tradicionales, propias de cada disciplina artística o a un virtuosismo particular de quien realiza la obra, impide a algunos sectores del circuito del arte su aceptación como producto artístico. ¿Por qué no pensar, sin embargo, que en este ámbito radique su verdadera fuerza expresiva, ya que a esta nueva forma de expresión le corresponde aproximarse a la sensibilidad del hombre actual en su ambiente cotidiano y circulando fuera de los espacios convencionales destinados al arte?

Desde este lugar es posible que el net art explore aquellos intereses actuales en torno a valores de expresión artística, a nuevas prácticas y usos estéticos, que son los de mayor impacto en la actualidad. Así, algunos teóricos responden a quienes rechazan la posibilidad de realización de alguna forma de arte

en la Red reivindicando el espacio autónomo que estas expresiones de net art habitan.

Desde la Educación Artística, el docente puede considerar al instrumento electrónico como una posibilidad más de la creación visual, considerando a la imagen digital como signo móvil y mutable inscripto en un nuevo lenguaje cuyo soporte es la Red. También como la forma de familiarizar a los alumnos con las nuevas maneras de abordar la producción de imágenes, incursionando por programas específicos de diseño y también por otros de navegación para consulta y apropiación de acontecimientos que ocurren lejos de su posibilidad de contemplación y participación como espectadores en vivo, tales como instalaciones, performances, visitas virtuales a museos del mundo, etcétera.

En cuanto al net art, deberá tenerse en cuenta la inmaterialidad de las obras en ese espacio virtual que habitan, obras que serán abordadas para su comprensión y apreciación considerando que cada vez que se accede a una obra hecha para internet y existente en el espacio virtual de la Red se accede al original, que ya no es uno sino que existen tantos como sujetos espectadores existan.

Bibliografía consultada:

Read, Herbert (1975), **Imagen e idea**, México, Fondo de Cultura Económica.

Acha, Juan (1999), **Las actividades básicas de las artes plásticas**, México, Coyoacán.

Aumont, Jacques (1992), **La imagen**, España, Paidós.

Documentos Curriculares vigentes en educación primaria y media. Secretaría de Educación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires.

Enlaces recomendados:

- <http://eduteka.org>
- <http://aleph-arts.org>
- <http://www.arte-net.org>