

**REALIDAD Y FICCIÓN. INTERSECCIONES ENTRE OBRA DE ARTE,  
TECNOLOGÍA Y OBJETOS DE USO COTIDIANO**

Carlos A. J. Molinari

Universidad Nacional de Luján

Recibido: 15 de Febrero de 2013

Aceptado: 15 de Marzo de 2013

**Resumen**

*El artículo se propone explorar las interacciones entre la realidad y la ficción, a partir del encuentro entre las obras de arte, la tecnología y los objetos de uso cotidiano. En las intersecciones que permiten reconfigurar la obra de arte a partir de la tecnología -en un camino iniciado por los dadaístas y los surrealistas-, donde la obra de arte se resignifica para construir una nueva, pero tamizado por el papel de las redes digitales. Unas tecnologías que posibilitan cruzar límites entre la realidad y la ficción y modifica las percepciones sobre el arte.*

**Palabras clave:** obra de arte, tecnología, resignificación, efímero, interactividad

**Abstract**

*The paper aims to explore the interactions between reality and fiction, from the encounter between art, technology and everyday objects. At intersections that allow reconfiguring the artwork from a technology -path initiated by the Dadaists and Surrealists-, where the artwork is renewed to build a new, but sifting through the role of digital networks. Some technologies that enable cross boundaries between reality and fiction and modifies perceptions about art.*

**Keywords:** artwork, technology, redefinition, ephemeral, interactivity

*“Si un hombre tuviera vidrios verdes en lugar de ojos, estaría obligado a concluir que todos los objetos que ve son verdes y nunca podría decidir si sus ojos le muestran los objetos en su luz verdadera o si le prestan al objeto una esencia que pertenece a los ojos mismos”... “Y así ocurre con nuestra percepción. Nos es imposible decidir de una vez y por todas si aquello que llamamos verdad es en serio verdad o simplemente algo que parece ser verdad”.*

Heinrich Kleist en una carta de amor a su novia, 1801<sup>1</sup>.

Disfrutar de una película, apreciar una pintura o escuchar música, lleva implícito establecer una diferencia entre el mundo real, ese mundo que se piensa como verdadero y el otro mundo, el de la obra de arte, un mundo de apariencias, de irrealidades, de ilusiones creadas por el artista, en definitiva, un espacio de ficción.

Aunque durante el proceso de recepción de una película o una pintura, cabría preguntarse si existe esa diferencia entre la ilusión que muestra la obra de arte y el mundo que se piensa como real, así como también el receptor se pregunta acerca de lo que quiso mostrar el autor de la obra y, si lo que se percibe al contemplar o escuchar, es el sentido que le dio el artista. Aunque hay que considerar lo que sostiene Gombrich<sup>2</sup>, en cuanto a que quizás nunca se podrá saber lo que significó una obra de arte para su creador, pues aún si se le hubiera podido preguntar es factible que no lo supiera. Para este autor, la obra de arte significa lo que significa para quien la observa.

Cuando se reflexiona sobre la acción de Andy Warhol, de amplificar una lata de sopa *Campbell*, puro objeto de consumo cotidiano, también se pone en duda la misma idea de obra de arte, ya que la lata es realidad en el sentido físico y ficción en el sentido de que es presentada como obra de arte.

Estas son algunas de las cuestiones que se explorarán en este trabajo, no con la finalidad de encontrar respuestas taxativas, sino con el objetivo de generar reflexiones sobre este espacio de encuentro entre realidad y ficción. Porque si la obra de arte es una construcción histórica, representativa de relaciones sociales y culturales, de los sistemas de signos vigentes, de relaciones de dominación económica y política, debemos preguntarnos acerca de cómo influyen en el concepto tradicional de obra de arte, la irrupción de las nuevas tecnologías, vistas no solo desde la perspectiva de la técnica, sino, también, a partir del fenómeno de la posibilidad de participación masiva que generan y la factibilidad de reproducir y/o modificar una obra de arte hasta el infinito.

¿Qué sucede cuando alguien toma la obra original de un autor y la manipula con la utilización de tecnología? ¿Es la misma obra? ¿La tecnología de reproducción cambia la obra de arte? ¿El fenómeno de la tecnología crea la ilusión de una obra de arte? Si la obra de arte puede crear una ilusión de la realidad, al manipular esa obra con la tecnología, ¿no se estaría creando una ilusión de la ilusión?

En definitiva, si la obra de arte existe en la medida en que es interpretada, la tecnología, proporciona una herramienta de interpretaciones múltiples para construir

---

<sup>1</sup> Citado por María Gainza en “Naturaleza Muerta”, Diario Página 12, Suplemento Radar, Buenos Aires, Argentina, 22 de febrero de 2004.

<sup>2</sup> Gombrich Ernst H. (2004), “Breve historia de la cultura”, Ediciones Península, Barcelona., España. p. 133.

una percepción propia de la obra, pues como sostiene Edgar Morín<sup>3</sup>, todo conocimiento es una traducción y una reconstrucción y, en este sentido, nos proponemos ser co-constructivistas, en la medida que, parafraseando a Morín, se construye la percepción de la obra de arte, pero con una considerable ayuda de su parte.

### **La obra de arte. Realidad, ficción, interpretación, percepción.**

Como plantea Gadamer<sup>4</sup>, la justificación del arte es un tema muy antiguo, pero es la iglesia cristiana, fundamentalmente a partir de los siglos VII y VIII, quien le da un nuevo sentido al lenguaje de los artistas plásticos y, más tarde, a la poesía y a la narrativa, pues el contenido del mensaje cristiano era el lugar donde podía legitimarse el lenguaje artístico que se había heredado de la antigüedad clásica. Pero esto va a cambiar en la medida en que, con el fin de la Antigüedad, el arte tiene que aparecer como necesitado de justificación. La obra de arte había dejado de ser lo divino, pues en la cultura griega, lo divino y Dios se representaban en la forma de la expresión artística. Pero el cristianismo ya no puede expresar adecuadamente su verdad en el lenguaje de las formas artísticas. Entonces, sugiere Gadamer, la justificación la llevan a cabo, a lo largo de los siglos, la Iglesia Cristiana y la fusión humanista con la tradición antigua en lo que se llama el arte cristiano de Occidente.

Este autor, a su vez, expone la escisión entre el arte como religión de la cultura y el arte como provocación del artista moderno. Y tomando como base la historia de la pintura, describe como en la segunda mitad del siglo XIX, surge la provocación moderna, cuando se quiebra uno de los presupuestos fundamentales con que las artes plásticas se comprendían a sí mismas: *la validez de la perspectiva central*<sup>5</sup> en la observación de la obra de arte. Si bien la perspectiva central aparece como una forma histórica y pasajera, su ruptura y la aparición de la creación contemporánea, como el cubismo, destruye la idea de que un cuadro es una visión de algo, como por ejemplo, de la naturaleza.

Para contemplar un cuadro, ya no hay que limitarse a observar pasivamente, sino que habrá que sintetizar las facetas cuyos trazos aparecen en el lienzo. Igual que sucede en el caso de la música moderna, al hacerse claro el contraste entre las nuevas y las viejas formas del arte.

Y plantea Gadamer que el arte, hoy, representa una tarea para el pensamiento. Pero esta tarea implica abarcar tanto el arte del pasado como el moderno, pues éste último extrae sus fuerzas del primero. No solo el artista, sino también el receptor están inmersos en la simultaneidad de pasado y presente.

Así, el artista moderno busca una nueva forma de comunicación de todo con todos y las obras artísticas, se difunden en el entorno y entran en el mundo práctico y en su decoración.

---

<sup>3</sup> Morín Edgar (1995), "Epistemología de la complejidad", En: Autores Varios. "Nuevos paradigmas, Cultura y Subjetividad", 1ª Edición, Ediciones Paidós, Barcelona, España.

<sup>4</sup> Gadamer Hans-Georg (2003), "La actualidad de lo bello", 1ra. Reimpresión en Argentina, Ediciones Paidós, Buenos Aires, Argentina. p. 29.

<sup>5</sup> Gadamer Hans-George, ob. cit. p. 37.

Estas tendencias que se encuentran en las artes plásticas, repercuten en los aparatos que se operan en el hogar y en la vida pública. Se puede decir que un pisapapeles con una imagen de una obra pictórica clásica, una corbata que reproduce imágenes que forman parte de una obra artística, o los diseños de los productos de alta tecnología, representan solo una muestra de estas tendencias.

La apropiación de objetos de uso cotidiano y su transformación en una obra de arte –Duchamp, Andy Warhol, Jasper Johns–, explica esta búsqueda de una forma de comunicación de todo con todos.

La otra cuestión que se plantea Gadamer, se relaciona con la pregunta acerca de qué es el arte. Tomando como punto de partida el “punto de vista del genio” desarrollado por Kant, para buscar el plus por el cual la obra de arte llega a ser lo que es, sostiene que el artista crea algo que parece hecho según reglas, pero sin adaptarse en forma consciente a ellas. En realidad, crea algo nuevo según reglas no concebidas todavía. Y expone a continuación: *“Eso es el arte: crear algo ejemplar sin producirlo meramente por reglas. Y en ello, desde luego, no hay que separar nunca realmente la determinación del arte como creación del genio y la cogenialidad del receptor. En ambos se da un juego libre”*<sup>6</sup>.

El problema pasa entonces, por entender el arte contemporáneo con una estética distinta de la clásica. Ahí surge la necesidad de comprender a un Duchamp, que presenta un objeto de uso, aislado, y provoca con él, *“una especie de shock estético”*<sup>7</sup>.

A partir del análisis del juego y la participación del observador en él, Gadamer desarrolla su idea acerca del impulso del arte moderno de anular la distancia entre audiencia, consumidores o público y la obra de arte. Y si bien este fenómeno no es nuevo, sino que se puede observar durante todo el transcurso del siglo XX, es el arte experimental moderno quien trata de acortar distancias y transformar al observador en co-jugador.

Esto no quiere decir que la obra de arte no existe, pues la identidad hermenéutica funda la unidad de la obra, y esa identidad constituye su sentido. Y como sostiene este autor: *“Es probable que no llegue a ser una obra duradera, en el sentido clásico de perdurabilidad; pero, en el sentido de la identidad hermenéutica, es ciertamente una “obra”*<sup>8</sup>.

¿En qué sentido se habla de identidad hermenéutica? Porque quiere decir que hay algo que comprender, que entender; que la obra de arte pretende ser comprendida o entendida en lo que dice y cómo lo dice. Entonces, la obra de arte plantea un desafío que espera ser correspondido. Exige una respuesta que solo puede dar quien aceptó el desafío. Una respuesta que es propia, que la produce activamente. Aquí surge con claridad el concepto de co-jugador.

---

<sup>6</sup> Gadamer Hans-Georg, ob. cit. p. 63-64.

<sup>7</sup> En el original, Gadamer utiliza la palabra shock en letra itálica. Aquí se ha subrayado para resaltarla manteniendo el espíritu del autor.

<sup>8</sup> Gadamer Hans-Georg, ob. cit. p. 72.

Esta idea podría responder a la pregunta que se hacía John Cage: “¿Puede afirmarse que el sonido de un piano en una escuela de música sea más musical que el de un camión que pasa por la calle?”<sup>9</sup>.

Y la respuesta sería que si hay intencionalidad por parte del autor, hay identidad hermenéutica, y eso le da el estatuto de obra de arte.

A su vez, Gadamer, señala el camino para comprender el proceso de la interpretación de la obra de arte, en cuanto a que ésta representa un desafío, que produce una respuesta que es propia de quien lo aceptó.

O como lo plantea Wolfgang Iser al referirse a los textos: “¿No será finalmente la interpretación más que una experiencia cultivada de lectura, y, por ello una de las posibles actualizaciones del texto?”<sup>10</sup>. Entonces, concluye, la significación del texto literario se genera en el proceso de lectura, en una interacción entre texto y lector.

Si el texto literario tuviese una significación dada previamente por el autor, sería el fruto de un significado que hubiera existido previamente. Pero esto no es así, ya que se actualiza el texto con su lectura, si bien tiene que generar la posibilidad de ser comprendido en diferentes épocas, en sentidos distintos.

Umberto Eco<sup>11</sup>, se refiere a la actitud frente a lo infinito del texto, al describir cómo los cabalistas saben que las letras de la Torah, pueden combinarse en forma infinita para producir permanentemente nuevas versiones del libro y, por lo tanto, infinidad de interpretaciones.

Este fenómeno de la interpretación se da en todas las manifestaciones de una obra de arte, como se puede analizar en el caso de una canción perteneciente al universo de la música pop: ‘Drivers seat’ de la banda *Sniff n’ the tears*<sup>12</sup>. Se trata de un tema que fue éxito de ventas hacia fines de 1978 en Europa y ocupó el puesto 20 en ventas, en los EE.UU.

Cuando se le pide una opinión sobre la canción a quien hacía los coros en la grabación, sostiene que cuando se escuchaba el tema, uno quería estar manejando un auto, cantando en la ruta -la traducción del título sería “Asiento del conductor” o “Asiento del chofer”-; una traducción de los dos primeros párrafos del tema es: *Sintiéndose bien, manejando un poco un sábado a la noche*.

En el documental sobre este tema, se le pide una opinión al titular de la compañía grabadora, quien sostiene que el éxito de ventas en los EE.UU., fue porque el disco llama al deseo de sentarse en un automotor y viajar por las autopistas, sentarse en un auto veloz y manejar rápido.

---

<sup>9</sup> Ragué Arias María José (1973), “Los movimientos pop”, 1ª Edición, Salvat Editores S.A.: Barcelona, España. p. 58.

<sup>10</sup> Iser Wolfgang (1989), “La estructura apelativa de los textos”. En: Warning Rainer (ed.) “Estética de la Recepción”, Editorial Visor, España. p. 134.

<sup>11</sup> Eco Umberto. “La amante de Barthes”. Revista Zona Erógena. Buenos Aires, N° 25, primavera 1995. pp. 40-42.

<sup>12</sup> Documental de la serie “*Simples y Afortunados*”. Tema: “Drivers seat”; Banda: Sniff n’ the tears, año 2002.

¿Pero qué es lo que dice Paul Roberts, cantante de la banda y autor del tema? En realidad –sostiene–, la canción no tiene que ver con autos, se refiere a que tomar el lugar del que maneja es tomar el control de tu vida, de tu destino. Eso es estar en el asiento del conductor.

Podemos agregar, que el tema fue utilizado en distintos países de Europa para publicidades de autos. Emerge entonces, en los dichos y en la expresión visual, el juego de la interpretación entre autor y receptor.

Pero el proceso de interpretación, no puede darse al margen de las condiciones históricas y sociales en que se inscriben el autor, la obra y el receptor, como queda expresado en el papel de mediador ejercido por la publicidad en el caso expuesto.

Tal como sostiene Bourdieu<sup>13</sup>, interpretar una obra de arte depende de la capacidad del espectador de decodificarla, reducirla a un estado inteligible, lo que implica, a su vez, el dominio de un código que lo haga posible. Y agrega: “*La obra de arte considerada como un bien simbólico (y no como un bien económico, lo que también puede ser) solo existe como tal para quien posee los medios de apropiársela, es decir, de descifrarla*”<sup>14</sup>.

Y el código artístico necesario para interpretar la obra de arte, es un sistema de los principios de la división en clases de la sociedad. No hay, entonces, interpretaciones absolutas de las obras de arte por parte de los individuos, sino que ellas corresponden a un momento histórico y a una determinada división de clases. Si bien a juicio del autor de este trabajo, la circulación de información en la sociedad moderna, a partir del desarrollo de los medios de comunicación –por lo menos para quienes tienen la posibilidad económica de acceso–, podría romper con el limitante de pertenecer a una determinada clase social, seguiría existiendo el condicionante que plantea Bourdieu, en cuanto al código artístico como institución social.

Y la interpretación, conduce nuevamente al análisis de la realidad y la ficción en las obras de arte. Iser sostiene<sup>15</sup> –nuevamente refiriéndose a un texto–, que éste se presenta de acuerdo con un sistema referencial elegido para su comprensión y, que el texto literario, es una formación ficticia, puesto que no se agota en la presentación de un mundo dado empíricamente, sino que busca presentar lo que no está dado. El autor propone comprender la relación entre realidad y ficción, al plantearlas como una relación de comunicación. Ficción no es, entonces, lo contrario de la realidad sino, que comunica algo acerca de la realidad, y agrega: “[...] *la ficción liga la realidad a un sujeto, que se pone en relación con la realidad precisamente por mediación de la ficción*”<sup>16</sup>.

En el capítulo LIX de *El Quijote de la Mancha*<sup>17</sup>, Cervantes utiliza una situación ficticia con ribetes cómicos, cuando dos personajes que comparten la misma posada con

<sup>13</sup> Bourdieu Pierre (2003), “Elementos de una teoría sociológica de la percepción artística”, En: Bourdieu Pierre, “Campo de poder, campo intelectual”, Quadrata Editorial, Buenos Aires, Argentina.

<sup>14</sup> Bourdieu Pierre. ob. cit. p. 52.

<sup>15</sup> Iser Wolfgang. ob. cit.

<sup>16</sup> Iser Wolfgang. ob. cit. p. 166.

<sup>17</sup> Cervantes Saavedra Miguel de, “Don Quijote de la Mancha”. Nueva Edición anotada. Presentación y prologo de Francisco Rico. Galaxia Gutenberg, Círculo de Lectores, Barcelona, España, 1998.

Don Quijote y su escudero, se encuentran leyendo la segunda parte de la historia del Quijote.

Esta situación, es utilizada por Cervantes para desacreditar la segunda parte del Quijote, que había aparecido publicada en Tarragona a mediados de 1614, por un tal Alonso Fernández de Avellaneda. Se genera así un momento hilarante en el libro, porque el autor introduce una ficción en la ficción: que el personaje juzgue la realidad de un libro del cual forma parte.

Se establece que ficción es comunicar algo acerca de la realidad; Cervantes pone al lector en contacto con la realidad –la existencia de una segunda parte de su libro que él no había escrito–, al utilizar como mediadora a la ficción.

La obra del pintor flamenco, residente en Copenhague, Cornelius Gijssbrechts (1630-1675), puede ser vista en el sentido de esta relación realidad-ficción. Está inscripta en un estilo que se ha llamado *trompe-L'oeil*, que consiste en asombrar al espectador a partir de crear la ilusión de una realidad tridimensional.

Ejemplos de su obra son el *Cuadro visto desde atrás*, donde el espectador – aunque el cuadro sea observado en un libro o en la pantalla de la computadora–, siente la tentación de dar vuelta la obra, o el *Cuadro en el caballete*; pero todos los componentes de sus cuadros, al decir de José Emilio Burucúa, “[...] se pretende que sean vistos como ilusiones de objetos reales y no de representaciones [...]”<sup>18</sup>.

Llevando las ideas de Iser al universo de la pintura, estas ilusiones pintadas conducen al espectador al terreno de la realidad, utilizando la ficción como su intermediaria.

### **Impacto de las innovaciones tecnológicas en la obra de arte**

Estudiar el impacto de la innovación tecnológica en la obra de arte, implica establecer que se entiende por tecnología, a los efectos de este trabajo.

Debido a que escapa a las posibilidades y objetivos de este artículo un debate sobre la idea de tecnología y sus diferencias con la técnica, se expondrá el concepto sobre la misma desarrollado previamente por el autor<sup>19</sup>.

Se entiende por tecnología, *un sistema en el cual se integran los instrumentos – máquinas y herramientas- y los procesos –las técnicas productivas que incorporan uniformidad mecánica y orden repetitivo- y que posibilita la transformación de los insumos en un resultado final [...]*.

Se establece así una diferencia entre la tecnología, como emergente del capitalismo, con la técnica, heredera del concepto de *techné*, interpretada como el hacer bien y el instrumento utilizado para ese fin.

---

<sup>18</sup> Burucúa José Emilio (2006), “Historia y Ambivalencia. Ensayos sobre arte”, Editorial Biblos, Buenos Aires, Argentina. p. 128.

<sup>19</sup> Molinari Carlos Alberto J (2011), “El arte en la era de la máquina. Conexiones entre tecnología y obras de arte pictórico. 1900-1950”, Editorial Teseo, Buenos Aires, Argentina. p. 37.

Tanto la técnica como la tecnología, han impactado en las obras de arte, en el curso de toda la historia del hombre. Las pinturas de las cuevas de Altamira, como ejemplo, no hubieran sido posibles sin los pigmentos que, obtenidos a partir de determinadas técnicas, ayudaron al artista a plasmar la obra; o para los impresionistas hubiera sido imposible la pintura en exteriores sin contar con el tubo de pintura que les proveyó la industria.

Pero lo que interesa explorar, es cómo el formidable avance tecnológico que se produjo en el siglo XX –especialmente en la segunda mitad del mismo y en los inicios del XXI–, con el surgimiento de las tecnologías digitales y las redes informáticas, incide en la construcción de la obra de arte y en el mismo concepto del arte.

No es objetivo de este trabajo, realizar un análisis exhaustivo del conjunto de interacciones entre obra de arte y tecnología en el siglo XX, pero sí puntualizar los que se pueden considerar algunos momentos significativos de este proceso. No se trata de los más importantes, pero sí de muestras representativas, indicios, que marcan una creciente tendencia en la influencia de la tecnología, en el contenido y en la forma de la obra de arte.

Isidore Goldstein, alias Isou, era un rumano que había concebido un movimiento artístico, el “letrismo”; una poesía definida como “...sonora a base de consonantes “escupidas” y vocales aulladas”<sup>20</sup>.

En 1951 filma su primera película, titulada “Tratado de baba y de eternidad”, que superpone imágenes de letristas, con documentales robados de la pesca de la sardina y del Partido Comunista francés, junto a una banda de sonido desconectada de lo que se puede ver. Esta técnica fue llamada *détournement*, que consiste en desviar el sentido original de las imágenes y los discursos para que digan otra cosa.

Esta técnica, representa un caso de utilización de la tecnología –el montaje en el cine– para manipular obras anteriores y resulta un antecedente de lo que va a constituir uno de los formatos posibles del arte digital, en cuanto a integración y superposición.

Unos años después, en 1958, el artista norteamericano Bruce Conner, construye su película “A Movie”<sup>21</sup>, que también es un collage de distintas partes, de 12 minutos de duración, y que es el otro gran antecedente de lo que hoy es la manipulación de imágenes utilizando las tecnologías digitales. En la actualidad esta técnica es denominada *found footage*, y no es más que una continuación de lo descrito, pero con herramientas que ponen al alcance masivo la posibilidad de acceder a imágenes y, a partir de su descontextualización, generar un nuevo discurso, tal cual proponían Isou y Corner. Una nueva ficción partiendo de otra ficción o de una mezcla posible de realidad y ficción.

Otro hito importante en este análisis, es el surgimiento del denominado *arte pop* en la década del 60 del siglo XX, tendencia que fuera anticipada por el trabajo de Marcel Duchamp.

---

<sup>20</sup> Schapiro Alejo, “El mundo del espectáculo”, Radar Libros. Suplemento literario del Diario Página 12, Año V N° 288, Buenos Aires, Argentina, 17 de marzo de 2002.

<sup>21</sup> Disponible en: <http://www.tudou.com/programs/view/3-9tCeFX0Eo/>

Andy Warhol, no solo convirtió en obras de arte objetos de uso cotidiano, sino que utilizó la serigrafía para la copia masiva de las obras, como la reproducción de las fotos de Marilyn Monroe o Mao-Tsé-Tung. Es importante observar, cómo aparece el tema de la copia hasta el infinito de la obra de arte, pero también la incorporación como obra de un objeto –la fotografía–, que no pertenece al autor de la obra, sino que éste se apropia de ella y la resignifica.

Otro artista de este período, Robert Rauschenberg, en 1953 adquirió un dibujo de De Kooning, lo borró y lo expuso bajo el título *De Kooning borrado por Rauschenberg*; una metodología de ruptura, aplicada a la idea de trabajar sobre la obra de los autores previos.

Mel Ramos, que también trabaja para la misma época, igualmente resignifica las imágenes previas, especializándose en pintar al óleo cuadros con héroes de las historietas, con chicas de los calendarios –las llamadas *pin-up girls*–, ampliaciones de marcas y productos comerciales famosos. Nuevamente, se expresa la integración al arte de objetos del mundo cotidiano y la paulatina interrelación de distintas técnicas en un nuevo formato. Su obra *Leda y el cisne*, caracterizada por la yuxtaposición de imágenes de distinto origen plástico, es representativa de este camino.

También hay que citar, las consecuencias de un hecho que va a producir profundas modificaciones en la cultura del siglo XX, que es el surgimiento y posterior evolución de la música de rock. Sin pretender realizar un análisis pormenorizado, que requeriría de una investigación específica, se puede decir que populariza el cruce entre distintas vertientes dentro del mundo de la música; nace y se desarrolla a partir de la confluencia, de la intersección, entre distintas corrientes musicales nacidas en los EE.UU., como el *rockabilly*, el *rhythm and blues*, el *blues*, e influencias del *jazz*.

Y esta idea de una corriente musical mestiza, integradora de distintas vertientes, eclosiona a partir de la segunda mitad de la década de 1960 e inicios de la década de 1970, en un tour de configuración de cruces y relecturas, con la tecnología como telón de fondo, que proporcionaba nuevos instrumentos, nuevos formatos de grabación y nuevas técnicas de sonido, todo lo cual impulsaba a su vez, nuevas formas de expresión.

Se pueden citar, en un listado absolutamente incompleto pero representativo, como algunos mojones en esta revolución, a *The Beatles*, que fundamentalmente a partir de sus álbumes ‘Rubber Soul’ (1965) y ‘Revólver’ (1966), inician la incorporación, entre otras mixturas, de música clásica y música hindú, lo que conduce a su obra más rupturista que fue ‘Sgt. Pepper’s Lonely Hearts Club Band’ (1967); a *Santana*, que integra el rock con ritmos latinos; a *Frank Zappa*, que fusiona el *rhythm and blues* con John Cage y Edgar Varese; a *Deep Purple*, que graba *hard-rock* con la Orquesta Sinfónica de Londres (‘Concerto for group and Orchestra’, 1969); a *The Who*, que componen y graban una ópera, ‘Tommy’ (1969); a bandas como *Blood, Sweet and Tears* o *Return to Forever*, que buscaban los puntos de contacto entre jazz y rock; el rock surgido en Alemania, con bandas como *Tangerine Dream* o *Faust*, que utilizan las nuevas tecnologías en instrumentos –sintetizadores- y técnicas de grabación para obtener su particular sonido; el rock sinfónico, que de la mano de *Yes*, *King Crimson*, *Premiata Fornería Marconi*, *Emerson Lake and Palmer* y otros, propone un encuentro de la música sinfónica con el rock; y así se podría continuar en una lista interminable e inclasificable de estas conexiones.

Inclusive en el rock, se produce un cruce entre la música y otras formas de arte a partir de las tapas de los que fueron denominados discos *Long Play*. Éstas, son una clara representación de una nueva estética visual, que nace a partir de la vinculación de este movimiento musical con los cambios profundos en las esferas política, social, cultural, económica y tecnológica, que se habían estado produciendo desde los inicios del siglo XX y que configuran la década de 1960. Los sobres contenedores de los discos, se transformaron en un arte integrado al de la música rock, representativo de una unidad conceptual de la obra de arte.

Es posible mencionar algunos casos paradigmáticos, como el arte de tapa del disco de *Yes*, ‘Tales from topographic oceans’, que transporta a un universo fantasmagórico de forma y color, donde el observador percibe su soledad frente al espacio físico, imagen continuada en muchos de sus discos.

O el universo de color y estética del collage, característico de la etapa denominada de la psicodelia, de exploración del mundo onírico de los artistas, expresado en tapas de bandas como las de *The Thirteenth Floor Elevators* – ‘The Psychedelic sounds of 13th Floor Elevators’, 1967-; *Grateful Dead* – ‘Grateful Dead’, 1967-; *Vanilla Fudge* – ‘Vanilla Fudge’, 1967 o *Cream* – ‘Disraeli Gears’, 1967-.

Del mismo modo que la tapa del disco ‘Wow’, 1968, de *Moby Grape*, influenciada por la pintura surrealista; la de ‘Self Portrait’, 1972 de *Bob Dylan*, que exhibe un expresionismo de nuevo cuño; la tapa de ‘Cheap Thrills’, 1968, de *Big Brother and The Holding Company*, que reproduce la visualidad de la historieta; o los álbumes ‘Pulver Rising’, 1973, de *Judi Pulver* y ‘Moontan’, 1974, de *Golden Earring*, que recuperan *El nacimiento de Venus* de Sandro Botticelli, el primero como copia y el segundo, en una suerte de *pathosformel*<sup>22</sup>, como recreación de la cultura pop.

En el caso del disco ‘Drivers seat’, que se ha citado en este trabajo, la tapa que se utilizó para el simple y luego para el LP, fue la pintura *Fickle Heart*, cuyo autor también era Roberts, el compositor del tema, donde el título del cuadro fue el que finalmente dio título al álbum musical.

Pero quien, quizás, haya conducido esta idea de los cruces de corrientes, estilos y formas de ejecutar la música hasta el extremo, fue sin duda Frank Zappa. En un reportaje que le realizó Jerry Hopkins para la revista *Rolling Stone*, en 1968<sup>23</sup>, propone un original estilo de interpretar la música. Es formar una asociación de músicos de distintos grupos que pudieran trabajar por un contrato puntual. El promotor de la actuación convocaría, de acuerdo con la obra, a los músicos. Éstos recibirían la partitura con una semana de anticipación para un espectáculo de una hora, se juntarían en el escenario y producirían una obra única, un espectáculo único cada vez.

Observamos en estas descripciones, algunos hilos conductores que las atraviesan. Por una parte, la utilización del avance tecnológico para integrar diversas formas de arte –el cine y la fotografía a través de los montajes se pueden considerar el más directo antecedente–; por la otra, el fenómeno de la copia, en el sentido de reproducción de una obra de arte original y, también, la idea de trabajar sobre la obra de otros autores, modificándola.

<sup>22</sup> Sobre el concepto, ver: Burucúa José Emilio. ob. cit. p. 12.

<sup>23</sup> (1971) ‘Conversaciones con el rock I’, Editorial Ayuso - Akal Editor; Madrid, España.

Este proceso, permite observar como las relaciones citadas, unidas a las tecnologías de redes, pueden producir un cambio en la construcción de la obra de arte, su sentido de propiedad, la idea de copia, de su interpretación y el concepto de comunicación entre realidad y ficción.

¿Qué características tiene la tecnología de redes, que permitirían producir cambios en la concepción de la obra de arte?

Primero, el hipertexto, que genera acceso a un texto desde una computadora, rompiendo con el concepto de linealidad y facilitando seguir un orden de lectura no secuencial. No hay un orden fijo que determine la sucesión en que se va a leer ese texto. Es como hacer realidad la idea de los cabalistas que planteaba Eco, en el sentido de construir la obra a partir de infinitas combinaciones. Un hipertexto, permite a un autor escribir un libro con caminos argumentales posibles, ya que el clic de un *mouse* alcanza para saltar de un argumento a otro. De esta manera, una obra literaria se puede transformar en colectiva, ya que cada autor podría incorporar su propio recorrido a la obra original.

A su vez, la informática ha desarrollado una serie de herramientas que admiten una integración de formas de arte como no había existido nunca en la historia. Un autor puede relacionar fotografía, video, pintura, texto, música, todo en un mismo sitio y con el efecto de una obra única. Con limitaciones, se podría decir que esto también se puede conseguir en una instalación; pero lo que produce el cambio radical con lo que venía sucediendo en el arte, es la posibilidad de la difusión masiva de la obra, a partir de la existencia de la red internet. Lo que conduce a pensar en la cuestión del acceso masivo al arte con las nuevas tecnologías y, a su vez, de la difusión masiva de la obra de arte, vinculada a la interactividad del autor con sus receptores.

Si filmar una película o grabar una obra musical, implican grandes inversiones en cuanto a equipamiento, personal y sistema de distribución, las tecnologías digitales han puesto herramientas para estas actividades a un alcance masivo. Si a esto se adiciona la existencia de una red que posibilita interconectar a millones de personas alrededor del planeta, esto no solo cambia el arte desde su faz técnica sino, también, los propios sistemas utilizados por el artista para llegar a su público potencial.

Por supuesto, que ello no implica minimizar el papel que aún juegan los grandes medios de comunicación y las grandes compañías en la distribución de la música, las películas o los libros; pero no hay dudas de que la tecnología digital ha generado un nuevo espacio de interacción del autor con la comunidad.

El otro fenómeno que provoca la intersección de la obra de arte con la tecnología, es lo que se puede denominar la *hibridación* en la obra de arte. Esto, que aparecía insinuado cuando se han desarrollado los distintos antecedentes, toma en los últimos años del siglo XX y los comienzos del nuevo siglo una fuerza inusitada y caminos totalmente inexplorados. Nuevamente, hay que regresar a Gadamer y a su decir sobre el artista, como creador de algo nuevo, según reglas no concebidas todavía.

Como sostiene Gianluigi Colin<sup>24</sup>: “*Después de Duchamp, creo que el arte no necesita legitimación. Para expresar el aura del arte, Duchamp firmó un bidet... no son importantes los instrumentos*”.

Pero, quizás, el caso donde más se manifiesta lo híbrido -ligado a un tema que constituye el próximo fenómeno por analizar, que es la construcción de una obra de arte sobre su antecesora-, es el de los *disc jockeys*, los llamados popularmente *DJ's*, personas que en su origen solo se dedicaban a pasar música y que en la actualidad se dedican a la construcción de nuevas obras.

En sus palabras<sup>25</sup>:

*“¿[...] que es lo que un DJ hace a partir de dos bandejas giradiscos y una mezcladora? Para comprender el arte de un DJ tendríamos que pensar en una nueva lectura del arte musical; y esta no sería solo apreciar la música que un artista realiza sino también el arte de transmitirla. Un DJ, lo que hace fundamentalmente a lo largo de un set, es transmitir, utilizando música que ya ha sido compuesta por otro autor y dándole un toque de personalidad, según como él lo entienda o lo quiera expresar. Y en esto hay muchísimos factores que lo influyen, como el público que se encuentra en la pista, ya que hay una interacción constante, su personalidad musical, sus técnicas de mezcla. Y lo más importante es poder apreciar como un DJ puede ser totalmente diferente a otro, aún pasando los mismos temas, ya que su forma de transmitirlos es otra y para esto hay que aprender a leer este arte de otra manera, sin compararlo con otras formas de expresión ya conocidas. Un DJ va logrando una personalidad musical a través de infinidad de temas de otra gente o propios, y logra un collage que termina de definir su estilo y personalidad, donde se trabaja mucho con el factor sorpresa, lo cual significa que puede tocar en una noche 50 temas y que todos ellos le sean ajenos a la totalidad de la gente que se encuentre en el lugar y, poder volver a hacer lo mismo la noche siguiente, con el mismo público si se lo propone y, nuevamente la gente puede desconocer su repertorio; por eso mismo lo que hay que comprender es que el concepto musical es otro y por tanto la forma de apreciarlo y comprenderlo también es otra”.*

El planteo no es la simple interpretación de un tema ajeno, sino que se trata de un nuevo concepto, la creación de un tema a partir de la mezcla de partes de los compuestos por otros autores, con un componente adicional: la simultaneidad de producción de la obra y su consumo. Ello incorpora otra cuestión: lo efímero. También, se expresa cómo la tecnología, es la que hace posible este modelo de reproducir y de construir música, sin que esto implique adoptar una posición determinista en cuanto a la misma, ya que lo que hace posible este tipo de expresión musical, es su interacción con otras variables culturales.

Otro formato, en este mismo sentido, es el denominado *mashup*, que consiste en tomar generalmente dos temas y articularlos, por ejemplo superponiendo la base musical de uno con las letras de otro. De esta manera, se genera una nueva canción, que no es ninguna de las dos previas. En este estilo, el álbum que alcanzó más popularidad en la red internet fue ‘The Grey Album’, creado por el DJ Danger Mouse, sobre la base del ‘White Album’ de The Beatles y el ‘Black Album’ de Jay Z’s. En este caso, no se

<sup>24</sup> Gaffoglio Loreley, “No, no, no...365 (o más) no”. Reportaje a Gianluigi Colin, Diario La Nación, Sección 4, Buenos Aires, Argentina, 15 de diciembre de 2002. p. 12.

<sup>25</sup> Entrevista a Federico Molinari, DJ residente en Mannheim, Alemania, 2011.

trata de algo efímero, sino que la intencionalidad es generar un nuevo disco, desde las posibilidades que entrega una nueva tecnología.

Surge como consecuencia, un fenómeno que ya se había planteado, que es el de la *copia* de la obra de arte; copia no en el sentido de reproducción masiva, sino en el de recrear una nueva obra a partir de un original anterior, como sucede en el caso de los DJ's o la composición digital en Internet, a partir de tomar una pintura o una fotografía y retocarla –acto ya anticipado por Duchamp por otra parte-, o cualquiera de las posibilidades que se presentan a partir de la utilización de la tecnología digital.

Hay que señalar, que la copia no es un fenómeno nuevo en la dimensión del arte. Rembrandt, copiaba a sus maestros, como Rubens o Pieter Lastman; inclusive, era un gran conocedor de toda la obra de los grandes maestros y gastaba fortunas en adquirir sus cuadros<sup>26</sup>. Lo que hacía el maestro era tratar de imitar las escenas que lo conmovían; no era un plagio, sino un tributo.

Es en este sentido, que se debe pensar el papel de la copia en la obra de arte contemporánea, atravesada por la tecnología digital. Cuando un artista toma una copia del original y la modifica utilizando tecnología, está, de alguna manera, actualizando esa obra a la luz de una interpretación que realiza de ella, que es solo una de las posibles interpretaciones de la obra. Como sostiene Bourdieu<sup>27</sup>, “[...] *toda obra es hecha, de algún modo, dos veces, por el creador y por el espectador, o mejor, por la sociedad a la que pertenece el espectador*”. La tecnología posibilita que la obra sea realizada no solo en la cabeza del espectador, sino que la puede reconstruir en un formato distinto del original.

El fotógrafo mexicano Pedro Meyer<sup>28</sup>, sostiene que un original es importante para el mercado de arte por el precio que alcanza por éstas características –y por tener incorporado, en muchos casos, el valor que otorga el tiempo–, pero no es importante cuando se entiende la naturaleza subjetiva de la información derivada de la obra o cuando el propósito sea educar o entretener.

De regreso a Gadamer, se descubre en esta situación el juego libre del artista y el receptor, y cómo se anula la distancia entre ambos, inclusive a partir del disfrute de la copia<sup>29</sup>.

Si la ficción es una relación de comunicación con la realidad y comunica algo de ésta, la pregunta es cómo se relacionan en el proceso de creación, el uso de tecnologías, la realidad y la ficción. Si el autor de la obra original –no importa si se trata de una pintura clásica o de una representación de un objeto de uso cotidiano– expuso la realidad creando una representación ficcional de ella, ¿qué es tomar esa ficción y crear otra? Pues para el receptor, que se transforma en autor de una nueva obra, su realidad es lo que, para el anterior, es ficción.

<sup>26</sup> Ver: “The Real Rembrandt”. Género: documental. Director: Kees van Langeraad. 1991.

<sup>27</sup> Bourdieu Pierre. ob. cit. p. 56.

<sup>28</sup> Meyer Pedro. “¿Importa el original?”. Editorial 38, enero 2002. Disponible en: <http://www.pedromeyer.com/editoriales/editorialesesp.html> Fecha consulta: septiembre 2012.

<sup>29</sup> ¿O acaso no disfrutamos de una copia en el cine o en la fotografía?

Se introduce entonces en el debate el tema de la propiedad intelectual, que no es un tema menor en el presente momento histórico. Si bien un análisis de estas características también excede los límites de este trabajo, se parte del supuesto de que la apropiación de una obra de arte para construir con ella una nueva, no implica violar los derechos legales del autor de la obra original, sino crear en el sentido de generar una nueva ficción.

No obstante, para las compañías discográficas y editoriales, esto es un plagio violatorio de las leyes, al cual se debe perseguir igual que cualquier acto delictivo. Si se considera el caso del mashup y el *The Grey Album* citado, solo basta escucharlo<sup>30</sup> para comprender que desde el punto de vista estético, se trata de una nueva obra.

En definitiva, a partir de las denominadas vanguardias del siglo XX, se trata de un acto que forma parte del mundo del arte. Quizás la diferencia con nuestra contemporaneidad, es que en el caso de Duchamp, Leonardo no estaba presente para realizar ningún reclamo y ninguna compañía posee los derechos de la obra.

El otro tema relevante, al estudiar los efectos de las tecnologías en la obra de arte y la incorporación de objetos de uso cotidiano, es el citado concepto de lo *efímero*.

En realidad, esta idea siempre estuvo asociada a la obra de arte, aun en aquellas que supuestamente están preparadas para soportar el paso del tiempo, como esculturas o edificaciones. En un artículo titulado *El arte vence*, Sylvia Hochfield<sup>31</sup> se refiere a muchas de las obras de artistas modernos que fueron realizadas con materiales efímeros y que, por lo tanto, se van deteriorando a medida que pasa el tiempo. También expone en el artículo, reproduciendo palabras de James Coddington, jefe de conservadores del Museo de Arte Moderno de Nueva York, cómo las obras de Rembrandt se cuartejan, más allá de que esa no haya sido la intención del pintor.

Pero la tecnología plantea un problema adicional, dice Coddington en el artículo citado, cuando sostiene que no se puede montar una instalación en video, porque el equipamiento original ya no está al alcance del museo. ¿Es lo mismo reproducir en tecnología digital, una obra que fue concebida para tecnología analógica?

La innovación tecnológica es tan acelerada, que habría que guardar el equipamiento de cada tecnología para garantizar la subsistencia de la obra. Aun así, no se superaría el problema, pues si un equipo fallara, ya no sería posible su reparación. Queda claro que el cambio tecnológico encierra su contraparte, pues la tecnología digital, hasta donde se la conoce en la actualidad, permite la conservación sin deterioro físico de las obras originales<sup>32</sup>. La cuestión es, si al introducir una obra –por ejemplo una película de cine mudo– en formato digital para su preservación, la obra de arte es la misma o ha cambiado.

---

<sup>30</sup> <http://archive.org/details/DjDangerMouse-TheGreyAlbum>

<sup>31</sup> Hochfield Sylvia, “El arte vence”, Suplemento Radar del diario Página 12, Buenos Aires, 5 de enero de 2003.

<sup>32</sup> Aunque no sabemos cuál será el destino final, pues todo dependerá de la subsistencia de los soportes físicos; de hecho cabría preguntarse que sucederá con los servidores que alojan la información en el futuro. Podemos preservar una pintura a partir de su restauración, o un libro, o una escultura, pero si se borra la información contenida en una computadora, se pierde la obra para siempre.

Tampoco importa si la obra dura un día o miles de años, pues como piensa Gadamer, es la identidad hermenéutica la que le da el sentido, no la duración. En definitiva, cuando Frank Zappa explicaba su idea de una obra musical, que se representara solo una vez de una determinada manera, o cuando un DJ crea una canción por única vez en la pista de baile, están creando una obra en forma independiente de su duración.

## Conclusiones

Cuando se trabaja en el campo de las intersecciones entre la obra de arte, la tecnología y los objetos de uso cotidiano, es necesaria la reelaboración de algunos de los conceptos con los cuales se venía pensando el arte y sus múltiples interacciones con la sociedad que lo contiene.

Hay que señalar en este sentido el carácter efímero de la obra de arte, a partir de lo efímero de la propia tecnología que le dio origen y de las propias condiciones en que se produce la obra con esta tecnología. Pues si bien la idea de transitoriedad en el arte no es un subproducto de la tecnología, la posibilidad de su creación con estos instrumentos incorpora la idea de la finitud. Sea a partir de los cambios tecnológicos, que producen la caducidad del soporte y por lo tanto la posibilidad de reproducción, como también las características del propio acto creativo. En el Medienmuseum, que forma parte del ZKM –Zentrum für Kunst und Medientechnologie-, en la ciudad alemana de Karlsruhe, es posible para el visitante crear una obra de arte con la tecnología disponible, desde una participación totalmente pasiva –como colocar la palma de la mano en un escáner y que éste la reproduzca a partir de formas y color en una pantalla-, hasta la participación activa generada por la utilización de un software de composición musical, que produce una obra única que desaparece cuando el visitante cambia su lugar con otro. De la misma manera, un artista que crea en su computadora a partir de un software determinado, debe contemplar la posibilidad de desaparición de su obra, con la desaparición de su blog o página web, o del propio servidor que aloja la información. A lo que hay que agregar, la propia intencionalidad del artista, igual que la del visitante del museo citado, que solo se interesa en experimentar conociendo de antemano la transitoriedad de su creación.

Por otra parte, la posibilidad de reproducción y de difusión masiva, lo que sumado a la viabilidad de tomar obras de otros artistas y modificarlas con la utilización de tecnología, convertiría a millones de personas conectadas a internet en artistas, quienes podrían construir su obra de arte a partir de la interpretación de una obra copiada. La ficción del artista anterior en la cadena, es la nueva realidad. La obra de arte puede así ser reinterpretada, metafóricamente, al infinito, pues cada una contendría una parte de la primera.

De todos modos, no desaparece la tensión entre la identidad hermenéutica y el mercado: cuando alguien pone una obra en internet, está buscando legitimación, sea ésta estética, académica o monetaria. Y las posibilidades pueden ser muy bajas, ya que, quizás, solo el autor o algún navegante solitario lleguen a contemplar la obra. Posiblemente, la legitimación sigue pasando por las instituciones que le asignan valor. En una entrevista<sup>33</sup>, la socióloga francesa Natalie Heinrich sostiene: “*Las intenciones del*

<sup>33</sup> Baj Enrico, “La vanguardia cautiva de museos y subastas”, Entrevista a Nathalie Heinrich, reproducida por el diario *La Nación*, Suplemento Cultura, Buenos Aires, Argentina, 11 de agosto de 2002. p. 3.

*artista son una cosa hermosa, pero la atribución del estatuto de obra de arte es conferido tan solo por la galería, el museo, el lugar prestigioso que expone las obras del autor”.*

La tecnología brinda la posibilidad a cada artista de construir su obra, en la medida que pone al alcance de grandes sectores las herramientas para hacerlo, lo cual, unido al fenómeno de la copia, conduce a que cada persona pueda reinterpretar la obra de arte, reconstruyéndola de acuerdo con su intencionalidad y bagaje cultural.

Pero como ya se ha expuesto, la existencia de un software de composición musical, de manipulación fotográfica o de realización pictórica y, la posibilidad de exponer el resultado en la red, habilita a pensar en una nueva obra de arte si es la intención del autor, pero en cuanto a su estatuto social, se encuentra quizás en el mismo punto de partida que un pintor de caballete en sus inicios. O podría ser en una situación más compleja, en la medida que la saturación de la red, empequeñece por exceso las probabilidades del acceso de los receptores a la obra. En el mundo digital, rigen también algunas de las normas del mundo físico, como la recomendación del experto o de los grupos de influencia.

Es Bourdieu, quien, de alguna manera, da cuenta de la complejidad de este fenómeno<sup>34</sup> cuando dice: “*La transformación de los instrumentos de producción artística precede necesariamente la transformación de los instrumentos de percepción artística [...]*”. Y es la tecnología, la que modifica los instrumentos de producción, generando nuevas maneras de percibir la obra de arte.

---

<sup>34</sup> Bourdieu Pierre. op. cit. p. 58.

**Bibliografía:**

- BOURDIEU PIERRE (2003), “Elementos de una teoría sociológica de la percepción artística”, En: BOURDIEU PIERRE, “Campo de poder, campo intelectual”, Quadrata Editorial, Buenos Aires, Argentina.
- BURUCÚA JOSÉ EMILIO (2006), “Historia y Ambivalencia. Ensayos sobre arte”, Editorial Biblos, Buenos Aires, Argentina.
- CERVANTES SAAVEDRA MIGUEL de, “Don Quijote de la Mancha”. Nueva Edición anotada. Presentación y prologo de Francisco Rico. Galaxia Gutenberg, Círculo de Lectores, Barcelona, España, 1998.
- (1971) “Conversaciones con el rock I”, Editorial Ayuso - Akal Editor; Madrid, España.
- GADAMER HANS-GEORG (2003), “La actualidad de lo bello”, 1ra. Reimpresión en Argentina, Ediciones Paidós, Buenos Aires, Argentina.
- GOMBRICH ERNST H. (2004), “Breve historia de la cultura”, Ediciones Península, Barcelona., España.
- ISER WOLFGANG (1989), “La estructura apelativa de los textos”. En: WARNING RAINER (ed.) “Estética de la Recepción”, Editorial Visor, España.
- MOLINARI CARLOS ALBERTO J. (2011), “El arte en la era de la máquina. Conexiones entre tecnología y obras de arte pictórico. 1900-1950”, Editorial Teseo, Buenos Aires, Argentina.
- MORÍN EDGAR (1995), “Epistemología de la complejidad”, En: AA. VV. “Nuevos paradigmas, Cultura y Subjetividad”, 1ª Edición, Ediciones Paidós, Barcelona, España.
- RAGUÉ ARIAS MARÍA JOSÉ (1973), “Los movimientos pop”, 1ª Edición, Salvat Editores S.A.: Barcelona, España.