

La intersección Arte-Ciencia-Tecnología: un territorio estratégico

José Luis Brea

“At the beginning of the 21st century, information technology is forming a powerful alliance with creative practices in the arts and design to establish the exciting new domain. There are major benefits to be gained from encouraging, supporting, and strategically investing in this domain”

*Beyond productivity: Information Technology, Innovation and Creativity*¹.

Son varios los informes² que en diversos países del mundo se han dedicado a analizar la intersección ACT a partir de la convicción de que se trata de un territorio emergente en las nuevas *sociedades del conocimiento* cargado de enormes potenciales. Estos “enormes potenciales” se refieren sin duda y en primera instancia a la emergencia en su dominio de un sector productivo capaz de generar crecientemente riqueza e innovación -un sector que en el mundo anglosajón suele presentarse bajo la rúbrica de las “*creative industries*”. Si en términos de productividad su importancia se cifra ya en valores cercanos al 10% en las sociedades avanzadas³, no es menor el potencial que tiene de cara al desarrollo de nuevos e importantes mercados de trabajo⁴.

En nuestro caso, y al hacer propia la convicción de que invertir en ese entrecruce atrae grandes beneficios para las sociedades actuales, los “enormes potenciales” a que nos referimos se extienden, además, a otras consideraciones. Sin menospreciar la importancia de su potencial de generación y apertura de nuevos mercados, de indiscutible relevancia en las sociedades que diversos autores vienen describiendo como *sociedades del “capitalismo cultural”*⁵, creemos que hay otro conjunto de razones, de distinto orden, por los que también puede considerarse muy conveniente invertir efectivamente en el desarrollo de este sector.

1. En primer lugar, creemos que la confluencia de las prácticas artísticas y las tecnologías electrónicas es extremadamente fértil. No sólo porque las posibilidades de producción de formas visuales que proporcionan las tecnologías digitales de generación y tratamiento de la imagen (enriquecida por los desarrollos multimedia que acrecientan las posibilidades de su riqueza expresiva) son enormes, sino también porque sus potenciales de distribución al tejido social superan, con mucho, los de otros canales más tradicionales. Creemos por lo tanto que las artes de nuestro tiempo -y más aún las de los tiempos venideros- no pueden pensarse ajenas a las extraordinarias nuevas posibilidades que el escenario de las tecnologías electrónicas les proporciona y proporcionará con creces en un futuro ya muy cercano.

Sin que ello suponga en modo alguno afirmar que otras formas de hacer u otros soportes de la práctica artística vayan a desaparecer, creemos que la fertilidad de ese territorio es indiscutible. Y tanto mayor cuanto que, e independientemente del valor o la calidad artística que se le atribuya a sus realizaciones ya cumplidas, su potencia de impacto sobre los públicos, y por lo tanto de formación e influencia sobre los imaginarios colectivos, es incuestionablemente superior a la de soportes más tradicionales. Entre otras cosas porque para estas prácticas desarrolladas en el ámbito de las tecnologías electrónicas el “soporte” es, a la vez, el “medio” (a través del que pueden alcanzar directamente a su público, sin necesidad de la mediación de ninguna otra instancia pública o privada).

Gracias a ello, es la obra la que “sale al encuentro de su espectador”, propiciando que la pantalla electrónica se constituya en principal -y deslocalizado- escenario de su recepción. Se hace entonces pensable el alcance de aquella especie de “ubicuidad” para la obra de arte que realizaría en la práctica el horizonte de una “Sociedad para la Distribución de la Realidad Sensible a Domicilio” poéticamente trazado por Paul Valéry en su conocido ensayo “La conquista de la ubicuidad”⁶.

2. En segundo lugar, cabe tener en cuenta las posibilidades que pueden llegar a seguirse de los encuentros entre la ciencia y las prácticas artísticas. En muchos casos, los artistas toman inspiración en los hallazgos de la ciencia, o investigan de manera creativa en algunos campos tecno-científicos (por ejemplo, y en estos momentos, la ingeniería genética, la nanotecnología, la matemática del límite, el software avanzado, la astronomía, la robótica, la inteligencia artificial, son campos en los que unos u otros artistas han encontrado inspiración directa y a partir de los que de hecho realizan investigación creativa muy relevante, cuando menos desde el punto de vista artístico).

Además de ello, la investigación científica obtiene o puede obtener grandes beneficios de la colaboración con artistas: ya porque puede encontrar en ellos testadores críticos de primer nivel (por ejemplo, la

investigación puntera en herramientas informáticas puede encontrar en los *medialabs* de los artistas excepcionales bancos de pruebas), ya porque a través de su capacidad de modular los lenguajes de la comunicación pública, la ciencia puede encontrar también en ellos excelentes mediadores que le ayuden en la fábrica de su imagen social, una cuestión también de extraordinaria importancia en los modelos actuales de divulgación y puesta en valor del conocimiento (y las industrias que se generan a su alrededor).

3. Son muchos los autores que defienden que el cada vez más fructífero encuentro de ciencia / arte favorece el desdibujamiento creciente de la supuesta “fractura epistemológica” que tradicionalmente disociaba la cultura científica de la humanística. Esa antigua división tiende en la actualidad a verse superada en favor de lo que en ocasiones se denomina “tercera cultura”⁷ y, más recientemente, “nuevo humanismo”⁸, como *continuum* que abandera el reconocimiento de una mayor homología de los recursos narrativos y descriptivos (en última instancia condicionados *culturalmente*⁹) de ciencias “experimentales” y disciplinas “humanísticas”.

4. Uno de los escenarios en que el encuentro de arte y tecnologías electrónicas de comunicación resulta más fértil es el que propicia la multiplicación de instrumentos de potenciación de la esfera pública, mediante el desarrollo de herramientas *neomediales*¹⁰ que favorecen los procesos de dialogación pública de los asuntos de interés común a la ciudadanía. Desde esa perspectiva –que supone una dimensión marcadamente *política*, que no puede obviarse al considerar el escenario de esta intersección-, el encuentro de arte y tecnología potencia la profundización en los procesos de democratización¹¹ de las sociedades actuales, favoreciendo al mismo tiempo la emergencia de estructuras de organización de la opinión pública más plurales y capaces de oponer resistencia al potencial homologador de las grandes estructuras massmediáticas de organización consensualista de la esfera pública.

5. En ese sentido, y en el marco del contemporáneo proceso de globalización en que los procesos de transferencia de imaginario se ven sobredeterminados por relaciones de dominio debidas a las posiciones de hegemonía que ocupan en los desarrollos geopolíticos contemporáneos los estados más poderosos y las grandes corporaciones multinacionales, invertir en la potenciación de mecanismos neomediales de construcción de la esfera pública supone tomar partido a favor de los intereses de la diversidad en cuanto a la expresión identitaria diferencial.

Invertir en el desarrollo de estos sectores representa entonces y en consecuencia una apuesta estratégica para favorecer muchos de los intereses de lo que se viene denominando la “excepción cultural” y el desarrollo de políticas culturales de resistencia frente a la omnipotencia de los grandes intereses de orden geoestratégico o marcado por intereses exclusivamente mercantilistas, sin para ello incurrir en el establecimiento de medidas proteccionistas que a la larga desembocarían seguramente en un intervencionismo poco deseable de las administraciones públicas en las políticas de la expresión y construcción ciudadana de los valores identitarios.

6. El territorio de encuentro entre prácticas artísticas y tecnologías electrónicas abona el progresivo asentamiento de una “economía de distribución” para las artes visuales, no fundado en el comercio “de objeto” (la obra de arte como mercancía), sino más bien en la regulación del acceso a su distribución inmaterial (una forma de economía para el arte más parecida al modelo musical-cinematográfico, no basada en la transacción lucrada del objeto material, sino en la difusión pública de contenidos -imágenes inmatrimales- y la regulación de los derechos de acceso a ella por parte de los públicos). Obviamente ésta es por ahora una economía apenas incipiente (y subsidiaria de la *economía de comercio*, que todavía domina en el sector) y lastrada por grandes dificultades e intereses que obran en contra de su implantación.

En todo caso, parece que el sentido de futuro de toda la economía cultural¹² y *del conocimiento* avanza en esa dirección por lo que, y de nuevo, la inversión en este espacio transversal supone sin duda una decisión estratégica a favor de un sector con enormes posibilidades de crecimiento e innovación.

7. En ese escenario (de las *economías inmatrimales de distribución*) emerge una lógica de la circulación del conocimiento que tiende a dificultar enormemente su sometimiento a las regulaciones jurídicas tradicionales, orientadas preferentemente a la salvaguardia de la propiedad privada antes que a la defensa del interés común o la propia optimización de la gestión común de la creatividad. Toda la problemática del “*free knowledge*” y la emergencia de un ámbito de “propiedad compartida” se alza en ese territorio como un gran desafío de futuro para las *economías del conocimiento*, al que es necesario responder

creativamente y con una gran generosidad para encontrar fórmulas eficientes mediante las que el derecho de autor y el derecho al libre acceso y la libre circulación del conocimiento puedan compatibilizarse¹³.

En ese sentido, y de nuevo, el territorio de intersección de prácticas artísticas y tecnologías electrónicas de comunicación constituye un extraordinario banco de pruebas para ese escenario de futuro, toda vez el campo de la relación con la imagen¹⁴ y la experiencia artística, parecen por tradición ostentar esa determinación a darse como “*common property*”, como patrimonios pertenecientes al *común* de la humanidad¹⁵, determinación que de una u otra forma está en efecto ya inscrita en su propia lógica cultural, históricamente determinada.

8. La intersección ACT define un territorio de muy rico alcance social, capaz de implementar un amplio abanico de iniciativas cuya orientación prioritaria venga marcada por objetivos de interés público y colectivo, hacia los que las propias prácticas culturales desarrolladas en su dominio puedan enfocarse de manera preferente.

9. Finalmente, a todo este conjunto de consideraciones, que determinan el sentido estratégico y la importancia histórica que puede tener invertir en impulsar el desarrollo de las potencialidades de este entrecruce ACT en las sociedades actuales, debe necesariamente añadirse una consideración estratégica de orden más local, referida precisamente a las cualidades características de un ámbito histórico-geográfico como el propio de nuestro país, en el que la creatividad es un valor por tradición y patrimonio heredado y constituye por tanto un activo de gran peso de cara a la inversión en procesos de investigación y desarrollo de los que pueden, como es el caso, seguirse importantes resultados en términos, precisamente, de innovación.

Por todo ello, nuestra convicción es que, efectivamente, la intersección Arte – Ciencia – Tecnología constituye un escenario estratégico para la investigación, el desarrollo y la generación de innovación en las sociedades actuales, de tal forma que favorecer e impulsar su expansión y consolidación podría sin duda atraerles grandes y muy diversificados beneficios. Teniendo en cuenta además que, en estos momentos y en España, esa inversión en I+D+i se prefigura justamente como una prioridad política, necesaria para impulsar la definitiva entrada de nuestro país en las sociedades de la *economía del conocimiento*, parecería definitivamente oportuno tener en cuenta el escenario estratégico que en ellas constituye este entrecruce particular.

¹ *Beyond productivity: Information Technology, Innovation and Creativity*, Informe del National Research Council of the National Academies de EUA, National Academies Press, Washington, 2003.

² *Aparte del ya citado Beyond productivity, nos parece obligado mencionar:* Truth, Beauty, Freedom, and Money: Technology-Based Art and the Dynamics of Sustainability, *A report for Leonardo Journal supported by the Rockefeller Foundation*, www.artslab.net (2004); y el Creative Industries Mapping Document, www.culture.gov.uk/global/publications/archive_2001/ (2001).

³ En palabras de James Purnell, Minister for Creative Industries (UK), *The UN estimates that creative industries account for 7% of global GDP and are growing at 10% a year*, Keynote speech to IPPR event, 16 June 2005, London. http://www.culture.gov.uk/global/press_notices/archive_2005/purnell_creative_inds_speech.htm (2005)

⁴ En otro momento del mismo discurso, y refiriéndose al campo de las Industrias Creativas en el Reino Unido, James Purnell añade: “*Today, they employ 2 million people – and account for a twelfth of our economy, more than in any other country*” (*ibid*).

⁵ Por citar únicamente tres textos ya canónicos que abordan la cuestión desde perspectivas en todo caso bien diferentes: Jeremy Rifkin, *La Era del acceso*, Buenos Aires, Paidós, 2000; Maurizio Lazzarato y otros autores, *Capitalismo cognitivo: Propiedad intelectual y creación colectiva*, ed. Traficantes de Sueños, Madrid, 2004; Luc Boltanski y Ève Chiapello, *El nuevo espíritu del capitalismo*, Akal, Madrid, 2002; por mi parte, trabajo actualmente en este tema en José Luis Brea, *e-ck: Capitalismo cultural electrónico*, 2005, www.e-ck.es

⁶ Paul Valery, “La conquista de la ubicuidad” (1918), en *Piezas sobre arte*, Visor, Madrid, 1999.

⁷ Por emplear el término originalmente acuñado por CP Snow en “The Two Cultures and the Scientific Revolution”, 1959; Daedalus, Spring 1999

⁸ John Brockman, *La tercera cultura*, Tusquets, Barcelona 1966; Richard Dawkins, *The Selfish Gene*, Oxford University Press, 1989.

⁹ Respecto a esta cuestión, puede verse “Los estudios culturales y la ciencia”, Andrew Ross, Colección Eutopías vol 169, Episteme, Valencia, 1997.

¹⁰ Como ejemplos que ya son una realidad efectiva cabría citar los *indymedias*, las redes de *blogs*, los *wikis*, etc. En todos ellos se generan modos de construcción de la esfera pública desarrollados como escenarios de puesta en común de las memorias privadas, resultando así prácticas efectivas de “construcción de lo cotidiano” en el sentido de Certeau (véase Michel de Certeau, *La invención de lo cotidiano* (1979) México: Universidad Iberoamericana, 1999). Respecto a esta cuestión me he extendido en *La era postmedia – acción comunicativa, prácticas postartísticas, dispositivos neomediales*, CASA, Salamanca, 2004.

¹¹ “The arts have been asked to carry a larger conversation: bigger questions about what we value in a democracy, including tolerating and encouraging debate. The conversation is not about what is truth and beauty, or freedom. In this post-modern era, the conversation is about nurturing a culture that values the debate”. Holly Sidford citado por Michel Naimark en *Truth, Beauty, Freedom, and Money: Technology-Based Art and the Dynamics of Sustainability*, *A report for Leonardo Journal supported by the Rockefeller Foundation*, www.artslab.net (2004).

¹² Al respecto, por ejemplo, Boris Groys, *Sobre lo nuevo – ensayo de una economía cultural*, Pre-textos, Valencia, 2005; Georges Yúdice, *El recurso de la cultura*, Gedisa, Barcelona, 2002.

¹³ En ese sentido constituyen realizaciones muy apreciables algunas de las modalidades ya desarrolladas de licencia para el *software* libre, como las CPL, FSF, GNU (*copyleft*), o la que cada vez vienen imponiéndose más tanto para la propiedad intelectual como para la industrial y científica, las *Creative Commons* (CC).

¹⁴ Vale aquí citar las reflexiones de Susan Buck-Morss sobre la condición inherentemente colectiva de las imágenes (las “imágenes dialécticas” en su descripción). Al respecto puede leerse Estudios Visuales e Imaginación Global, en *Estudios Visuales, La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*, José Luis Brea (ed), Akal, Madrid, 2005.

¹⁵ Quizás no está de más recordar aquí que ya para el propio Kant en la *Crítica del Juicio* el fundamento de la experiencia de lo bello radicaba precisamente en la afirmación de ese carácter gregarizado y comunitarista de la experiencia estética.