

Arte y nuevas tecnologías

Alberto Abruzzese
Profesor de la Universidad de la Sapienza, Roma
(Traducción de Eva Aladro)

Quisiera darle a este mi ensayo un carácter militante y faccioso. Hay ya muchos teóricos de la nueva dimensión social y por tanto expresiva, que la cibernética podría encarnar. En algunos aspectos hay incluso demasiados, hasta la degradación del asunto, cuando aún no se ha revelado plenamente su objeto. Muchos son sus predicadores. Las cuestiones sustanciales están ya todas sobre el tapete. En particular, existe un considerable número de revistas –pienso concretamente en *VIRUS*– que documentan el vasto panorama artístico en el que se realizan innovaciones, sean las de las redes e hipertextos, sean las de las biotecnologías, ya se hable de virtualidad o de clonaciones. Creo que lo que falta es el esfuerzo de hacer explícito el campo de los conflictos, el de aclarar la naturaleza del proceso en el plano de los enfrentamientos.

Quiero decir que el trabajo teórico en torno a la cibernética –es emblemático el de Pierre Lévy– parece olvidar que todas las *promesas* de las innovaciones digital y telemática pueden quedarse en poco si no se reconoce la fuerza de una subjetividad hasta ahora *reprimida* y precisamente por eso capaz de romper en pedazos la continuidad de la modernidad. En Italia, intelectuales punteros como Umberto Eco o Furio Colombo han hecho ya su elección: hablan de los nuevos medios relacionados con viejos sujetos, es decir del “sujeto histórico” de aquel saber, que creen indiferente a las innovaciones. Se trata de elegir la opción opuesta a ésta.

Pienso que debemos evidenciar lo más posible la diferencia entre los lenguajes de la reproductibilidad técnica y los lenguajes de la cibernética. En 1996, acuñando el slogan “analfabetos del mundo entero, unámonos”, intenté poner en el centro de la metamorfosis del presente una subjetividad que no puede ya ser la del pacto social entre escritores y lectores. En ese pacto se despliegan no solamente todas las estrategias que han caracterizado el proceso de socialización de la civilización moderna; no solamente el desarrollo de la escritura, gracias a los lenguajes audiovisuales de los que se ha garantizado ella misma el control; sino también las formas del arte, las relaciones entre artista y público, entre público y crítica, entre crítica y mercado.

Ya la neotelevisión, es decir la fase extrema de la TV generalista, ha dejado emerger por primera vez a “gente” que no tenía rasgos socioantropológicos ni del espectador de la industria cultural de masas ni del ciudadano de la civilización metropolitana, y

menos aún por tanto del ciudadano de la política moderna, el de las clases, los movimientos, el trabajo, las instituciones, los partidos, o la identidad colectiva nacional. El mundo de la escritura y de la crítica asignó inmediatamente a esta "gente" los atributos del *bárbaro*, las cualidades del *desorden*, los peligros de la *desestabilización*. Los vigilantes de la tradición se revuelven contra ellos, sin preguntarse qué cosa significa esta entrada de nuevos sujetos en la escena televisiva. Siendo *incultos*, estos sujetos son "malos" y –según el paradigma dominante de la élite difundido en la opinión pública, que se ha hecho así élite de masa– merecen atenciones solamente instrumentales.

La llegada del ordenador no ha simplificado igualmente las tareas de los vigilantes. De hecho el ordenador es (puede ser) dúctil y abierto, no cerrado y rígido como el televisor. Éste esconde los vértices desde donde se lo gobierna y arroja luz a la plaza donde se lo consume; aquél, el ordenador, parece ser una estrategia elitista, tecnocientífica, y sin embargo, pone en juego algo que es *sentido* por la corporeidad difusa de los consumidores, algo que ya existe; que espera desde hace mucho tiempo. Se trata pues de servirse del ordenador no como antídoto de la TV de la barbarie, el desorden y la desestabilización, sino como relanzamiento de estos valores a una red comunicativa que sepa expresar el sentido repuesto, la subjetividad recluida, lo no-dicho. Se trata de usar el ordenador para recuperar nuestro cuerpo y nuestra experiencia, aquella parte de nosotros y de la sociedad que la civilización de la prensa y de la imagen oscureciera.

Si nos colocamos dentro de esta nueva subjetividad, entonces todas las tradiciones artísticas se anulan, desaparecen. El artista se hace *ninguno*. El producto se hace vacío y con ello se hace *deseo*. El consumidor se hace *creador*. La pregunta retorna a los orígenes, antes incluso de los mitos y las grandes narraciones. Entonces las innumerables formas, en las cuales –a partir de Hegel– el arte ha *continuado* muriendo hasta hoy, deben legarnos finalmente su verdad última; es decir los sujetos de los que son y han sido el espacio, el deseo, el destino. El presente está poblado de fragmentos de arte que, ya desde hace tiempo, han sido absorbidos por una estetización general de la vida cotidiana. El proceso está en su punto culminante: cuanto más se reduce la posibilidad de dar un futuro a la continuidad del arte, tanto más es posible traspasar el umbral que él mismo no tiene ya la propiedad de trazar.

Gillo Dorfles fue, durante los años del desarrollo industrial, uno de los pocos críticos de arte capaz de hacer funcionar la reveladora experiencia de las vanguardias históricas en el contexto italiano. Fue capaz de captar la dimensión expresiva de la arquitectura y el design, del kitsch y del gusto. Esta raíz suya en el punto de máxima estructuración del proyecto moderno –los años treinta, capaz de integrar afirmación y negación en la dimensión de la industria cultural, de la civilización de las máquinas y de los simulacros– se vuelve ahora en su contrario: la tradición del arte deja de ser capaz de metabolizar la *diferencia* y vuelve a ser expresión de una subjetividad cerrada en sí misma, enemiga de lo *extranjero*.

Dorfles ama ahora la contraposición entre los *hechos* y los *factoides*. La antigua dimensión de ritos y símbolos, cargados de sentido por cuanto garantizaban una

cohesión comunitaria y de identidad, la contrapone a los vacíos simulacros de la TV, a las laceraciones pornográficas y criminales de las performances posmodernas. Frente a estas experiencias Dorflès se esfuerza en usar un lenguaje lombrosiano. Pero no es el único. Son muchos los que quieren vigilar la mutación. Éstos, en su argumentación de la crítica del presente, caen en una equivocación palmaria: por un lado, al sentirse ahora inciertos sobre el estatuto del arte, buscan consuelo en la naturaleza primigenia de los rituales simbólicos y comunitarios, así como abandonan la esfera moderna de la estética para volver a la esfera antropológica del mundo pre-moderno; por otro lado, de nuevo en nombre de la estética y el arte, niegan un valor simbólico a las formas de la tardomodernidad porque rehuyen –como en los casos paradójicamente coincidentes de la TV y la máxima autodestrucción del artista– los cánones de la tradición.

Los intelectuales han mostrado en estos últimos años una desconcertante ceguera ante el lenguaje televisivo. Han conservado el punto de vista de Adorno y Horkheimer sin siquiera seguir al menos la capacidad de estos autores para analizar el objeto en cuestión. Algunos caen en esta ceguera por su obtusa pertenencia a una corporación que ha obtenido sus propios privilegios a partir de la deslegitimación de la cultura de masas. Otros lo hacen por ingenuidad o provincianismo cultural. Otros, finalmente, por una facciosa elección programática.

A los facciosos es preciso responderles de modo adecuado. Una forma muy particular de sectarismo proveniente de abajo es la constituida por las tribus. Por eso, recientemente, he enviado a través de Internet un breve mensaje a las tribus, buscando la forma de acceder a su sectarismo: *“Las tribus no tienen grandeza sino intensidad. Las tribus emergen del universo. Habitan el espacio global así como habitan el espacio de la persona. Las tribus son un gesto que nos hace extranjeros y deseosos de salir de los territorios que nos han hospedado durante demasiado tiempo. Tomemos lo que es nuestro. Tomemos su cuerpo, es decir, la tecnología. Si nos apropiamos del artificio que nos pertenece y que hacemos vivir, si lo habitamos y consumimos, seremos nosotros la red de redes que puede regir la diversidad”*.

Las páginas más indicativas, a mi parecer, de la dimensión del arte en este breve resto de milenio no las encontramos en los ensayos que hablan de arte, sino en los que indagan los tribalismos de grupo: del fanatismo deportivo a la música de discotecas. Los discursos sobre el arte están condenados a un paradigma lineal, a encontrar antecedentes y paralelismos, recorridos y dialécticas. Los lugares habitados por las tribus son en cambio *islas*. El arte, incluso en su fase de máxima disipación, se inserta, incluso aunque desee sustraerse, en la contemporaneidad de los medios generalistas. Su aspiración hacia la universalidad y la totalidad se alinea con el globalismo de la comunicación planetaria. Incluso cuando cuestiona esa comunicación por ser *poder*, el arte pertenece a la dimensión del mercado nacional e internacional, a la pequeña o gran medida de la modernidad y de sus procesos de socialización.

Las tribus se insertan en cambio en el desmoronamiento de las relaciones espaciotemporales de la modernidad. Habitan tiempos asíncronos y espacios erradicados de

los mapas. Trazan sus propios confines en torno a un fragmento y lo hacen crecer hasta ser un universo, su territorialidad específica. Tribu es palabra de moda y sin embargo corroe la ligazón entre modas y procesos de socialización, procesos dentro del pacto de reciprocidad entre individuo y masa, que se estableció en el proyecto moderno a costa del deseo, es decir, en la zona intermedia entre necesidad social y persona, entre construcción y disipación, entre felicidad y dolor.

Se usa el término tribu para marcar la intensidad de identidad con la cual es el objeto del deseo de agregarse, de formar grupo, que se siente y se dice: puede ser un equipo de fútbol o el deporte de la bicicleta, un deporte de riesgo lo mismo que una forma de arte o de vestirse, o de comportamiento, o de memoria. Surgida de nuevo de los libros de historia y antropología, en los que significaba los primeros ensayos de la agregación humana, explota ahora para definir comunidades grandes y pequeñas: su territorio ya no es la violencia de la Tierra y el misterio de los ritos, sino los muchos espacios –físicos, somáticos e inmateriales– de los consumos: también el consumo del no-consumo.

El hombre masa se está fragmentando en infinitas tribus: la manada se descompone en muchos modos de *ser* y por tanto de *aparecer*. Pero el espíritu de la Tribu puede ser un arma contra la intolerable supervivencia de la modernidad, si comprendemos –y negociamos– el sentido de los nuevos media, los territorios de la cibernética, es decir, la nueva dimensión corpórea de lo humano (que es aquella tan bien descrita por Mario Perniola en su *Sex appeal de lo inorgánico*).

Basta con observar la nauseabunda repetitividad de las estéticas posmodernas. Justamente Lea Vergine define el *trash* (y muchas son las tribus que lo acogen) como forma *clásica* del Novecientos: pero precisamente en este vuelco final de la tradición moderna se descubre un bidón vacío, aunque agotador e intenso, fulgurante y revelador, desesperado y sublime, pero *acabado*. Consumo *extinto*.

Mientras crece el sentido de la tribu, el del arte va desapareciendo: la artificialidad humana progresa sobre las ruinas del arte, las engulle. Lo posmoderno se obstina en vomitar siempre de nuevo. El posthumano intenta en cambio atestiguar un paso sustancial: el abandono del humanismo. Éste es el significado que hemos de dar a lo posthumano: las tribus del presente, con su proliferación posmoderna, tienen que vivir la aventura de un cuerpo artificial hasta ahora jamás encarnado. Hasta ahora no escrito, ni hecho figura, escena, escenario.

Es la encarnación del ciberespacio: incluso el coleccionista de sellos pertenece al ciberespacio, igual que le pertenece el fetichista que recoge ropa interior femenina usada o el artista que se desangra en escena. Las tribus pasan de la presencia de lo moderno a su posible ausencia: para *juzgar* esta transición solamente quedan jirones de las viejas instituciones. Pero todavía son fuertes y querrían reducir la importancia de las innovaciones cibernéticas a su propia medida: querrían que la potencia de las redes y de los lenguajes digitales les ayudase a hacer resurgir la continuidad del humanismo occidental.

Para negociar el uso del ordenador, de las redes, del hipertexto, de la virtualidad (así como el del barrio, el del grupo, de los signos distintivos y de los rituales de pertenencia) es necesario apuntar alto, correr riesgos, desafiar al *otro*. Hay que sentirse el sujeto de la transformación, es decir el cuerpo mismo de la tecnología. Si no somos capaces de darle el sentido que pretendemos de ella, entonces la tecnología se hace el territorio de nuestro enemigo, se da a las viejas soberanías, a las viejas relaciones de poder. Y nos aprisiona.

Las tribus interpretan a menudo un viejo estilo antimoderno, el de la fuga, del anonimato, de la separación voluntaria, del olvido absoluto. Para liberarse, escogen su propia prisión. Para rechazar al *patrón*, se hacen soberanas de sí mismas; así el conflicto entre siervo y patrón permanece siempre igual y siempre en las mismas manos.

Éste es el límite que hay que superar, para poner al desnudo la condenación occidental de las subculturas y negar su elección. Rechazar la negociación sobre los poderes del patrón y en su lugar negociar sobre los poderes de la propiedad de éste; no sustraerse de los territorios dominados sino invadirlos, comprenderlos, absorberlos para no ser absorbidos; no aceptar el lenguaje de los patrones sino dar voz al lenguaje de los siervos. Es el lenguaje el que hace *soberanos*. Las soberanías modernas están cansadas y exangües, pero es el dispositivo mismo de la soberanía política clásica el que está derrumbándose. El arte forma parte de ese derrumbamiento.

Hay quien cree y quien no cree en la transformación de una época que puede abrir para nosotros el ciberespacio. Como siempre, las grandes fracciones sociales imponen una elección radical, porque la continuidad de las mediaciones funciona a base de restauración y sólo la discontinuidad acepta una revolución (en el sentido etimológico del término). Es preciso *crear* en la discontinuidad y en la *llegada*. No es una obligación, pero es una vocación y también una *evocación*. El arte nos ha enseñado estas *artes* y puede que ésa fuera la función histórica a él asignada. Función que lleva a cabo sólo cuando ya no se le evoque más.

La tribalización de la sociedad contemporánea es un proceso difuso y paradójico: es un punto de intersección entre la extrema sabiduría de la tradición moderna y el ascenso de una nueva sensibilidad. Se tribalizan las empresas y las organizaciones, pero se tribalizan también el cuerpo y la mente. Las tribus se hallan en el espacio todavía inestable y anfibio de esta transición. Están en la in-decisión entre localismo y globalismo. Experimentan.

Señal del fracaso de los procesos de socialización de la modernidad y señal de una *secesión* frente a las formas de habitar los cuerpos, las almas, los lugares, los saberes, las políticas, los sujetos y los medios de la modernidad, las tribus tienen en sí mismas algo que representar : modalidades comunicativas y relacionales que no se basan en los lenguajes cognitivos de los sistemas sociales, sino en la conexión entre espacios corporales, experiencias vividas, universos perceptivos.

La tradición de las artes contemporáneas se basa en la territorialidad creada por el imaginario colectivo metropolitano. Un imaginario que desterritorializa los mapas geofísicos de la experiencia de la metrópoli pero que relanza su arquitectura espaciotemporal en la cualidad de las formas. La experiencia de las tribus reenvía a la fluidez de un cuerpo sin arquitecturas, antiurbano, expansible...

En un número de TELÉMA dedicado a "Arte telemática. Signos y Lenguaje" (año II, nº 6, 1996), Emilio Garroni consideró importante separar el discurso del arte del discurso de la tecnología. Decía de modo refinado y en cualquier caso en coherencia con la idea, que *el arte que viene* no puede ser teorizable y que *el arte que hay*, el "arte ya hecho" se define a sí mismo, en su propio espacio, en su complejo surgir de producto, de creación, de obra. Y por tanto sólo en la medida en que se revela también obra de arte, puede el discurso de la técnica tomar parte en él.

Idea coherente. Si permanecemos en el dominio del arte, Garroni tiene razón en considerar secundario, dependiente e instrumental el discurso de la tecnología. Y Garroni mismo nos advierte que cuando nosotros, tardomodernos, utilizamos el término *arte*, debemos siempre recordar que utilizamos un marco culturalmente, históricamente, institucionalmente y críticamente limitado a pocos siglos de experiencia artística. El eje a partir del cual se articula la estética moderna —así como todo arte de la percepción, todo lenguaje de la representación y de la comunicación a partir de la civilización urbana, de la plaza y del mercado— es la invención de la *perspectiva*.

Linterna mágica, fotografía, cine y TV pertenecen a la historia de la perspectiva, así como igualmente le pertenece el proceso que de la mundanización de lo sagrado se ha extendido hasta la sacralización de las mercancías y de los consumos, de las Ferias a las Exposiciones Universales, de la Metrópoli hasta las Vanguardias Históricas y *más allá*. Sólo en los márgenes extremos de esta superación moderna de la perspectiva se abre un punto de fractura sustancial: el espacio cibernético desintegra tanto la afirmación perspectivística como su negación. El discurso de Garroni es válido hasta ese punto crucial (y por otro lado no creo que quiera o pueda aplicarse fuera de este dominio, si la pregunta continúa teniendo como tema *el destino del arte*).

"Cierto —concluye Garroni— la telemática es un instrumento importante también en el campo del arte, del conocimiento del *arte ya hecho*. En cuanto al *arte que se hará*, si es que se hará arte (y la duda nace no de los nuevos medios y modos de comunicar, sino, como hemos visto, del arte mismo) tenemos a nuestra disposición muy exiguas pruebas y no es lícito ni interesante adelantar previsiones. Una sola hipótesis pragmática puede hacerse, pero incluso demasiado indeterminada como para que constituya para nosotros la prospección de un escenario verosímil: que, si algún cambio significativo en el campo telemático aparece en futuras realizaciones que puedan ser llamadas más o menos "artísticas", tendrá probablemente lugar (en consonancia con el fenómeno ya establecido del cine y por tanto en un ámbito ya próximo al núcleo de noción originario) en el modo de elaborar espaciotemporalmente imágenes y en la interactividad ya posible entre productor, consumidor y producto, es decir en el modo mismo de consumo del último. Y será sin duda, en el caso de adaptacio-

nes afortunadas del sector expresivo respecto del comunicativo, un modo bastante diferente a los tradicionales que nosotros conocemos.”

Tengamos en mente esta cita y en especial dos pasajes particularmente importantes de la misma. El primero: la naturaleza cognoscitiva que se puede reconocer en una nueva tecnología, por tanto la función totalmente particular que puede tener como *crítica* y, en la economía política de este discurso, como *crítica del arte*; por tanto, la posibilidad de atribuir a la telemática una cualidad distintiva respecto a los lenguajes tradicionales del arte, la capacidad de *desconstruir* el producto artístico, incluso el espacio entero del arte, si es cierto, como lo es, que el arte en su proceso de modernización ha desarrollado y facilitado siempre más la dimensión del producto como inscripción –puesta en obra– del productor y del consumidor.

El segundo pasaje trata la distinción cómoda, pero clara, que Garroni sugiere entre las áreas de la *expresión* y de la *comunicación*, según la cual la primera sería el lugar excepcional de la elaboración poética, de la innovación creativa, mientras la segunda sería el lugar ordinario del intercambio informativo. Distinción histórica y socialmente legitimada por la distancia entre quien ocupa los lugares de la producción y quien habita el espacio de los consumos: por tanto, una diferencia que hace referencia a determinados sujetos, determinados puntos de vista, determinadas relaciones sociales.

Es decir, que precisamente sobre estas determinaciones específicas, sobre estos poderes constituidos, se ha podido, de vez en cuando, construir el paradigma crítico (y el control jerárquico) con el cual trazar una línea divisoria entre las formas atribuibles al arte y las atribuibles a la moda o al vestido o al mercado o a los media generalistas (que de todo esto han constituido un mapa coherente). Este dispositivo se libera plenamente ante la TV, con tal virulencia que le niega en último término hasta un valor comunicativo. Y hasta revertir también en los medios posttelevisivos.

La coherencia con la que Garroni delimita cuanto compete al arte y cuanto compete a la telemática esconde ciertamente un prejuicio conservador, su pertenencia al marco de valores de la modernidad, pero seguramente la suya es preferible al tipo de coherencia con la que la mayor parte de los intelectuales progresistas intentan recomponer la crisis del arte a través del poder colaborador de la cibernética. En ellos prevalece la elección de un movimiento táctico revelador: desde el principio, éstos insertan el ordenador en la historia de los media industriales, para demostrar que, si el arte ha sobrevivido al cine y al vídeo e incluso ha obtenido de ellos un nuevo hábito, ahora también los lenguajes digitales no constituyen un riesgo para él, sino al contrario representan su posible gran resurgimiento.

Su máxima aspiración es por tanto la de hacer funcionar las redes como nueva ecología del saber y del sentir, capaces de optimizar lo que en la modernidad quedó arruinado, salvar lo que puede perderse, relanzar aquello que se ha vuelto incierto. El ordenador es bueno si se asemeja a la pluma del escritor, pero malo si se parece a la orgía de imágenes televisiva; es bueno si restaura formas de solidaridad y de gobierno, pero malo si exalta éxodos y desidentificaciones; es bueno si se pone al

lado del libro, pero malo si funciona como un videojuego; es bueno si recompone los saberes, pero malo si desestructura y multiplica el cuerpo; es bueno si educa, pero malo si turba los sentidos, si produce desorden. Y así sucesivamente.

El discurso de Garroni –su *documentada* coherencia– funciona de modo aún más eficaz para desmontar el provincialismo de algunas culturas tardometropolitanas. Pienso en una vasta producción ensayística dedicada a la insurrección del *prosumer*, al carácter revolucionario de su desarraigo de los valores y estructuras de la modernidad. Se trata de una ensayística que consigue captar las nuevas fronteras expresivas, pero las ahoga o en los viejos estereotipos del conflicto moderno (oposición entre afirmación y negación, presencia y ausencia, aparatos y nomadismo, tradición y revolución, etc) o en los igualmente agotados estereotipos estéticos de una creatividad transgresora y liberadora, de una imaginación no controlada y vencedora. Una obra ensayística a menudo generosa en los materiales que documenta, a menudo feliz en el salto con el que se opone a las tradiciones dominantes, pero al final *indefensa*.

Llama la atención, en estas posiciones, una curiosa ignorancia de la historia del arte. Como si el *mundo presente* –objeto de sus análisis– hubiera absorbido también el punto de vista y las raíces de una cultura crítica impercedera. Las insurrecciones metropolitanas –bandas, ritos, ritmos, figuras, lugares –se leen sin consciencia alguna de estar frente a fenómenos que, si son leídos *estéticamente*, recaen en la exasperantemente larga experiencia de las vanguardias, y si son leídos como fenómenos sociales, no consiguen centrar la nueva subjetividad que está en la base del cambio.

He aquí entonces que el análisis de las tribus –en su ámbito se producen y consumen los mismos valores, si no los mismos productos de las postvanguardias– se convierte en subalterno respecto a algunas de las más típicas formas de la modernidad tardía y entra en el círculo vicioso de las experiencias postmodernas. El culto a las *experiencias extremas* como la de Orlan –la mujer que muestra la violencia corpórea con la que se hace deformar por el bisturí de la cirugía plástica– revela dos niveles.

El primer nivel es el puro y simple de la performance. Nos dice cuánto le impresionan los cómics violentos o la experiencia vivida del asesino en serie. Muestra, por tanto, que la metáfora del presente no es ya la figura simbólica del *voyeur* sino más bien la del *killer*. No tiene ya su raíz en la dinámica ochocentista de la visibilidad y la transparencia, y por tanto de las prótesis de la mirada, de los lugares de la pantalla, de las formas superficiales y de ostentación. Busca lacerar la piel y entrar en las vísceras. Busca medir la dimensión de la nueva corporeidad en la que estamos inmersos y que hacemos entrar en nosotros. Es la modalidad especular del bulímico y del anoréxico: devorar y ser devorados.

Orlan es todo esto. Se sirve del vídeo y por tanto nos constriñe a la mirada, pero se trata de una mirada sobre nosotros: cuanto más experimentamos horror y malestar ante la sangre y la carne de un cuerpo martirizado, tanto más sabemos que ésa es la experiencia que deseamos, el vacío que nos atrae, el sentido que buscamos. De *voyeurs* nos hacemos *killers*. Sabemos que no sirve de nada cerrar los ojos, porque

percibimos que en las ostentaciones de Orlan vive la oscuridad en la que la tactilidad extrema del ordenador nos está permitiendo entrar.

El segundo nivel de la performance es en cambio la motivación que el artista da de su trabajo, que incluso opina que *debe* dar. Entonces volvemos brusca y desagradablemente a la tradición del arte. En tanto Orlan intenta evitar los lugares más habituales de las atribuciones de sentido y de las declaraciones de poética, no hay un solo pasaje del discurso que pueda huir de la sofocante "cámara mortuoria" de lo post-moderno. Cada trazo de originalidad exhibida se descolora en sus innumerables antecedentes; cada reivindicación de diversidad respecto al recorrido de las artes termina por ser su confirmación. Cualquier objeto *trash* consigue expresarse de modo más convincente.

Volvemos pues a la tecnología, a la relación entre arte y cibernética. Orlan funciona simbólicamente si se encomienda a nuestra mirada como un cuerpo cualquiera. Sin embargo queda privada de sentido, se hace vacío simulacro, cuando se ofrece como artista que –definida la fase terminal del hacer artístico en la modernidad tardía– ejerce su obstinada vocación sobre el único objeto que le queda, el propio cuerpo. El ceremonial resulta escindido entre un máximo de apertura y un máximo de clausura: por un lado la fuerza con la que la nueva territorialidad del presente desmembra nuestros cuerpos, y por el otro lado la inercia con la que el viejo sujeto histórico –el mismo artista, en cuanto tal, en cuanto profesión– reduce a sí mismo, a la propia supervivencia institucional, un suceso de muy otra dimensión histórica.

Pero Orlan echa luz sobre una situación de caída en barrena general. También el *placer* que se puede reencontrar en el lento desangrarse del arte. En sus formas dionisiacas –varios teatros o cuadros o figuras de la crueldad– se percibe un doble movimiento: la herida puede ser la del suicida pero también la del herido de muerte. En sus formas apolíneas –varios teatros o cuadros o figuras del pop, es decir la continua hibridación lingüística con la que los consumos reelaboran los objetos de la experiencia, conservando su aureola seductora– también la *felicidad* puede ser anfibia, desdoblarse entre la exaltación del desesperado y la del insensato.

Aún menos nos es dado pensar que el cadáver se extinga de verdad. Incluso la de los artistas, por otro lado, es una tribu (y las formas de apropiación tribal del hacer artístico en modalidad de grupo, de equipos, pintores y poetas de la calle, centros de autoproducción, etc, lo han demostrado bastante mejor que los viejos centros del arte). Pero la cuestión sustancial consiste en un deslizamiento posible –posible gracias a la cibernética– del dominio del sujeto moderno al dominio de una nueva subjetividad emergente.

Es el mismo imaginario moderno el que nos ha educado sobre la desaparición de la civilización. Son la iconografía y la narrativa occidentales las que nos han enseñado la visión desmoronada de los palacios y ciudades que se aniquilan. La fase inicial de la digitalización parece operar en esta dirección: ofrece panoramas en los que los patrimonios artísticos de los que disponemos pueden descomponerse y redistribuirse

en toda forma y lugar posibles. Es natural pensar que esta desconstrucción actúe también como *destrucción* y por tanto hiera la parte de nosotros que ha habitado la modernidad, nos asuste y vuelva miedosos. Lo que cuenta es resistir a la tentación de usar esta nuestra extrema nostalgia como arma de defensa. Sería de verdad una impostura usar la experiencia regeneradora de las artes para evitar morir.

Las grandes transformaciones antropológicas son resultado de procesos de larga duración. La transformación cibernética parece reencontrar su punto de partida no tanto en el paso de la oralidad a la escritura cuanto más bien en el paso de los lenguajes psicomotores del cuerpo a la palabra. La nueva dimensión perceptiva que tenemos frente a nosotros encuentra su necesidad en el deseo de dar un vuelco a la historia de la civilización, de cambiar la dirección, de encontrar una transición de la palabra al cuerpo. Mientras todos los otros ejes del progreso han creado las bases de un desarrollo lineal –del centro o de lo alto hacia la periferia o lo bajo– la rápida evolución de la cibernética parece anunciar dispositivos adaptados a funcionar como interfaces de los márgenes y lo profundo. Frente a este nuevo espacio de la experiencia, la pregunta sobre el arte carece de sentido, porque se refiere a un artificio humano puesto en la situación de recomenzar de cero.