



## @RTE, CIENCI@ &TECNOLOGÍ@ (High tech)

La primera formulación de la estética contemporánea, justamente opuesta a la comprensión moderna y metafísica subjetiva de la estética, piensa la ciencia como óptica y "óptica del artista", es decir la episteme, como posibilidad del saber y de la verdad, como valor, perspectiva e interpretación del hombre artista ("todo hombre es un artista" decía Beuys). Quien formula esta tesis es Nietzsche con la famosa frase: "Ver la ciencia bajo la óptica del artista, pero el arte bajo la de la vida." <sup>1</sup> Heidegger hizo notar medio siglo después que toda ciencia, todo saber, toda técnica, toda cosa, esto es toda realidad, debe ser vista como virtual, como ficción y creación de la óptica de un artista en sentido ampliado. <sup>2</sup> Con ello Heidegger ha formulado para nuestra época la definición esencial del concepto ampliado de arte y artista que ha descubierto en Nietzsche.

Si la ciencia y todo saber y toda realidad es arte y óptica artística se debe investigar, desconstruir y reinterpretar desde una hermenéutica estética el concepto de toda ciencia y de toda técnica que deviene de ella (o viceversa, de toda ciencia que deviene de la técnica - TEKNE). El arte contemporáneo ha abierto esta mirada libre, lúdica y extrema para abrir y desocultar la ciencia como fenómeno artístico. Libre de toda sobre-exaltación de toda apología y optimismo por la ciencia y la técnica pero también libre de toda crítica desde dogmas o fundamentalismos, sean neopositivistas, neorománticos o éticos-políticos-ideológicos.<sup>3</sup>

La advertencia de Benjamín acerca de la pérdida del "aura" del arte en la era de la reproductibilidad técnica, la "desublimación represiva del arte", su serialización y repetición en la gran "factory" de los medios y de la industria (de la imagen y del consumo) disuelve toda relevancia entre el original y la obra, desmaterializan su legitimidad y violentan la posibilidad de la creación así como los espacios propios del arte donde la obra expresaba al artista genio. Esta advertencia ha producido un efecto contrario al que deseaban los miembros de la Escuela de Frankfurt. El arte, los artistas y los receptores acuden al uso libre, lúdico, irrespetuoso y audaz de las posibilidades de la ciencia y la técnica abandonando el arte "aurático" moderno y ampliando sus lenguajes con las altas tecnologías (High tech) y sus derivados posindustriales y con los discursos científicos y sus modelos de realidades virtuales.

Desde los mega aceleradores de partículas (como el Gran Colisionador de Hadrones LHC inaugurado en septiembre de 2008) y las exóticas vistas de sondas viajeras a las tormentas de saturno, hasta las implementaciones comerciales de la nanotecnología y la vulgarización del reino del silicón informático, la ciencia y la técnica

1: ( Die Wissenschaft unter der Optik des Künstlers zu sehn, die Kunst aber unter der des Lebens...). Friedrich Nietzsche. Sämtliche Werke, Kritische Studienausgabe, Berlin 1980, Bd. I, p. 14.

2: "El arte es de acuerdo con el concepto ampliado de artista el acontecer fundamental de todo ente; el ente es, en la medida que es, algo que se crea a sí mismo, algo creado..." Nietzsche I, Ediciones Destino, Barcelona-España, 2000, Pág. 75 , 76.

3: Una arqueología, genealogía y deconstrucción de la historia de la ciencia ha sido proyectada también desde la óptica hermenéutica. Arqueología que debe incluir la lógica interpretativa del saber y el poder científico. Científicos, historiadores de la ciencia, filósofos de la ciencia concuerdan en que esta es producto poietico de modelos históricos fragmentados del hombre. La óptica del artista, la óptica del esteta es la óptica de la vida, si con vida se entiende el logos del devenir en su libertad inocente en su libertad lúdica. La ciencia y la técnica son juegos inocentes del devenir y debe ser vista con la óptica estética como ciencias alegres y joviales, trágicas e inocentes, creadoras y destructivas que emergen del impulso artístico-estético de los hombres, es decir, como modelos poieticos humanos que crean realidad y la destruyen.

deleitan y destruyen nuestro mundo alcanzando fronteras que desdibujan sus conceptos y pervierten sus fascinantes éxitos.

Lejos de algunos intereses moderados del arte moderno por la ciencia y la tecnología, (como en el cubismo analítico, en el Futurismo, en el arte del diseño de la Bauhaus, en las máquinas cinéticas de Duchamp o en el Op-Art) el arte contemporáneo habita los lenguajes de la ciencia y la tecnología como algo que le pertenece y lo contiene produciendo la ironía posindustrial de lo periférico y marginal del "High tech, Low life" (alta tecnología, bajo nivel de vida).

La arquitectura contemporánea desde los años setenta, con los postmodernos y los deconstructivistas, ha hecho suya, como fin expreso (su "piel"), la incorporación de las tecnologías de punta como concepto estético central, en un complejo camino que va del Pompidou, de Renzo Piano y Richard Rogers (1967), la Pirámide Invertida del Louvre, de Ming Pei (1989), el Guggenheim de Bilbao, de Frank Gehry (1989), la Ciudad de las Ciencias y de las Artes, de Santiago Calatrava (1998-2005), hasta el Estadio Olímpico de Beijing, de Herzog & de Meuron (2008).

Tiene un inmenso impacto que el séptimo arte se haya digitalizado y la superindustria de Hollywood puede reproducirse cada vez más con tecnología doméstica. El espacio del cine se desplaza de las cajas oscuras de las salas de cine a los reproductores digitales domésticos o a los medios de comunicación masivos. Hacer arte en esta Factory, es hacer desconstrucciones industriales de super-efectos sobre lenguajes pastiches de lo artístico y lo mass mediatico. El cine es hoy interpretado como fábrica de realidades virtuales (más que de sueños o ficciones) como fábrica de arte que crea mundos e interpretaciones reproducibles técnicamente. Allí el artista se vuelve un realizador técnico colectivo (y ya no un artista genio iluminado). La obra de arte se vuelve virtual, esto es, un juego audiovisual desmaterializado, fijado, ya no en el celuloide sino en medios digitales, cuya realidad como obra sólo es posible desde la técnica industrial de la fábrica del cine. En fin, es un arte que amplía tanto su concepto y realidad que disemina tanto el concepto de arte que se identifica como producto de una fábrica industrial audiovisual.

Después de John Cage la música electrónica y digital se expandió al límite donde los músicos, la música y las imágenes emergen del ordenador autodefiniéndose sólo como música Techno donde el artista D.J. o V.J. (todos son Mac) es sólo un monitor-interprete dirigido por lo que le ofrece la tecnología.

El arte cibernético o informático o digital o de Internet o del ordenador (según como se prefiera llamarlo) es sólo uno de los mas conocidos lenguajes que dialogan con la tecnología derivada de la ciencia del siglo XX<sup>4</sup>. Los museos y las imágenes de las artes

4: . Siguiendo la taxonomía establecida por Manuel Barbadillo, la historia del computer art puede dividirse en tres grandes periodos[1]. En primer lugar, una etapa inicial en la que matemáticos e ingenieros exploran las posibilidades de la máquina y crean los primeros gráficos (desde el llamado Padre de la Cibernética, Norbert Wiener, en los años 50"). La segunda fase, cuyo comienzo se situaría hacia 1967-68, viene determinada por la incorporación de artistas plásticos al mundo de las computadoras, bien a nivel individual y por sus propios medios, lo que no fue nada frecuente, bien a través de grupos de trabajo interdisciplinarios que se formaron en diversos países, siempre en el marco de Centros e Institutos especializados. La última etapa, iniciada a finales de los setenta, surge como consecuencia del extraordinario abaratamiento de las computadoras, la aparición de los

visuales y del espacio reposan en sitios virtuales y se hacen muchas veces sólo como sitios virtuales en ciberespacios. Algunos artistas (arquitectos, pintores, músicos, videoartistas) y sus obras sólo existen de modo digital-virtual en la Red. La literatura que llegó tarde al arte contemporáneo y al diálogo con la ciencia y la tecnología se está convirtiendo vertiginosamente en Ciberliteratura (sus primeras manifestaciones se remontan a hace unos veinte años) con la aparición de nuevos géneros virtuales. 1º. La Ciberpoesía, que contiene a la "poesía electrónica o poesía digital", la "poesía hipertextual", la "holopoesía", la "poesía en movimiento", la "narrativa animada", la "poecinética", la "poesía fractal", la "poemotion", los "animapoemas", el "poecine", la "poesía generada por ordenador", la "No-Poesía visual". 2º La Cibernarrativa, que contiene a la "Narrativa Hipertextual", a la "Hiperficción Constructiva", a la "Hiperficción Explorativa", a la "Escritura colaborativa", a la "Literatura Cyberpunk" y a las fórmulas Wiki donde se incluye, por ejemplo, el "Wikijote". 3º El Ciberdrama, el "teatro virtual" y el "hiperdrama"

En Venezuela el artista que abrió el dialogo estético contemporáneo con la ciencia y la tecnología es, sin lugar a dudas el artista más importante, de todas las épocas, cuya presencia internacional permanece creciente y cuyas miradas aún se abren sobre los circuitos del arte científico-tecnológico-conceptual: Jesús Soto, a quien le hicimos un Homenaje en el V Simposio Internacional de Estética y quien le dedicamos ahora, póstumamente este VII Simposio. En un escrito breve de 1999, "La Poética de la Energía", decía Soto: "El arte no es expresión es conocimiento...su interés es inminentemente conceptual...mi punto de partida se centra en la inestabilidad de la materia. La ambigüedad del espacio...El espacio, la energía el tiempo y movimiento son entidades universales de las cuales somos tributarios...Yo realizo obras en función de esta existencia". Desde los años cincuenta hasta su muerte Soto intentó abrir el arte desde los conceptos de las Ciencias Físicas desocultando fenómenos estéticos de la existencia. Desde entonces múltiples artistas en Venezuela han investigado el arte desde apropiaciones y desconstrucciones de la ciencia y la tecnología desterritorializando las fronteras y los extremos del arte y la Tekné. Desde Antonio Etedgui, o Carlos Zerpa, hasta Hernández Díez o Jaime Gilly, legiones de inteligencias artísticas exploran lenguajes científicos o tecnológicos bajo un concepto del arte ampliado que los contiene en sí. Estética, arte, ciencia y tecnología se diseminan y fractalizan sin dejar de hacerse uno.

EDITORIAL

