

Tekné

En la época de las Artes Digitales

Sergio Salamò Asenjo

¿Cuál es la realidad? ¿Cuántas realidades hay? Estas preguntas parecerían absurdas o incluso heréticas hace unos 300 o 400 años atrás; sin embargo, el Mundo Moderno, la razón y la técnica cambiaron radicalmente. La Realidad y nos lanzaron a un espacio infinito que, entre otros, Einstein aceleró. Así, lo que era irreal ha adquirido virtualmente la capacidad de resultarnos verosímil, más aún, es Real.

La Cultura Digital en su dimensión multimedial solo tiene un antecedente histórico de relativa equivalencia en el Barroco¹; así pues, podemos intuir entonces hasta qué punto la pintura barroca y la pintura contemporánea pueden ser dos disciplinas distintas, por no hablar ya del arte barroco en su conjunto respecto al arte contemporáneo. Esto solo es posible de concebir si no asignamos a Arte, Técnica y Ciencia valores absolutos; lo cual se fundamenta en que, efectivamente no poseen valores absolutos en cuanto están afectos (como concepto o concepción -como entendimiento vivo del concepto-) a su contexto histórico, pues toda cultura es histórica y sujeta a los cambios propios del devenir histórico.

Durante este período hubo, en cuanto a comunicación, una situación híbrida. La sociedad de masas se organizaba técnicamente de manera cada vez más acentuada, y sin embargo, buena parte de sus medios de comunicación seguían ligados a modos pretécnicos. Así se explica, entre otras cosas, que los ideales de

¹ José Antonio Maravall, en su estudio sobre la cultura del Barroco hace remontar a esa época las primeras estrategias de comunicación masiva, que cubren gran parte de lo que hemos venido indicando genéricamente como estímulos sensoriales artificiales. Se prefiguran, por ejemplo, aquellas funciones de aturdimiento y distracción -a través de las fiestas y del teatro- que los medios de comunicación de masas llevarán a una eficacia superior. De esa cultura se indica también que es una cultura dirigida y conservadora. Se relacionan en suma esas nuevas estrategias comunicativas con las exigencias de control político surgidas con el inicio de la sociedad de masas moderna. La convergencia de las explicaciones hacia la aparición de la moderna sociedad de masas, con sus necesidades específicas de control y de comunicación, puede hacernos vislumbrar algunas respuestas importantes a nuestra pregunta sobre ciencia, técnica y estímulos sensoriales artificiales.

trascendencia ligados al quehacer manual y sensible de la representación simbólica -y que denominamos aquí genéricamente como arte - hayan podido llegar hasta nuestros días. Están de alguna manera incrustados en unas prácticas que de hecho han cambiado de sentido. Cambio y continuidad se pueden observar muy claramente en la pintura, la música y el teatro Barroco. En la pintura, por ejemplo, el método de producción sigue siendo artesanal en el sentido más genuino del término: una producción ligada al gusto individual del artesano, y a un quehacer manual y no automático. Los temas, las formas y los modos, sin embargo, se estandarizan, según las necesidades de un público anónimo y masivo. Las Vírgenes de un Carlo Dolci -que para José Antonio Maravall son por esto mismo un ejemplo temprano de kitsch- pueden ilustrar lo que estamos diciendo.

Con el desarrollo de los medios de comunicación modernos, en la era eléctrica, acontece un cambio radical. La sociedad técnica finalmente produce unos medios de comunicación específicos, que hallan tanto sus modos como su legitimidad en el mundo de la técnica mismo. El arte, que había sido el eje de la nueva estrategia comunicativa barroca, empieza a ceder terreno a las formas de comunicación social generadas por estos nuevos medios. Con él menguan aquellos ideales de trascendencia simbólica que, de hecho, a menudo ya no eran el núcleo de la práctica artística. La ciencia y la técnica empiezan a ocupar no sólo el plano de los valores, sino también el mundo físico, generando nuevas experiencias sensibles.

La discusión acerca de la contraposición o integración entre Arte e Industria o entre Arte y Técnica son una cuestión que data de principios del siglo XX; el ejemplo más claro de ello lo constituyó la Bauhaus, origen indiscutido del Diseño contemporáneo, pero, además, fuente de una concepción pedagógica que vincula íntimamente arte y técnica² (incluso pudiéramos avanzar a la aplicación del concepto de tecnología en este contexto³).

Walter Benjamín se refirió largamente a la vinculación entre Arte y Tecnología; sin embargo sus conceptos resultan muchas veces ambivalentes, especialmente si nos planteamos la inevitable pregunta acerca de si pueden los artistas digitales evitar referirse a los conceptos sobre el impacto de la fotografía y el cine en la obra de arte. En este punto, cuando en 1936 se refirió a la reproducción mecánica del arte a través de la fotografía y el cine, dijo: "*el aspecto de la realidad libre de equipo se ha convertido el máximo de lo artificial; la visión de la realidad inmediata se ha*

² Cfr. Wick, Reiner. Pedagogía de la Bauhaus. Alianza (Barcelona 1989).

³ Algo nada de absurdo si consideramos que Nicolas Negroponte funda en 1985 el Media Lab en el MIT, tomando como modelos una mezcla de los Laboratorios Bell (de AT&T) y Xerox PARC (Palo Alto Research Center), con la Bauhaus.

convertido en una arquídea en la tierra de la tecnología". En esta frase parece resumirse un siglo de dilemas de la mirada entre lo natural y lo artificial, lo primitivo y lo civilizado, lo natural y lo virtual. Una mirada largamente entrenada por siglos de ver, con un entendimiento del conocimiento que desde los griegos nos sitúa a partir de ella en la construcción de la realidad;⁴ entonces, surge la pregunta acerca de *¿cómo reeducar a la visión para aceptar lo que no ha querido ver?*⁵

Benjamín también sostuvo un interesante debate con Theodor Adorno. Pero lo más interesante de Benjamín es que formuló (en 1928) una alternativa, una forma distinta de concebir la técnica, no como dominio de la naturaleza, sino como dominio de la relación entre naturaleza y humanidad.

Volviendo al tema de la mirada y la imagen, Margarita Schultz nos habla de la Civilización de la Imagen, preguntándose acerca del "riesgo del simulacro"; es la pregunta acerca de lo real y lo "irreal", lo imaginado o lo soñado; ella dice: *"Artistas plásticos han tomado imágenes de otros artistas plásticos como motivación para sus propias obras. Andy Warhol creó "LAS NUEVE MARYLIN" sobre la base de una iconografía previa de Marilyn Monroe. Marcel Duchamp provoca por los años '30 al público al dibujar bigotes y barba en una reproducción de la Gioconda, de Leonardo; como burla al fetichismo del arte por parte de la sociedad. René Magritte produce una notable serie de imágenes, titulada "ESTO NO ES UNA PIPA", donde abre planos diversos de lo imaginario en un mismo espacio plástico: un cuadro de una pipa que contiene un cuadro de una pipa, y todo ello, para nosotros espectadores, puede estar reproducido como imagen en una página de libro o en un sitio imaginario en INTERNET".*⁶ A partir de estos ejemplos, afirma el orden –en sentido mundo como contraposición al caos– que contienen estas realidades "imaginarias", de algún modo virtuales; entonces, sin darse cuenta, ella transita por el terreno del Arte y la Tecnología, aunque con otras palabras.⁷

Sin Dudas el autor contemporáneo que resulta ineludible al momento de tratar el tema de las Artes Digitales, es Roy Ascott, pues es considerado el padre de este concepto. Así pues, sus interesantes propuestas despiertan cuestionamiento y

⁴ Como los constructos virtuales de "La Caverna" de Platón.

⁵ Como en la fabula griega del torneo de pintura entre Zeuxis y Parrhasios, el significado deambula en la superficie, en la continuidad del recto y del verso. En ello se encuentra implicada "la opticalidad desencarnada del modernismo" que bascula, como lo habría mencionado Rosalind Kraus en su obra, *El Inconsciente Óptico*, en una inscripción fenomenológica.

⁶ Margarita Schultz, "Civilización de la Imagen, los Riesgos del Simulacro". Revista La Cuerda Floja N° 10. Enero de 1998. Universidad de Chile.

⁷ "En ese sentido, Arte, Ciencia, nuestra propia percepción de la realidad externa son sistemas imaginarios; han conquistado su derecho de existencia"; Margarita Schultz, op. cit.

propuestas que avanzan decididamente en la consolidación de este ámbito creativo⁸; en el campo de las artes, la tecnología produce una expansión de la percepción, que ha hecho acuñar el término de ciberpercepción⁹, fenómeno que también presenta características sinestésicas,¹⁰

La preocupación por los espacios virtuales¹¹ es la preocupación por el lugar de una utopía que habitar; dicho caso es el del sistema CAVE desarrollado por Carolina Cruz-Neira¹²; pero también la construcción de esta nueva realidad (objetual inclusive) implica la deconstrucción de lo anterior en una amplitud que ni siquiera hubiésemos imaginado.¹³ Así, el impacto de lo digital en la Cultura, no está dado tan solo por espacios virtuales que reúnan información (bibliotecas, museos o centros de información digital, off u on line)¹⁴; sino que también implican un cambio cultural

⁸ Tecnoética, como el encuentro entre la técnica y la mente (del griego noetikos)

⁹ El artista brasileño Eduardo Kac, montó una obra en que una planta en un lugar del planeta conectada vía Internet con un pájaro en otro lugar del planeta, de modo que la planta escucha el canto del pájaro y las señales vitales de la planta son transformadas en sonidos que la planta también puede escuchar.

¹⁰ Brian massumi argumenta que, al contrario de lo que en principio podría esperarse, se produce la "unidad" de los sentidos (sinestesia), en relación con el movimiento; argumenta (recurriendo a filósofos como Henri Bergson, Raymond Ruyer y Giles Deleuze y a psicólogos como A.R. Luria y Daniel Stern) que la integridad subjetiva corporal diaria en realidad sumerge -en lugar de expresar- la intensidad de la percepción en sus dimensiones Sinestésicas y kinestésicas. BRIAN MASSUMI ocupa un puesto de investigador en el departamento de Inglés de la Universidad de Queensland, Australia. Es el autor de "A User's Guide to Capitalism and Schizophrenia: Deviations From Deleuze and Guattari" (MIT press) y "First and Last Emperors: The Body of the Despot and The Absolute State" (con Kenneth Dean; Autonomedia). Sus otras publicaciones incluyen un volumen editado que se titula "The Politics Of Everyday Fear" (University of Minnesota Press), y numerosos ensayos en filosofía contemporánea y teoría cultural. Es colaborador habitual de "Artforum" sobre las políticas culturales de las nuevas tecnologías y co-edita The Theory of Bounds, la serie de libros de University of Minnesota Press. Actualmente investiga la relación entre afecto e imagen.

¹¹ Anselmo Lastra es un investigador que desarrolla generadores de imagen para infografía interactiva de alto rendimiento y entornos virtuales. Es Profesor adjunto investigador del Departamento de Informática de la Universidad de Carolina del Norte en Chapel Hill. Dirige el diseño del software para el equipo Pixel-Planes/PixelFlow.

¹² Carolina Cruz-Neira es profesora e investigadora del departamento de Informática del Iowa State University, trabajando principalmente en el Iowa Center for Emerging Manufacturing Technology. Su investigación se concentra en la realidad virtual aplicada, en particular en la integración de entornos inmersivos con supercomputación y redes de alta velocidad. Cruz-Neira obtuvo su Doctorado del Electronic Visualization Laboratory (EVL) en la Universidad de Illinois en Chicago. El doctorado incluyó tanto el diseño e implementación del sistema de realidad virtual CAVE como su integración con aplicaciones de supercomputación en ingeniería y visualización científica. Ahora está colaborando con científicos del Argonne National Laboratory, del Cornell Theory Center y del National Center for Supercomputing Applications.

¹³ Elio Catania, de IBM, observó que la digitalización está creando una "profunda discontinuidad" del pasado, transformando valores, modos de trabajo y sistemas sociales.

¹⁴ Tan relevante resulta esta sola dimensión que a fines de 1999 se realizó en Roma una Cumbre Europea acerca de "TI, las Artes y el Patrimonio Cultural"; el programa de la conferencia estaba dividido en cuatro partes, con una ponencia preliminar que describía las cuestiones clave de investigación y debate. En primer lugar, expertos de importantes instituciones culturales y universidades de Europa y Norteamérica describieron el impacto de la digitalización en museos, bibliotecas, archivos y prácticas artísticas contemporáneas. Esto fue seguido de una discusión orientada a políticas durante la cual ministros de cultura europeos o sus representantes, moderados por la Ministra italiana de Patrimonio Cultural, Giovanna Melandri, plantearon cuestiones de desarrollo estratégico. En tercer lugar, se organizaron una serie de demostraciones prácticas, que ilustraron algunas de las aplicaciones actualmente disponibles de las TI en los sectores de las artes y del patrimonio cultural.

que incluso afecta más allá de las Artes (coherente con la extensión del término/concepto Cultura). Al respecto Ascott nos dice: *" las redes ofrecen una metáfora de la cultura de finales del siglo XX; hablan de interactividad, descentralización, superposición de ideas que provienen de una multiplicidad de fuentes ... En su alcance global, en su complejidad de procesamiento de ideas, en la flexibilidad de su formato final (imagen/música/texto y la articulación de sistemas, estructuras y entornos cibernéticos remotos) y en su capacidad de albergar una gran diversidad de modos finales, todos los cuales son tratados digitalmente en un espacio de datos universal, es especialmente adecuado para enfrentarse al gran reto del arte de finales del siglo XX que puede verse como el gran proyecto de nuestro tiempo: hacer visible lo invisible, es decir, traer al alcance de nuestros sentidos, poner a disposición de nuestra mente, dentro de las limitaciones humanas de espacio y tiempo, lo que de otra manera está fuera de nuestro alcance, fuera de nuestro espectro de percepción, el lado lejano de nuestra mente"*¹⁵

La tecnología en la dimensión del lenguaje y sus relación con los deseos.¹⁶

También hay miradas dicotómicas que aúnan en su propuesta el uso de un format o tecnológico (digital) para hacer una crítica del mismo; un interesante ejemplo fue la "performance" de Antoni Muntadas denominada "De la Traducción. La Transmisión".¹⁷

Disciplinas como el Diseño y el Audiovisual (el Cine en particular¹⁸) están marcadas en su devenir contemporáneo por la tecnología, más específicamente por la

¹⁵ "Gesamtdatenmerk. Connectivity, Transformation and Transcendence, Ars Electronica, Facing the Future. T. Druckrey editor. (MIT 1999). P. 86.

¹⁶ Allucquère Rosanne Stone; profesora Adjunta en la Facultad de Radio-TV-Cine en la Universidad de Texas en Austin, donde realiza investigaciones relacionadas con el interfaz, la interacción y el deseo. Es Directora de Advanced Communication Technologies Laboratory.

¹⁷ Antoni Muntadas, artista multidisciplinar, nació en Barcelona en 1942. Vive y trabaja en Nueva York desde 1971. Estudió en la Escuela de Ingenieros Industriales de Barcelona. Ha dado clases en la Universidad de California en San Diego, Escuela de Bellas Artes de Burdeos, CAVS del M.I.T., Escuela Nacional de Bellas Artes de París, Universidad de Sao Paulo, entre otras. Ha recibido premios y becas de las fundaciones Rockefeller y Guggenheim, del National Endowment for the Arts en EE.UU., Centre National d'Arts Plastiques en Francia. Ha sido artista residente en Rochester (EE.UU.), Banff (Canadá) y Sidney (Australia). Sus obras han sido expuestas en las bienales de París, Venecia, Sao Paulo, Lyon, Documenta de Kassel, MOMA Whitney y Guggenheim de Nueva York, Museo de Arte Moderno de la Ciudad de París, Palacio de Bellas Artes de Bruselas, MNCARS de Madrid, IVAM de Valencia, etc. Sus últimas exposiciones han sido en Kent Gallery y Store Front for Art and Architecture en Nueva York, septiembre de 1995 y List Gallery de M.I.T. Cambridge, Mass., el pasado octubre. Actualmente está trabajando en un proyecto denominado "On Translation" sobre el fenómeno de la traducción que ha empezado en Helsinki y continúa en Atlanta, Québec y Madrid.

¹⁸ Se reconocerá en estas líneas la experiencia del espectador en la senda de los trabajos de Serge Daney, Deleuze o Jean Louis Schefer. Efectivamente, las películas son también relieves de memoria relacionadas con aspectos de la vida de su destinatario. Lo cual resulta escasamente tranquilizante ya que no nos invitan a pensar la experiencia del tiempo, sino más bien su fatalidad. En todo caso, confirma que el cine es una morgue en la que los muertos sólo pueden revivir

tecnología digital. Sus modos expresivos, ya no tan solo sus medios; y los espacios de expresión en que se desenvuelven son nuevos y están en expansión.

Respecto al Cine y los embates de lo digital, Doménech Font, en su columna de "El País" del sábado 21 de julio del 2001, nos decía:

"Hubo un tiempo no tan lejano en que el cine fue reconocido como experiencia estética cohabitando con otras manifestaciones culturales como la pintura, la música o la literatura. Entonces el cine era nuestro aliado en la búsqueda de rentabilidad afectiva, moral y estética. El desapego actual se produce al advertir cómo el cine se aleja de la cultura, situándose al mismo nivel de fabricación y difusión de la banalidad de los medios audiovisuales. Puede que en el fondo aquello fuera un espejismo y éste sea el lugar que verdaderamente le corresponde. Pero la realidad es que aquella forma de vivir y de pensar a través de las ficciones se ha trocado en la levedad para desembarazarse rápidamente de ellas. Una permanente exposición de cine para la aquiescencia de ese "examinador distraído" ajeno a cualquier valor cultural a que hacía referencia Walter Benjamín".

Hay quienes consideran este cambio de formato solo eso y, por tanto, no alcanzan a reconocer los aspectos más profundos que derivan de lo que otros, demasiado entusiastas quizá –como Negroponte– denominan la Cultura Digital. En este sentido, las palabras de Bejamin citadas por Font, a mi juicio son verosímiles (como lo entiende Vico), pero no alcanzan a agotar sus posibilidades de verosimilitud.

Si nos preguntamos por algunas de las habilidades requeridas para transitar por el ámbito de lo digital, claramente la disciplina del Diseño ocupa un lugar central; sin embargo, cada vez más se requiere también una Educación Tecnológica que permita convivir, o mejor aún, vivir con o en esta dimensión y sus resultados objetuales y, como ya hemos enunciado antes, sus implicancias perceptivas e incluso afectivas.¹⁹

como proceso reminiscente. Fantasmagoría y condición órfica que Godard puso de relieve en la extraordinaria serie de las Histoire(s) du cinéma, en cuya deriva deberían navegar todos los espectadores en edad escolar.

¹⁹ Interesante resulta un comentario acerca de una de las obras más desconocidas de la modernidad, cuya autoría es también de un gran olvidado pensador del siglo XVII: "La Etica Geométrica" de Baruj; respecto de ella, nos dice que resulta un preanuncio notable del pensamiento que se expresa de otro modo y en otro ámbito por parte del padre de la cibernética Norbert Wiener, quien sitúa a Spinoza y Leibnitz como "los únicos predecesores filosóficos" de esta nueva disciplina; de hecho los dos postulados en que se funda la cibernética; 1) la unidad de la mente y el cuerpo y 2) la perfección de la realidad viviente, ambas fueron formuladas por Spinoza, y sólo por él (Cfr. Eth. II. /7 y II./d.6). Cada época tiene su propia concepción del hombre; sin embargo protagonizamos un cambio que podría llamarse fundamental en la organización psicológica heredada por la intelectualización post-renacentista, que encontramos plasmada en otra

Tan insospechadas y aceleradas son las implicancias creativas²⁰, investigativas y académicas de este "nuevo" ámbito que hemos presenciado este año, en julio, el inicio del primer Doctorado On Line de Arte Digital, desarrollado y patrocinado por el Center for Advanced Inquiry in the Interactive Arts las Universidad de Gales – Newport- y el Art Research Centre de Plymouth. La institución a cargo del programa se denomina CaihA-STAR, y su fundador y director es Roy Ascott.²¹ Este tuvo un antecedente más genérico en la Cumbre Europea de 1999 (mencionada en una nota anterior), cuyas conclusiones no dejan de ser muy clarificadoras de los ámbitos, disciplinas y alcances de lo Digital en relación a las Artes y la Cultura; las conclusiones principales fueron:

- se deben hacer todos los esfuerzos posibles para garantizar el acceso universal a las TI - a través de puntos de acceso públicos; a través de la creación de un único portal electrónico al diversificado patrimonio cultural de Europa; y a través de asociaciones entre los países europeos en diferentes etapas de desarrollo económico.
- los sistemas educativos deben ser reformados, usando las TI para potenciar la creatividad de las generaciones venideras de Europa, y se debe dar prioridad a la formación profesional para trabajadores en las artes y el patrimonio cultural.

Al comenzar nos preguntábamos ¿Cuál es la Realidad? ¿Cuántas realidades hay? La idea de realidad de Ascott se acerca más una respuesta a la segunda pregunta: *"existen tres tipos [de realidad]: la realidad virtual, telemática, vinculada a la tecnología interactiva digital; la realidad validada, materialista y newtoniana,*

obra de Spinoza, el "Tractatus Teológico-Político", referente respecto del cual encontramos algunos adelantos en otro autor, más contemporáneo, Ludwig Wittgenstein, en su "Tractatus logico-philosophicus". Gallimard (París 1961).

²⁰ Entre las diferentes vertientes del arte digital se encuentran: telemática, realidad virtual, vida artificial, telepresencia, entornos inteligentes, música generativa; entre otras. Algunos exponentes de estas formas creativas son: Eduardo Kac, quien investiga las nuevas fronteras de la biología, la biotecnología y la ingeniería genética; Victoria Vesna, que estudia cómo afectan al comportamiento colectivo las tecnologías de la comunicación y cambian la percepción de la identidad, a través de complejos proyectos que mezclan la instalación física y el entorno virtual; Marco Novak crea espacios arquitectónicos inteligentes; Peter Anders trabaja en el concepto de *cybrids*, híbridos de espacio físico y ciberespacio; Techla Schiphorst y Gretchen Schiller establecen una relación con las artes escénicas y el ballet: la primera creando mundos virtuales y extendiendo las conexiones hasta el mismo cuerpo, y la segunda mediante entornos interactivos que pueden ser modificados por el usuario.

²¹ Ascott, en una entrevista con motivo de un simposio realizado en Barcelona durante el 2001, dijo: *"el objetivo de estos encuentros es formular las bases teóricas de las nuevas prácticas artísticas vinculadas a la tecnología; esto nos permite desarrollar líneas de investigación que resulten útiles también para cambios y mejoras en ámbitos externos al mundo del arte"*.

vinculada a la tecnología mecánica, y la realidad vegetal, espiritual, vinculada a la tecnología de las plantas psicoactivas".

Terminemos pues de vuelta, volviendo a la pregunta acerca de la Técnica, los Mundos y el Arte; al respecto, Jorge Estrella nos dice: "*no es asunto sencillo explicar por qué está ocurriendo en nuestro siglo XX un avance tan extraordinario de las técnicas. Ellas no sólo prolongan nuestras manos y piernas (como ya lo hicieron las revoluciones agrarias del neolítico y la industrial moderna): prolongan también nuestros sentidos y nuestra fantasía; nos acercan información obtenida en otros lugares sobre lejanías como el origen del cosmos; amplían también el repertorio de nuestros deseos*"²². Sentidos y percepción, imaginación y fantasía, deseos; una serie que nos lleva a desembocar en la Voluntad de Arte (Kunstwollen) y la Técnica de Alois Riegl. De un modo tan acelerado que en tan solo 66 años de este siglo pasamos de asombrarnos con la mirada en el "cielo posible" de la tecnología de los Hermanos Wright a la incredulidad de la mirada a un "cielo imposible" con la caminata de Armstrong sobre la Luna.

Según decía Marina Collet en 1999, un primer debate en el campo de las artes visuales de finales de siglo XX se haya situado entre lo humano y lo post-humano. ¿Otra manera de visualizar lo planteado por Ascott? "*la vida esta considerada como una propiedad de la organización de la materia, en lugar de una propiedad de la materia organizada*"²³.

Se ha hablado de pérdida del aura, como Benjamin, o, más generalmente, de pérdida del valor espiritual. Si volvemos a la Bauhaus del principio del texto, queda claro que ya a principios del siglo XX triunfa la racionalidad sobre la espiritualidad, o más bien sobre la armonización de ambas en la relación Técnica y Arte; ello expresado en la pugna Gropius / Itten y el "triunfo" del primero sobre el segundo con su despido de la Bauhaus y todo el impacto (aparente) de ello sobre el diseño contemporáneo.²⁴ A mi juicio, este curso histórico retoma la vitalidad de las ideas de Ascott.

A mi juicio, quizá no ajeno a un dejo de romanticismo hölderlingniano, aunque mucho más Otro por Rimbaud; la Cultura y el Arte Digital, de algún modo posibilitan el surgimiento de un hombre autopoietico, como una recuperación de una "técnica"

²² Jorge Estrella, "El Siglo XX y las Técnicas", Revista La Cuerda Floja N° 5, Agosto 1996. Universidad de Chile.

²³ Roy **Ascott**. Esthétique des Arts Médiaux. Université de Québec. (Montreal 1995).

²⁴ Lo aparente de ello queda más que claro con el mito de Albers y su rol en la creación de la carrera de Diseño en la Universidad de Chile; lugar y momento donde se repite el total olvido de las fuentes nutrientes de Albers, heredero de Itten en el Vorkurs de la Bauhaus.

olvidada; al mismo modo que la cúpula de Santa Fiore recuperó casi mil años de olvido desde el Panteón de Agripa. Un modo de conocimiento, una ontología que construye un entorno objetual en que todos nuestros sentidos, incluso los nuevos o sus nuevas extensiones, nos posibilitan "plenos de mérito, más, poéticamente habitar sobre este mundo"...

...pero, ¿cuál mundo?