

# **Arte versus Globalización:**

## **Revisión Filosófica de los recursos del Arte**

## **Contemporáneo frente al proceso de Globalización**

Marisol Salanova Burguera (Universidad de Valencia)

Eurídice Cabanes Martínez (Universidad de Santiago de Compostela)

### **1. Introducción**

La globalización conlleva factores tales como una acelerada internacionalización de los procesos económicos, un creciente uso de nuevas tecnologías de información y nuevas formas de producción, que parecen haber hecho de la cultura un producto. La impresión de que la globalización del mercado del arte restringe la subjetividad del artista y lo aboca a una producción seriada y orientada a los gustos del coleccionista está ligada a la inserción de la producción artística en ese mercado. Sin embargo, las tecnologías digitales han conseguido ampliar las posibilidades de que cualquier persona con acceso a ellas participe en esta creación cultural.

Consideramos que el propio uso de las nuevas tecnologías en el arte (a través del Net.Art, Performance, Instalaciones) está provocando una rebelión contra los citados aspectos negativos de la globalización con armas que ésta misma proporciona, como son Internet o la accesibilidad a los avances tecnológicos. Tal rebelión se da a través de un arte de valiosa carga social y una forma nueva de cultura que se extiende, afecta a diversos ámbitos y ha de ser revisada desde la Filosofía, esta es; la Cibercultura.

### **2. El proceso de globalización en el ámbito artístico.**

#### **2.1. Globalización, Cibercultura y Arte.**

Existen diversas maneras de definir Cibercultura. Tomaremos como punto de partida la de autores como Lévy y Kerckhove, que la entienden como “la tercera era de la comunicación, en la que se habría configurado un lenguaje todavía más universal que

el alfabeto: el lenguaje digital. Una era que habría seguido a las de la oralidad y la escritura”<sup>1</sup>. Nos interesan especialmente las tres características establecidas por Kerkchove que facilitarán la labor de comprender la Cibercultura, estas son: la interactividad, la hipertextualidad y la conectividad.<sup>2</sup>

Si tenemos en cuenta que el arte, en ningún momento puede existir aislado del contexto cultural y social que las rodea, y nuestro contexto actual es el de la Cibercultura, resulta lógico que el arte se vea afectado por este cambio de paradigma cultural, que parece no poder escapar a las condiciones socio-económicas que la globalización impone.

La globalización responde a una concepción del mundo que trata de instaurar un cierto orden de legalidades y legitimidades capaces de arbitrar el comportamiento de la sociedad frente a los desafíos y conflictos propios de su desarrollo, intentando regularizar la interactividad y las conexiones sociales y económicas de esa sociedad que es cada vez más multicultural y que recibe nuevas informaciones e influencias constantes.

En el ámbito económico, la globalización muestra lo que consideramos un claro afán por construir un mercado único organizado por el dominio de las redes telemáticas de la información, orientadas, aparentemente, a favorecer el tiempo de reproducción del capital a través de los intercambios de consumo, buscando unificar los campos de producción y reproducción material de la vida.

Por su parte, la globalización del mercado del arte parece que, en primera instancia, disminuye la libertad para expresar la subjetividad y los principios del artista, al ver éste su creatividad supeditada a la comercialización. Tanto el espectador como el coleccionista o “consumidor de arte” ejerce hoy un papel que crea cierta controversia, pues el artista actual, ante el mercado globalizado, depende del cliente, y si no responde a la demanda del mercado corre el riesgo de quedar relegado. De este modo, la libertad creativa se enfrenta al peligro de verse mermada, incluso anulada, respondiendo a la producción de arte como un tipo de creación en serie, a expensas de un consumo estandarizado y, por ello, poco crítico y original.

---

1 *Inteligencias en conexión. Hacia una sociedad de la Web*

[http://www.javeriana.edu.co/relato\\_digital/r\\_digital/cibercultura/cibercultura.html](http://www.javeriana.edu.co/relato_digital/r_digital/cibercultura/cibercultura.html)

2 Ver *Inteligencias en conexión. Hacia una sociedad de la Web*

[http://www.javeriana.edu.co/relato\\_digital/r\\_digital/cibercultura/cibercultura.html](http://www.javeriana.edu.co/relato_digital/r_digital/cibercultura/cibercultura.html)

Sin embargo, ante este problema, el arte no deja de buscar otros caminos en el cambiante mundo globalizado, consolidándose como un mecanismo más en la dinámica cultural actual de intercambio internacional, pero convirtiéndose en un lenguaje común que refleja y critica las cambiantes condiciones políticas actuales.

La Cibercultura surge de la mano de la globalización y rescata el elemento tecnológico como valor positivo de la misma. A través de la tecnologización del mundo el arte encuentra una vía de escape para no someterse a los aspectos negativos del mercado globalizado y aprovechar los avances en informática y tecnologías aplicadas como herramientas para el desarrollo de la creatividad del artista y su comunicación con los “consumidores de arte”. De este modo las nuevas tecnologías suponen una doble herramienta para los creadores de arte. Por un lado, forman parte de la obra, que pasa a ser dinámica, haciendo posible una absoluta interactividad entre la obra y el mundo, o entre la obra y el espectador, y por otro permiten que muchas más personas puedan crear y compartir sus obras sin necesidad de intermediarios.

Con respecto a esta primera faceta de la tecnología como parte de la obra de arte, nos parece que no será necesario ahondar en el gran avance que trajo consigo la aparición de tecnologías aplicadas al arte tales como la fotografía o el cine. Pero si que nos interesa recordar que en los albores del desarrollo la imagen era analógica; es decir, fija e inmodificable. Así pues, la gran revolución en el arte viene de la mano de la información digital. Ésta, al contrario que la analógica, puede ser manipulada con libertad, convirtiendo, imagen o sonido, en sistemas dinámicos, y de este modo, ambos se han vuelto variables, todo “un mundo de acontecimientos controlado por el contexto”<sup>3</sup>, que ha alterado radicalmente nuestra forma de concebir el arte o la estética en sí misma.

La posibilidad de información digital, unida a recursos tales como Internet, han generado la posibilidad de un nuevo arte que, de la mano de la tecnología, ha pasado de ser estático, dirigido a un sujeto pasivo que no puede hacer otra cosa que contemplarlo y / o adquirirlo, a ser un arte interactivo, en el que el espectador se convierte en parte de la obra.

---

3 Weibel, P: *El mundo como interfaz*, Elementos, 40, 20. 23-33. Weibel, P: “El mundo como interfaz” En: Revista El Paseante. N° 27-28. Ediciones Siruela, Madrid, 1998, Pág. 110.

Además, y ahora prestamos atención a la segunda faceta de la tecnología que mencionábamos antes, las tecnologías digitales han conseguido ampliar las posibilidades de que cualquier persona con acceso a ellas participe en la creación cultural y pueda difundir sus obras con gran facilidad y sin necesidad de intermediarios. No obstante, esto tiene aspectos que algunos consideran negativos a modo de efectos colaterales: el surgimiento y auge de la piratería, la controversia sobre los derechos de autor, el acceso desigual a la tecnología en la población, etc.

El legado de esta cultura digital también es un tema controvertido pues la información en Internet puede considerarse efímera; algunas Webs aparecen y desaparecen rápidamente, cambian de servidor o ubicación, caducan etc. Así que no se puede esperar que las mismas obras de arte continúen ahí igual de accesible el día de mañana, pues los cambios se suceden de forma vertiginosa en esta aldea global en la que vivimos.

## **2.2. Recursos del Arte frente a la Globalización.**

Filósofos como Adorno y Horkheimer, proponen el término *industria cultural* para hacer referencia a una “parte” del capitalismo tardío que consiste en la fabricación de productos en serie (mercantilización del arte) favoreciendo la *desdiferenciación* de los productos, es decir, que los mismos se convierten en mercancías para un mercado (un público) determinado, segmentado y con efectos predecibles. Por lo tanto, “cuanto más sólidas se tornan las posiciones de la industria cultural, tanto más brutalmente puede obrar con las necesidades del consumidor, producirlas, guiarlas, disciplinarlas, y suprimir incluso la diversión. Para el progreso cultural no existe aquí ningún límite”<sup>4</sup>. Una industria cultural que se desarrolla como una sociedad de mercado convierte al hombre en un mero consumidor.

Ya Walter Benjamin en 1936 con su artículo “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica”<sup>5</sup> apuntó hacia que la función artística podría llegar a ser

---

4 Horkheimer, M. y Adorno, T. (1979). Dialéctica del iluminismo. Buenos Aires, Sur.

5 Benjamin, Walter, “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica”, en *Discursos interrumpidos I*, Taurus, Madrid, 1973, prólogo, traducción y notas de Jesús Aguirre, pp. 15-57.

accesoria, según el camino que estaba tomando, a medida que aparecían más métodos de reproducción técnica y las posibilidades de exhibición de la obra de arte crecían y variaban.<sup>6</sup>

Los cambios culturales han acompañado los episodios derivados del intercambio comercial generando ciertas controversias. La aceleración económica, así como los últimos avances tecnológicos y la rapidez en la transmisión en los medios de comunicación han dado paso a grandes mercados consiguiendo la expansión y aceleración del intercambio comercial entre diferentes naciones. Dicha aceleración económica ha sido criticada desde diversos puntos de vista, revelando una creciente preocupación por la cuestión de en qué medida afecta a la cultura. De este modo, tal y como afirma Thrift, “la acelerada internacionalización de los procesos económicos; el uso de nuevas tecnologías de información y nuevas formas de producción con transferencia no solo tecnológica sino también cultural, han hecho de la cultura un producto y un factor de producción”<sup>7</sup>.

Aún cuando los movimientos de resistencia a estas políticas neoliberales conforman un variado espectro social y cultural la criticada globalización obedece, por su parte, a la revolución de la era digital, la Cibercultura y la comunicación mediante las tecnologías.

Las tecnologías de la información y la comunicación juegan un papel protagonista en la forma en que las sociedades se enfrentan a la globalización. Entendemos que la apropiación tecnológica por parte del Arte es una forma de resistencia dentro del contexto de la globalización. Según el Profesor Fernando Martínez de la Escuela de Bellas Artes de la Universidad de La República (Montevideo, Uruguay): “El arte como representación, termina por revelar la no objetividad del mundo, su condición ilusoria, y sólo nos deja de sí, entonces, aquello que es presencia. Como la globalización se hace posible a expensas de la re-presentación y en tanto el arte deviene en presentación, en presencia y en tanto la presencia es principio y fin de todas

---

6 Desde las primeras líneas, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* deja meridianamente clara su intencionalidad política, en función de la cual se instrumentaliza el análisis de la superestructura estética. Para Benjamin, la reproducción técnica de la obra de arte corresponde exactamente a la reproducción técnica de las mercancías, lo que significa, metodológicamente, la ubicación del análisis en el plano radicalmente materialista de las condiciones de producción.

7 Thrift, N.: "A Hyperactive World" en *Geographies of global change*. Oxford UK & Cambridge USA, Blackwell, 1995.

las cosas, más que un vehículo de la globalización, el arte, es su solvente, su plena resistencia.”

Un ejemplo de dicha resistencia lo encontramos en el Net.Art. El concepto “Net.Art” designa a la producción artístico-simbólica realizada ex profeso en y para la red. Se trata de una de las formas de arte interactivo habilitadas por los soportes digitales, y las prácticas comunicativas generadas por ellos. La denominación Net punto Art designa las prácticas artísticas que apuntan a una experiencia estética específica de Internet como soporte de la obra, y señalan o desarrollan un lenguaje característico. Este tipo de arte se halla sujeto a la fugacidad de todo cuanto aparece en el ciberespacio, por lo tanto, aunque puede documentarse, no hay forma de apresarlo, no podemos congelar la red. Es por esto que el Net.Art desafía al mercado del arte, en tanto que su comercialización va más allá de las comunes reglas del consumo. La mayoría de obras *online* ni siquiera son comercializables, la interactividad con ellas es gratuita o no están orientadas expresamente a su venta, escapando así al mercado. El Net.Art, lleva en su propia esencia su surgir y su desvanecerse, como un espejo que refleja la realidad de un momento, pues entendemos que en Internet nada es fijo, el arte no es estático, cambia y se modifica, constantemente surgen nuevas páginas, nuevas creaciones.

A margen de su difícil comercialización, la oposición a la globalización de muchas obras de Net.Art se hace explícita en sus propios contenidos; muchas de ellas apuntan hacia la crítica social, política, económica, etc. Pese a que no sería posible el propio concepto de Net.Art sin globalización, sin Internet y sin la libertad de comunicación, a través del mismo también se critica la política neoliberal y los aspectos negativos del proceso de globalización. “Turista Fronterizo” (2005) es un proyecto Net.Art de la artista newyorkina Coco Fusco<sup>8</sup> en forma de juego bilingüe en línea que traza un mapa sobre los movimientos de varios grupos sociales que habitan en la frontera de EEUU y México. Se presenta con una interfaz similar a la del juego de la oca, con el escenario de la frontera como tablero de juego y con opciones de elegir personajes estereotipados mexicanos y americanos. Tal proyecto nos sirve de ejemplo por tratarse de una propuesta cargada de ironía que señala ciertas paradojas de la sociedad contemporánea. Incluso la actitud de crítica y denuncia se ve inevitablemente envuelta en la maquinaria de producción capitalista.

---

8 Acceso gratuito al juego: <http://www.thing.net/%7Ecocofusco/StartPage.html>

En España el colectivo Derivart ha desarrollado proyectos como “Casas tristes”, que consiste en un mapa Web en el que todo el mundo puede añadir casas vacías o abandonadas. Tal como reza su propio eslogan, esta obra constituye una serie de “herramientas para la visualización para una vivienda digna”. Dentro de la misma temática se haya el Burbujómetro, una visualización interactiva del precio de la vivienda en la que encontramos, burbujas de diferentes tamaños que al ser explotadas por el usuario muestran el precio de la vivienda de las diferentes provincias a tiempo real. Obviamente, la obra hace referencia a la burbuja inmobiliaria y las dinámicas socioeconómicas. Constituye una reflexión sobre la subida del precio de la vivienda en España, la cantidad de casas que se compran únicamente para especular, y que, enlazando con el proyecto anterior de Derivart, se encuentran vacías y cerradas, mientras que los jóvenes pasan apuros para encontrar casas en alquiler con un precio razonable.

También es interesante su creación “Spread Player”, que mediante el empleo de la sonificación nos muestra el “sonido de los mercados”. En una sala oscura podemos ver en una pantalla diferentes logotipos de empresas españolas sobre una interfaz de radar cuya posición nos muestra su valor en la bolsa. La pantalla es táctil y nos permite desplazar los logotipos de las empresas al centro del radar, lo que hará que se escuche una melodía en la sala. La melodía es la sonificación de los datos bursátiles correspondientes a las diferentes empresas que configuran el Ibex35. De este modo Derivart redefine el concepto tradicional de visualización financiera.

Pero no sólo las obras de Net.Art pueden ser subversivas. También dentro de las múltiples vertientes del arte de acción, es abundante la que se orienta hacia la crítica del poder, hacia reflexiones en torno a lo social, lo político. Por su parte, el performance nos parece que, con sus herramientas críticas, diluye las barreras entre el arte y la vida. La palabra “performance” empezó a utilizarse especialmente para definir ciertas manifestaciones artísticas a finales de los años sesenta. Performance se ha difundido en las artes plásticas a partir de la expresión inglesa *performance art*, con el significado de arte en vivo. Se encuentra ligado al arte conceptual, a los happenings y al body art, y surge como experiencia que no se deja atrapar por los instrumentos metodológicos tradicionales.

Una nueva generación de artistas está recuperando esta forma de arte que

realmente no había desaparecido desde los años setenta pero, con la frenética revalorización de la pintura y el objeto en la década de los ochenta había sido relegado a un segundo plano dada su dificultad de comercialización. Hoy está volviendo con ímpetu a la escena artística en las galerías de arte, en las calles y en Internet. De hecho, actualmente, los artistas visuales están tomando el performance como una extensión del conjunto de su práctica artística que puede abarcar la pintura, el video y las instalaciones.

Los estudios del performance se desarrollan a partir de la necesidad de abrir campos de estudio que respondan a una realidad cada vez más compleja: permiten el abordaje de nuevos fenómenos socio-culturales, el análisis de nuevas identidades, su modo de actuar y de representarse en distintos contextos, entre otras cosas. El performance además permite estudiar desde nuevos ángulos los fenómenos socio-culturales derivados de la globalización.

Así, por ejemplo, la obra del artista indonesio Iwan Wijono apunta hacia una crítica a la globalización y a la explotación de los países productores por las grandes multinacionales, desde un enfoque humorístico cargado de ironía. Wijono incluye en su performance muchas referencias económicas y políticas (incluso ritualistas) de su país. Su objetivo es poner el dedo en una de las llagas más purulentas de la sociedad: la situación de los indigentes y su supresión como personas pasando a ser tratados como objetos.

En Chile, el artista Alexander del Re, realiza proyectos de performance cuya temática gira en torno a la problemática de la percepción del "otro" en una sociedad global cada vez más dependiente de la mediación tecnológica; utilizando habitualmente en sus performances, instalaciones sonoras y elementos multimediales, así como su propio cuerpo. Dicho artista responde con sus obras al hecho de que la esencia del arte de performance está en su ser efímero, no reproducible, pues su existencia está en relación al espectador, por lo cual es una forma de arte que se presenta para desaparecer, difícilmente es comercializable.

### **3. Conclusiones.**

Hemos visto la amenaza que representa la globalización neoliberal, entendida en

términos de mercado, para el mundo del arte, que puede verse fagocitado por ésta, convirtiéndose sus obras en meras mercancías, en simples productos de transacciones económicas. Y hemos propuesto el Net.Art y la performatividad como formas de crítica y resistencia a dicho proceso.

“Si las comunicaciones de masas reúnen armoniosamente y a menudo inadvertidamente el arte, la política, la religión y la filosofía con los anuncios comerciales, al hacerlo conducen estos aspectos de la cultura a su común denominador: la forma de mercancía”<sup>9</sup>. Esto puede verse a diario, en la producción en serie de llaveros, ceniceros y demás *merchandising* con la cara del Che Guevara, las camisetas con eslóganes subversivos como “Fuck and Destroy” o “Si el capitalismo te quema, prende fuego al capitalismo” que han pasado de poder comprarse en las tiendas de ropa contracultura, a ser vendidas en los grandes centros comerciales. De este modo el capitalismo convierte la rebeldía y el desafío en un eslogan publicitario más.

“Tal como las metáforas pierden su carácter metafórico a medida que, con el paso del tiempo, cuajan como conceptos, así las prácticas subversivas corren siempre el riesgo de convertirse en clichés adormecedores a base de repetirlas y, sobre todo, al repetirlas en un cultura en la que todo se considera mercancía, y en la que la subversión porta un valor de mercado”<sup>10</sup>

Las formas previas de arte, salvo quizá el dadaísmo (que firmó su propia muerte antes de que fuera demasiado tarde), no pueden escapar de esta fagocitación, precisamente por su formato mercantilizable, pero ¿La performatividad o el Net.Art pueden realmente escapar a las fuerzas de reciclaje y concentración del sistema capitalizador y objetivador? ¿Porqué habrían de ser diferentes?

Una posibilidad de escapar a la condena de la mercantilización, es la fugacidad; parece que únicamente lo efímero puede quedar fuera de ese entramado de relaciones comerciales, de la producción en masa. De este modo, para una crítica de la globalización que no pueda ser integrada en su proceso, sólo nos quedan actos fugaces, efímeros que capten la realidad de un momento, y después desaparezcan, dejando la crítica y la reflexión en manos de los espectadores, o más bien, participantes de la obra. La relación directa, no mediada, entre artista y público y la fugacidad del momento, son las claves con las que cuentan tanto el Net.Art como el Performance Art para la

<sup>9</sup> Marcuse, Herbert. *El Hombre Unidimensional*, Ariel, Barcelona, 2001. Pág. 78.

<sup>10</sup> Judith Butler, *El género en disputa*, Paidós, 1990. Pág. 21.

resistencia.

Pero un acto efímero, que sucede en un lugar concreto del globo y tan sólo llega a quienes están ahí para presenciarlo nos parece que no tiene la suficiente fuerza crítica, es por ello que no sólo estas características son suficientes. El tercer elemento clave del Net.Art y el uso de las nuevas tecnologías en el arte (a través también de instalaciones, performance y videoarte), es precisamente su empleo de los nuevos medios de comunicación e Internet.

Los nuevos medios de comunicación, con Internet a la cabeza, permiten no sólo que la acción artística traspase fronteras, llegando a personas muy distantes entre sí geográficamente, constituyendo así una importante herramienta para la difusión cultural, sino que también son instrumentos muy valiosos para la creación, la educación y para la comprensión intercultural e incluso para otro tipo de actividad comercial. Por ello nos parece que la globalización, tal como podría entenderse en términos no capitalistas, tiene aspectos positivos, y hemos tratado, a lo largo del presente artículo de hacer un breve recorrido que contemplase esta cuestión del mismo modo que la crítica a la globalización neoliberal.

Defendemos, por lo tanto, que al igual que la globalización neoliberal asume e integra en su seno las formas de subversión o rebeldía, la crítica a la globalización neoliberal desde la creación artística, puede integrar, a su vez, las herramientas propias de ésta para la creación de espacios críticos de reflexión.

### **Bibliografía:**

- Benjamin, Walter, "La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica", en *Discursos interrumpidos I*, Taurus, Madrid, 1973.
- Butler, J.: *El género en disputa*, Paidós, Madrid, 1990.
- Foucault, M.: *Tecnologías del yo y otros textos afines*, Paidós, Barcelona, 1990.
- Horkheimer, M. y Adorno, T.: *Dialéctica del iluminismo*. Sur, Buenos Aires, 1979.
- Lévy, P.: *La cibercultura, ¿el Segundo diluvio?* UOC-Proa, Barcelona, 1998.
- Marcuse, H.: *El Hombre Unidimensional*, Ariel, Barcelona, 2001.
- Thrift, N.: "A Hyperactive World" en *Geographies of global change*. Oxford UK & Cambridge USA, Blackwell, 1995.