

<http://artnodes.uoc.edu>

ARTÍCULO

NODO: «HISTORIA(S) DEL ARTE DE LOS MEDIOS»

La mirada transubjetiva: conversaciones con Roy Ascott en el I Simposio Cibercultura y Mew media art*

Raquel Caerols MateoProfesora doctora del Departamento de Arte, Área de Tecnología Audiovisual
(Universidad Antonio de Nebrija)

Fecha de presentación: octubre de 2013

Fecha de aceptación: noviembre de 2013

Fecha de publicación: noviembre de 2013

Resumen

«La mirada transubjetiva: conversaciones con Roy Ascott en el I Simposio Cibercultura y New Media Art» nace del encuentro con Roy Ascott en el I Simposio Cibercultura y New Media Art, que organicé junto con Iury Lech y el responsable de investigación de la Facultad de las Artes y las Letras de la Universidad Antonio de Nebrija, Juan Arturo Rubio Aróstegui, con la colaboración del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte y dentro de la 4.ª Edición del Festival Madatac (Muestra Abierta de Arte Audiovisual Contemporáneo).

Por tanto, el objetivo de este artículo se concreta en trasladar las variables teóricas y el nuevo escenario de experiencias creativas propuestas por Roy Ascott a partir de su trabajo actual. No obstante, no solo me centraré en mostrar los aspectos más relevantes de sus recientes investigaciones y trabajos, sino que la propuesta metodológica se circunscribe a una dialéctica, a la propia que surgió en el encuentro, y que fue una motivación y un motor en el avance de mi propia investigación. Sintetizo aquí, pues, resultados de mi propia investigación encaminada al intento de la conformación de nuevos paradigmas de la creación en las artes y/o el conocimiento, así como la necesaria reflexión del papel de la tecnología en dicho proceso.

Palabras clave

Roy Ascott, creación en las artes, paradigma, mente tecnoética, visión transubjetiva

* Artículo elaborado en el marco del proyecto de investigación con título I Simposio Cybercultura y New Media art (Expediente/404 Referencia/509) concedido a la Fundación Antonio de Nebrija por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte del Gobierno de España.

Transubjective Look: Conversations with Roy Ascott in I Symposium Cyberculture And New Media Art

Abstract

“The Transubjective Look: Conversations with Roy Ascott at the First Cyberculture and New Media Art Symposium” arose from my encounter with Ascott at the symposium, which I organized as part of the fourth edition of the MADATAC (Open Contemporary Audiovisual Art Show) Festival alongside Juan Arturo Rubio Aróstegui, head of research at the Faculty of Arts and Letters at Madrid’s Antonio de Nebrija University, with collaboration from the Spanish Ministry of Education, Culture and Sport.

The aim of the article is to discuss Ascott’s current work in terms of theoretical variables and innovative creative experiences. I highlight not only the most important aspects of his recent research and work, but also the methodological proposal circumscribing a particular dialectic that emerged during our conversation and which proved to be both the motivation and catalyst that drove my own research. Summarized here, then, are the results of my own research aimed at devising new artistic and knowledge creation paradigms along with a necessary reflection on the role of technology in this process.

Keywords

Roy Ascott, creation in the arts, paradigm, technoethic mind, transubjective vision

Introducción

El privilegio de las aportaciones de Ascott está en el hecho de que permite situarnos en una mirada en perspectiva de todo lo que ha representado el pensamiento y la práctica artística en la interacción de arte, ciencia y tecnología. Sus 73 años y la circunstancia de ser uno de los pioneros en este campo nos brindan, como decimos, una mirada privilegiada, una retrospectiva del pasado, del presente y, lo que es más difícil, una mirada de lo que está por venir. Pero no solo de los caminos de la creación en la interacción del arte con los saberes científicos y tecnólogos, sino también sobre las líneas que están por escribir en la creación en las artes, por el arte y lo que este tiene que decir en la generación del conocimiento, en múltiples campos del saber.

Esta visión en retrospectiva, la aportación de Roy Ascott, era fundamental para el simposio, con relación a las intenciones y objetivos que había que cumplir en este encuentro, es decir, para el marco teórico y de investigación que pretendía generar. Es esencial el acercamiento a sus reflexiones para avanzar e ir asentando bases con relación a la confusión generada en los lenguajes del arte contemporáneo y en las definiciones y conceptualizaciones en el contexto concreto de las prácticas artísticas en la tríada de arte, ciencia y tecnología.

Artnodes cumple ese objetivo e intento de asentar bases y prácticas artísticas en este ámbito, esa ha sido su labor en estos diez años de existencia. Pero en mi experiencia en estos ámbitos de investigación, en relación con las publicaciones de expertos en el tema,

encuentros, jornadas, congresos, festivales, así como en la propia práctica docente en el aula, en el día a día con el alumno, la mezcla de conceptos, propuestas, intersección entre medios es patente.

La propia organización del citado simposio ya fue una muestra de la señalada confusión y desencuentros conceptuales en su propia denominación. Me resulta aún hoy desconcertante hablar de *new media art*, como señala el título del simposio, pues esta es tan solo una de las denominaciones a la que hacen referencia diferentes autores y artistas cuando hablan de hibridación de medios y tecnologías digitales en la creación en las artes.

El último Computer Art Congress de París fue denominado por los organizadores como posdigital, ¿ya podemos hablar de una etapa posdigital? ¿Cuáles son las pautas, el marco teórico y el desarrollo de creación en las artes digitales para hablar de posdigital? ¿Está definida ya una estética de lo digital? En una entrevista realizada a Lev Manovich en *Artnodes* en 2003 por Marta García Quiñones y Daniel Ranz, decía esto con relación a la presentación de su libro *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación* (Manovich, 2005): afirmaba, precisamente, que estamos en el principio.

Entender lo digital desde lo conceptual, es decir, como una cuestión de modelo de conocimiento y cambio de paradigma nos lleva a apuntar que el momento es emergente en la conformación de dicho paradigma, como así afirma Manovich. Por el momento, lo que tenemos de forma preponderante es la sobreproducción de arte y sus tecnologías implicadas, esa profusa producción que inclina la balanza hacia la artificiosidad de la espectacularidad de la misma tecnología. Necesitamos hacer una introspección en los procesos

creativos que nos han precedido para entender el presente y poder vislumbrar el futuro.

1. Modelos de conocimiento, modelos de creación: paradigmas de creación en las artes y su epistemología

No estaremos en disposición de analizar, de entender los planteamientos conceptuales de los investigadores y expertos, de los artistas contemporáneos, y tampoco de poner en marcha nuestras propias propuestas, si no conocemos en profundidad y realizamos una introspección de los modelos de creación en las artes que nos han precedido. Pero lo haremos desde los giros en los procesos creativos, desde el nacimiento del pensamiento moderno occidental, entendiendo los procesos creativos como procesos mentales y, por tanto, entendemos la creación en las artes como hecho generador de conocimiento, de modelos de conocimiento.

Hablar de las nuevas tecnologías ya nos resulta una definición un tanto imprecisa y difusa porque el concepto de lo «nuevo» está presente en la definición de los lenguajes en las artes desde las vanguardias. Por otro lado, la tecnología en el entramado conceptual, filosófico y epistemológico en la conformación del pensamiento moderno occidental tampoco es nada nuevo, ha sido un elemento, una cuestión constitutiva de su ser.

Queremos hacer ver, asentar, en este epígrafe, que supone un recorrido conceptual y epistemológico de nuestro ser y estar en el arte, que la tecnología fue consecuencia y elemento necesario para la conformación del paradigma que inauguró el pensamiento moderno occidental en el Renacimiento.

Cuando el hombre se convirtió en el protagonista del conocimiento, cuando la revelación divina dejó de ser vía de conocimiento, sinónimo de verdad, el hombre se vio en la necesidad de crear medios, instrumentos y herramientas para enfrentarse al conocimiento del mundo. El primer medio fue la perspectiva lineal y los perspectógrafos, cámaras oscuras, etc. que se crearon para la consecución de la misma. La perspectiva lineal fue fruto de la conjunción de lo que se empezaba a entender como tres saberes, arte, ciencia y tecnología, así como el máximo exponente del nacimiento de un nuevo paradigma, el paradigma de la Visión Objetiva.

Los artistas levantaron su visión de los esquemas de los libros y miraron la naturaleza, empezaba la conformación de la mirada (Gombrich, 1997, pág. 196). Apenas podemos entender el giro transformador y revolucionario de la circunstancia, ahí empezó todo el devenir del hombre moderno. La perspectiva lineal fue la respuesta del arte en la circunstancia de encontrarse el hombre frente al conocimiento. Y, en esa misma dirección, los instrumentos que se crearon en torno a la misma, la tecnología se podría entender como aquel

conjunto de saberes que trae como resultado final un instrumento mediador en los procesos de creación, de práctica y desarrollo. Así pues, la cámara representaba un modelo epistemológico.

Situamos aquí el paradigma de la Visión Objetiva, en el que el objeto, el estudio del objeto, es la razón de ser, el punto de referencia de la conformación del paradigma. Por tanto, el referente, la realidad referencial se hacía necesaria para que dicho paradigma pudiera ser. Una realidad analógica, podríamos decir, una tecnología analógica, entendiendo lo analógico como una cuestión conceptual, pues señala una forma no solo de representar la realidad, sino de entenderla, estudiarla, de conocerla, un sinónimo de verdad.

El paradigma de lo analógico, de la realidad referencial, como modelo epistemológico, continuó hasta los albores del nacimiento de la cámara fotográfica, del daguerrotipo, momento en el que dicho paradigma ya se estaba resquebrajando (estábamos en la conjunción de las variables que posibilitarían el posterior desarrollo de las vanguardias históricas). El principio del fin lo determinó Goethe en su experimento de subversión de la cámara oscura tapando el orificio por el que entraba la realidad exterior (como describe en su *Teoría de los colores*), centrando el conocimiento del mundo en la experiencia interna del sujeto, lo que dio lugar a las postimágenes.

Se empieza aquí a poner los primeros cimientos de lo que será el paradigma de la Visión Subjetiva y que tendrá como consecuencia el nacimiento y desarrollo de las vanguardias históricas. Estamos ante el salto del objeto al sujeto como conformador de dicho paradigma. El estudio del sujeto trajo un nuevo método de conocimiento, que quedaba concretado en las palabras de Picasso: *no busco, encuentro*, y en una nueva definición de los conceptos de espacio y tiempo:

«No es sorprendente que en la atmósfera intelectual de 1905, Einstein y Picasso comenzaran a explorar, casi a la vez, nuevas concepciones del espacio y el tiempo. [...] Picasso y Einstein creían que el arte y la ciencia son mundos que escapan a la percepción, a las apariencias. La visión directa es engañosa, como ya sabía Einstein en 1905 respecto a la física y Picasso en 1907 respecto al arte. De la misma manera en que la teoría de la relatividad acabó con el carácter absoluto del espacio y el tiempo, el cubismo de Georges Braque y de Picasso destruyó a la perspectiva en el mundo del arte» (Miller, 2001, pág. 17).

El cubismo propuso la cuarta dimensión, los ojos de la mente, los surrealistas, podríamos decir, los ojos del inconsciente. Pero la propuesta realmente revolucionaria fue la de Picasso, esos ojos de la mente eran un modelo de creación que conectaba con el cuerpo (Hockney, 2002, pág. 284), un «modelo interactivo», podríamos decir.

Un arte conectado con el cuerpo nos lleva a las reflexiones de Roy Ascott cuando hace referencia al arte interactivo como una utilidad psíquica, a los diferentes grados de conciencia que podemos alcanzar en conexión con la tecnología, a su concepto de la tecnoética (tecnología y mente), al concepto de tecnocreatividad que nos convierte en

seres permeables, que lleva a la posibilidad de estar fuera y dentro de nuestro cuerpo a la vez. Metáforas científicas y tecnológicas que serán el motor del arte emergente, conformadoras del arte que está por venir, por definir.

Decimos nosotros, el código binario como metáfora epistemológica del saber del siglo xxi. En la dirección que apuntaba Laura González cuando hablaba de la cámara fotográfica como constructo de modelo epistemológico. Lo analógico y lo digital no como cuestiones que atañen a una cuestión tecnológica, sino conceptual.

Los ojos de la mente con relación al cubismo, y en esa línea destacamos las palabras de Bill Viola: «Sin comienzo/sin final/sin dirección/sin duración-el vídeo como una mente» (Martin, 2006, pág. 6), lo digital como una mente, podríamos decir. Realidades mentales transferidas a la pantalla, el ordenador como una mente, cuestión encaminada a adquirir un mayor nivel de conciencia. Resolver el problema de la conciencia, encrucijada que tanto el arte como la ciencia posmoderna no han sabido resolver, dice Roy Ascott. Tanto para el arte como para la ciencia, la intención está en ver más allá de las apariencias, en relación con las palabras de Miller.

El discurso quedó interrumpido en la posmodernidad, la posmodernidad como hacer pastiche del discurso de las vanguardias, de «refreír» el discurso de las vanguardias. Dice Hockney que el cubismo no ha sido desarrollado como lo practicaron sus creadores. Debemos, pues, volver a los ojos de nuestra mente, pero a una mente consciente, de nuestro ser y estar aquí, lo que sería dar un paso más allá de la propuesta cubista. Ya nos dijeron los artistas de vanguardia que la verdad está en el sujeto (paradigma de la Visión Subjetiva), pero eso ya no es suficiente, la posmodernidad ha sido muestra evidente de que eso no es suficiente. Apelamos a niveles mayores de conciencia, a resolver el problema de la conciencia, como apunta Roy Ascott, a entender los mecanismos del inconsciente, a entender nuestra mente, a entender los procesos creativos, cuya resolución simbólica está en las metáforas científicas y tecnológicas de nuestra contemporaneidad, del código binario, de la estética de lo digital.

¿Cómo podemos denominar este nuevo paradigma? ¿Un hombre como flujo de *bytes*, un hombre transpersonal, una mirada transubjetiva? El encuentro con Ascott nos dio algunas pistas, el planteamiento dialógico con sus teorías y las conformadas con nuestras propias investigaciones serán nuestra propuesta de las formas de creación, de conocimiento, identificativos del siglo xxi, nuestra propuesta para el presente artículo. En esa cadena de paradigmas, objetivo, subjetivo y, ahora, ¿estamos en el transubjetivo?

2. La visión transubjetiva y los modelos de creación del siglo xxi

Dice el paleontólogo Juan Luis Arsuaga que nuestros actos ya no son inocentes. Así lo afirmaba en la XXV Edición de los Cursos de Verano

de El Escorial (2012): «la especie humana se ha hecho adulta, es responsable de sus actos y ha perdido la inocencia que gobernaba antes sus actos, en relación a nuestro conocimiento del origen del hombre, del conocimiento del desarrollo de la historia de la evolución humana».

Esta afirmación es absolutamente trascendental: el objeto y el sujeto como referentes, como verdades absolutas de conocimiento, han dejado de tener validez, es decir, nuestro sinónimo de verdad ha cambiado. Si primero la encontramos en el objeto, para después situarla en el sujeto, hoy sabemos que esa bipolaridad no es válida, que debemos trascenderla, debemos dar un paso más allá. Pero seguimos en la necesidad de la creación de otras realidades, de la creación de mundos simbólicos, pues esa necesidad es la que nos hace esencialmente humanos. En los citados cursos, el profesor Arsuaga se expresaba en la misma dirección, diciendo que lo que dio ventaja al *Homo sapiens*, lo que le hizo sobrevivir frente al hombre de Neandertal fue su capacidad simbólica, la creación de mundos fantásticos y el sentimiento de identidad. De tal manera que estamos en la necesidad, en el inicio de definir, de describir variables, símbolos y metáforas de nuestro tiempo que conformen un nuevo paradigma. Un paradigma en el que la conciencia de nuestro ser y estar debe ser absoluta, pues sabemos nuestra historia, conocemos nuestro origen y, como dice Arsuaga, ya no somos inocentes ante nuestros actos. Por tanto, es la conciencia, nuestra conciencia del ser y del estar, la que marca la superación de la citada disyuntiva del objeto y el sujeto y marca la conformación, como decimos, de un nuevo paradigma que trascienda en sí la propia conciencia, que nos lleva a diferentes niveles de conciencia, aquel que nosotros definimos como el **paradigma de la visión transubjetiva**, y que está imbricada con la realidad del código binario.

En la dificultad de explicar dicho paradigma a partir de la propia definición del concepto «transubjetivo» nos hemos remitido a la teoría del conocimiento para fundamentar dicho concepto, para, asimismo, definir dicho paradigma y las variables que podrán llevarnos a componerlo. La sociología, la psicología o la psiquiatría insertan y manejan este concepto en la elaboración de sus propias teorías, pero no es ahí donde podemos hallar la resolución de nuestra encrucijada.

Es precisamente en las bases de la teoría del conocimiento y, concretamente, en los constructos del filósofo alemán Johannes Hessen, en su libro titulado, precisamente, *Teoría del conocimiento*, donde encontramos la reflexión que nos ayuda a avanzar en la dirección que queremos. Nuestro recorrido ha ido del objeto al sujeto, como variables constructoras de paradigmas, pero necesitamos ir más allá. Hessen expone la siguiente cuestión:

«[...] el conocimiento es o una producción o una reproducción del objeto. Pero esta disyuntiva es incompleta. Con razón advierte Külpe: “Hay que guardarse de la disyuntiva incompleta según la cual el conocimiento es necesariamente una creación o una copia. Hay un tercer término: una

aprehensión de las realidades no dadas, pero se revela por medio de lo dado" (*Realización, I*, pág. 238). Nuestro conocimiento está y estará en relación con los objetos. No hay idealismo que pueda soslayar este punto. Pero esta relación no necesita consistir en una reproducción; basta admitir que entre el contenido del pensamiento y el objeto existe una coordinación, una relación regular. Los contenidos de nuestro pensamiento no son reproducciones, sino "símbolos de propiedades transubjetivas", para hablar de Maier (pág. 335). Pero añade, "este conocimiento simbólico-abstracto es capaz de penetrar profundamente en el reino de lo transubjetivo"» (Hessen, 2007, pág. 328).

¿Cuál es y debe ser el espacio del arte? ¿Cuál es su sentido, su porqué, su para qué, su objeto que le da sentido a su existencia? ¿Qué debe ser sino, ahora más que nunca, el arte del siglo *xxi*? «símbolos de propiedades transubjetivas» (las del mundo telemático y el hombre tecnoético, en un paralelismo con los planteamientos de Roy Ascott), aquello que señala directamente a nuestra conciencia y, a la vez, la trasciende, que apunta al espacio de lo transubjetivo, a una visión transubjetiva que conforma un nuevo paradigma. ¿Qué es sino el espacio virtual?, ¿nuestra realidad traducida al código binario? Pues aquello que nos permite alcanzar la realización de nuestros «símbolos de propiedades transubjetivas» más que nunca, aquello que nos permite un conocimiento simbólico-abstracto capaz de penetrar profundamente en el reino de lo transubjetivo, el ordenador como una mente, diríamos de nuevo en una intención de correlación con las ideas de Roy Ascott. Asimismo, decimos que lo digital es concepto, es símbolo de la transformación de nuestro conocimiento, de las bases que conforman nuestro conocimiento, es decir, lo digital y su tecnología es consecuencia, no construcción externa que viene a transformar nuestro pensamiento.

Esta conciencia de nuestro ser y estar, este conocimiento directo de realidades simbólicas transubjetivas (de superación de la disyuntiva objeto/sujeto), de las realidades virtuales, nos llevan directamente a la necesidad del conocimiento profundo de nuestra mente, para lo que serán fundamentales los mundos virtuales de nuestras computadoras (que deberemos desarrollar más). Esta es precisamente la cuestión central del concepto de tecnoética introducido por Roy Ascott en el estudio de estas disciplinas. Así el texto *El web chamánico. Arte y conciencia emergente* define la tecnoética como la tecnología unida a la mente:

«[...] la tecnoética, no solo nos posibilita explorar la conciencia de manera más minuciosa, sino que debe capacitarnos para la distinción de nuevas formas de conocimiento, nuevas cualidades mentales, nuevas formas de cognición y percepción (ciberpercepción). La fórmula no es, en todo caso, nueva».

Más adelante continúa reflexionando, lo que para nosotros representa reforzar nuestros planteamientos:

«[...] el empleo del medio telemático no es menos que un deseo de trascender el pensamiento lineal propiciado por la libre circulación de conciencia de las estructuras asociativas. Es entonces cuando para el artista deviene un imperativo, la exploración de todos los aspectos de la nueva tecnología que debe facilitar al espectador, a través de la interacción física, la colaboración en la producción de sentido y la creación de auténtica experiencia artística».

Así pues, una de las cuestiones más relevantes que están detrás de estas propuestas es la de la clara intención de recuperar el verdadero ser del arte, la de generar sentido, la de crear sentido. Un hecho esencial que puede darse en los constructos de los límites de un nuevo paradigma y en el que los artistas, los creadores, tienen parte central. Variables de lo transubjetivo, decimos nosotros, como amalgama de la interacción entre nuestros cuestionamientos y de los de Roy Ascott.

«Fenómenos más allá de sus apariencias», «símbolos de las propiedades transubjetivas», realidades virtuales, todo está en el mismo orden de pensamiento, que también queda sintetizado en el esquema que Roy Ascott presentó en el I Simposio Cibercultura y New Media Art y que anotamos a continuación:

The way we are now

Our planet is telematic (Nuestro planeta es telemático)
 Our media is moist (Nuestro medio es húmedo)
 Our mind is technoetic (Nuestra mente es tecnoética)
 Our sensorium is extended (Nuestras sensaciones expandidas)
 Our identity is multiple (Nuestra identidad es múltiple)
 Our body is transformable (Nuestro cuerpo es transformable)
 Our art is syncretic (Nuestro arte es sincrético)
 Our substrate is nano (Nuestro sustrato es nano)
 Our reality is variable (Nuestra realidad es variable)

Roy Ascott, Madrid, diciembre de 2012

Realidad virtual, variable, telemática, newtoniana, vegetal, fuimos entre todas estas realidades, afirmó Roy Ascott en el citado simposio, son cuestiones centrales de estudio en el centro que él dirige, el Planetary Collegium. Por lo tanto, estamos también ante un ente llamado hombre que es un flujo líquido de *bytes*. Ese que se mueve entre esas múltiples realidades, estados, niveles y/o lugares y espacios de la conciencia, generadores de pensamiento abstracto-simbólico, fruto de los límites de una visión transubjetiva. Todo ello, sin olvidar, por supuesto, que estamos ante una nueva definición del sujeto, de una nueva definición de qué es el ser humano, del espacio y del tiempo.

Lo transubjetivo o trascendente a la conciencia. Somos seres absolutamente conscientes de nuestro ser y nuestro estar, en esa pérdida de inocencia de la que habla Arsuaga. Precisamente por eso, a partir de nuestro ser consciente tenemos la posibilidad de trascenderla, en ese espacio de código binario, virtual, de sensaciones expandidas y realidades variables, en ese espacio tecnoético, de

múltiples conciencias y múltiples estados de conciencia, que nos lleva a un conocimiento transdisciplinario y a un arte sincrético.

Estamos ante el salto definitivo del racionalismo perspectivista definidor del paradigma de la Visión Objetiva al de la visión transubjetiva, que nos permitiría tener conocimiento pleno de nuestra propia conciencia, así como ir más allá de ella misma y transitar por diferentes niveles y estados de conciencia, en ese espacio telemático generador de conocimiento simbólico-abstracto de la dimensión y la visión propiamente transubjetiva.

3. Conclusiones

Si hemos apuntado que estamos ante la necesidad del conocimiento del funcionamiento de nuestra mente, en nuestro terreno de conocimiento diríamos que estamos en la necesidad del conocimiento de la naturaleza de nuestro pensamiento creativo, cuestión que supone también una superación de la división bipolar del conocimiento arte-ciencia, y que apunta y posibilita un conocimiento transdisciplinario, un arte sincrético, en palabras de Roy Ascott. Así el investigador Arthur I. Miller, en su texto *Einstein y Picasso. El espacio, el tiempo y los estragos de la belleza*, plantea la siguiente reflexión:

«En lugar de aludir a una “interacción” entre el arte y la ciencia, debemos comenzar hablando de ideas desarrolladas conjuntamente por artistas y científicos. Desde antiguo, el arte y la ciencia han tratado de encontrar nuevas representaciones con las que mostrar fenómenos más allá de las apariencias. Este esfuerzo se concentra en el momento incipiente de la creación, cuando los límites entre las disciplinas se disuelven y los conceptos estéticos se convierten en algo primordial. Si se quiere abordar este fenómeno, es preciso sumergirse en la naturaleza del pensamiento creativo» (Miller, 2001, pág. 20).

El funcionamiento de nuestra mente, el funcionamiento de nuestro pensamiento creativo está en el centro de interés de estudio, de la agenda investigadora de numerosos investigadores de muy diversas disciplinas de nuestra contemporaneidad. Así, podemos apuntar que en la primera semana de abril se hacía pública la noticia de que el investigador Alfredo Yuste recibía la financiación del gobierno de Obama para desarrollar su proyecto Brain Activity Map, centrado en el mapeo de nuestro cerebro, con el objetivo de conocer su funcionamiento. Sus declaraciones son así de reveladoras: El reto «no es solo mirar y medir la actividad cerebral, sino también alterarla y manipularla» (Expansión.com, 2013); «Es como si en vez de ver toda la pantalla solo pudieses ver dos o tres píxeles. Así nunca podrías entender lo que pasa. Tenemos una pantalla con 100.000 millones de neuronas. En ciertos laboratorios, se ven mil a la vez. Pero nadie ha visto la película. Nadie tiene las herramientas para hacerlo. Queremos dotar a la neurociencia de la habilidad para ver la película por primera vez» (Ramírez, 2013).

El cinco de abril también se dio a conocer la invención de un navegador cerebral, creado por la empresa malagueña Brain Dynamics, especializada en neurociencias y tecnologías de la información y la comunicación, desarrollado a través de un proyecto de I+D+i financiado por la Corporación Tecnológica de Andalucía (CTA) (Málaga Hoy, 2013). En ese sentido, debemos destacar que Roy Ascott, en el citado artículo *El web chamánico...*, hizo la siguiente afirmación: «la alta tecnología, por sí misma, está llamada a cuestionarse nuestras definiciones de qué es ser humano y qué debe constituir una conciencia artificial en las formas de vida artificial emergentes» (Ascott, s.f.).

Evidentemente estas cuestiones no solo refuerzan el enfoque de nuestro planteamiento y las características que conforman el llamado paradigma transubjetivo, sino que también contribuirán de una manera decisiva al conocimiento de la naturaleza del pensamiento creativo, porque es hablar de la misma cosa.

Así lo muestran también las líneas investigadoras del filósofo José Antonio Marina en su texto *La educación del talento*. Ahí afirma que el reto de la educación del siglo XXI es el de manejar mecanismos para generar mentes más creativas, para lo cual se desmarca de la posición freudiana de entender los mecanismos del inconsciente como una cuestión del destino. Es decir, para Marina, los mecanismos del inconsciente es una cuestión susceptible de ser conocida para que juegue a nuestro favor (Marina, pág. 38). El conocimiento de esos mecanismos está en el centro del conocimiento y el entendimiento de la naturaleza del pensamiento creativo, de la naturaleza de su mecanismo, de los del funcionamiento del cerebro, y en cuya labor se han implicado los científicos inventando alta tecnología con la que alcancemos ese objetivo.

También hemos tenido noticias de que la Fundación Santander inaugurará en junio de 2014 en Santander el Centro Botín de Arte y Cultura. Uno de los objetivos del centro será el convertirse en un «lugar de referencia en el mundo para el desarrollo de la creatividad a través de las artes», según precisó el presidente de la Fundación, Emilio Botín. «Estamos desarrollando un proyecto de investigación con la Universidad de Yale para definir cómo se puede potenciar la creatividad con las artes a través de las emociones. Es un proyecto pionero y único en el mundo», concluyó Botín (Arteinformando, 2013).

El desarrollo de conocimiento abstracto-simbólico con potencialidad de generar sentido —como función central del ser del arte—, en el que están implicados el conocimiento de la conciencia, sus diferentes estados, los mecanismos del inconsciente —centrales del pensamiento creativo—, quedará auspiciado por el contexto y las variables que deberán conformar el paradigma de la visión transubjetiva, que será posible también, como definidor de este paradigma, gracias a un conocimiento transdisciplinario, generador, asimismo, de un arte sincrético. Estamos obligados a «reinventarnos, a redefinirnos, a repensar, a identificar nuevos campos de conocimiento», declaró el profesor Ascott. El arte del siglo XXI tiene y tendrá un papel central en esta labor.

Referencias bibliográficas

- ALCALÁ, R. (2012). *Escenarios para la creatividad. Nuevas estrategias para prácticas artísticas después de la posmodernidad* [artículo en línea]. *Deforma. Cultura Online* «Destacados». [Fecha de consulta: 15 de enero de 2013]. <<http://www.deforma.info/es>> ISSN: 2253-8054
- ARTEINFORMANDO (2013). «El Centro Botín de Santander, centro de referencia en desarrollar la creatividad a través del arte» [artículo en línea]. [Fecha de consulta: 10 de abril de 2013]. <<http://www.arteinformado.com/Noticias/3418/el-centro-botin-de-santander-centro-de-referencia-en-desarrollar-la-creatividad-a-traves-del-arte/>>
- ASCOTT, R. (s.f.). *El web chamánico. Arte y conciencia emergente* [artículo en línea]. [Fecha de consulta: 10 de enero de 2013]. <<http://aleph-arts.org/pens/ascott.html>>
- CARDWELL, D. (1996). *Historia de la tecnología*. Madrid: Alianza Editorial.
- EXPANSIÓN.COM (2013). «Rafael Yuste, el cerebro (científico) de Obama» [entrevista en línea] [Fecha de consulta: 20 de marzo de 2013] <<http://www.expansion.com/2013/04/03/directivos/1365011748.html>>
- GARCÍA QUIÑONES, M.; RANZ, D. (2003). «Entrevista a Lev Manovich» [entrevista en línea]. *Artnodes*. [Fecha de consulta: 9 de abril de 2013]. <http://www.uoc.edu/artnodes/espai/esp/art/manovich_entrevis1102/manovich_entrevis1102.html> ISSN: 1695-5951
- GOETHE, J. W. (1999). *Teoría de los colores*. Madrid: Celeste Ediciones.
- GOMBRICH, E. H. (1997). *Historia del arte*. Barcelona: Debate, pág. 196.
- GONZÁLEZ FLORES, L. (2005). *Fotografía y pintura: ¿dos medios diferentes?*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- HESSEN, J. (2007). *Teoría del conocimiento*. Buenos Aires: Losada, pág. 328.
- HOCKNEY, D. (2002). *El conocimiento secreto*. Barcelona: Destino, pág. 284.
- MÁLAGA HOY (2013). «Diseñan un 'navegador' para el cerebro» [artículo en línea]. [Fecha de consulta: 9 de abril de 2013]. <<http://www.malagahoy.es/articulo/malaga/1495765/disenan/navegador/para/cerebro.html>>
- MANOVICH, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- MARINA, J. A. (2010). *La educación del talento*. Barcelona: Ariel.
- MARTIN, S. G. (2006). *Videoarte*. Madrid: Taschen, pág. 6.
- MILLER, A.I. (2001). *Einstein y Picasso. El espacio, el tiempo y los estragos de la belleza*. Barcelona: Tusquets. Pág. 17 y 20.
- RAMÍREZ, M. (2013). «Obama presenta con el español Rafael Yuste su proyecto para estudiar el cerebro» [artículo en línea]. *El Mundo.es*. [Fecha de consulta: 20 de marzo de 2013]. <http://www.elmundo.es/america/2013/04/02/estados_unidos/1364891354.html>

Cita recomendada

CAEROLS MATEO, Raquel (2013). «La mirada transubjetiva: conversaciones con Roy Ascott en el I Simposio Cibercultura y Mew media art». En: Pau ALSINA (coord.). «Historia(s) del arte de los medios» [nodo en línea]. *Artnodes*. N.º 13, pág. 88-95. UOC [Fecha de consulta: dd/mm/aa]. <<http://journals.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes/article/view/n13-caerols/n13-caerols-es>> <<http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i13.1823>>



Este artículo está sujeto –si no se indica lo contrario– a una licencia de Reconocimiento 3.0 España de Creative Commons. Puede copiarlos, distribuirlos, comunicarlos públicamente, hacer obras derivadas y usos comerciales siempre que reconozca los créditos de las obras (autoría, nombre de la revista, institución editora) de la manera especificada por los autores o por la revista. La licencia completa se puede consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/es/deed.es>.

CV

**Raquel Caerols Mateo**

Profesora doctora del Departamento de Arte, Área de Tecnología Audiovisual (Universidad Antonio de Nebrija)
rcaerols@nebrija.es

Doctora en Creatividad Aplicada, sobresaliente *cum laude*, por la Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Bellas Artes, Departamento de Didáctica de la Expresión Plástica.

Licenciada en Comunicación Audiovisual por la Universidad Complutense de Madrid, especializada en estudios de creatividad en el campo de las artes visuales y las nuevas tecnologías.

Ha impartido clases en la Universidad Europea Miguel de Cervantes (Valladolid) y en la Universidad Francisco de Vitoria en el área de tecnología audiovisual. Ha impartido diferentes seminarios y talleres, como el Taller de vídeo dentro del Curso de experto universitario en educación artística, en el Departamento de Didáctica de la Expresión Plástica de la Facultad de Educación de la Universidad Complutense, o los cineclubs de la Universidad Antonio de Nebrija.

También ha participado como ponente en congresos internacionales como el Computer Art en México DF, o el VI Congreso de Lúdica y pedagogía Por un nuevo aprender, organizado por la Fundación Tecnológica de Madrid y celebrado en Cartagena de Indias (Colombia). Asimismo, tiene diversas publicaciones en revistas: *Bellas Artes*, *Revista de artes plásticas, estética, diseño e imagen*, Universidad de La Laguna, *Tripodos*, *Arteliebre.com*, así como en la Editorial Fragua, o en el Festival Internacional de Televisión sobre Vida y Ecología Urbanas, celebrado en La Casa Encendida.

Actualmente imparte clases en la Universidad Antonio de Nebrija en la Facultad de las Artes y las Letras, en el área de nuevas tecnologías y vanguardias artísticas.

Campus Dehesa de la Villa
 C/Pirineos, 55
 Facultad de las Artes y las Letras
 28040 Madrid