



Los paradigmas económicos, sociales y culturales siguen cambiando a cada vez mayor velocidad. El cambio en el énfasis de la creación de productos concretos y reales hacia un mundo virtual de imágenes e ideas, significa que hoy en día, en Australia (para dar un ejemplo local por lo que a mí respecta) hay más gente empleada en el almacenamiento y obtención de información, que en la totalidad de la agricultura e industria juntas. Mientras tanto, las florecientes comunidades en línea hacen posible la interacción personal entre cientos de millones de individuos, ya sea en sitios de establecimiento de contactos sociales, como

MySpace y FaceBook, a través del intercambio de imágenes y videoclips por medio de Flickr y YouTube o inmersos en complejas sociedades virtuales como Second Life y Entropía Universe.

Estos cambios son fundamentales. No se trata simplemente de viejas maneras utilizando nuevos medios. Al abrir las líneas de comunicación y otorgar acceso directo al individuo, tenemos una creciente democratización de la opinión y la cultura. Con el advenimiento de las tecnologías de producción y distribución en masa durante el pasado siglo, la cultura se dividió. Por una parte, existió una cultura popular suministrando a gran escala productos con el más bajo denominador común a mercados masivos. Por la otra, se encontraban las bellas artes, suministrando objetos raros o únicos, y servicios a un pequeño mercado de especialistas, con valores (culturales y monetarios), celosamente controlados por una élite aún más pequeña, que definía gustos y tendencias. El rol de lo "hecho en casa" en la vida cotidiana y de lo amateur en el arte, fue hecho de lado. Tanto los mercados masivos, como la industria del arte del siglo XX, eran controlados mediante una rigurosa división entre el productor y el consumidor, cimentados en la creencia de la perdurabilidad de los derechos del creador sobre lo creado.

El desarrollo tecnológico de la digitalización y la Web 2.0 han tenido dos efectos principales en este dúo-polio. La mutabilidad de los datos digitales y su capacidad para ser copiados y reformados sin pérdida de calidad, ha abierto la posibilidad de rasgar, romper y recomponer, la continua recombinación y reforma del material cultural, como alternativa a la recepción, adquisición y preservación pasivas de objetos inmutables de arte. En el área de cultura reproducible, tal como el medio fotográfico, el enfoque del arte comienza a cambiar, de los objetos hacia los procesos. El modo de producción artística se ha diversificado para admitir tanto al individuo virtuoso como a la acción creativa comunal.

Mientras tanto, los medios de distribución de las entidades digitales, se han expandido drásticamente. El flujo en ambas direcciones de la Web 2.0 ha abierto la posibilidad de alcanzar a un gran público a un bajísimo costo, sin la necesidad de acomodarse al gusto del mercado masivo o corporativo o de los jefes de la industria. El resultado es una plétora de pequeños nichos, sin restricciones físicas geográficas, que participa activamente tanto en la producción como en el consumo de nuevas formas de arte.

Durante ya algunos años, he notado que habrá una disolución de la inflexible división entre el productor activo (artista) y consumidor pasivo (público) en las artes (visuales). Esto me ha llevado a concluir que estamos presenciando el comienzo de una reforma de las artes, análoga a las Reforma Protestante del Cristianismo en el siglo XVI. [1](#)

# Una reforma de las artes

Escrito por Alasdair Foster



# Una reforma de las artes

Escrito por Alasdair Foster

---

[director@con.ors.eu](mailto:director@con.ors.eu) [\(back\)](#)



<http://www.con.ors.eu>