

Miedos o encuentros en la tras escena del arte¹

AUTOR. FRANCISCO JAVIER PARRA CORREA ²

Resumen

La ya no tan reciente aparición de las creaciones electrónicas y digitales ha generado en las academias tradicionales de arte una serie de reacciones que van desde una mirada que ve en ellas el escape del encierro disciplinar, hasta aquellas que ven en estas producciones la pérdida de valores fundamentales para la practica del arte.

Es bajo esta motivación que abordamos las creaciones de este tipo para referirnos no a las diferencias de tipo técnico, sino a los cambios de concepto y sentido que están implícitos en estas nuevas producciones de la experiencia humana.

Es por esta razón que tomamos referentes teóricos y nos alejamos de problemas prácticos para acercarnos a algunos de los motivos que generan esos temores en el campo de la formación académica del arte y que luego son reflejados en la práctica profesional.

Hacia el final dejamos entrever que estos acercamientos a las transformaciones del mundo expresivo no son nada nuevo. Y que lo que en este momento se experimenta es producto de sucesos históricos que lo han antecedido, dejamos en este punto la puerta abierta a la exploración de estos referentes.

Palabras clave: Investigación – creación, artes, método investigativo, sujeto, imaginación y creatividad.

Fears or meetings after the scene art

Abstract

The not so recent emergence of electronic and digital creations generated in traditional art academies a series of reactions ranging from a viewpoint that sees in them the escape of disciplinary confinement, to those who see these productions the loss of values fundamental to the practice of art.

It is in this motivation that we address the creations of this kind to refer not to technical differences, but to changes in concept and meaning that are implicit in these new productions of the human experience.

That's why we make concerning theoretical and practical problems we leave to approach some of the reasons that create such fears in the academic field of art and which are then reflected in professional practice.

Towards the end we glimpse that these approaches to expressive changes in the world are nothing new. And that what is experienced at this time is the

1 Recibido: Septiembre 29 del 2009. Aprobado octubre 13 del 2009.

2 Nacionalidad, colombiano. Profesor de la Universidad de Caldas, Departamento de de Artes Plásticas Manizales, Colombia, francisoparrac@gmail.com

product of historical events that have come before, we here the door open to exploring these references.

Key words: Art, technology, time and space electronics.

Introducción

Lo que motiva el ejercicio de escritura de este ensayo es la sospecha y en especial el temor que genera en los maestros de artes del departamento de Artes Plásticas, de la Universidad de Caldas, la fuerte “intromisión” de las tecnologías electrónicas y digitales dentro del campo del arte.

Podríamos iniciar este recorrido hablando del arte y quizás para exponer de una forma más clara y directa lo que pretendemos decir, citaríamos a algunos de los que a nuestro juicio son considerados como principales representantes de este campo del conocimiento y de la expresión humana.

La tarea emprendida de este modo exigiría de nuestra parte un gran esfuerzo para elaborar los criterios que permitirían categorizar a esos exponentes principales del arte. Pero optaremos mas bien por acercarnos un poco a lo que genera esta dificultad, es así como citaremos a F. Nietzsche, en un pequeño aparte que sirve de “introducción” por así decirlo, a la *Microfísica del Poder*, de Michel Foucault. En el cual se refiere a la genealogía de la moral, y de donde extraemos estas palabras “*Paul Ree se equivoca, como los ingleses, al descubrir las génesis lineales, al ordenar, por ejemplo, con la única preocupación de la utilidad, toda la historia de la moral: como si las palabras hubiesen guardado su sentido, los deseos su dirección, las ideas su lógica; como si este mundo de cosas dichas y queridas no hubiese conocido invasiones, luchas, rapiñas, disfraces, trampas.*”³

Es claro que nuestra pretensión no es establecer la génesis del concepto arte,

mas bien las palabras de Nietzsche sirven en este texto de desencadenante metafórico para acercarnos a lo que constituye motivo de preocupación de los artistas. Cuya formación académica genera sospechas sobre la “Invasión” de las nuevas tecnologías electrónicas y digitales en el campo del arte y trasladar esta discusión al concepto arte.

Perdidas o quizás retornos

La zona gris en la que parece haber entrado el arte en su relación con las nuevas tecnologías electrónicas y digitales, tiene que ver con el cambio de valor de aquello que constituía su soporte, el espacio físico y los procesos atados a la transformación física de los materiales, o como lo formula Armando Silva respecto al urbanismo, cuando nos deja ver “una sobrevaloración del aire sobre la tierra”⁴ para referirse al traslado de los problemas del espacio a los problemas del tiempo.

Este nuevo “soporte” parece desvanecer el espacio - obra para convertirlo en tiempo de impulsos electrónicos, que dejan de ser solo la propuesta de un autor único, reconocible y localizable, para ser obra de múltiples coautores, eliminando de paso la categoría del espectador - público. Aquí en este punto se puede percibir la pérdida de los referentes tradicionales para el arte, al traslaparse las categorías de autor y espectador en una especie de mezcla o de cambio de lugar.

Lo que esta en juego aquí no es solo la imagen -obra, como hecho perceptual, sino mas bien el soporte que sostiene, da forma y otorga sentido al trabajo de los creadores del arte. Las nociones tradicionales de

3 “Nietzsche ,F(1971). La Generalogie, L`Histoire” en “Hommage a Jean Hyppolite”. Ed. PUG , Paris. Pág. 145-172

4 Silva, A. eco.mdp.edu.ar/cendocu/repositorio/fabiani/textos/ArmandoSilva.doc. recuperado 15 febrero de 2009.

tiempo y espacio en el campo de las artes son alteradas, ya que creador y espectador estaban situados en espacios y tiempos diferentes de relación con la obra. En las creaciones electrónicas y digitales estos espacios no se encuentran ya separados y coexisten en la propuesta expresiva.

Es apenas natural que frente a esta pérdida de referentes localizables (autor, obra, espectador) las manifestaciones que posean características no tradicionales sean sospechosamente peligrosas. La palabra arte aquí ya no guarda su sentido, no es dominio único de los artistas o por lo menos no es solo del virtuoso; del genio maestro, el ser que es capaz de dominar múltiples disciplinas con una inteligencia y espíritu que lo hacían un ser único, especial y constructor de la obra maestra. Las creaciones provenientes del cruce con lo tecnológico electrónico y digital, exigen la participación de varios cocreadores y entre ellos al mismo público, casi en una especie de retorno a los ritos tribales en donde lo que estaba presente era la creación de manera colectiva de vínculo con lo intangible, pero altamente perceptible.

Este regreso por vía de lo tecnológico a las raíces de la actividad humana como herramienta de construcción de la realidad, es sentida muchas veces en el campo del arte como pérdida de su sentido. Pero esta afirmación resulta demasiado dura, pues como lo anuncia Nietzsche y trasladándolo al arte y ya no a la génesis de la moral, es necesario reconocer que los deseos que orientan el sentido del arte asumen otras rutas de acercamiento a lo intangible.

El sentido como suceso en el tiempo

Esa forma inmutable⁵ como Deleuze denomina al tiempo, es para nosotros el intangible que constituye “la materia” sobre la

cual las artes electrónicas y digitales tienen sus prácticas. Ya que en la construcción de “una obra” de este tipo es necesaria la participación de los creadores en tiempo real. Este es entendido aquí como aquellas acciones que se llevan a cabo en un mismo momento sin espera alguna. Por la extensión de este texto no entraremos a definir desde una óptica más amplia el concepto de tiempo real, pero si podemos decir que el tiempo real en un sistema, constituye la parte específica en los comportamientos de este sistema y además como lo menciona Bernat G. “*La exactitud del sistema depende no sólo sobre la lógica de los resultados de cálculo, sino también en el momento en que los resultados se producen.*”⁶

Partiendo de la definición del tiempo real como aquello que sucede en el momento y sin espera, podemos ver como la participación de los colaboradores convierten a esta creación en evento, en suceso, en el que el tiempo se constituye en fundamento que le otorga sentido.

Esta ruptura de los límites entre autor y público y la desaparición del dominio exclusivo del creador sobre lo creado y su proceso, ha contribuido a pensar en una pérdida del sentido, que no es otra cosa que el traslado de este hacia el tiempo. Es por esta razón que la sincronización con el tiempo por parte de los participantes en el acto de construcción sensible redefine el sentido de lo que en términos tradicionales en el arte se ha denominado como obra.

La construcción sensible está sucediendo en el tiempo, acontece de forma permanente desligada de las ataduras del espacio físico (tierra, retomando las palabras de Armando Silva), para sucederse en la velocidad de la conexión (el aire) entre los diferentes participantes o cocreadores. Las limitaciones geográficas se desaparecen

5 Deleuze, G. (1985). *La imagen-tiempo, estudios sobre cine 2*. Barcelona: Paidós Ibérica S.A

6 G. Bernat, A. Llamas, R. Puigjaner. “Diseño de Sistemas de Tiempo Real”. *Novática*, edición especial de Sistemas de Tiempo Real, No. 129, Septiembre-Octubre, 1997.

haciendo aparecer al tiempo y la velocidad de conexión como el límite que se debe afrontar, y es justo ahí en el tiempo donde se sucede la construcción sensible.

El tiempo presentado aquí de manera general se constituye en la suma de los diferentes tiempos que invierten cada uno de los participantes al sincronizarse para dar lugar a que acontezca “la obra”.

Límites borrosos

De regreso a la pérdida del referente para el arte tradicional, ubiquemos nuestra mirada en el autor, que es el representante y contenedor de la disciplina y detengámonos un instante en lo que constituye otro elemento de sospecha para este tipo de creador.

La sincronización de los colaboradores al momento de la construcción de la “obra” evento, hace posible el cruce disciplinar ya que estos colaboradores no provienen únicamente del campo del arte, y es en el cruce disciplinar donde parecen desvanecerse los límites de las disciplinas.

Para solo nombrar un caso podemos fijarnos en el diseño y el arte, los límites de ambas disciplinas parecen trocarse y confundirse hasta el punto de no poder distinguir claramente que tanto hay de una y de otra. Y no solo por que ambas disciplinas encuentren un punto fuerte de unión en el desarrollo estético de sus producciones, sino por que además cuando se piensa en el diseño como una tercera área del conocimiento independiente y diferente de las ciencias y las humanidades. Propuesta que es presentada por Fatina Saikaly y que tiene como base las reflexiones de Bruce Archer, quien respecto de la practica del diseño muestra que este recoge un “cuerpo de conocimiento practico, basado en la sensibilidad, la invención, la validación e implementación”⁷, y es justo en este punto donde los límites se confunden a un más

dejando al descubierto que efectivamente las palabras ya no guardan su sentido,. Ya que son precisamente estas categorías (Cuerpo de conocimiento práctico, Sensibilidad, Invención, validación e implementación) que Archer nombra, las que hacen posible distinguir el arte de la estética, como para nombrar otro cruce disciplinar que nos deja ver la transformación a la que el arte se enfrenta.

Es así como al hablar del arte barios son los conceptos que parecen ser sinónimos de este, así que resulta natural muchas veces intercambiar los conceptos estética y diseño al intentar hablar del arte.

Cabe aclarar que estas preocupaciones que suelen ser muchas veces de índole académico en el campo de las artes, se ven superadas en la práctica.

En cuanto la creación de vínculos entre diseño y arte se pueden destacar los movimientos de vanguardia como es el caso del constructivismo soviético, la Bauhaus, que nos han demostrado que estas diferencias disciplinares son abordadas en la práctica. Respecto a este debate y algunas de sus resoluciones podemos acercarnos a Alex Coles, quien frente a las vanguardias antes mencionadas dice: “Por diferentes vías, ellos respondieron a las implicaciones tecnológicas y políticas de la industrialización para adelantarse a nuevas relaciones entre la esfera autónoma del arte y la producción masiva del diseño de la cultura industrial. El resultado ha sido una nueva forma de practica donde los bordes tradicionales de cada disciplina son renegociados.”⁸ Es precisamente esta renegociación la que estimula la creación y practica del arte por medio de la tecnologías electrónicas y digitales, haciendo posible la emergencia de una nueva relación y un nuevo sentido de la palabra arte.

Sobre los consecuentes miedos y angustias que representa la pérdida de los

7 Saikaly, F. http://ead.verhaag.net/fullpapers/ead06_id187_2.pdf. Recuperado 16 de febrero de 2009

8 Coles, Alex. (2007). Design and Art. Cambridge, MIT



sistemas de referencia sobre los que se basa una disciplina. Cabe anotar que son las comunidades disciplinares las que permiten el fortalecimiento de lo que deben ser las estructuras que definen los límites disciplinares. Y que en el caso del diseño se muestran cada vez más sólidas y definidas, mientras que en el arte en nuestro contexto nacional su construcción aun se está pensando, lo cual contribuye a generar más desconcierto frente a la posición que se debe asumir de cara a este reto de un campo de renegociaciones.

No se trata pues de tomar partido, como si fuera una contienda, sino más bien de reconocer el carácter siempre cambiante de conceptos y palabras que definen nuestra posición frente a la realidad. Así concluye Nietzsche “[...] *si no para reencontrar las diferentes escenas en las que han jugado diferentes papeles; definir incluso su ausencia, en el momento en el que no han tenido lugar*”.

Conclusión

Lo que nos encontramos en las creaciones que hacen uso de las tecnologías electrónicas y digitales de colaboración no es otra cosa que el natural cambio de sentido de las palabras y por lo tanto de la realidad y de cómo se percibe. Dicho cambio genera respuestas de todo tipo que contribuyen a poner en claro cuál debe ser la actitud de las personas frente a sí mismas y el mundo que se les presenta.

La gran tradición histórica del arte hace que este debate sea más fuerte y que la defensa de los límites disciplinares lleve a posiciones tan extremas como las de pensar en una desaparición de las estructuras básicas que sostienen el campo del arte, pero por fortuna estas son solo posiciones locales, lo cual amplía el espectro de discusión y construcción de los límites de las disciplinas del arte. No se trata de la desaparición del arte tradicional y de los valores que constituyen el fundamento de este, sino de una ampliación y contribu-

ción para complementar las reflexiones iniciadas por el arte tradicional. Esto lleva a pensar que no se trata solo de un cambio técnico, sino que tiene que ver con el valor que se le da al tiempo valorado no sólo como metáfora, sino como un momento valioso de resolución de problemas de manera directa por parte de los participantes de la obra y esto implica una relación nueva que se presenta en el campo del arte a pesar de que es una solución natural en la vida ordinaria.

La discusión frente al arte tiene en la actualidad una complejidad que desborda los límites meramente técnicos en los que parece estar encerrada esta disciplina del conocimiento humano, y se adentra en terrenos en los cuales es difícil mantener una postura claramente delimitada. En este campo es necesario generar un ejercicio de negociación constante de los límites disciplinares, como mecanismo que permite afrontar los retos propios de la complejidad del concepto arte.

Bibliografía

- Coles, Alex. (2007). *Design and Art*. Cambridge, MIT
- Deleuze, Gilles. (1985). *La imagen- tiempo, estudios sobre cine 2*. Barcelona: Paidós Ibérica S.A
- G. Bernat, A. Llamosí, R. Puigjaner. “*Diseño de Sistemas de Tiempo Real*”. Novática, edición especial de Sistemas de Tiempo Real, No. 129, Septiembre-Octubre, 1997.
- Nietzsche, F. (1971). *La Genealogía, L'Historia en "Hommage a Jean Hyppolite"*. París: Ed. PUG. Pp. 145-172 citado en Foucault, M. (1979). *Microfísica del poder*. Madrid: Ediciones la Piqueta.
- Saikaly, Fatima. http://ead.verhaag.net/fullpapers/ead06_id187_2.pdf. Recuperado 16 de febrero de 2009
- Silva, A. eco.mdp.edu.ar/cendocu/repositorio/fabiani/textos/ArmandoSilva.doc. Recuperado 15 febrero de 2009.
- Youngblood, G. (1970). *Expanded Cinema*. New York: P. Dutton & Co