

Multiversos del arte

Córdoba Lucía

Departamento de Diseño Multimedial

Lic. en Diseño Multimedial.

Taller de Diseño Multimedial 5

Profesor titular:

Federico Joselevich Puiggròs.

Ayudantes:

Nicolàs Mata Lastra

Elizabeth Toledo

Índice

1. Reseña.....	Página 3
2. Abstract.....	Página 3
3. Marco Teórico.....	Página 4
4. Arte, artista y público. Sus cambios en el tiempo.....	Página 7
5. Universos creativos.....	Página 12
6. Universos interpretativos.....	Página 14
7. Conclusión.....	Página 15
8. Bibliografía.....	Página 16

Reseña.

Este trabajo estudia la capacidad del arte, artista, y público, tanto en sus particularidades como en sus relaciones, para construir múltiples y convivientes universos de sentidos y diferentes realidades interpretativas.

Abstract.

La idea de los multiversos ha sido objeto de estudio y de interés de muchos científicos a través de los años, y gracias a recientes descubrimientos físicos estamos muy cerca de asegurar que la multiplicidad de universos y realidades conviviendo paralelamente a nuestra cotidianidad es un hecho. Concretamente existen 5 tipos de multiversos, pero la que desarrollo en el presente trabajo es la de “Universos hijos”, que se define como la creación de una nueva realidad por cada elección que se toma. Así, cada vez que una persona toma una decisión en su vida, crea una realidad muy diferente a la que se crearía si hubiera tomado otra decisión. Pensemos en cuántas veces al día elegimos entre opciones, y cuantas realidades se crean paralelas a la nuestra.

Stephen Hawking nos explica que la realidad depende del modelo, esto significa que cada ser construye su propia realidad dependiendo de la percepción que tenga del mundo. Pero esta percepción es a través de un lente (modelo) que se define no sólo por nuestros sentidos, sino también por nuestro contexto y nuestras condiciones dadas.¹

Si nos concentramos en el proceso creativo, particularmente en el de artistas y diseñadores, constantemente nos enfrentamos a elecciones importantes para poder concretar una obra o producto. De esta manera, creamos infinitos universos paralelos donde otra versión de nosotros mismos desarrolla productos con resultados absolutamente diferentes a los obtenidos en esta realidad. Estas elecciones, también son tomadas en base a nuestros “modelos”, configuradas e influenciadas por miles de subjetividades. Y en el ámbito artístico, la figura del receptor también genera diferentes realidades ya que cada obra es interpretada por lentes diferentes.

En esta investigación intentaré cruzar las figuras del creador y la del espectador, para construir diferentes realidades y generar una convivencia entre ellas.

1 HAWKING, Stephen & MLODINOW, Leonard: (2010) *El gran diseño*, Buenos Aires, Crítica; cap. 3 “¿Qué es la realidad?” pp. 45-68.

Marco Teórico.

Es necesario explicar varios conceptos ajenos al mundo artístico, para que se comprenda la totalidad de mi investigación.

El **Gran colisionador de hadrones (LHC)** es el acelerador de partículas más grande y de mayor energía construido por el ser humano. Esta maravilla de la ingeniería se encuentra ubicada en la frontera entre Suiza y Francia (cerca de Ginebra) y tiene una circunferencia de 27 km, a 175 mts bajo tierra. El objetivo de este colisionador es el de permitir a los físicos probar y medir las predicciones de diferentes teorías en la física de partículas, así como también buscar nuevas partículas predichas por las teorías de la supersimetría. Gracias a 7 sensores ubicados a lo largo del acelerador, los científicos pueden observar y estudiar los comportamientos de las partículas al ser lanzadas unas contra otras a gran velocidad. Los desprendimientos que surgen de estos choques, son analizados para intentar encontrar las respuestas a los grandes misterios del universo.

Gracias a este método, el 4 de julio del 2012 se logró detectar el **Bosón de Higgs**, una partícula elemental propuesta en el año 1964 por Peter Higgs para explicar el origen de la masa en el universo.

Las **partículas elementales** son aquellas que constituyen la materia. Sencillamente, son aquellas que no están constituidas por partículas más pequeñas, y no se conoce que tengan estructura interna.

En la revista Quanta Magazine (2013) explican los científicos que estuvieron presentes en el descubrimiento:

Con el descubrimiento de una sola partícula, los experimentos de LHC resolvieron un problema profundo en física que se había estado gestando durante décadas. Las ecuaciones modernas parecen capturar la realidad con una precisión impresionante, prediciendo correctamente los valores de muchas constantes de la naturaleza y la existencia de partículas como el Higgs. Sin embargo, algunas constantes, incluida la masa del bosón de Higgs, son exponencialmente diferentes de lo que estas leyes confiables indican que deberían ser, de manera que descartarían cualquier posibilidad de vida, a menos que el universo esté formado por ajustes inexplicables y cancelaciones. (Quanta Magazine, 2013)

De esta manera, los científicos comenzaron a pensar en la teoría de que el universo no sea natural, sino una mera casualidad de varios factores que, simplemente generaron vida.

Los físicos razonan que si el universo no es natural, con constantes fundamentales extremadamente improbables que hacen posible la vida, entonces debe existir una enorme cantidad de universos para que nuestro caso improbable se haya realizado. De lo contrario, ¿por qué deberíamos ser tan afortunados? La antinaturalidad daría un gran impulso a la hipótesis del multiverso, que sostiene que nuestro universo es una burbuja en una espuma infinita e inaccesible. Según un marco popular pero polarizador llamado teoría de cuerdas, el número de posibles tipos de universos que pueden burbujear en un multiverso es de alrededor de 10^{500} . En algunos de ellos, las cancelaciones fortuitas producirían las constantes extrañas que observamos. (Quanta Magazine, 2013)

La idea de **Multiversos** indica la existencia de distintos universos y realidades conviviendo de manera simultánea al nuestro. Esto fue estudiado por grandes físicos y científicos, entre ellos Stephen Hawking y Thomas Hertog.

Se han propuesto diferentes diseños para esquematizar la forma de estos multiversos relacionados al nuestro, pero prefiero centrarme en dos de ellos.

El primero se denomina **Universos paralelos**, y nace de la consolidada **teoría de cuerdas**, que nos indica que los elementos que componen el universo están formados por pequeños filamentos que vibran de determinada manera. Estas cuerdas son tan pequeñas que se mueven en un espacio - tiempo diferente al que estamos acostumbrados, escapando de las 4 dimensiones conocidas (X, Y, Z y tiempo) y añadiendo unas 7 nuevas, que no son observables por el ser humano. Varias cuerdas en un mismo sistema generan branas, y estas branas vibran de manera diferente a cómo vibramos nosotros, en este universo. Por lo tanto, lo que nos explica este modelo de multiverso, es que existen otros universos paralelos al nuestro, en este mismo momento y lugar, pero que al vibrar de manera diferente, no los podemos ver ni sentir, y por esa razón conviven sin entrar en conflicto.

El segundo diseño se denomina **Universos hijos**, y se fundamenta con las bases de la física cuántica, conocida como física de las probabilidades. Se podría definir a esta teoría como “todos los resultados posibles de una situación ocurren, en sus propios universos separados.” (Space, 2012). Para poner un ejemplo, si una persona se encuentra en una encrucijada y debe elegir el camino de la derecha o de la izquierda, independiente de la decisión que tome, se crearán dos universos diferentes, uno en el que elige la derecha y otro en el que elige la izquierda.

En el libro “¿Qué es la realidad?” (Hawking y Mlodinow, 2010) se nos propone una interesante manera de pensar la conformación de la realidad:

El **realismo dependiente del modelo** zanja todos esos debates y polémicas entre las escuelas realistas y antirrealistas. Según el realismo dependiente del modelo carece de sentido preguntar si un modelo es real o no; sólo tiene sentido preguntar si concuerda o no con las observaciones. (Hawking y Mlodinow, 2010, p.54)

Esto quiere decir, que cada ser construye su propia realidad basándose en sus sentidos, en sus condiciones dadas y en sus experiencias. Los autores proponen un ejemplo muy simple para entender esta lógica: si nos encontráramos en una habitación con una pecera redondeada que contiene un pez, ambos interpretaríamos el mismo ambiente de manera diferente, ya que el pez lo apreciaría a través de un vidrio curvo, que deforma la visión. Pero su interpretación de la realidad no es menos válida que la mía, simplemente es diferente. (Hawking y Mlodinow, 2010, p.54)

Esta teoría busca explicar qué hay tantas realidades como personas, y que ninguna es más importante ni “real” que la otra.

El proceso creativo de cualquier persona también está mediado por nuestros sentidos, contexto y experiencias. Mel Rhodes (1961) definió las **cuatro dimensiones de la creatividad**. Estas son:

PERSONA: Sujeto creador, influenciado y guiado por sus experiencias, comportamientos, vivencias, educación...

AMBIENTE: Se refiere al macro y micro contexto. Micro, cómo su familia, su hogar, la relación que tiene con los allegados, y macro, cómo las instituciones o el país en el que viva con su conformación, sus leyes y sus reglas.

PROCESO: El proceso está íntimamente ligado a nuestra motivación para utilizar el proceso creativo, y, sobre todo, la forma como creamos. Es muy importante tratar de entender cómo ocurre el proceso creativo en nuestras mentes. Al reconocer esto, podremos sacar mayor partido y producir más ideas. (Benetti, p.3)

PRODUCTO: Finalmente llegamos a la dimensión PRODUCTO. En el caso de la creatividad el producto o resultado es una idea. Normalmente reconocemos que el producto es la forma final de la idea transmitida como una cosa tangible. En este caso podemos decir que la creatividad se confunde con la innovación y debemos recordar que la creatividad tiene que ver con pensar e innovación con hacer. (Benetti, p.3)

Arte, artista y público. Sus cambios en el tiempo

A través de la historia, el mundo del arte ha pasado por incontables cambios. El autor Jiménez Jose, en su libro “Teoría del arte” (2006), explica las primeras concepciones del modelo artístico:

[...] ubicaba en su centro la *obra de arte*, y en sus extremos *el artista*, que la había producido, y *el público*, a quien iba destinada, con la mediación jerarquizadora y orientadora de *la crítica de arte*, dejando al margen su carácter supuestamente “sólo” manual, la artesanía. (Jiménez, 2006, p.105)

Actualmente, es imposible resumir este complejo sistema en tan pocas líneas, pero el entramado constitucional básico se respeta. Sus componentes han mutado y constantemente evolucionan, gracias y en consecuencia de factores que explicaré en este apartado.

Me interesa dejar de lado el elemento *crítica de arte*, ya que su complejidad y amplitud no es relevante en esta investigación.

El presente escrito tiene una preferencia hacia el arte pictórico, ya que los autores que utilizo de referencia se basan en estas ramas. Pero mi análisis busca trascender los campos artísticos y reflexionar sobre un todo, sin detenerse en cada disciplina.

Obra de arte

La noción de *obra de arte*, aunque resulte extraño, no tiene un inicio bien definido. En la Antigüedad Clásica no existía una palabra o término que definiera este tipo de productos. Pero Platón (Timeo, 28a), comenzaba a plantear los conceptos de Idea-Forma:

El demiurgo platónico no “crea”, en el sentido en el que lo hace el Dios de la Biblia, que produce algo de la nada, una concepción que carecía de sentido en el mundo griego antiguo. Lo que el texto platónico expresa es el carácter derivado de la belleza sensible, cuya génesis se sitúa en la belleza ideal, eterna e inmutable. (Jiménez, 2006, p.106)

De esta manera, el concepto de creación dejaba de estar solamente vinculado a lo divino, y pasaba a ser una acción capaz de ser realizada por seres humanos. Ambas creaciones no eran iguales: las obras creadas por las personas eran representaciones o imitaciones inspiradas en las creaciones bellas y perfectas de Dios. También se incluye el término de belleza, que con el correr de los años se la emparentaría con la noción de estética.

En el Medioevo, se comenzaban a distinguir algunas creaciones humanas, gestándose la noción de *obra de arte*. El ser humano no sólo utilizaba los elementos del universo, sino que los embellecía, los organizaba y los situaba en un nuevo espacio. La nascente figura del artista, comenzaba a ser comparada con Dios.

Podemos notar que durante estos periodos, se distinguió cualquier acción, con el “hacer artístico”, pero no fue hasta el siglo XX que se dictaminaron ciertas pautas concretas y concisas. Así lo dictó Hegel en su libro “Lecciones sobre la estética”:

1. La obra de arte no es un producto natural, sino algo producido por la actividad humana.

2. está hecha esencialmente *para el hombre*, y ciertamente tomada más o menos de lo sensible para su *sentido*.
3. tiene un *fin* en sí. (Hegel, 1836 - 2838, p.23)

La obra comenzaba a tener un destinatario, que eran los propios hombres, y nacía desde el plano sensible del artista. No se creaba una pieza solamente por tener los materiales o la técnica, sino porque algo movilizaba a la persona a hacerlo. Esta obra trascendía el tiempo, y contenía significados más profundos que los apreciados por los cinco sentidos.

Durante el siglo XX, la idea que se tenía de obra de arte tradicional, comienza a mutar, dando origen a diferentes movimientos y vanguardias artísticas, así también como grandes autores que aún hoy se idolatran por sus trabajos. Cada artista, observaba el mundo de una manera particular, y lo representaba con su impronta, lo que generaba nuevas maneras de producir así como nuevas maneras de interpretar. La obra ya no se pensaba desde un inicio hacia un fin concreto, sino que nacía la indeterminación y el azar en el acto creativo, y con esto el inacabamiento. El concepto de “obra cerrada” cae en desuso, ya que comenzaban a concebirse como “una estructura abierta, dinámica e incluso aleatoria” (Jiménez, 2006, p.113)., permitiendo la intervención del espectador, acto que hasta el momento era impensado.

Otro cambio importante en las obras en aquellos tiempos, fue la reproducción en masa, gracias al avance tecnológico e industrial que caracterizó al siglo XX. “Tal como señala Benjamin, las técnicas de reproducción permitieron acercar el arte tradicional a las masas y, a la vez, la producción de nuevas formas de arte de acceso masivo” (Buchar, 2009). Así, se introdujo la serialidad, la multiplicidad y la repetibilidad al mundo del arte, procesos que lo ayudaron brindando nuevas herramientas y técnicas.

Los cambios producidos en el siglo anterior, fueron las bases para el arte actual, cada vez más inmerso y en diálogo continuo con diferentes y muy variados campos de conocimiento, permitiendo la interdisciplinariedad.

Hoy en día la medicina, la ingeniería, la robótica, la física, entre tantas especialidades sirven como herramientas para el artista, generando obras que, muchas veces rozan los límites de la moral, la ética y el concepto que la sociedad tiene por estético.

Cómo ejemplo extremo quiero citar al artista brasileiro Eduardo Kac, quien es pionero en el arte biotecnológico. Una de sus obras más conocidas es “GPG Bunny” (2000), que consta de un conejo real, manipulado genéticamente para que sea de un color verde fluorescente. Otra de sus obras consta de haberse implantado un microchip en el tobillo que contiene un número de identificación de nueve caracteres y que fue registrado en un banco de datos norteamericano. “La implantación del chip en el tobillo del artista tiene un sentido simbólico muy preciso, pues los negros eran marcados con hierro en esa parte del cuerpo, durante el período de esclavitud en Brasil” (Machado, 2000). Cómo vemos, el artista y la obra conviven como una sola figura. Se funden, y los límites se desdibujan. El medio, posee un simbolismo fuerte y directo, que no funcionaría de la misma manera en otro dispositivo que no sea su propio cuerpo.

¿Es de mal gusto jugar con la genética de un conejo para la contemplación de algunos poco? Quizás si, quizás no. Es debatible y genera tanto amor como odio, pero es una de las características del arte. Ser transgresor y movilizar el ojo humano.

Artista

La figura del artista siempre estuvo ligada a la idea de “don”. La persona nacía artista, no podía hacerse uno. Increíblemente en la actualidad, todavía se sostienen, en algunos círculos sociales, preconceptos que se detallaran a continuación. Durante la Antigüedad:

[...] se le consideraba un héroe y un mago. Para el primer rasgo, se suelen destacar sus dotes especiales, manifiestos desde la niñez o la primera juventud. [...] El segundo rasgo tendría que ver con la fuerza de “encantamiento” que suscita el poder de producir imágenes (Jiménez, 2006, p. 117).

Durante el Renacimiento, se le comparaba con un dios, ya que ambos eran capaces de *crear*. “[...] coloca las capacidades creativas del hombre por encima de las limitaciones del tiempo y el espacio, lo que tiene un lugar de un modo particular en las artes” (Jiménez, 2006, p. 119). Esta se consideraba la máxima expresión de la inteligencia humana.

Pensemos que durante este período, surgieron figuras como la de Leonardo Da Vinci, o Miguel Ángel, que fueron creadores de obras que actualmente siguen maravillando a todo el mundo. Pero en el Renacimiento, el término artista no sólo se aplicaba a los plásticos, sino también a músicos y escritores.

Se comenzaba a perfilar una personalidad que los caracterizaba, trazada por la melancolía como rasgo necesario para la liberación del genio creativo, mediante el frenesí y el furor divino. “El ensimismamiento que provoca la melancolía permite al alma liberarse del mundo sensible” (Jiménez, 2006, p. 120). En este estado, su alma entraba en comunicación con algo mismo, con los astros y las musas, entonces el artista ingresaba en un momento de entusiasmo, de exaltación creativa, que sería plasmada en su obra.

La palabra “genio” comenzaba a utilizarse como adjetivo para los artistas, así como también, durante el siglo XIX su carácter de “mártir”.

Durante el siglo XX, surgían nuevas características; el artista sacrificado, excéntrico, un poco loco, bohemio, por citar ejemplos. En esta época, conviven personajes como Salvador Dalí, Pablo Picasso, Jackson Pollock, Marcel Duchamp, y la música de John Cage, que formaron en la sociedad un estereotipo marcado sobre la vida y la estética de los artistas. Y ellos eran conscientes de sus actos y consecuencias. “Con el desarrollo de la sociedad de masas, los artistas van comprendiendo que su figura de “genio” hace más factible la penetración social de su arte, con la consiguiente consecución de notoriedad pública, fama y riqueza” (Jiménez, 2006, p.123).

En la actualidad la oferta de artistas es inmensa, ya que gracias al avance tecnológico y los medios, constantemente se generan nuevos y renovados campos de conocimiento.

La artista plástica Marta Minujín, presentó en el año 1965 en el Instituto Di Tella (y luego en el Museo de Arte Moderno en 2016) su obra “La Menesunda” que “consistía en una estructura laberíntica que incluía un recorrido por once situaciones y se organizaba a partir de una secuencia de espacios cúbicos, poliédricos, triangulares y circulares, recubiertos por diferentes materiales, que generaban estímulos multisensoriales en el visitante” (Buenos Aires Ciudad, 2016). Tanto los materiales, los espacios, como el circuito que recorren por los visitantes fueron pensados minuciosamente por la autora. No hay ningún detalle librado al azar.

En el capítulo “Universos creativos” se analizarán las causas y consecuencias de las tomas de decisiones de los artistas.

La figura del público es uno de los componentes más dinámicos del arte, ya que cada disciplina se refiere al destinatario de manera distinta. Al principio puede resultar confuso, pero siempre hablamos de la misma figura. En la plástica, se refieren a ellos como “público”, en el campo audiovisual, se dirigen a los “espectadores” y en la multimedia se piensa en el “usuario”, ya que se tiene en cuenta que el receptor va a hacer uso de la obra.

La figura del público nació en Europa en el siglo XVIII con el ascenso de la burguesía, y una demanda por acceder a los bienes culturales.

[...] tiene un carácter homogéneo: está integrado por las nuevas capas sociales, fundamentalmente burguesas, que estimuladas por el nuevo dinamismo y movilidad social, ven en el refinamiento de las costumbres y la formación del gusto un elemento clave para la mejora de su ubicación en la comunidad de su posición social (Jiménez, 2006, p.145).

El diálogo entre la obra de arte y el espectador era estrictamente individual. En esta época, el público era meramente contemplador, lo que significa que su acción constaba en mirar la obra, dejarse maravillar por su belleza, y llenarse de un éxtasis generado por la mera observación de la pieza artística. Era una experiencia privada, interior e íntima. Clásica de establecimientos como los museos o las galerías de arte.

Lo que caracteriza, según Kant, al juicio del gusto es una universalidad sin conceptos y una forma de apreciación desinteresada, lo que se resuelve en una tranquila, ensimismada, actitud contemplativa. Desbordando los intereses teóricos o prácticos, el juicio estético encuentra su mayor cercanía y paralelismo con la experiencia religiosa (Jiménez, 2006, p.146).

En el mundo actual, la contemplación como era concebida sufre una crisis, ya que las nociones de intimidad fueron modificadas gracias al avance tecnológico y las comunicaciones en masa.

Por más que vayamos a un museo y nos plantemos sobre una obra de arte, la propia vorágine interna que cargamos por ser hijos de un mundo intenso, no nos permite sumergirnos en la obra como lo hacían los europeos del siglo XVIII. Un impulso nos lleva a seguir caminando y ver la mayor cantidad de obras en un período de tiempo. Ver, no observar. Y quien nos dice, quizás hasta nos llevemos una selfie como recuerdo.

¿Contemplación estética...? La mayoría de los turistas, en los viajes concertados y con itinerarios fijados con programas y horarios concebidos con criterios tomados por la disciplina militar, con toda su ductilidad técnica para modelar al grupo, suele acabar extenuada, presa a la vez de la excitación de lo distinto y del agotamiento físico. Eso sí, en su retorno del viaje, en la memoria, la mediación, el relato de la experiencia enriquecida suelen ser sustituidos en la mayor parte de las ocasiones por el documento fotográfico y, en los últimos años, también por la cinta de video. “Yo estuve allí...” (Jiménez, 2006, p.151).

Avanzando en el tiempo, y saltando a mediados del siglo XX, el arte en general buscaba introducirse en la sociedad y ser de carácter público y popular. Nacía el *arte pop* con referentes como Andy Warhol en Estados Unidos, que buscaban fundir los límites entre la sociedad de consumo con los establecimientos artísticos. Esto produjo que muchas personas “comunes” y no afines a los círculos del arte, se interesen por diferentes ramas, disciplinas, artistas y obras. En Argentina, Marta Minujín revolucionaba el país (y el mundo) con sus *happenings* y *performances* donde su finalidad era hacer arte con los ciudadanos,

que ellos sean el motor de la obra. En una entrevista brindada por Infobae, el periodista le pregunta si el arte debe ser popular:

Sí, total. Está hecho, está dirigido y de hecho la gente que más me quiere por la calle son los barrenderos, los cartoneros, esos son los que más me saludan... No sienten ninguna distancia porque en el mundo a lo mejor que ellos están la fantasía juega un lugar muy importante. Entonces si me ven que yo me pinto la cara, que voy a un lugar, que hago esto, que hago lo otro, se sienten cerca. Y aparte siempre pensé que el arte tiene que ser para todos (Minujín, comunicación personal, 13 de julio de 2017).

Nacía el espectador participativo, con una misión mucho más compleja que la del espectador contemplativo. Este nuevo sujeto es quien completa una obra que ya no es cerrada, sino que es abierta, y permite que cada persona le de un fin diferente. Se convierte en co-creador:

[...] el papel del autor no desaparece, sino que se reparte entre el hombre y la máquina. Tenemos, por tanto, una creatividad compartida no por el receptor humano, sino por la máquina, con lo cual nos encontramos con una obra abierta y cerrada a la vez; abierta por las posibilidades que , con ella crea el autor y ofrece la máquina, y cerrada porque con su realización se consuma o cierra el proceso creador (Sánchez Vázquez, 2006, p. 25).

Así nacía el arte multimedial, que tiene como premisa ser interactivo. Esto significa que la obra se construya pensando puramente en la persona que vaya a utilizarla. Son los usuarios los que le dan sentido a la obra misma, la completan, la construyen a la vez que la deconstruyen. Obras como *Vicius circular breathing* de Lozano Hemmer (2013) no tendría sentido si no hubiera un usuario respirando en esa cabina cerrada. La obra permanecería inmóvil, muerta, en silencio. La magia sucede con la respiración de la/s persona/s, es el motor. Paralelamente, cada persona que ingresa a la obra, la percibe de manera diferente y se relaciona con ella según sus propias costumbres y sus condiciones dadas.

En el apartado “Universos interpretativos”, analizaremos los universos de sentidos que se construyen junto con la figura del público.

Universos creativos

Cómo se explica en el apartado “Marco teórico”, Mel Rhodes en el año 1961 definió las 4 dimensiones de la creatividad. Estas dimensiones se aplican a cualquier persona que transita un proceso creativo, y cada quien lo hace de manera completamente diferente. Particularmente haré hincapié en la figura del artista cómo creador de arte.

La primera dimensión es la de “Persona”. No sólo se comprende a la persona física, sino que “se entiende aquí la personalidad, intelecto, temperamento, actitudes, concepto de sí mismo, sistema de valores, mecanismos de defensa y comportamiento” (Benetti).

Estas nociones se vinculan a lo emotivo y lo sensible, condiciones puramente subjetivas.

Cada experiencia vivida aporta una herramienta (o un condicionante) al artista.

Es interesante analizar algunas cualidades personales de Salvador Dalí, a modo de ejemplo. “Salvador” era el nombre de uno de sus hermanos, que falleció un tiempo antes de su nacimiento. Sus padres, al ponerle el mismo nombre, lo dotaron de una carga simbólica pesada, y de un propósito implícito.

A los tres años quería ser cocinero. A los cinco quería ser Napoleón. Mi ambición no ha hecho más que crecer y ahora es la de llegar a ser Salvador Dalí y nada más. Por otra parte, esto es muy difícil, ya que, a medida que me acerco a Salvador Dalí, él se aleja de mí (Dalí, 1942).

Otra característica que marcó profundamente su vida personal y sus obras, fue su condición sexual, ya que era una persona impotente. Prácticamente incapaz de sostener un acto sexual, desarrolló un gran interés por las masturbación. Su vínculo con el sexo se refleja en obras como *“El gran masturbador”* (1929), o *“Sueño causado por el vuelo de una abeja alrededor de una granada un segundo antes de despertar”* (1944). Así cómo también gran parte de la simbología que utiliza en la totalidad de sus obras.

La primera dimensión es sumamente importante, ya que es la que define, en parte, la toma de decisiones del artista, así también su estilo, disciplina y campo artístico.

La segunda dimensión es la de “Ambiente”, y se refiere al macro y micro contexto. Desde el atelier del artista, su ciudad, su país, hasta el tiempo en el que vive. Nuevamente, el ambiente provee herramientas para utilizar, y sirve cómo inspiración. Actualmente, Marta Minujín se encuentra construyendo una obra llamada “Pandemia”(2020), que consta en pegar más de 15.000 pequeñas tiras de tela, con cuadrados en color blanco, negro y gris sobre un bastidor de 2 metros. La autora utilizó cómo musa la situación del país y del mundo causante por el virus Covid-19, que nos tiene a todos los argentinos en cuarentena desde el mes de marzo.

Esta obra simboliza el impacto emocional que me causa hablar de muerte todo el tiempo. Hacerla es una hazaña, un desafío, pero va a ser histórica [...] No hago nada más que esto. El arte es terapéutico, transforma la angustia en algo vital. Cuando termino estoy genial, hasta la cara me cambia (Minujín, 2020).

La tercera dimensión es la del “Proceso”. En pocas palabras, se puede definir cómo la forma en que se crea. Son las herramientas, técnicas y conceptos que se utilizan para dar

forma a esa idea, que hasta el momento sólo existía en la mente del artista. Estas herramientas y técnicas, se seleccionan consciente o inconscientemente con las dos dimensiones anteriormente nombradas, así cómo también con la intención del artista. Su recorrido personal y académico, sus costumbres y vivencias, conformarán el abanico de posibilidades del que el artista deberá seleccionar y eliminar según su comodidad e interés. Fito Paez comenta en una entrevista: “Hay gente que compone con método. Gente seria y muy buena. Y tiene planes, no está mal. No es mi caso. Yo soy muy caótico, y muchas veces el hecho de no tener planes... he perdido mucho tiempo”. (Paez, 2012).

La cuarta dimensión es el “Producto”, o sea la obra terminada. El resultado final del proceso que conlleva el recorrido de las 3 dimensiones anteriores, y cómo tal, es propio de cada persona, contexto y proceso. No existen dos obras iguales, porque no puede haber dos personas exactamente iguales. Ni dos contextos ni dos procesos. La combinación de todos los factores que he detallado son únicos e irrepetibles.

En este universo...

Cómo se explicó en el “Marco teórico”, los científicos cuánticos del mundo están cada vez más cerca de comprobar la existencia de diferentes universos conviviendo junto al nuestro. También se explicó el diseño teórico de los “universos hijos”, estos son los que se crean cada vez que nos enfrentamos a una elección.

Si analizamos las dimensiones del proceso creativo, constantemente el artista está tomando decisiones, sean a nivel más o menos consciente, desde seguir sus costumbres, hasta querer romper con ellas, dejarse influenciar por el contexto o intentar transgredir los límites que le imponen, hasta elegir tal o cual herramienta para llevar a cabo tal o cual técnica. Todas estas decisiones llevan un resultado concreto, que es el producto finalizado, la obra de arte cómo la presenta.

¿Pero qué pasa con las ideas y propuestas que no son elegidas?

Sí Marcel Duchamp en lugar de haber elegido un orinal para su obra “*Fontaine*” (1917) hubiera elegido un balde de plástico, el resultado habría sido completamente diferente. El artista tomó una cadena de elecciones que lo llevaron a este fin, y, todas las decisiones que NO tomó, fueron construyendo universos paralelos al nuestro, donde la “fuente” es representada por infinidad de elementos, materiales, colores y símbolos. Seguramente, haya universos donde nunca se concretó esta obra, pero sí otras muy diferentes que en nuestro universo no tuvieron lugar.

Otro ejemplo para reflexionar surge de una entrevista que Eduardo “Lalo” Mir le realiza a Fito Paez en el programa “Encuentro en el estudio”, donde el músico comenta las dificultades que tuvo al componer su obra “*Cadáver Exquisito*” (1996). La progresión de acordes que había elegido para la primera parte era descendente, y durante 6 meses no supo cómo resolver la segunda parte, hasta que se planteó “lo que hay que hacer, es subir” (Paez, 2012).

¿Qué hubiera pasado si Fito Paez decidía seguir bajando en la progresión de acordes? ¿Si hubiera decidido dar por terminada la canción con sólo una parte? ¿Sí nunca la hubiera terminado?

En otro universo, quizás decidió que la música no era lo suyo, y se abocaba 100% a ser director de cine, otra faceta le resulta atractiva a Paez.

No lo sabemos. No podemos saberlo. Pero podemos asegurar que el arte es aún más profundo de lo que entendemos, que cada elección tomada conlleva la NO elección de otras

decisiones y por consecuencia, la creación de múltiples universos artísticos que complementan en sentido a nuestra propia realidad.

Universos interpretativos

La interpretación no es, por supuesto, una actividad inventada por los teóricos literarios del siglo XX. En realidad, los desconciertos y las disputas sobre el modo de caracterizar esa actividad tienen una larga historia en el pensamiento occidental, una historia provocada ante todo por la trascendental tarea de establecer el significado de la Palabra de Dios (Eco, 1992).

Gracias a la cita de Umberto Eco, podemos comprender el significado del término *interpretación*. El acto de interpretar conlleva la decodificación de un símbolo para poder comprender su mensaje, su esencia, su significado. Desde el inicio de los tiempos, los seres humanos buscaron entender el mundo que los rodeaba, y de esta manera, por ejemplo, interpretaban una gran tormenta o una sequía extensa cómo un acto de castigo divino.

La interpretación, por lo tanto, es parte de nuestra vida cotidiana, aunque seamos más o menos conscientes de ella. Cuando la persona que nos gusta nos sonríe mirándonos a los ojos, una catarata de interpretaciones se acumulan en nuestra mente intentando comprender el mensaje de esa acción, y principalmente la razón que llevó a la otra persona a comportarse de esa manera.

En el campo del arte, donde los mensajes se envían envueltos en un halo de metáforas y misterios, el acto interpretativo es mucho más rico en sentido. En este complejo mundo artístico, debemos tener en cuenta dos figuras que detallé anteriormente; el artista y el público.

El artista, cómo expliqué en el apartado anterior, produce obra trazada por sus experiencias personales. Por lo tanto, tiene su manera subjetiva de codificar ciertos mensajes que desea transmitir. Dalí es un claro ejemplo de lo que intento explicar. El artista catalán poseía una enorme cantidad de elementos que, en sus obras, representaban determinados códigos.

Los relojes derretidos representaban la omnipresencia del tiempo; las hormigas referían a la muerte y la descomposición del cuerpo; las muletas eran un símbolo de realidad y apoyo emocional. Diversas vivencias, hicieron que en su cabeza, Salvador Dalí pudiera construir un nexo entre estos elementos y sus respectivas re-significaciones.

El público, al ver una obra del artista, puede entender o no estas relaciones. Esto conlleva que comprenda de manera más cercana o lejana el mensaje que quiso transmitir Dalí, por seguir con el ejemplo.

Pero el acto de interpretar, así cómo el acto creativo, está trazado por todas las subjetividades que construyen al ser humano. No existe el ojo inocente. Cada interpretación está mediada por las costumbres heredadas, por las experiencias personales, por la educación recibida, entre otros factores. Por lo tanto, cada interpretador construye sus propios símbolos. Una hormiga puede también, significar orden y caos en continuo movimiento; un significado muy diferente al que le asigna Dalí.

Estas construcciones de sentido pueden estar más cerca de la literalidad o de la metaforización. Lo importante es que ninguna concepción sobresale por encima de otra.

Tanto las hormigas de Dalí, cómo las mías, cómo el significado que le pueda atribuir el lector de estas líneas son iguales de válidas a nivel interpretativo.

Nuevamente, cómo introduce en el “Marco teórico”, otro diseño sobre los multiversos que teorizan los físicos, es el de “Universos paralelos”. En este escenario, cada universo es una pequeña brana o cuerda que vibra a una frecuencia diferente a los otros universos; lo que permite que convivan uno al lado del otro sin entrar en conflicto.

Metaforizando, podemos pensar que cada interpretación es un universo, y se encuentra conviviendo con diferentes universos de manera pacífica. Estos se ponen en diálogo cuando las personas intercambian interpretaciones, creando nuevos sentidos, nuevos símbolos, y enriquecen estos universos, posibilitando la creación de nuevas realidades paralelas.

De esta manera convivimos en un universo rico en simbologías, que a su vez forma parte de una red infinita de interpretaciones.

Conclusión

Durante la escritura de estas páginas, me encontré inmersa en más preguntas que respuestas. Estas se agolpaban en mi mente y en mis manos, abriéndose cómo puertas a diferentes universos, cada vez más profundos y complejos.

Así de complejo es el mundo del arte, desde los puntos de vista de todos sus componentes. No existe lo bueno o lo malo, lo lindo o lo feo de manera absoluta. Cada quien construye su noción sobre estos parámetros, y califica una obra de tal o cual manera. Pero lo importante a la hora de producir y de consumir, es pensar en lo que NO se construye y en lo que NO se interpreta. Estas no acciones resuenan en algún universo, cercano o lejano al nuestro, esperando ser encontradas por alguna persona que, en otra realidad, está bocetando teorías sobre el arte y sus multiversos.

Bibliografía.

- Paulo, Benetti. Facilitación de la creatividad y la innovación. Recuperado de: <http://www.creamundos.net/reflexionados/facilitacion.pdf>
- Bernard, c & George, E. (2008, 2 de abril) Universe or multiverse?, *Astronomy & Geophysics*, Volume 49, Issue. pp. 2.29–2.33. Recuperado de: <https://doi.org/10.1111/j.1468-4004.2008.49229.x>
- Buchar, Ines: (2009) *Cuestiones de arte contemporáneo*, Buenos Aires, Emecé, “Arte autónomo y arte politizado”.
- (2016) La Menesunda según Marta Minujín, *Buenos Aires Ciudad*. Recuperado de: <https://www.buenosaires.gob.ar/museoartemoderno/la-menesunda-segun-marta-minujin>
- (2018, 6 de febrero). ¿Qué es eso de la teoría de cuerdas?, *Ciencia en Canarias*. Recuperado de: <https://www.cienciacanaria.es/secciones/a-fondo/896-que-es-eso-de-la-teoria-de-cuerdas>
- Chatruc, C. (2020, 4 de octubre). *Marta Minujín. “El arte es terapéutico. Transforma la angustia en algo vital”* [La Nación]. Recuperado de: <https://www.lanacion.com.ar/cultura/marta-minujin-el-arte-es-terapeutico-transforma-la-angustia-en-algo-vital-nid2464888>
- Eco, U: (1992) *Interpretación y sobreinterpretación*, Cambridge, Cambridge University. Recuperado de: https://kontencioso.files.wordpress.com/2016/02/eco_umberto-interpretacion_y_sobreinterpretacion.pdf
- HAWKING, Stephen & MLODINOW, Leonard: (2010) *El gran diseño*, Buenos Aires, Crítica; cap. 3 “¿Qué es la realidad?” pp. 45-68. Recuperado de: <https://drive.google.com/drive/folders/0Bz-iub9WBnX7RTdPM2IRR2hJN1E>
- JIMÉNEZ, Jose: (2006) *Teoría del arte*, Madrid; “Componentes” pp. 105 - 157.
- Machado, A: (2000) *El Paisaje Mediático*, Buenos Aires, Libros de Rojas; “*Cuerpos y mentes en expansión*” pp. 51-58.
- Mir, E. E. [Mano del sur]. (2013, 22 de febrero). Cadaver Exquisito - Fito Paez en el Estudio. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=hE4MGFBAKaI&ab_channel=ManodelSur
- Moskowitz, c (2012, 7 de diciembre). 5 Reasons We May Live in a Multiverse. *Space*. Recuperado de: <https://www.space.com/18811-multiple-universes-5-theories.html>
- Novaresio, L. (2017, 13 de julio). *Entrevista a Marta Minujín* [Infobae]. Recuperado de: <https://www.infobae.com/cultura/2017/07/13/marta-minujin-yo-soy-dali-soy-van-gogh-en-realidad-soy-una-genia-extraterrestre/#:~:text=Cont%C3%A1lme%20al%20que%20nunca%20vio.familia%2C%20y%20te%20admiran%20mucho.>

- Sánchez Vázquez, A: (2006) *Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes*, Barcelona, Paidós Ibérica; “De la estética de la recepción a la estética de la participación pp. 17-28.
- Wolchover, n. (2013, 24 de mayo). Is Nature Unnatural?. *Quanta Magazine*. Recuperado de: <https://www.quantamagazine.org/complications-in-physics-lend-support-to-multiverse-hypothesis-20130524/>
- Zamana, F. V. G. (2020). Creativity's guidelines: building creative thinking. Creativity's Guidelines: Building Creative Thinking. Recuperado de: https://www.academia.edu/42115811/Creativitys_guidelines_building_creative_thinking