

Arte tecnológico:

Dominación o sumisión

Evangelina Lepore

Universidad Nacional de las Artes, C.A.B.A., Argentina

Proyecto de Investigación 34/0404. "Oliverio expandido" Una versión hipermediática de los
"20 poemas para leer en el tranvía" de Oliverio Girondo.

Año 2017

Abstract

Este texto busca reflejar el difícil proceso creativo del artista medial y el impacto negativo que sufren las obras multimediales cuando el artista se obsesiona con el control de los dispositivos tecnológicos dejando que el relato de su obra se transforme, se desvanezca o hasta deje de existir.



Introducción: Inseparablemente Arte y tecnología

“Espero que al final de mi vida estos animales puedan vivir sin mí. Puedan luchar contra las tormentas y el agua, y vivir por sí solos como una especie nueva [...] Me siento Dios, pero en realidad soy un esclavo, un esclavo de los tubos que son los que me dicen qué debo hacer”.

(Theo Jansen, 2013, p. 4)

Las obras mediales incorporan la innovación tecnológica como una tercera dimensión buscando profundizar el vínculo entre el artista, el público y la obra. Si bien esta vinculación

no es idéntica en todas las piezas mediales tienen un denominador común: el concepto, la idea, aquel relato que los artistas vuelcan en sus obras.

El Grupo de Investigación de Arte Visual (GRAV) constituido entre otros artistas por el argentino Julio Le Parc, ya en el año 1967, mencionaba que “la concepción y la realización de la obra deben responder a una idea clara, cuya visualización debe aparecer en forma evidente en la percepción del espectador. (Coppolini, 2011, p. 312)

Pero en ocasiones hay una disociación en las obras tecnológicas donde la búsqueda del artista no se funda ni en el relato, ni en la interpretación del público, sino en una profunda obsesión por el control de una determinada tecnología, perdiéndose en su propia creación. Y es así como el concepto se diluye en un océano de dificultades y el mensaje se desvanece con él, provocando una ruptura entre el artista, la obra y su público.

El presente texto buscará mediante el análisis teórico evidenciar el impacto negativo que sufren las obras multimediales cuando el artista se obsesiona con el control de los dispositivos tecnológicos dejando que el relato de su obra se transforme, se desvanezca o hasta deje de existir.



El control o la dominación del artista

“Los artistas contemporáneos deben atreverse a trabajar con los medios materiales e inmateriales de nuestro tiempo, y dirigir su atención a la penetrante influencia de las nuevas tecnologías en cada aspecto de nuestras vidas, aún si esto implica interactuar desde lejos, permanecer fuera de vista y a cierta distancia del mercado del arte y sus cómplices”. (Kac, 1991)

Los seres humanos tienen la capacidad y la necesidad de transmitir sus emociones, sus ideas y pensamientos. La concepción de una obra artística no es otra cosa que la transcripción a través de un proceso reflexivo de esas sensaciones y convicciones.

En el caso de los artistas transdisciplinares no solo tienen que lograr esa transcripción correcta, sino que también tienen que dominar en forma simultánea una variedad de disciplinas y variables.

El ingeniero y artista Jim Campbell vislumbra esta problemática en el texto “Ilusiones de Diálogo: Control y Elección en el Arte Interactivo”:

Los programas son representaciones matemáticas [...] Esto introduce problemas interesantes en el proceso artístico, en tanto el artista está forzado a transformar una idea, a partir de un concepto, una emoción o una intuición, en una representación lógica. Algo difícil de hacer sin trivializar el concepto original. Lo que sucede con frecuencia durante este proceso reductivo y de transformación es que la sutileza de la obra se pierde, simplemente porque las cosas deben definirse con precisión matemática. (Campbell, 2005)

Es cierto que un gran número de artistas tecnológicos han logrado sortear todo tipo de dificultades técnicas sin que esto repercuta en su relato, este es el caso de Harold Cohen quien ha desarrollado exitosamente *Aaron*, un programa diseñado para simular la pintura de un artista plástico.

A lo largo del proceso íntegro de creación de Aaron, Cohen no se sintió tentado en reflejar o escribir sobre las soluciones técnicas [...] que él fue encontrando para resolver el desafío de la máquina de pintar. Por el contrario, su producción teórica en

ese período se concentra sorprendentemente en una discusión densa sobre cuestiones de naturaleza ontológica, sobre el significado del arte. (Machado, 2000, p.18)

Por otro lado, el artista David Rockey ha trabajado profunda y minuciosamente en la interacción entre la obra tecnológica y su público, concluyendo que ambos generan un círculo de retroalimentación. En el texto “Espejos transformantes: Subjetividad y Control en los medios interactivos”, este autor sostiene que:

Los artistas interactivos están comprometidos en cambiar la relación entre los artistas y sus medios, y entre las obras artísticas y su público. Estos cambios tienden a incrementar la extensión del rol de las audiencias en la obra artística, perdiéndose la autoridad del autor. En lugar de crear obras terminadas, el artista interactivo crea relaciones. (Rockey, 1990)

Estos artistas, entre otros, son los que han dado sustento al arte medial generado en el público – interactor nuevas experiencias, nuevas sensaciones y nuevas formas de relacionarse con el arte contemporáneo.

Pero sucede que en ocasiones el proceso creativo se ve afectado por la necesidad de algunos artistas multimediales en dominar técnicas que no le son propias, impactando negativamente en el relato de la obra, siendo más importante el control de los dispositivos tecnológicos que la creación propiamente dicha.



El resquebrajamiento del arte multimedial

En la actualidad muchas obras multimediales se desviven por seducir al público con una deslumbrante puesta en escena. Fabulosas muestras donde abundan las composiciones

lumínicas, la captura de movimiento y la respuesta inmediata ante cualquier estímulo humano; pero luego del impacto ilusorio de los primeros instantes, la superficie de la obra comienza a resquebrajarse develando la desconexión con el espectador.

Parece haber una pérdida de un lenguaje común, una disociación entre este tipo de obra y su público, como si corrieran por dos canales distintos de comunicación sin encontrar nunca un punto nodal donde confluir. En medio del absoluto desconcierto se encuentra el público - interactor, tratando de encontrar una vinculación entre él y la obra. El personaje de Hofmannsthal, Lord Chandos pasa por una situación similar cuando trata de explicarle a su amigo la crisis creativa por la que está pasando, *crisis* que lo une en cierto modo con el público de estas obras:

Todo se me disgregaba en fragmentos, que a su vez se disgregaban en otros más pequeños, y nada se dejaba encasillar con un criterio definido. Palabras sueltas flotaban alrededor de mí, se volvían ojos que me miraban, obligándome a mirarlos: remolinos que me atraían hasta causar mareo, que giraban sin cesar y más allá de los cuales no había más que el vacío.
(Hofmannsthal, 2009, p. 10)

Este distanciamiento, esta ausencia de un lenguaje común hace que la obra artística sea inasible para gran parte del público. En este sentido el filósofo Ortega y Gasset en el texto “La deshumanización del arte” aborda esta problemática de una forma clara y contundente comparando el arte romántico con el nuevo arte:

El arte nuevo, por lo visto, no es para todo el mundo, como el romántico, sino que va desde luego dirigido a una minoría especialmente dotada. De aquí la irritación que despierta en la masa. Cuando a uno no le gusta una obra de arte, pero la ha comprendido, se siente superior a ella y no ha lugar la irritación. Más cuando el disgusto que la obra causa nace de que no se la ha entendido, queda el hombre como

humillado, con una oscura conciencia de su inferioridad, que necesita compensar mediante la indignada afirmación de sí mismo frente a la obra. (Ortega y Gasset, 1995, p. 318)

Varios artistas multimediales tienen la obsesión de demostrar el control que ellos ejercen sobre la obra, presentando una innumerable combinación de diversos componentes tecnológicos, pero lejos de eso muestran abiertamente la sumisión del relato de la obra ante los microprocesadores, quedando en evidencia el sometimiento del artista a estas tecnologías.



Colectivo transdisciplinar

El proceso creativo del artista transdisciplinar tiene una variable con la que los artistas tradicionales no cuentan: la diversidad de dispositivos tecnológicos que se supone que el artista debe conocer en profundidad cuando gesta una obra de estas características. Esta problemática no es nueva, el concepto de Caja Negra fue abordado por Vilém Flusser, y es retomado por Arlindo Machado en el texto “Repensando a Flusser y las imágenes técnicas”, para poner nuevamente en discusión el concepto filosófico de Caja Negra, haciendo referencia al desconocimiento del dispositivo técnico utilizado por los artistas tecnológicos para la realización de sus obras. En este mismo texto, Machado alega lo siguiente:

Máquinas y programas son creaciones de la inteligencia del hombre, son materializaciones de un proceso mental [...] Pero desgraciadamente esas mismas máquinas y programas, se basan en general en el poder de repetición [...] modelos pre-fabricados, generalizados por el software comercial, conduce a una impresionante estandarización de soluciones, a una uniformidad generalizada, cuando no a una absoluta impersonalidad, conforme se puede constatar [...] la

impresión de que todo lo que se exhibe fue hecho por el mismo designer o por la misma empresa de comunicación. (Machado, 2000, p.18)

Es complejo que un artista pueda conocer profundamente cada uno de los dispositivos que utilice a lo largo de su producción artística, pero más difícil es encontrar un artista que no haya sucumbido a la adaptación de su relato para que el resultado final de la obra sea visualmente atractivo. En este sentido, Arlindo Machado sostiene:

Los artistas en general no dominan los problemas científicos y tecnológicos; científicos e ingenieros en contrapartida no están al tanto del complejo intrincado de las motivaciones del arte contemporáneo. Conjuntamente ambos pueden superar sus respectivas carencias y contribuir a recuperar la antigua idea griega de Thecne que comprendía tanto la invención técnica como la expresión artística. (Machado, 2000, p.18)

Es por ello, que la verdadera revolución del artista tecnológico es lograr que la concepción de la obra sea desde el trabajo colectivo y transdisciplinar, donde la formación del artista multimedial no signifique el manejo de un sinfín de dispositivos tecnológicos sino la mirada integradora para poder generar un espacio propicio donde arte, ingeniería, biología, química, y cualquier otra disciplina, puedan aportar su expertise en pos de un proceso creativo enriquecedor.



Bibliografía

Cippolini, Rafael. Manifiestos argentinos. Políticas de lo visual 1900-2000. Año 2011. Buenos Aires, Argentina: Editora Adriana Hidalgo. ISBN 9789879396841.

Machado, Arlindo. El paisaje mediático: sobre el desafío de las poéticas tecnológica. Año 2000, Buenos Aires, Argentina: Editorial: Libros del Rojas - Universidad de Buenos Aires (UBA), ISBN 9789502905822.

Machado, Arlindo. “Repensando a Flusser y las imágenes técnicas” en “El paisaje mediático: sobre el desafío de las poéticas tecnológica”. Año 2000, Buenos Aires, Argentina: Editorial Libros del Rojas - Universidad de Buenos Aires (UBA). ISBN 9789502905822.

Ortega y Gasset, José. El sentimiento estético de la vida: Antología de textos. Año 1995. Madrid, España: Editorial TECNOS. ISBN: 9788430926688.

Von Hofmannsthal, Hugo. La Gaceta - Número 467. Año 2009. México: Editorial Fondo de Cultura Económica. ISSN: 01853716.

Rockeby, David. Los Armónicos de la Interacción. Año 1990. Publicado en Musicworks 46: Sound and Movement.

Campbell, Jim. Ilusiones de Diálogo: Control y Elección en el Arte Interactivo. Año 2005. Buenos Aires, Argentina: Fundación Telefónica.

Kac, Eduardo. Aspectos de las Estéticas en las Telecomunicaciones. Año 1991. Publicado en Siggraph Visual Proceedings.

Jansen, Theo. El artista que juega a ser Dios. 14 de diciembre de 2013. El Periódico, Barcelona, España. Recuperado de <http://www.elperiodico.com/es/noticias/ocio-y-cultura/artista-que-juega-ser-dios-2925011>

Artes Multimediales I. Cátedra Martin Groisman. Año 2011. Carrera de Artes Multimediales. Universidad Nacional de las Artes (UNA)

Filosofía y Estética. Cátedra Guadalupe Lucero. Año 2015. Carrera de Artes Multimediales. Universidad Nacional de las Artes (UNA)