

EL BYTE POROSO_ CONSTRUYENDO WIKIS COMO CATEDRALES_

Joaquín
Llorca

EL SIGUIENTE TEXTO EXPONE DE
MANERA FRAGMENTADA ALGUNOS DE LOS
INTERROGANTES SOBRE EL ARTE SURGIDOS
EN EL GRUPO DE ESTUDIO *LA NOVIA
DESNUDA(DA)*. SE COMPLEMENTA CON LA
POSTERIOR ENTREVISTA A FELIPE CÉSAR
LONDOÑO, EN LA QUE SE CONTRASTAN
ALGUNAS DE LAS IDEAS DE ESTE
ARTÍCULO.

arte y Arte

Algunos siglos atrás, oficios como la pintura, escultura, vitral, forja, tallado, cerámica, etc., que requerían habilidades y destrezas manuales para su realización, eran el “arte” de la época. Uno de los rasgos distintivos de aquellas obras era la calidad de su factura, cualidad que se reconocía a simple vista. Prueba de la importancia del dominio técnico en aquellas producciones era la manera como se adquirían los saberes, dado que los aprendices vivían con un maestro y hacían parte de su taller, única forma de dominar oficios que se transmitían empíricamente a través del trabajo diario bajo la tutela de un conocedor de todos los secretos de la técnica. Día tras día el aprendiz conocía la “alquimia” de los pigmentos o las vetas de una piedra o el corte del vidrio, a la vez que apreciaba la belleza en la combinación de los materiales.

Hubo una época en que construir artefactos, herramientas o templos eran actividades que pertenecían a ciertos gremios de hacedores, pero desde el Renacimiento algunos emprendieron un camino de diferenciación y fueron elevados de sencillos artesanos a

inspirados artistas. Así comenzó un proceso que llevó a un cisma total propiciado por las vanguardias históricas cuando el compromiso artesanal fue poco a poco relegado en favor de las ideas, o lo que hoy llamamos “conceptual”. El arte quedaba liberado de la técnica y se dedicaba a agredir los fundamentos clásicos del arte, en especial el del siglo XVIII y XIX por haberse distraído en lo “retiniano” con obras donde los significados, en palabras de Octavio Paz, eran insignificantes: meras eyaculaciones. Para el filósofo Arthur C. Danto, el proceso de diferenciación concluyó a finales del siglo XX con “la muerte del arte”, es decir, no con la ausencia de trabajos artísticos, sino con la culminación de un metarrelato iniciado en el Renacimiento y recogido por la “historia del arte”. Según Danto, el arte posterior a esta “muerte” ya no necesitaría sustentar ningún relato lineal de progreso.

Junto a la liberación de la técnica se dio también un proceso de individualización del autor. Ni los frescos cristianos de las catacumbas romanas o las esculturas del pórtico de una catedral románica son obra de un artista en el sentido moderno, sino de un anónimo grupo de artesanos cuyo principal propósito era representar, por

ejemplo, algún pasaje bíblico. El objetivo primordial era ejecutar un trabajo de pintura o modelado, más allá de cualquier tipo de expresión individual. El principal requisito era conocer la piedra, poder determinar su porosidad y dureza, y prever, después del golpe del cincel, la dirección de la grieta para transformarla a placer y dominarla. Pero esta forma de *hacer* cambiaría paulatinamente. Desde el siglo XVIII las obras de arte comienzan a consolidarse exclusivamente como la proyección espiritual de un individuo que se expresa a través de ellas. Tal sendero plantea un nuevo reto a la hora, no solo de juzgar su calidad, sino de pensar la enseñanza, dado que no hay ya un oficio y una técnica que aprender y dominar. El arte se encerró cada vez más en sí mismo, se volvió autorreferencial y su aprendizaje se fue concentrando en asimilar su lenguaje.

La complejidad del debate actual, y el desinterés de las grandes mayorías por el arte, posiblemente se debe a que el juicio artístico se distancia de la cotidianidad del espectador y penetra campos como el de la filosofía o la sociología. Para encontrar significados en las obras es necesario reflexionar más allá de lo aparente. La prueba está en que ya ningún entendido resaltará las lozanas curvas de *Fountain* (1917) para describir el *readymade* de Duchamp ni tampoco alabará el fino diseño del automóvil que trasladó a Rirkrit Tiravanija desde el aeropuerto a la bienal de Lyon, exhibido posteriormente por el artista con el nombre de *Buen viaje, Señor Ackermann* (1995). Duchamp desafió a la estética como única transmisora de sentidos.

Arte y artista

Hasta el siglo XIX la pintura daba cuenta, además del contenido, de unas habilidades manuales, del dominio de una técnica. Una performance de mediados del siglo XX encarna, en cambio, ideas u ocurrencias

puestas en escena, esto se traduce en una gran dificultad para valorar un arte que no basta con sólo mirarlo pues establece relaciones muy complejas con lo invisible, es decir, con su contexto.

Un papel fundamental en esta transformación del arte y el artista, tienen las academias; el historiador, arquitecto y artista Giorgio Vasari (1511-74) fundó en 1561 en Florencia la Academia de dibujo, abriendo el camino para una formación profesional, pero sobre todo para una recalificación del estatus del artista. Miguel Ángel será el símbolo del personaje que quiere dejar de ser un artesano de las *guildas* (agremiaciones que abarcaban los diferentes oficios) para convertirse en un intelectual. Años después, en 1627, el Papa Urbano VIII avalaría, a pesar de la oposición de las *guildas*, la autoridad de las academias para conferir al entonces artesano el estatus propio de artista con una formación en geometría, anatomía, perspectiva e historia. Luis XIV en Francia fundaría la Real Academia de pintura y escultura, consolidando la institución de *Beaux Arts* que llega hasta nuestros días.

Arte y artesanía

A grandes rasgos éste fue el camino de la consolidación del *arte* como entidad diferente de la artesanía. En este proceso las vanguardias históricas jugaron un papel fundamental. Algunos autores llaman la atención sobre la separación de la técnica (justo en la era de la reproducción técnica). El historiador Eric Hobsbawm responsabiliza del poco interés que el arte del siglo XX despertó en las mayorías a la obsolescencia tecnológica, pues el arte se fue alejando de las innovaciones que la sociedad incorporaba. Productos como la fotografía, el cine y la televisión terminarían recogiendo todo el interés estético de aquella sociedad. En una línea semejante, Félix de Azúa afirma que las transformaciones del mundo propuestas

“La posibilidad de alterar radicalmente la información digitalizada propone una nueva aproximación al medio de expresión que pareciera ofrecer nuevas experiencias estéticas en el campo artístico”.

por la electrónica, romperían la hegemonía de un arte de orden conceptual para volver a fusionar arte y técnica. Así, se asume que la separación entre arte y técnica fue una exploración, ya superada, de los dos últimos siglos pues, como afirma Azúa, nada en su esencia, separa a las artes de la técnica.

Tales reflexiones permiten asumir un posible retorno a la *techné* (término con el que se denominaba la capacidad de realizar un oficio en la antigua Grecia) bajo la tutela de las nuevas tecnologías digitales, mediadoras omnipresentes en la vida de un creciente número de habitantes de este planeta con un impacto social incuestionable. Dado que ya la religión no produce los significados que el arte solía reflejar y que la tecnología se erige en la fuerza dominante de las relaciones sociales, parece natural que sus productos: *software*, video, redes, wikis, dispositivos móviles y aplicaciones, etc. configuren el lenguaje con que sus símbolos serán expresados por los artistas. Lo interesante radica en que estas nuevas tecnologías requieren de saberes especializados para “dar forma” a los productos y esto plantea una reflexión sobre el concepto de *techné*, aplicado en un ámbito virtual.

Las actuales tecnologías digitales, además de permitir una distribución nueva de la información, también aportan un entorno de producción que puede ser usado de muchas maneras. En este caso vale la pena establecer una diferenciación entre lo cuan-

titativo y lo cualitativo, como lo hiciera el siempre citado Paul Valery en 1928 quien, con lucidez asombrosa, previó el impacto de la Revolución Industrial en el arte. En sus propias palabras:

Ni la materia, ni el espacio, ni el tiempo son desde hace veinte años lo que eran desde siempre. Hay que esperar que tan grandes novedades transformen toda la técnica de las artes y de ese modo actúen sobre el propio proceso de la invención, llegando quizás a modificar prodigiosamente la idea misma de arte.

Lo curioso es que con la revolución digital se han transformado más sus modos de difusión que de producción. Cabe aclarar que la “transformación de toda la técnica de las artes” debe significar mucho más que ampliar las posibilidades de producción y reproducción del arte anterior. No se trata de pintar cuadros con Photoshop o de digitalizar las colecciones, distribuirlas o analizarlos con la informática. La diferencia entre usar una nueva herramienta para hacer lo mismo y actuar sobre “el propio proceso de invención” se puede encontrar en el uso del *software* para la manipulación digital de imágenes que ha irrumpido en la gran cadena comunicativa. La posibilidad de alterar radicalmente la información digitalizada propone una nueva aproximación al medio de expresión que pareciera ofrecer nuevas experiencias estéticas en el campo artístico. Sin embargo, en algunos casos

esta supuesta innovación suele estar ligada a formatos tradicionales híbridos entre la pintura y la fotografía con herramientas digitales.

Por otra parte, la vuelta a la *techné* supone repensar también el concepto de artesanía. Teniendo en cuenta que el “verdadero” artesano actual, quien conoce la materia, sus propiedades y sus posibilidades en el ámbito digital, es quien trabaja la informática desde el código y entiende la relación con el *hardware*, nos encontraríamos ante un curioso concepto de artesanía cuya materia serían los dígitos. Para Richard Sennett, los programadores de *software* de código abierto, en especial para Linux, personifican la identidad principal del artesano: hacer un trabajo de buena calidad. La idea de comunidad con que trabajan nos lleva también a pensar en los modos de producción de la época anterior al Arte, es decir, antes del Renacimiento cuando la resolución de problemas y nuevos descubrimientos se iban incorporando al conocimiento general. Es un poco diferente ahora pues las grandes empresas de software están más preocupadas por demandar a quienes les copian o de absorber las iniciativas independientes.

Entender el artesano de esta manera, implica también un cambio en la definición de artista, ya que quienes conocen tales técnicas suelen venir de otras disciplinas más relacionadas con lo informático e incluso personas que por el uso continuo y cotidiano de las herramientas van aprendiendo de forma intuitiva y a través de las comunidades virtuales. Hubo una época en que los pintores pertenecían a gremios tan curiosos como el farmacéutico, por sus conocimientos sobre diversas sustancias para obtener pigmentos; arte y artesanía no estaban disociados.

La re-definición de artesanía y *techné*, en el entorno de las nuevas tecnologías, presenta

diferencias con los conceptos originales surgidos de la manufactura tradicional, pues el contacto y efecto directo que el hombre ejercía sobre la materia ahora está mediado por un sistema que no es analógico sino discreto. Causa y efecto no son aparentes, pero aún así se trata del trabajo a partir de herramientas guiadas por el hombre que, ya sea mediante algoritmos, modifican un “material”. Tampoco hay que olvidar que algunas placas con microcontroladores, además de ser económicamente asequibles, son hardware libre que implica un trabajo artesanal de electrónica para conseguir los resultados deseados. Una invitación para que los artistas de nuevo, en lugar de resignificar lo existente, vuelvan también a crear desde la materia.

Pero el campo del arte institucionalizado, es decir, el que se inscribe en el círculo de las academias y universidades que confieren títulos, los galeristas, curadores, premios y salones o bienales, no es muy receptivo a las nuevas tecnologías para la producción (no para la difusión). Incluso las obras producidas dentro de ésta lógica son vistas cual subgénero menor con apelativos como “arte digital” que, ante la actual nostalgia de lo *vintage* poca repercusión han tenido. Desde ese mundo ha habido una expresa indiferencia frente al entorno digital, una ausencia de reflexión, de análisis, de asumir cuestiones fundamentales sobre nuestra vida por medio de lo digital. Como señala la crítica Claire Bishop, desde la aparición de internet, el arte ha huido de lo digital y lo virtual aferrándose a la performance, la práctica social, el ensamblaje, lo archivístico e, incluso, la pintura sobre lienzo.

En el lado opuesto está el culto a lo tecnológico, la utilización de lo digital como un fin y no como un medio con la esperanza de que la informática establecerá una manera totalmente novedosa e innovadora de entender y representar un mundo que debe reemplazar “obsoletos” paradigmas.

Del culto a la máquina de inicios del siglo XX, se pasó al culto a la información digital, iniciando el XXI.

Dentro de los que prefieren una distancia con lo tecnológico en el arte está Nicolás Borriaud quien, en los últimos años, a través de su trabajo como curador y crítico, ha definido las tendencias artísticas contemporáneas (Postproducción, Arte relacional) y apunta que el artista es libre de “padecer” la tecnología y sólo usarla para comentar sus efectos en la sociedad. Esta legitimación social del papel del artista como “inteligente comentarista” externo, exento de conocer una técnica, se complementa con otras tendencias que, si bien se insertan en el tejido social con acciones que involucran a la comunidad, abren otros interrogantes.

Arte y sociedad

Desde la década del noventa, sobre todo en nuestro medio, se ha instalado una suerte de arte político con una promesa emancipadora donde el público participa en iniciativas propuestas por un artista. Este llamado arte comprometido, además de reformular el enfoque ético y estético del arte, sustituye los productos tradicionales por “prácticas sociales”, tal cual se les ha denominado. Es sintomático que actividades, también abiertamente políticas, realizadas en las redes virtuales por medio de saberes tecnológicos, no sean consideradas arte sino *hacktivism* y que quienes los proponen ni se denominan artistas ni reclaman un crédito como tales. Sin embargo, tienen gran repercusión en la vida de muchos, incluso más que otras prácticas artísticas que pretenden intervenir la vida misma.

Ha pasado mucho tiempo desde la apertura de la academia de Vasari en Florencia. Al día de hoy la pregunta de fondo es si el conocimiento que los jóvenes estudiantes de arte adquieren actualmente en las es-

cuelas es el idóneo para elaborar, con fines terapéuticos, trabajos cercanos a la sociología o la antropología. Quizá se trata de una bienintencionada actitud que estetiza complejos procesos sociales en nombre del arte pero que finalmente poco aporta a las comunidades en que “interviene”, perpetuando la figura de artista individual que con su brillantez está por encima del resto de mortales y se expresa a través de ellos. No se trata de negar que la realización de talleres o actividades en una comunidad vulnerable puede tener algún efecto beneficioso, pero también es exagerado pensar que de esta manera se lograr una verdadera inclusión social. La peor parte emerge cuando se utiliza a comunidades frágiles o minoritarias con un propósito que al final, se reduce a una obra más en el dossier de un artista. Bishop hace eco de quienes comentan que la verdadera inclusión requiere cambios más estructurales y no una “ingeniería social barata”, tal y como han sido calificadas estas prácticas por algunas políticas públicas europeas que dejaron de aportar fondos a estas prácticas. Lo paradójico es que muchos de los trabajos de los artistas contemporáneos son financiados por el Estado y para acceder a los auxilios se debe entrar en la lógica de la inclusión, sustentando, por ejemplo, cuántas minorías serán favorecidas con los proyectos, entre algunos de los requisitos. Al mismo tiempo los artistas han entrado en una lógica académica que justifica sus propuestas a través de proyectos con complejos constructos intelectuales y engorrosos trámites burocráticos para conseguir financiación.

Tales operaciones, insertadas entre el arte y el trabajo social no siempre son bien recibidas pues pueden restar credibilidad y frivolidad los posibles efectos benéficos de sus acciones, pues pocos se toman en serio al arte y pocos creen que las discusiones sobre la sociedad, propuestas por él, son efectivas en la vida práctica. Por otra parte, la obligatoria funcionalidad que allí se

proyecta también plantea interrogantes. No significa que el arte no pueda tener utilidad y que su preocupación por la sociedad no sea válida, sin embargo, sus antecedentes están marcados por la creación de imágenes e ideas y por una reflexión estética (incluso para condenar la estética) que está en un ámbito diferente al de una ONG. Los indicadores y mediciones de la lógica del beneficio, que rigen el mundo contemporáneo, han penetrado este arte que abandonó aquel lugar donde, sin un rédito inmediato, se generaban los estímulos para pensar un mundo mejor.

Es quizá en la interdisciplinariedad, en el diálogo de saberes, que prácticas creativas puedan hacer aportes a la problemática social, utilizando su naturaleza *poiética* y sus herramientas de creación sin un afán de funcionalidad práctica e inmediata. El arte siempre se había situado en la esencia de lo humano, en un intersticio entre lo aparente y lo inexplicable, lo conmensurable y lo sensible, mediando entre esos dos mundos en que se desarrolla nuestra existencia. Allí estaba su aporte.

Las tecnologías digitales, entendidas como una materia y un medio más, parecen devolver al campo de la *poiesis* su pertinencia social. Esto no significa que sean el único material válido, pero ignorarlas en la producción o en la reflexión ha sido una actitud muy radical. En la antigüedad, la arquitectura integraba a la vida cotidiana, a través de frescos y columnas, la pintura y la escultura; hoy en día la posibilidad de actuar en las redes sociales, o a través de dispositivos móviles, integra al nuevo espacio y da sentido a productos que en muchos casos son recibidos por gran cantidad de gente que les confiere significado y pertinencia. Es verdad que ambas formas de arte, la premoderna y la digital, contradicen la economía de mercado pues ni el fresco ni ciertas intervenciones en la red se pueden

“transportar”, ni vender, ni coleccionar, ni llevar a casa.

El, confusamente llamado, arte contemporáneo y algunos de sus desarrollos (transvanguardia, arte urbano, postproducción, relacional, participativo, etc) se ha concentrado en revisitar y redefinir las vanguardias históricas y el situacionismo, pero es posible que, como apunta Hobsbawm, se quede *a la zaga*, haciendo parte de los museos, del cubo blanco, de los salones y bienales, de la burbuja autorreferencial que tanto rechaza. La condición de maniobrar dentro de grupos sociales, y no en recintos oficiales, quizá sea apenas una promesa emancipadora.

LECTURAS RECOMENDADAS

Diccionario de las artes, Félix de Azúa. Debate 2011

Artificial Hells: participatory Art and Politics of Spectatorship, Claire Bishop. Verso 2012

Después del fin del arte, Arthur Danto. Paidós 1999

Cibercultura: informe al consejo de Europa, Pierre Lévy. Anthropos 2007

La conquista de la ubicuidad, Paul Valéry. Visor 1999

A la zaga: decadencia y fracaso de las vanguardias del siglo XX, Eric Hobsbawm. Crítica, S.L 1999

Apariencia desnuda: la obra de Marcel Duchamp, Octavio Paz. Alianza Editorial 2008

El artesano, Richard Sennett. Anagrama 2009

Nacidos bajo el signo de Saturno, Rudolf & Margot, Wittkower. Cátedra 2010

La invención del arte, Larry Shiner. Paidós 2004.