Arte y tecnología. La necesidad de un balance

Silvia Maldini (UNA)

… O, dicho de otra manera: ¿qué distinguiría entonces al arte de cualquier "industria del entretenimiento", qué impediría que la lógica de su recepción social se sustrajera a la ley - por ejemplo a las leyes de modas y mercados- que decide su significación pública como "espectáculo"?
Nada. Absolutamente nada...
José Luis Brea

Como artista visual, he venido experimentando con tecnología y con cruce de disciplinas en los últimos veinte años. Mi interés por los diferentes lenguajes expresivos me llevó al conocimiento de cierto tipo de prácticas artísticas diferentes a las tradicionales y que cruzan los límites estrictos de la obra cerrada. Es el caso de la performance, de la instalación, de la instalación performática, del video aplicado a la escena, de la interactividad.

Recientemente, he presentado la video instalación PASAJERAS, en el Encuentro de Arte y tecnología FASE 7, en el Centro Cultural Recoleta. Fue el resultado de una investigación del grupo Fluya[1], el cual coordino. Se trata de una instalación - laboratorio de experimentación de tecnologías en escena. Es una obra abierta, interactiva, multidisciplinaria que habla de las mujeres, las migraciones, y los viajes en el tiempo. Obtuvo una Beca Grupal del FNA, para investigar las técnicas de escenario utilizadas en el género teatral Comedia de magia (Siglo XVIII y parte del XIX) y en tecnologías pre-cine (linternas mágicas, fantasmagorías, etc.) para aplicarlas en obras de arte actual (en artes escénicas y en visuales). También se tomó la herencia de los artistas argentinos que experimentaron con óptica y cinética.

Se aplicó tecnología del pasado a obras contemporáneas, combinandolas con lo digital, con el fin de profundizar la relación entre arte y tecnología e impulsar la innovación en el uso de herramientas para las artes escénicas y visuales.

La instalación es una casa, (HOGAR), donde experimentar con los instrumentos y efectos mencionados, combinados con video y sistemas interactivos. En ciertas instancias, una actriz desarrolló situaciones performáticas en el rol de una mujer que viaja migrando por distintos continentes y universos paralelos.

Una breve e intensa historia

Si bien este tipo de manifestaciones contemporáneas se caracterizan por lo multidisciplinario, lo visual suele ser lo preponderante. En lo personal, me interesan principalmente las obras en las que la imagen es lo que más fuerza tiene por sobre todos las demás lenguajes.

En paralelo a mi producción pude conocer de cerca e investigar la breve historia de las artes tecnológicas, tanto en Buenos Aires, como en Europa. Este artículo parte de una necesidad de reflexión y cierto balance sobre el estado de cosas, como artista y como docente e investigadora en el tema.

Me apasiona el hecho de ser testigo presencial del desarrollo del arte tecnológico. A pesar del paso de tiempo, continua en un estado experimental permanente y se sigue dando vueltas en círculo sobre ciertos tópicos, con algunos problemas que van y vienen sin resolverse aún. Percibo incluso, ciertos retrocesos que periódicamente se manifiestan como modas. Supongo que la perspectiva del paso del tiempo pondrá luz a estas percepciones.

Se cumplen unos veinticinco años de lo que prometía ser una especie de revolución cibernética a nivel global y que incluía al arte. Cabe preguntarse cuáles fueron los cambios y en qué estado se encuentra el arte hoy. Si bien fue entre 1969 y 1989 que se desarrolla a nivel científico lo que conocemos como Internet, tomaré como hito 1993, el año de la creación de Mosaic, el primer navegador web de internet, muy similar a lo que hoy conocemos a nivel masivo con Chrome o Mozilla.

La gran revolución en la información y comunicación impactó también en el arte, como sucede en cada época de la historia. Estos cambios fueron acompañados por el desarrollo y difusión de las computadoras personales, las cámaras y todo tipo de nuevas formas de reproducción digital. Aparecen entonces, nuevos paradigmas de producción y autoría, reproducción, comunicación, masividad. Todos términos largamente estudiados en los últimos tiempos por las ciencias sociales y por los especialsitas en arte.

La utopía de los primeros artistas y desarrolladores en internet, prometía un mundo comunicado y artístico, democratizado gracias al libre uso de la red y de generosos proyectos de código abierto y *copyleft*. Parecía estar en sintonía con las conocidas palabras de Josep Beuys, “Todo hombre es un artista”. Suena a una hermosa utopía humanista, a un avance en las tendencias vaguardistas de llevar el arte a la vida y fuera de la institución. Aunque están quienes ven todo lo contrario, como relata Boris Groys (2014) en “Volverse público”, quien cree que se trataba de una esperanza utópica inverosímil, que de ser llevada a cabo en el futuro utilizando las nuevas tecnologías como Internet, llevarían a una humanidad donde todos serían artistas produciendo obras e intentando llevarlas a exponer a bienales, y eso más que una utopía se convertiría en una distopía insoportable. Si esto

sucediera no habría consumidores y espectadores, solo gente ocupada en producir de una manera narcisista y mostrar sus obras a sus círculos, todo en un mundo hiper segmentado y sin posibilidad de que un espectador pueda distinguir qué es arte y que no es arte, ya que si el artista lo decide, todo puede ser arte. Por lo visto, la hiper comunicación, la posibilidad de no ser un espectador pasivo, el hecho de producir fácilmente con herramientas digitales y compartirlo, ha generado una especie de caos en las instituciones del arte. Más preguntas que respuestas para formularse.

La revolución del arte hipermedia

Pareciera que todas las prácticas artísticas que incluyen tecnologías computacionales, están eternamente condenadas a la novedad, a ser consideradas siempre “nuevas” y a la necesidad de aclaración de que son “arte”. Se dieron a conocer con variadas denominaciones que no lograban definir cabalmente su ontología: artes electrónicas, arte digital, arte cibernético, tecno arte, arte hipermedial, etc. Hoy, es decir al menos en los últimos años, se ha asentado el nombre de “Artes tecnológicas” o “nuevas tecnologías”. Son unas experiencias artísticas que necesitan de dos términos para ser nombradas: “arte” sumado a un adjetivo que lo defina. Quizá de cuenta de que aún no son una sola cosa sino dos, el arte por un lado y la tecnología por otro. Y no es casual, ya que después de 25 o más años de prácticas, este encuentro no siempre se produce.

Se puede inferir que pertenecen a universos diferentes. El arte es una libre expresión del ser humano y está asociado a la ética y los valores, mientras que la tecnología responde más a la lógica, a la generación de instrumentos de trabajo y de ocio y a la producción.

Algunos especialistas, con los cuales coincido, al referirse al tema de las denominaciones y clasificaciones, son partidarios de considerar cada obra por sí misma y no en relación al soporte o al lenguaje, teniendo en cuenta de que cada obra merece su propio diagnóstico crítico.

Decía al respecto José Luis Brea (2003) en La era posmedia.”sólo aquellos lenguajes o dominios de producción significante, en los que se procede a una exploración crítica de sus propios límites, contribuyen producciones que legítimamente debemos considerar arte”

En todos estos años se ha experimentado con net art, con transmisiones performáticas on line, se discutió sobre el paradigma revolucionario de la interfaz y la interactividad fue puesta como eje fundamental de toda obra de arte, se adoraron los sensores y los microprocesadores, se formaron equipos de artistas e ingenieros, se probaron todas las maneras de mostrar las video proyecciones, se habló de hipermedia, telemática, realidad

virtual, escena aumentada, transmedia, media-art, screen art, crossmedia, multimedia, bioart, game art, y mucho más. Lo experimental fue el signo de estos tiempos tecno.

Hoy para pensar el arte y la tecnología, es importante reflexionar sobre el hecho de que el mundo se volvió tecnológico y hoy día, casi todos convivimos con dispositivos electrónicos, por lo cual todas las cuestiones novedosas pasaron a ser cotidianas. Mucho más para los nativos digitales. Por eso mismo, para hacer arte, tal vez se vuelva a pensar en obras en las que lo simple y auténtico, sin grandes artilugios, es lo que cuente.

¿Artes tecnológicas duras y artes tecnológicas blandas?

En esta especie de balance, así como sucede en las ciencias (duras y blandas), se podrían encontrar dos grandes tendencias dentro del mundo del arte: las artes tecnológicas duras y las artes tecnológicas blandas.

En las más duras se incluirían todas las experiencias relacionadas con lo que hoy día se conoce como el arte que se crea a partir de los algoritmos, los circuitos, y la tecno ciencia más alta. Un arte tecnológico más endógeno, más específico. En el que la experiencia del artista y del usuario-espectador es tanto sensorial como cognitiva. Un arte tal vez, para entendidos en tecnologías.

"Tras la novela, y posteriormente la narrativa cinematográfica como forma clave de expresión cultural de la era moderna, la era digital introduce su correlato: las bases de datos. Es natural, entonces, que queramos desarrollar una poética, una estética y una ética de los datos", escribió el crítico Lev Manovich (2011) en El lenguaje de los nuevos medios.

Con bases de datos se viene trabajando desde el principio del arte tecnológico pero ahora se ha puesto de moda un término: el BIG DATA ART. Para entender de qué estan hechos los Big Data, en E.E.U.U., un tercio de los bebés tiene presencia online prenatal a través de su ecografía y la mayoría de los niños de dos años tienen ya su pequeño avatar digital, basado en la información que suben sus entusiasmados padres a la red. A través de las redes sociales y de organismos administrativos, nuestros propios avatares crecen y son cada vez más completos. Es posible que queden eternamente en la red de redes, por lo cual los expertos afirman que son “el oro o el petróleo del futuro”.

Los datos sirven para predecir huracanes, terremotos o tsunamis y monitorear el cambio climático. Y desde siempre, sirven para vigilar, vender más y mejorar las estrategias de mercadotecnia. Ya han surgido nuevas profesiones de especialistas capaces de bucear y extraer patrones y conexiones, y también hay expertos en software que puedan analizar y almacenar esta infinita producción de datos. Surgen cada vez más, laboratorios

tecnológicos que se han volcado exclusivamente a este fenómeno conocido como Big Data. ¿Suena apocalíptico pronosticar un futuro distópico asociado al peligroso poder que portarán quienes manejen ese caudal impresionante de información? Y claro, como siempre, mientras tanto, están los artistas, que desarrollan la base creativa de sus obras con esos datos obtenidos de Internet , hacen de la Big Data, su materia prima.

La muestra denominada Big Bang Data se está desplegando en estos días en el Espacio Fundación Telefónica. El Festival Internacional Sónar también dará cuenta de obras hechas de bases de datos globales. Ambos se presentan primero en Europa y luego en Buenos Aires.

Entre las que llamaríamos artes tecnológicas blandas, se pueden encontrar las expresiones de arte visuales, escénicas, musicales que hacen un uso poético del medio, que toman la herramienta tecnológica para expandir y enriquecer su obra analógica. Un arte tecnológico resultado de experimentar lo hipermedial.

En el cruce de lo tecnológicamente avanzado y lo artístico existe también una industria del entretenimiento y del espectáculo que logra resultados sensoriales fascinantes.

En cuanto a los avances tecnológicos se puede apreciar en las Ferias, Bienales y Festivales de arte, que hay nuevos sistemas de grabación y edición de video, que se usan en video instalaciones o para mostrar video monocanal, que son muy sofisticados, que pueden incluso superar la experiencia humana en directo. Muchos artistas que se expresaban a través de los lenguajes tradicionales, hoy toman estas herramientas de video, de animación 3d, y tecnologías de Realidad virtual para sus propias obras. Tal vez, en este devenir histórico, las artes performáticas son las que mejor absorbieron las tecnologías y en su hibridación han resultado favorecidas por la expansión que le ha brindado la tecnología.

El arte y la tecnología en la era Big Data

Es preciso tener en cuenta los efectos que produce la globalización en los circuitos del mercado del arte, ya que los nuevos soportes llevan a una multiplicación y desmaterialización de las obras como nunca antes y eso genera una nueva problematización. No se puede perder de vista que la constitución de los valores artísticos en el capitalismo, resulta de la articulación entre el campo artístico y el mercado. Todo artista quiere vivir en “su época”, pero muchas veces llega a Buenos Aires un arte que responde a “cotizaciones” y productos de mercado “inventados” en Europa o Estados Unidos y que acá erróneamente son tomados como vanguardia a copiar. La banalización y el snobismo ante los “nuevos medios” se replica y conlleva copias malas de obras malas.

El show, el efecto parque de diversiones o feria de ciencias, también es un estereotipo vigente en las muestras de arte y tecnología.

En contrapartida, siempre existieron artistas visionarios que utilizaron la tecnología de forma innovadora para continuar creciendo artísticamente y hoy en día son muchos los creadores, y jóvenes estudiantes apoyados por sus universidades especializadas en el tema, que crean arte con tecnología y que trabajan con dedicación en distintas disciplinas. Apasionados por dar cuenta de su tiempo y buscando expandir su creatividad más allá de la situación económica geopolítica y de las leyes impuestas por el mercado del arte.

En Buenos Aires, como históricamente viene sucediendo desde los inicios del arte tecnológico, se desarrollan múltiples eventos de alcance internacional. Para dar cuenta de esto mencionaré algunos de los que están desenvolviéndose en el último trimestre del año 2015: FASE 7- Encuentro de Arte y Tecnología en el Centro Cultural Recoleta, Noviembre electrónico en el Cultural San Martín, Forensis en Fundación Proa, Wrong, la Bienal internacional de artes electrónicas , Art Futura, Sónar+D: el Congreso de Cultura Digital y Tecnología Creativa, Escalatrónica en la Universidad de Lanús, Big Bang Data, en el Espacio de Arte de Fundación Telefónica, La noche de la cultura digital en el Cultural San Martín.

Recordaba haber escrito hace quince años un artículo sobre Arte y tecnología digital, en la que mencionaba a la actriz e inventora austriaca Hedy Lamarr. Casualmente al escribir aquí y ahora, encuentro que Google le dedica un doodle por su cumpleaños 101. Hedy patentó en los años cuarenta la teoría del espectro ensanchado, el precursor del wifi, el gps y la telefonía móvil. Mientras tanto continuó actuando en la pantalla grande y se la consideraba la mujer más hermosa e inteligente de la historia del cine. Más allá de lo que dicta la heteronorma, haciéndonos ver cuan curioso es que esta inventora fuese mujer y encima linda e inteligente, me despierta optimismo que se la recuerde. Porque creo que representa el perfil del artista multifacético actual, que tiene varios intereses y puede dedicarse al arte y a la tecnología con la misma pasión y dedicación. Así como nuestras pantallas descienden de esa pantalla de cine, nosotros descendemos de esas artistas.

1. El grupo FLUYA, que trabajó en la obra PASAJERAS, es un equipo multidisciplinario: actores, artistas visuales, músicos, escenografos, ingenieros, etc. Estuvo integrado por Sergio Sansosti, Laura Battaglini, Alejandra D'agostino, Oriana Nigro Acevedo, Sebastián Pascual, Mónica Berman y coordinado por Silvia Maldini. Al que se sumó un equipo de colaboradores: Soledad Ianni, Mario Mora, Lina Castellanos, Verónica Repetto.