

CAPÍTULO 10

ARTE Y CONOCIMIENTO EN EL PROCESO ARTÍSTICO CONTEMPORÁNEO

Mariela Alonso

En este capítulo se analizan los nuevos paradigmas del conocimiento en el marco de una epistemología de la complejidad. El objetivo principal de este texto es reflexionar teóricamente acerca de los aspectos epistemológicos del proceso artístico contemporáneo, que reconfigura el concepto de arte, para así generar una problemática que valore el papel del arte como agente concreto y transformador de la realidad, factible de ser validado como campo de conocimiento genuino, y contribuir además en la construcción de los fundamentos teóricos de una epistemología de las artes. Para ello se considerarán los cruces de los límites de dispositivos y disciplinas que plantea la contemporaneidad, y por ende los problemas que implica su estudio, considerando distintos abordajes desde lo multidisciplinar.

La transformación del proceso artístico en el marco de la revolución digital

Si entendemos que la contemporaneidad es la era de las imágenes, en la que éstas dominan y definen el mundo y sus condiciones, es necesario replantear el estatuto y posición de su estudio. En este sentido, los estudios visuales revaloran la construcción visual de lo social y comprenden el campo expandido de las imágenes en sus más variadas formas de tecnologización, mediatización, socialización y procedencia, desplazando el valor antes concedido a las variaciones de soportes y dispositivos y creando un campo

interdisciplinar de estudios que integran fenómenos visuales relacionados con la producción, circulación y consumo de imágenes.

Respecto del valor de la imagen en sí y su función en la contemporaneidad, Machado destaca que en los últimos años modelos y simulaciones han multiplicado la existencia de mundos artificiales donde todas las posibilidades pueden ser experimentadas sin movilizar un solo objeto real. Por lo tanto, si bien en términos epistemológicos se mantiene la duda de si la lógica matemática es una propiedad o una proyección de nuestras facultades cognitivas, se vive una euforia modeladora basada en que los algoritmos informáticos pueden ayudar a descubrir parte del proceso orgánico natural, e incluso a construir imágenes y representaciones de lo natural.

Entonces, aunque desde Platón siempre se consideró la imagen una especie de doble de alguna otra cosa preexistente y con la cual establece una relación mimética, hoy la imagen preexiste al objeto, como en gran parte de los proyectos digitales de simulación de acciones y desarrollo de objetos. El mismo concepto de imagen se encuentra en expansión a partir de su procesamiento en medios computacionales, ya que es una herramienta a través de la cual se investiga, porque se carga de las mismas propiedades de lo que se estudia, y no es imitación sino tan objeto en sí como cualquier otro objeto, aunque también implica una simplificación y forzosa reducción de aspectos.

A estas ideas podemos sumar las de Hawking, quien sostiene que no hay imagen ni teoría fuera del concepto de realidad. Eso lleva a plantear una perspectiva que denomina realismo independiente del modelo: la idea de que una teoría física o una imagen del mundo es un modelo generalmente de naturaleza matemática y un conjunto de reglas que relacionan los elementos del modelo con las observaciones. Ello proporciona un marco en el cual interpretar la ciencia moderna. Sostiene además que todo realismo depende del modelo porque no hay manera de eliminar al observador de nuestra percepción, que da la estructura interpretativa de nuestro cerebro a nuestras percepciones, de cuya observación parten las teorías. Y además que todo modelo debe ser falsable y tan sencillo como sea posible, pero no más sencillo.

Experiencias como la de Gorillaz, la banda que utilizara hologramas proyectados en los MTV Music Awards en 2005 y 2006, refuerzan el valor de este análisis. Gorillaz es un proyecto musical británico creado en 1998 por Damon Albarn y Jamie Hewlett, cuya banda de rock alternativo utiliza personajes animados para publicidad. Gorillaz está representado por cuatro personajes de dibujos animados, que aparecen en el material promocional, en las portadas de discos, en carteles y en los conciertos, en los cuales se utilizan hologramas de los personajes. La música del grupo siempre cuenta con colaboraciones de diversos artistas. Pero la banda sólo incluye imágenes proyectadas en una pantalla, sin buscar lo tridimensional, lo que no es un realismo. En cambio, figuras como las de Tupac Shakur y Hatsune Miku superan todos los límites de lo previsible, reconfiguran el valor de la imagen como objeto en sí y obligan a redefinir, incluso, la realidad como categoría.

En el Coachella Valley Music and Arts Festival edición 2012 el rapero Snoop Dog cantó junto a Tupac Shakur, quien fuera asesinado en Las Vegas en 1996. El que subió al escenario fue su holograma y fue tan convincente y conmovedor que la banda decidió incorporarlo a su gira, y la madre de Tupac declaró que sintió la presencia viva de su hijo. Muchos críticos plantean que este tipo de proyectos nos pone en un mundo sin límites entre arte y realidad, o incluso entre vida y muerte, lo que dispara la idea de que, en los últimos años, nació el fin de la realidad.

Por su parte, Hatsune Miku es un avatar digital creado por Crypton Future, cuya principal función es la interpretación de canciones a elección del usuario, pero que ya es considerada por los medios de prensa como la principal y más grande estrella del pop japonés, aunque sea un holograma. La voz de Miku fue construida a partir del registro de destacados artistas y cantantes, lo que no quita realidad a esta figura que ya tiene no sólo su propio perfil en las redes sociales, sino que además tiene videos de sus presentaciones en vivo, aparece en programas televisivos, lanzó su propio sello discográfico y vende sus conciertos on line, los cuales son seguidos por miles de fanáticos en todo el mundo.

Estas experiencias, sumadas a decisiones como la del MoMA, que incorporó los principales videojuegos de la historia a su colección permanente, hacen que la imagen cobre nuevos valores y significados, y que el diseño multimedial e interactivo incorpore al arte nuevas dimensiones que ponen en crisis las nociones tradicionales de obra y artista.

El desarrollo de la contemporaneidad: la incertidumbre como valor y la multidimensión del conocimiento

Morin sostiene que, mientras que la ciencia de tradicional iba de lo complejo a lo simple, el pensamiento científico contemporáneo revaloriza la complejidad de lo real bajo la aparente simplicidad de los fenómenos porque entiende que no hay fenómeno simple, ya que la realidad trabaja con su propia lógica y sus principios de conocimiento. Además, la ciencia tradicional trabaja desde la legislación, la desconsideración del tiempo como proceso irreversible (porque no hay linealidad ni evolución), la reducción, el orden superestructural, la causalidad, la organización de conjunto y la verificación de datos, mientras que este nuevo pensamiento busca el enfrentamiento dialéctico y no elude la contradicción. Morin entiende además que toda ciencia, toda visión del mundo, es traducción de percepciones que devienen teorías, por lo que una ciencia compleja, un paradigma complejo, puede comprender y valorar esa contradicción y la incertidumbre que genera

Por ello, Morin sostiene que el conocimiento no puede considerarse una herramienta monolítica e invariable, sino que debe reconocerse que en su existencia hay un dinamismo necesario que es parte de su proceso constructivo en el que es posible reconocer la unidad y la complejidad humanas, que siempre revelan innumerables campos de incertidumbre, verdadera base y motor de la ciencia. En el arte contemporáneo obras como las de Christo cuestionan los límites del dispositivo y de las operaciones artísticas y obligan a encontrar nuevas categorías para referir la experiencia e incluir la incertidumbre como parte de la obra. Christo, el artista que en 1958

fabricó su primera pieza de arte envuelto, y que ya envolvió edificios, puentes, islas, parte de la costa australiana, está trabajando en Over The River (Sobre el río), que prepara para 2014 en el río Arkansas, en Estados Unidos. Los planes del trabajo contemplan la suspensión de más de 10 km de tela reflectante traslúcida afirmada por cables de acero anclados a la orilla del río. Aunque el proyecto será financiado completamente por el artista, requiere de una extensa serie de pasos administrativos de gestión estatal: la aprobación por parte de las autoridades de dos condados, además del Departamento de Transporte y de la Policía estatal, la creación y desarrollo de un acceso especial para la ovejas a otras fuentes de agua, estrategias de protección para las aves y un estudio pormenorizado de impacto ambiental, algo que el estado nunca había hecho para una obra de arte. Y, en definitiva, construye una obra que se vuelve incierta porque expone el proceso como parte de su condición de obra e impide la simplificación: la obra no es la tela, ni el acto de extenderla sobre el río, ni los pasos administrativos que implica realizarla, pero todos estos elementos son partes de esta obra compleja irreductible a un dispositivo o, incluso, a su registro.

Por su parte, Tomás Saraceno desafía con sus obras las nociones de espacio, tiempo y gravedad, y busca ampliar los límites del arte, la arquitectura y la ciencia. Una de sus obras, realizada en las terrazas del Met, es Ciudad Nube, una constelación de dieciséis módulos unidos que salió volando con una ráfaga fuerte de viento y flotó sobre Central Park. El artista estuvo supervisando un equipo de una docena de instaladores que montaban su creación, que también es una reflexión sobre la naturaleza efímera de las nubes y las burbujas, las bacterias y la espuma y sobre las redes de comunicación sociales y neurales.

Como queda expresado a través de estos ejemplos, muchas propuestas de arte contemporáneo generan experiencias vivenciales, que no pueden reducirse a un dispositivo porque también son tiempo, acción y relación, como la performance y la instalación. Pero también hay un arte contemporáneo que manifiesta las relaciones de la sociedad en que se genera, un arte que lucha, reclama y denuncia. Éste es el caso del arte comunitario, el arte relacional, el arte político y el arte social, todos derivados de la misma idea que sostiene que

el arte es un factor de transformación profunda, ya que es el que conduce al desarrollo de nuevos recursos y herramientas que muchas veces permiten encontrar las respuestas a problemas tanto individuales como sociales, y redefine además el rol del arte porque plantea la reflexión, la participación y la inclusión como parte del proceso de construcción de la artísticidad.

Bibliografía

- Brea, J. (ed.). (2005). *Estudios visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. Madrid: Akal.
- Buck-Morss, S. (2004). "Los estudios visuales y la imaginación global", [en línea], en: *Antípoda*, Revista de Antropología y Arqueología 9, 19-46. Universidad de los Andes, Colombia.
- Claramonte Arrufat, J. "Del arte de concepto al arte de contexto" [en línea]. En <jordicclaramonte.blogspot.com>, 22 de noviembre de 2008.
- Danto, A. (2009). *Después del fin del arte*, Buenos Aires: Paidós.
- Hawking, S. (1988). *Historia del tiempo. Del Big Bang a los agujeros negros*, Buenos Aires: Crítica.
- (2010). *El gran diseño*, Buenos Aires: Crítica.
- Machado, A. (2005). "El imaginario numérico". En: Hernández García, I. (comp.). *Estética, Ciencia y Tecnología. Creaciones electrónicas y numéricas*, Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia.
- Morin, E. (1999). "La epistemología de la complejidad". En *L'intelligence de la complexité*, París, L'Harmattan, pp. 43-77.
- (1999). Los siete saberes necesarios para la educación del futuro, [en línea], Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.