

Título del proyecto

La dimensión epistémica de la creatividad en el proceso artístico contemporáneo¹

Daniel Sánchez

sanchez.fatimada@gmail.com

Cátedra Epistemología de las Artes
Facultad de Bellas Artes
Universidad Nacional de La Plata
Argentina

Objetivo general

Analizar las características particulares del proceso creativo y su dimensión epistémica en la bibliografía, el estudio historiográfico y las actividades artísticas relevadas, y contrastar diferentes corrientes de pensamiento que traten de esta problemática. Construir indicadores de análisis para el estudio del proceso, presentar una construcción teórica y generar una problemática específica que pueda ser transferida en la enseñanza de grado y de posgrado universitario.

Palabras clave

Epistemología, arte contemporáneo, creatividad

Resumen técnico

El presente proyecto tiene como objetivo analizar la dimensión epistémica de la creatividad en el proceso artístico contemporáneo, relacionando artista, obra y público, y partiendo del concepto de *creatividad* como la acción de resolver problemas en un entorno situacional de complejidad. El mismo se inscribe en una investigación que se desarrolla, desde el año 2010, en el marco de la cátedra Epistemología de las Artes de la Facultad de Bellas Artes (FBA), como proyecto de cátedra y en otros proyectos vinculados a la formación de recursos humanos de integrantes y de colaboradores. Se utilizarán como estudios de caso experiencias artísticas inter y multidisciplinares, pertenecientes a la producción tradicional de las artes visuales, a la acción performática en sus diversas variantes y disciplinas y al campo multimedial e interactivo tanto en ámbitos tradicionales como no tradicionales. Se trabajará en el marco de un proceso de investigación exploratorio y se utilizará una metodología de análisis cualitativo.

Marco teórico

El proceso artístico construido en el marco de las instituciones del período denominado «modernidad» se halla en una encrucijada a partir de una serie de indicadores que generan la necesidad de reconfigurar sus fundamentos teóricos. Estos indicadores son: la disolución del concepto de arte, la nueva configuración del proceso artístico, la disolución del concepto de sujeto moderno, un nuevo modelo de racionalidad contemporáneo, y el cambio de estatuto de la obra de arte y la concepción del proceso creativo.

DIRECTOR
Daniel Sánchez

INVESTIGADORES
Nicolás Bang
Mariana del Marmol
Noelia Kowalinski
Julia Lasarte
Sol Massera
Laura Molina
Mariana Saez
Federico Santarsiero

¹ Proyecto perteneciente al Programa de Incentivos a los docentes investigadores, Ministerio de Educación de Presidencia de la Nación. Código del proyecto: 11/B297. Período: 01/01/2014 – 31/12/2015.

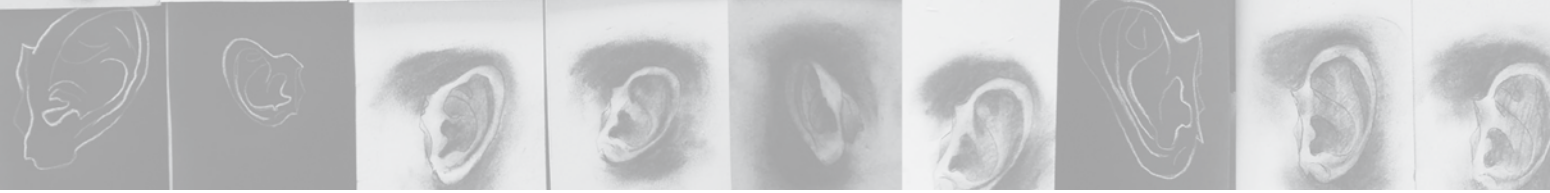
A partir del siglo XVIII se configuró un concepto de arte que entendió como universal y absoluto un modo de concebir la idea de artista, de obra y de espectador y las relaciones que se establecían en ese circuito. Tanto hacia atrás en el tiempo como hacia adelante, la sociedad occidental creyó construir definiciones absolutas y universales. Estas definiciones perdieron sustento a partir de algunas propuestas de las vanguardias de comienzo del siglo XX –como por ejemplo, los *ready-made* o arte encontrado, vinculados al movimiento dadá-. De este modo, empezaron a dejar de resultar pertinentes en el marco de las características que comenzó a tomar el proceso artístico contemporáneo, especialmente, a partir del desarrollo del arte performático, de la intervención en espacios no tradicionales, de los ámbitos artísticos y del mundo virtual, con la aparición del usuario o espectador interactivo y del artista-diseñador que proyecta y que trabaja en el marco de la narrativa interactiva.

A la disolución del concepto de arte construido en la época moderna se le incorporó una nueva configuración del proceso artístico que convertía en incompleto y en restrictivo el paradigma generado, fundamentalmente, a fines del siglo XVIII y en los comienzos del XIX. Incompleto porque del nuevo proceso artístico emergieron indicadores nuevos, como el aspecto proyectivo del creador –en el marco de un entorno interactivo de una obra, que ya no es un producto acabado, aunque abierto a la semiosis o a la hermenéutica, sino un trabajo en progreso, transformado de modo concreto por un público que se convierte en inter actor– y restrictivo, porque al partir de un concepto reductivo y predeterminado de lo que se entiende por artístico, no toma en cuenta el carácter relacional y situacional del concepto artístico contemporáneo, sino que queda atrapado en juicios universales absolutos, apoyados siempre en una narrativa logo céntrica.

Además, el concepto de arte construido en el marco de la época moderna se apoya en el concepto de *sujeto* generado por Kant. Un sujeto cognoscente provisto de razón y de entendimiento, que utiliza estos recursos para fruir o para crear arte o, en el caso de Hegel o de las diversas derivaciones dialécticas, para interpretar la instancia de lo *absoluto*, que toma forma de Ideal o de Ideología. Tanto en el marco ahistórico del libre juego de la razón y del entendimiento, como en el relacional del desarrollo de lo Absoluto, de la reproducción o de la revolución de la Ideología, se parte de un paradigma en el cual el sujeto que acciona lo hace desde una acción simbólica y productiva, que es desvelada por un observador en un marco de mediación discursiva.

Este modelo de sujeto cognoscente –desde un marco racional logo céntrico–, integrado en una identidad racional consciente o inconsciente, se disuelve en el mundo contemporáneo. El logocentrismo empieza a compartir la construcción de ese sujeto cognoscente con otros procesos de construcción de subjetividad, anclados, por ejemplo, en la imagen o en otro tipo de acciones relacionales, como la interactividad.

La racionalidad moderna es hija del iluminismo. Es absoluta y universal tanto en su versión ahistórica kantiana como dialéctica idealista o materialista, en sus diversas



derivaciones. La racionalidad contemporánea es diversa, relacional y situacional. Muy lejos del relativismo, que es un modo absoluto, construido desde la concepción del sujeto moderno de contrarrestar la racionalidad de esa misma modernidad. Existen tantas racionalidades como distintos modos de conocer. Es por ello que Pierre Levy (2004) habla de una coincidencia entre la epistemología y la ontología, que conduce a que existan tantas cualidades de ser como maneras de conocer, o que Nelson Goodman hable de las diferentes «Maneras de hacer mundos» (1990: 25).

En la contemporaneidad la obra está en permanente cambio, puede ser modificada; es un trabajo que espera que el espectador u observador se conviertan en actor, en usuario, en operador e, incluso, en coautor o cocreador. A estas operatorias se suma una nueva dimensión: la virtual. Primero con la globalización y luego con la red, se transforman las relaciones de producción y de distribución del conocimiento y, por supuesto, del arte.

El artista moderno era quien tenía el control sobre su obra, hasta terminarla. Pero en el arte contemporáneo, las obras no necesariamente se terminan, es decir, que se liberan inacabadas, incompletas, en progreso. El artista es hoy un artista que realiza proyectos. Al respecto, José Luis Brea explica:

[...] desaparece esa singularidad egregia del otro lado, del lado del artista-genio, como hombre [...] singularísimo y diferencial que viene –precisamente en su ejemplaridad distante del común– a epitomizar ese carácter discreto y singular, alejado de la tribu y la especie, del ser sujeto-individuo (2003: 30).

Incluso, Brea dice que no existen más artistas, sino productores, gente que produce. Asimismo, explica que tampoco hay autores: «Cualquier idea de autoría ha quedado desbordada por la lógica de la circulación de las ideas en las sociedades contemporáneas» (Brea, 2003: 120). Con relación a esto, Susan Buck-Morss (2004) cuestiona la propiedad intelectual y los derechos de autor partiendo de la fotografía de una fotografía que reproduce en su artículo y se pregunta ¿quién es el autor de la imagen? ¿La fotógrafa Sherrie Levine, que fotografía fotografías tomadas originalmente por Walker Evans? ¿O es Walker Evans? ¿O es la persona retratada? ¿O es de Buck-Morss ya que la tiene en su propiedad? ¿O la página de internet de donde esta autora la bajó? Para Buck-Morss los nuevos sistemas globales ya no soportan la antigua noción burguesa de intercambio de bienes; las imágenes utilizadas para pensar tornan irrelevantes las atribuciones de autoría.

En este contexto, la creación subjetiva romántica, la poiesis, la idea del artista-genio-creador tocado e inspirado por la musa, es reemplazada por el concepto de *heurística*. Según Carlos Maldonado (2005), la heurística consiste en la ciencia de la investigación, por tanto, del descubrimiento y la invención. Ya se dijo que el nuevo artista es un

proyector, un gestor, ahora se suma la idea de que no crea, sino que el proceso artístico contemporáneo parte de la heurística, es decir, busca resolver problemas lógicamente, realiza experimentos o teorías, elabora modelos (Maldonado, 2004). Para Brea el *artista como productor* es «un inductor de situaciones intensificadas de encuentro y socialización de experiencia y un productor de mediaciones para su intercambio en la esfera pública» (2003: 128). Por tanto, el arte se sale del espacio sagrado de la academia y de los museos, en su concepción tradicional, e invade el espacio público.

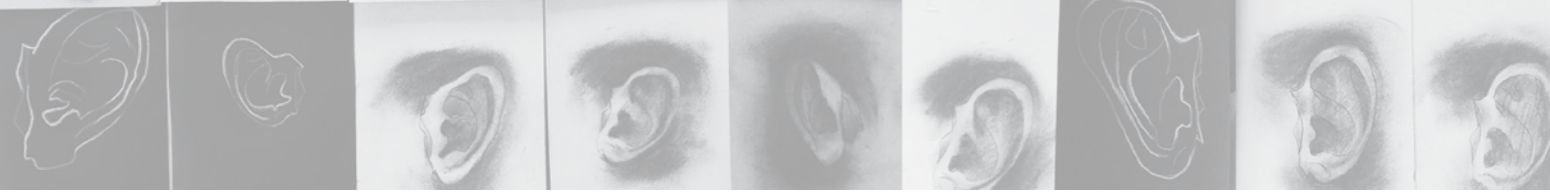
De este modo, se pierde, paulatinamente, la idea de *obra con mensaje* y se la reemplaza por la idea de *obra como proceso*, como experiencia, como acto, como acción. De forma sistemática, en el siglo XXI, la obra requiere del público, no ya pasivo sino activo, requiere del público como nuevo actor cultural. La obra es incompleta, expuesta a permanentes cambios y participaciones. Ahora son macro-obras (Brea, 2003) elaboradas de modo colectivo y sin jerarquías. El artista (entendiéndolo a partir del antiguo paradigma) es el disparador de la obra, que debe ser completada por el público, y por tanto, puede ser cualquiera. La obra se plantea como un rizoma, aleatoria, descentralizada y con final abierto. De hecho, habrá obras que no serán obras sino cuando alguien las active, es decir, que necesitarán de la retroalimentación del interlocutor o no se realizarán como tales.

De este modo, el público accede a un empoderamiento sin igual en el que construye y reconstruye la obra con su accionar. Y no en el sentido de la simple participación como respuesta o reacción, sino en el sentido de verdadera interacción, que consiste en la creatividad: «escoger el final de una película no es interactivo. Desarrollar todo el guion a nuestro gusto sí» (Casacuberta, 2003: 153).

Es en esta dimensión que el concepto de *creatividad* toma carácter epistémico, porque la interactividad no es simplemente participación, sino un proceso cíclico que implica escuchar, pensar, hablar (Crawford en Piscitelli, 2004). Además, diseñar experiencias (narrativas) interactivas obliga a salirnos, permanentemente, de nuestra cabeza y a tratar de entender la maraña de auto representaciones de los otros y a proponer otras nuevas. Desde esta perspectiva, se aportaron aspectos destinados a redimensionar el estudio y la enseñanza de las artes, aplicados a la asignatura Epistemología de las Artes que se dicta en la FBA.

Referencias bibliográficas

- Casacuberta, D. (2003). *Creación colectiva. En internet el creador es el público*. Barcelona: Gedisa.
- Goodman, N. (1990). *Maneras de hacer mundos*. Madrid: Visor.



Referencias electrónicas

Brea, J.L. (2003). *El tercer umbral - Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural* [en línea]. Consultado el 29 de junio de 2015 en <<http://www.uclm.es/profesorado/juanmancebo/descarga/docencia/movimientos/3umbral.pdf>>.

Buck Morss, S. (2004). «Estudios visuales e imaginación global» [en línea]. Consultado el 29 de junio de 2015 en <<http://antipoda.uniandes.edu.co/view.php/135/indexar.php?c=Revista+No+09>>.

Piscitelli, A.G. (2004). «¿Cómo la ficción interactiva? De lo procedural al crowdstorytelling» [en línea]. Consultado el 29 de junio de 2015 en <<http://www.filosofitis.com.ar/2012/03/03/%C2%BFporque-la-ficcion-interactiva-de-lo-procedural-al-crowdstorytelling/>>.

Lévy, P. (2004). *Inteligencia colectiva. Por una antropología del ciberespacio* [en línea]. Consultado el 29 de junio de 2015 en <<http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org/public/documents/pdf/es/inteligenciaColectiva.pdf>>.

Maldonado, C. (2004). «Explicando la sorpresa. Un estudio sobre emergencia y complejidad» [en línea]. Consultado el 29 de junio de 2015 en <<http://www.carlosmaldonado.org/articulos/Emergencia.pdf>>.