

Luis Thenon

Semiosfera 6/7 (1996-1997)

Arte informático

Determinar el estatus que contenga una definición de obra de arte cuyo soporte es la informática, significa resolver un problema que implica aspectos de análisis múltiples.

La numerización (digitalización) del trabajo creador, por medio de la inteligencia artificial y aún más con el auxilio de procesos artesanales, productos de la misma actividad programática, se impone, en el campo de las artes plásticas, como una constante cuyo espacio de acción y de influencia se encuentra en pleno desarrollo. Se trata del uso del ordenador no sólo como instrumento de producción y de impresión sino y particularmente, de la

producción de una obra de arte cuyo único medium es la imagen catódica de una pantalla conectada a un sistema informático o a un visor y a un complejo de sensores que producen la impresión de una imagen real, ya denominada realidad virtual.

En el campo de la creación musical, la utilización cada vez más generalizada de la inteligencia artificial no sólo en la reproducción de sonidos sino en el conjunto del proceso de composición de la obra (y no nos referimos aquí a la notación), ha comenzado a influir de manera decisiva en la creación musical y de la actividad informática depende un volumen importante de la producción de carácter comercial, desde hace ya varios años. Paralelamente, los centros de experimentación en música contemporánea son cada vez más tributarios de estas nuevas tecnologías.

En el campo de la creación cinematográfica, el uso del ordenador se impone con tal desenfado, que la mecánica tradicional será pronto amenazada por el ímpetu del proceso de informatización impulsado, fundamentalmente, por el desenfreno comercial de este arte tan sometido a los avatares de la rapacidad liberalista.

En lo que al arte cinematográfico se refiere, la resonancia del avance tecnológico ha significado más un aporte en el proceso de producción que en la transformación del estado final de la obra producida. Por otro lado, es cada vez más notoria la inten-

ción de la producción cinematográfica en cuanto a la adecuación de su producto a la incesante comercialización televisual de este arte, en detrimento de las exigencias del soporte tradicional y al estado de proyección en espacios específicamente preparados a la recepción masiva.

Esta adecuación produce, sin lugar a dudas, fundamentalmente en lo que al cine norteamericano se refiere, un cambio en la dinámica interna propia del lenguaje cinematográfico. Esta dependencia a la dualidad del soporte, impulsado por la incesante búsqueda del beneficio económico en detrimento de la obra misma, ha abierto una brecha considerable en el ya complejo sistema de la narración cinematográfica. Este cuadro de situación se verá fuertemente afectado por la utilización parcial de la informática en la creación de una parte importante de la producción. Esto no disminuye de ninguna manera las posibilidades que ofrece al cine este elemento en pleno desarrollo y cuyas alternativas son aún insospechadas, al mismo tiempo que permiten a la imaginación, la apertura hacia un universo creativo fascinante.

En realidad, el nudo del problema no radica en el ímpetu de los procesos de apropiación de la informática por el arte. El elemento principal de esta situación no encuentra su definición en la relación dialéctica que podría establecerse entre el grado de apropiación del arte por la tecnología y de ésta por el arte, sino que, su determinación, pasa por la necesaria revisión de los lenguajes y de sus transfor-

maciones al interior de cada una de las formas artísticas particulares.

En el terreno de las comunicaciones vivimos un proceso inédito de creación de signos que obligan, al destinatario, a una constante recodificación del mensaje emitido. Tal como el lector reacciona ante los signos de la escritura literaria de una manera particular, el espectador, ante una pantalla catódica, se instituye en un receptor sujeto a las constricciones de la producción del mensaje electrónico.

Los signos creados por los medios electrónicos y luego integrados parcial o enteramente en el relato artístico, suponen una adecuación en la manera de recepción de estos signos. Estamos entonces ante un problema estudiable no tanto desde una perspectiva de mutación forzada del relato o del mensaje artístico, sino frente a un problema semiótico del discurso.

Si consideramos el arte como una forma de interacción cultural entre el emisor y el receptor a través de un relato comunicacional, la utilización de signos rescatados o adaptados a partir de un soporte tecnológico presupone ante todo, de parte del artista, una actitud de búsqueda estética.

Sería necesario insistir en la importancia de la técnica en la producción de objetos y manifestaciones artísticas a lo largo de la historia. Todas las formas de expresión artística llevan en sí la marca de

los avances y descubrimientos tecnológicos de su tiempo. De la simple artesanía de los tiempos remotos hasta la creación de espacios y tiempos virtuales, las artes han adoptado siempre los avances tecnológicos para crear nuevas estéticas comunicacionales. La tríada máquina-artesanía-arte es el camino habitual por donde el artista ha evolucionado intentando encontrar soluciones armónicas, estéticas y sociales para su creación.

No podemos sorprendernos entonces, en los albores del s.XXI, que el avance de la electrónica interpele, con sus múltiples aplicaciones, al creador contemporáneo. Los descubrimientos en la electrónica (láser, holografía, video, ordenadores), productos tecnológicos de las ciencias aplicadas, nos obligan a concebir, en una visión de futuro mediato, una adaptación a una nueva forma de participación, la interacción. La electrónica hace posible una nueva relación dinámica entre el medio natural del ser humano y el mundo creado por el hombre y la máquina. Mundo real e inmaterial, ilusorio y mágico a la vez.

Frente a la atracción del mundo de la informática y a su propuesta cibernética, el creador artístico se ve ante la imperiosa necesidad y ante la responsabilidad de dar respuestas a problemas como las relaciones entre el creador y su obra definitiva, entre la inteligencia artificial y la inteligencia humana, entre la virtualidad y la realidad, desde una perspectiva cultural definida.

Son conocidas las experiencias artísticas en las cuales la utilización del movimiento y la luz (artes cinéticas) han conseguido, con sorprendente realismo, dar una ilusión óptica del movimiento real. El sonido compuesto por ordenador como complemento del arte de la luz y el movimiento, ha dado también obras de un realismo visual-acústico sorprendente, técnica que ha influido notoriamente a obras esculturales en las que la utilización de un microsistema informático recrea el movimiento de las formas esculturales que reaccionan, por efectos lumínicos, a programas de sonidos pre-establecidos.

La utilización de la tecnología de punta en la creación de obras artísticas, induce indefectiblemente a una nueva proposición de relación creador-receptor. Desde este punto de vista se puede suponer que la tendencia mayoritaria es la de sobrepasar el estadio de la relación obra-espectador-participación de los años sesenta, para llegar a una nueva relación, surgida ésta de las posibilidades que ofrecen las técnicas informáticas y que actualmente se define como interacción. Arte interactivo por el cual el espectador manipula la obra. En la pintura por ejemplo, las telas policrónicas y contrapúnticas de Yaacov Agan donde es creado un espacio tridimensional que permite, al espectador, modificar o interceder en el mensaje pictórico según su desplazamiento frente al cuadro.

Hemos afirmado que la utilización cada vez más importante de las tecnologías electrónicas en las

artes presuponen, en el terreno social de la comunicación artístico-cultural, una nueva manera de concebir las señales que estructuran la obra artística, ya que la utilización de la técnica no sólo modifica la obra, sino también los procesos de creación.

La inteligencia de la máquina, posibilitando, en tiempos reducidos a lo imperceptible, la elaboración de juegos creativos complejos, pone de manifiesto la necesidad de establecer nuevos parámetros de consideración estética y moral del creador artístico.

La existencia de las nuevas técnicas electrónicas, cuya última generación es la realidad virtual, tiende a crear un mundo imaginario, mimético con respecto al mundo real. Nada de extraño, ya que también y desde tiempos antiguos, muchas expresiones del arte buscan, con lenguajes diversos, el mismo objetivo. Pero la realidad virtual, va más allá de la percepción del mundo así creado. El cine de ciencia-ficción actual, con sus innumerables personajes y espacios creados a partir de un complejo banco de imágenes de síntesis, es casi inaccesible intelectualmente a una gran parte de la población mundial. La realidad creada por el microprocesador, son espacios indecisos entre el paisaje natural y aquél de la abstracción pictural. La técnica tridimensional -sensorialidad pervertida de la imagen virtual- da como producto un espacio en expansión, espacio que escapa a las nociones clásicas de verticalidad y de horizontalidad a las cuales está habituado el espectador tradicional.

Para poder comprender el alcance del rol social de la cultura del ordenador, es necesario tener en cuenta que ésta difiere totalmente en cuanto a las influencias que las diferentes tecnologías cronológicamente organizadas han significado, en un sentido de cambio, frente a esa sociedad. Más aún, se trata, en el momento de la recepción, de la pérdida del sentido de los límites entre lo real y lo ficticio.

El ordenador y sus productos, habitan un *meta-medium* en el que participan de una realidad virtual paradójica. Esta realidad contiene realidades que existen sólo potencialmente, y que se presentan en forma de valores matemáticos, creando un submundo en circuitos miniaturizados con infinitas posibilidades de conexión, que les permite generar formas artísticas radicalmente nuevas. El ordenador, por sus características, sobrepasa la noción de simple instrumento auxiliar del artista en la manipulación de los materiales. Últimamente, cuestiona incluso la distinción entre instrumento y medio, porque el ordenador, no es a la vez ni lo uno ni lo otro, pues su actividad se desarrolla inmersa en la abstracción y no en el tratamiento de materiales concretos. Es decir, el instrumento-medio-ordenador permite al creador artístico, más que trabajar sobre objetos, acceder a la manipulación de los procesos y de las fuentes de la actividad creadora.

Estamos frente a un nuevo desafío que implica una forma inédita de trascendencia de la tradicional oposición espíritu/máquina. El mundo de la ci-

bernética propone un nuevo lenguaje que necesita de una reconciliación de ambos mundos, a la vez que supone una recodificación matemática de los signos. La decodificación interpela todos los sentidos de espectador-lector, especialmente en el caso de la recepción de la realidad virtual a través de cascos de recepción estereofónicos-estereoscópicos y guantes digitales, obligando a un uso extremo de las capacidades sensoras, como así también física, cuando se trata de lo que podría llamarse viaje o traslación real en un mundo virtual.

En un futuro próximo, nada impedirá al espectador, ejercer el acto de la recepción inmerso en el espacio geográfico y temporal creado por el autor o por el director de escena virtual, recorrer el espacio físico de la ficción, y por qué no, interactivar la situación permitiendo así infinitos desenlaces a la obra teatral virtual.

En esto radica una de las posibilidades y uno de los desafíos más interesantes de esta nueva situación creativa. Inventar, deducir la influencia de este nuevo arte, el arte informático, sobre las otras artes, sus posibilidades, la irremediable transformación que las artes tradicionales sufrirán en el contacto con este nuevo arte, transformaciones analógicas a las que sufrió el teatro con el advenimiento del arte cinematográfico, no sólo en sus aspectos formales sino y fundamentalmente en la reescritura de sus parámetros temporales y espaciales. Más aún, la técnica misma de la interpretación teatral, del trabajo del actor, fue modificada por la ne-

cesidad de una emisión capaz de absorber el entrometimiento del espectador en los espacios más íntimos de su producción. A esto, con el hábito social, debió necesariamente sumarse el cambio y la adaptación del espectáculo teatral a un público que vio totalmente desfigurado el estado conceptual de convenciones sólidamente establecidas en el acto de la recepción. Este ejemplo, demasiado rápidamente evocado, nos permite sin embargo entrever las transformaciones profundas y las nuevas avenidas que el advenimiento del arte informático abre al mundo de la creación contemporánea.

A partir de estas consideraciones de carácter general, cabría preguntarse sobre la pertinencia de identificar la creación en torno y por medio de la actividad informática, dentro de parámetros que permitan, no sólo responder a los múltiples cuestionamientos a los que nos obligan las obras existentes y los ensayos creadores en el campo que nos ocupa, sino y fundamentalmente, establecer el cuadro conceptual que facilitará el desarrollo de un pensamiento organizado en torno del sujeto.

El desafío no acaba en la comprensión de lo producido, en ella, comienza. La vitalidad de aquello que *désormais* llamaremos "arte informático", con todo aquello que de impreciso contiene esta denominación, depende de la capacidad que tengamos para imaginar su evolución, para ordenar su posible crecimiento, en fin, para soportar sus ciclos de decadencia prematura.

El conocimiento histórico en torno del fenómeno cinematográfico, como expresión artística única e independiente, nos impulsa a revisar ciertos preceptos acuñados con demasiada facilidad crítica en lo que respecta al campo de la creación informática.

En sus comienzos, falto de un lenguaje propio, carente de un imaginario específicamente desarrollado a la capacidad de su dimensión tecnológica, el cine se limitaba a la composición de secuencias de imagen en movimiento, sin pretensión artística. Su desarrollo, la apropiación del medio por creadores cuyo fin sobrepasaba los espacios técnicos iniciales, por un lado, y por el otro, el comportamiento social en torno de las nuevas posibilidades de expresión organizada que la actividad cinematográfica impulsaba, promovieron la aparición de nuevos lenguajes que, nutriéndose de otros materiales artísticos, (la plástica, la música y fundamentalmente el teatro) supieron no sólo combinarlos sino regenerar la sustancia particular de cada una de esas expresiones, dando así nacimiento a un nuevo universo de creación.

Sólo entonces pudo comenzar a hablarse del arte cinematográfico, a imaginar sus futuras dimensiones, aún en el reducido espacio que le dejaría la inminente recuperación de este medio por parte de los ya previsible apetitos industriales, en busca de la fertilización del terreno de las variedades artísticas y de los productos pseudo-artísticos, comerciales, más propicios al consumo masivo.

El posible arte informático, como bien lo señalan María Klonaris y Katerina Thomadaki, nace viciado por el mismo contexto:

Art cinéma, art vidéo, art ordinateur, arts technologiques s'équilibrant sur un sol glissant. Car on sait que les technologies ne sont pas gérées par l'art mais par l'industrie.¹

La ocupación de este nuevo espacio de creación sufre ya de concepciones estéticas simplistas, bajo la protección de la difícilmente atacable noción de lo nuevo, lo original, de la ruptura a ultranza, bajo un aparente influjo de libertad de expresión presentada como objeto de arte. La expresión cargada de originalidad, incluso aquella innovadora, revolucionaria de lo ya establecido en sistema de valores, no determina, por sí sola, la concretización de una obra artística. Por ello, hemos hablado de ciclos de decadencia prematura.

Pero esta realidad, difícilmente soslayable, no debe alimentar nuestra indiferencia. El espacio que se manifiesta frente a las posibilidades de este nuevo arte, debe ser ocupado con ímpetu por aquellos capaces de salvaguardar su existencia ante la comercialización a ultranza de su producción y ante la banalización de las necesarias exigencias que la producción de una obra de arte nos impone.

En ello radica en parte la necesidad de establecer el cuadro conceptual que facilitará el desarrollo de un pensamiento organizado en torno del sujeto,

¹M. Klonaris y K. Thomadaki : *Technologie et imaginaires*. París; Centre des Arts Plastiques, 1990, pag. 9.

tal como lo hemos afirmado anteriormente. Este cuadro conceptual permitirá entonces definir las pautas para el desarrollo de una crítica capaz de poner en evidencia aquellas manifestaciones que soportarán, en un futuro inmediato, el peso histórico del nuevo arte.

Universidad Laval (Canadá)

T&F 2

Trama y Fondo, lectura y teoría del Texto

ÍNDICE

- Paulino VIOTA: *Pierre Louÿs-Von Sternberg-Dos Pasos-Buñuel*_____
- Pedro POYATO: *El Deseo, el Sexo y la Muerte en Viridiana de Luis Buñuel*_____
- J. G. REQUENA: *La emergencia de lo siniestro*_____
- Enrique CASTELLÓ: A continuación les ofreceremos imágenes que, por su crudeza, pueden herir su sensibilidad... *Televisión, o el umbral del goce*_____
- F. BAENA, E. CHAMORRO, J. G. REQUENA, J. L. PARDO y J. URRUTIA: *Presencia del Sujeto*_____
- A. ORTIZ DE ZARATE: *La psicosis en el caso del roll*_____
- Jorge URRUTIA: *Geografía del Tiempo*_____
- RESEÑAS: El cuerpo y el pasmo [M. C.]_____
- El Amor perjudica seriamente la salud* [L.M.]_____
- Un asunto de familia* [P. J. del R.]_____
- Crónica de un desaparecido* [A. O. de Z.]_____
- Barberidades* [F. B.]_____
- FOTOS de Diego LÓPEZ CALVIN_____
- PINTURAS de Damián FLORES_____