



Hombre con sombrero (Sin fecha)
Óleo sobre tela—74 x 63 cm

ISSN: 2007 - 3860
PP: 46-59

ÁREAS GRISES: TERRITORIO DE INVESTIGACIÓN ARTÍSTICA

Gray areas: artistic research field

Samuel Cepeda Hernández



RESUMEN. *El presente estudio refleja los argumentos teóricos y propuestas en el campo de la investigación artística, que resultaron de la autorreflexión en torno a la tesis Art Realities y el proyecto artístico visual The Cloudwalkers, que el autor realizó para la obtención del grado MFA in New Media en la Danube Universität (Austria), en colaboración con el Transart Institute (E.U.A.). Es un análisis autocrítico de caso que abarca tanto la parte escrita como práctica del proyecto de titulación, del que se deriva un estudio teórico que expone posibles instrumentos y estrategias de investigación para las artes visuales.*

ABSTRACT. *This study reflects the theoretical arguments and proposals in the artistic research field, which resulted from self-reflection about the thesis Art Realities and visual art project The Cloudwalkers, which the author performed to obtain the degree MFA in New Media in the Danube Universität (Austria), in collaboration with the Transart Institute (USA). It is a self-critical analysis case that covers both the written and practical part of the titling project, which presents a theoretical study and exposes possible instruments and research strategies for the visual arts.*

PALABRAS CLAVE: *Cloudwalkers - autoanálisis - virtual - observación - socialización - producción.*

KEY WORDS: *Cloudwalkers - self-analysis - virtual - observation - socialization - production.*

El estudio es fruto de los procesos de documentación, reflexión, producción y exhibición del proyecto *The Cloudwalkers*. Del camino recorrido, desde la génesis académico-artística del proyecto como tesis para obtener el grado de *Master in Fine Arts in New Media* por la *Danube Universität* y el *Transart Institute in Krems*, Austria, hasta la exhibición de la documentación del proyecto, se originaron preguntas que despertaron en mí el interés por formalizar mis observaciones como artista en un documento de investigación que hoy imprime en estas páginas sus primeros resultados.

La primera etapa de producción en el proyecto *The Cloudwalkers* siguió un poco la mecánica de una academia que exigía cierto rigor científico en los métodos de obtención, análisis y presentación de resultados, el mismo usado en cualquier observación que pretenda convertirse en una investigación seria en el mundo industrializado. He reflexionado sobre el hecho de que,

cuando una investigación en las humanidades toma ese rumbo, es comprensible sólo cuando hablamos de una relación directa y servil del objeto de estudio con las disciplinas que alimentan el pensamiento científico-tecnológico, cosa que se da en cualquier grupo social que haya sido alcanzado por la influencia de los ideales modernos, porque la precisión en este tipo de investigaciones es una propiedad que potencializa los resultados directo a su establecimiento como dogma, en la búsqueda del hombre moderno por el entendimiento y ordenamiento de su mundo. Y en ese contexto es que la tesis proponía como hipótesis que las experiencias estética y artística podían ser una herramienta para entender la realidad, adoptando información y modificando algunas estrategias del conocimiento científico.

En el presente estudio, esa postura inicial es confrontada con una serie de cuestionamientos, que en los últimos cuatro años me ha hecho diferir de conceptos y propósitos que en aquel

tiempo usé, pero que hoy me parecen imprecisos, inadecuados, apresurados e inmaduros. Consciente estoy de que estos procesos de autoanálisis del trabajo teórico-artístico muestran un camino personal y, en ocasiones, muy privado de evolución del trabajo como productor de arte, y que habrá quién difiera parcial o completamente de mis conclusiones actuales, pero creo que el investigar es una actividad para la cual se requiere evidenciar no sólo los logros, sino documentar los cambios de dirección y errores, porque forman parte del proceso de cualquier búsqueda.

Como ejemplos de aplicación de una hipótesis inicial, observé proyectos de arte que desde mi punto de vista seguían este principio y tenían las cualidades de ser un caso modelo: *Mental Migration* (Wilhelm, Hübler, & Tuchacek, 2001), del colectivo suizo-alemán Knowbotic Research, que en adelante llamaremos krcf (Wilhelm, Hübler, & Tuchacek, 2007) y *Das Netz* (Dammbeck, 2003) del director alemán Lutz Dammbeck.

|||||
*La tesis proponía como hipótesis que las experiencias
estética y artística podían ser una herramienta para
entender la realidad, adoptando información
y modificando algunas estrategias
del conocimiento científico.*
|||||

Analicé la forma en que los citados proyectos relacionaban la información obtenida al investigar —desde las ciencias sociales, estadística, geografía y demografía—, diversos fenómenos socio-culturales de sus correspondientes contextos y cómo la producción artística resultan-

te funcionaba como una interpretación de la realidad diferente a la obtenida por la pura investigación. Una realidad en origen develada por métodos cuantitativos que al ser llevada al campo de lo simbólico, de la producción artística contemporánea, develaba aspectos de su constitución como realidad que no habían sido revelados por un estricto método científico.

Al revisar esa tesis, hoy puedo decir que mi aproximación a una investigación en terrenos artísticos no era apropiada, estaba tratando de importar al terreno de lo científico las experiencias que pertenecían a territorios artísticos y viceversa. Mi forma de abordarlo era más dialéctica que hermenéutica, no me percaté en ese momento de que el reto era identificar los instrumentos propios del proyecto *The Cloudwalkers* como arte, no sus equivalentes en otros territorios.

Aunque en los dos proyectos que se eligieron como modelos de análisis existían métodos científicos por un lado, y apropiación artística de ellos por el otro, en ambos casos —al igual que en la tesis—, la investigación científica juega sus reglas dentro de su territorio y la artística las propias en el suyo. Los cruces de conceptos clave se dieron en términos multidisciplinares, lo que la video- artista y teórica de la cultura

Mieke Bal describiría como “[...] someter a ambos campos a una herramienta de análisis común” (Bal, 2006: 51), pero que en su viaje no hay transformación. La transformación de un concepto en su uso interdisciplinar se da con “[...] un concepto que ha viajado desde una disciplina a otra y de vuelta a la primera” (también citado por Bal), quedándose con lo que puede en ese transitar.

LOS PROYECTOS NO VIAJEROS

Como parte del proceso auto-reflexivo expongo aquí la revisión de uno de los dos proyectos-caso que originalmente se usaron como modelo en la tesis, pero a la luz de mi postura actual. *Mental ImMigration* de krcf, descrito por ellos mismos como “*A collective networked environment which allows on a playful level experiential approaches to new forms of global teleworking*” (Wilhelm et al., 2001).

Éste fue un proyecto artístico que evidenció una condición de trabajo a la que aun son expuestas las mujeres en los centros de atención telefónica, call centers, en India. La investigación inicial fue realizada por la cofundadora del colectivo Raqs Media (Raqs Media, n.d.), Mónica Narula (artista visual y teórica de la cultura, quien principalmente investiga sobre las condiciones cambiantes de trabajo en la India de-

bido a la transformación social que ha provocado la tecnología) y Rajele Jain, graduada de Biología, con estudios de Filosofía y también artista (Jain, n.d.).

Toda la información recopilada fue empleada para construir una realidad inicial sobre este hecho socio-cultural. Partiendo de ella, krcf construyó una re-producción simbólica de esa realidad en un espacio virtual, a partir de la concepción del concepto *ImMigration* (unión de los términos *Immaterial-Migration*):

Mental Immigration requires from teleworkers a mental, immaterial migration in another cultural logic. This does not imply a traditional concept of migration, i.e. the physical leaving of a “home” caused by political and/or other existential circumstances, or the exterritorialisation of a cultural identity. Thus mental immigration does not require a physical travel. The already existing physical working and living situation of a worker stay the same, but the immaterial part of the work (the service) is transferred in another cultural context (i.e Call Centers of global enterprises: service workers in the so called third world take over the call service after office closing-hours in the western part of the world). These teleworkers are performing



a double consciousness, to be here and there, a form of consciousness which influences the conditions of language, of gender, and infiltrates thus the roles of education, of work, of citizen, etc. - one has to play in tele-jobs (Grassmuck, 2000).

The actual tele-working conditions provoke rather a blind copying of western cultural logics (workers in call centers imitate western dialects in providing technology support, transcriptions of texts and programming styles are trained linear in western styles of working and thinking instead of rearticulating them through a personal confrontation). These enables a digital divide between those who are able to switch virtuosly between different cultural and technological structures and those who are not able or willing to do so (Wilhelm et al., 2001).

El espacio virtual fue creado emulando la misma interfase de usuario del *gameboy*, aquel antiguo juego portátil con gráficas de 8 bits de resolución, creado por la compañía de videojuegos Nintendo. En un terreno de juego

colaborativo (disponible en versiones offline y online) en donde “*western immaterial worker become immigrants in a specific environment with unknown cultural specifics.*

[...] The territory consists of 30 sub-cells, spaces which represent different specific living and working situations of female teleworkers in Cyberabads”. (Wilhelm et al., 2001).

En el concepto creado por el colectivo *krçf*, *ImMigration*, existe la unión de dos conceptos independientes, *Immaterial*, que se refiere a lo que no pertenece a la materia, es etéreo, y *Migration*, que en términos cuantificables tiene que ver con desplazamiento geográfico de una persona o grupo (Real Academia Española, 2001a) y generalmente se mide con la evaluación de datos demográficos.

El concepto de *Immaterial* operaría de forma multidisciplinar al ser usado como “una herramienta de análisis común” entre las dos disciplinas, según lo explica Bal (2006:51) porque lo inmaterial en una disciplina sigue siendo lo mismo en la otra, mantiene el mis-

mo significado, aunque a una de ellas pueda parecer más útil que a la otra.

Y con *Migration* sucede lo mismo, aun y que toca los márgenes interdisciplinares, porque comienza su viaje desde la investigación sociológica, etnográfica y demográfica hacia el territorio del arte, para encontrar una analogía de sentido en la producción simbólica. Ya en el terreno del arte, la analogía no busca trasladar el sentido, sólo reubica su significado inicial a un objeto inmaterial, en este caso la mente.

Emigrar geográficamente se hace paralelo a emigrar mentalmente. Y la forma de representarlo es en una plataforma inmaterial, virtual, un videojuego que sostiene la unión de ambos conceptos. *ImMigration* terminaría teniendo un uso multidisciplinar al emplearse como “una herramienta de análisis común (Bal, 2006a, p. 51) entre las dos disciplinas.

En el caso de la producción de *The Cloudwalkers*, ésta fue dividida en tres etapas:

- Observación personal. Tuvo una duración aproximada de seis me-

museos y demás instituciones de esta naturaleza (Moissén, 2008).

Las complicaciones de montaje y decisiones curatoriales que bien fueron identificadas por Moissén, me dejaban muy en claro que lo que sucede en espacios del dominio público, le pertenece al dominio público. A la documentación total, que abarcaba dibujos, videos, audios, bocetos y objetos llegó, en su viaje, el concepto de sistema complejo desde los territorios de lo científico. Yo concebía toda la experiencia de exploración de The Cloudwalkers como un sistema complejo.

John Casti explica en su libro *It would be worlds* (1997) las características de un sistema complejo —que por oposición reflejan lo que sería uno simple—, y fueron empleadas deliberadamente en la etapa II de The Cloudwalkers para filtrar la documentación teórica, cultural, social y, sobre todo, visual acerca de las nubes que se iba acumulando (agosto 2005 - febrero 2006), y que se realizó bajo la premisa de que observar las nubes y tratar de encontrar en ellas formas analógicas a objetos de la realidad, es un modelo accidental de representación simbólica creado en una práctica social, basado en argumentos visuales que deforman la realidad científica. El que un ser humano vea una imagen en las nubes es un fenómeno digno de ser



John Casti (1997) propone que la única forma de experimentar en la ciencia es por medio de modelos y define modelo como una representación material (física) o informacional (simbólica) de la realidad.



atendido por el arte como lo pudiera ser para cualquier otra disciplina.

Es un fenómeno que se ha convertido en un modelo de representación percibido por cualquier persona, pero pocas veces materializado, porque generalmente verbalizamos, como un acto lúdico, lo que vemos en las nubes, pero no siempre accionamos técnicas para su registro en imagen física. En otras palabras, las nubes no pretenden ser un modelo de experimentación, pero desde la cultura les hemos atribuido un valor y el alto nivel de aceptación como ejercicio lúdico de creación simbólica socio-cultural, a mi entender, legitiman la pertinencia de su observación como fenómeno.

Los sistemas complejos, según Casti (1997), tienen cinco propiedades básicas:

- Paradójicos, porque revelan inconsistencias entre el fenómeno observado y nuestras expectativas de ese comportamiento.
- Inestables, porque no permanecen por mucho tiempo en el mis-

mo estado para poder ser observados.

- Incomputables, al no tener muchas propiedades que puedan traducirse en valores cuantitativos.
- Interconectados, porque todos los agentes que los conforman están relacionados entre sí.
- Emergen, con propiedades que no existían en el estado inicial del sistema ni en ninguno de los agentes que lo componen de forma individual (evoluciona como un ser vivo, pero de forma inesperada).

John Casti (1997) propone que la única forma de experimentar en la ciencia es por medio de modelos y define modelo como una representación material (física) o informacional (simbólica) de la realidad, usado tanto en la vida diaria como en la ciencia para resolver ciertas preguntas. Categoriza los modelos de representación simbólica en experimentación (en el caso de un maniquí que se utiliza con el propósito de revisar cómo cae cierta tela sobre el cuerpo), matemáticos (lógico-numéricos como una fórmula universal), com-

putacionales (el software que compila información en una base de datos para tratar de predecir comportamientos, como en el caso del pronóstico del clima) y teóricos (mecanismos o procesos que el científico inventa para tratar de entender un fenómeno, son con frecuencia analogías –por ejemplo, cómo la representación teórica de la conformación del átomo es similar al sistema solar–). Y todos los modelos pueden buscar la representación fiel de la realidad, o la que ex profeso es deformada, para acentuar el detalle que se busca sea observado con mayor atención y, no importando si son físicos o informacionales, pueden ofrecer solamente dos tipos de respuesta: predictiva o explicativa del fenómeno al que se refieren.

La Etapa II del proyecto *The Cloudwalkers* consistía en la socialización de la documentación que se obtuvo en la etapa precedente, fue un viaje de los conceptos encontrados en Casti (1997) al arte, de los territorios completamente científicos a los artísticos. Y mis procedimientos eran analogías de los

conceptos clave revisados en la teoría y métodos científicos.

En parques, avenidas y otro tipo de espacios públicos se exponía a la gente con la documentación en imágenes (fotografías Polaroid que con toda intención fueron tomadas en este ya discontinuado formato por la fidelidad instantánea del registro de tiempo y espacio). “¿Qué ve usted en estas nubes?” —se preguntaba al transeúnte señalando la fotografía— y el artista escribía las respuestas en cada foto como registro del proceso.

La diversidad de respuestas sobre una misma fotografía me daban evidencia de que la interpretación de las nubes, como estrategia de representación simbólica de objetos analógicos en la realidad, era un “sistema complejo” al realizar el viaje de regreso al terreno científico:

- Paradójico, porque revelan inconsistencias entre el fenómeno observado y mis expectativas de comportamiento, por más parecida que sea la imagen a un objeto

de la realidad, desde mi criterio, o que una persona haya practicado esa actividad desde niño, ninguna de las dos cosas asegura que todo mundo verá la misma imagen que yo vinculé con la realidad.

- Inestables, primero porque el agente principal observado (la nube) no permanece por mucho tiempo en el mismo estado para poder ser observado, pero principalmente porque la gente no estuvo siempre dispuesta a responder a mi petición, incluso no se podía saber quién lo tomaría como agresión y pudiera descontextualizar por completo la acción.
- Incomputables, al no tener muchas propiedades que puedan traducirse en valores cuantitativos, considerando que no puede medirse el nivel de objetividad o subjetividad en el pensamiento de quienes acepten participar en ver e interpretar las fotos.
- Interconectados, porque todos los agentes que lo conforman están relacionados entre sí culturalmente, geográficamente, socialmente,



biológicamente, pero principalmente la participación en la actividad propuesta en el proyecto los relaciona, sus respuestas nunca fueron homogéneas.

- Emergen, con propiedades que no existían en el estado inicial del sistema ni en ninguno de los agentes que lo componen de forma individual, constantemente las reacciones de los entrevistados cambiaban, cada nueva actitud me obligaba a cambiar la forma de plantear las interacciones.

Al final de esta etapa, la cual se ejecutó desde febrero de 2006 hasta junio del mismo año, me enfrenté con el reto de decidir el medio que usaría para producir las piezas artísticas, y me decidí por dos metodologías:

- La primera consistía en respetar la documentación como objeto cuasi arqueológico, que conservaba las cualidades esenciales del evento al que se refería y los catalogué como still media: apuntes personales, imágenes instantáneas y objetos.

- La segunda compilaba los medios documentales basados en tiempo time based media: videos, audios y una categoría que involucra lo archivado en mi memoria de cada acción pública, consideré que debía encontrar una manera material de representar lo inmaterial, la esencia de la acción original.

De la segunda categoría time based media, específicamente la sub-categoría de la memoria, es con la que encontraba mayor complicación de su configuración en el montaje como pieza de exposición, hasta que explorando de nuevo a Casti (1997), encontré el dispositivo teórico que me dio información para una solución razonable: la versión idealizada de la realidad que permite experimentar de forma repetida y controlada, pero el modelo perfecto de Casti es aquel que captura la esencia de lo que pretende denotar.

Los símbolos u objetos que lo integran nos permiten encontrar las preguntas sobre el segmento de realidad que el modelo representa:

[...] good model: such a model captures de essence of its subject... this means that the symbols and objects of the model are sufficiently rich to allow us to express the questions we want to ask about the slice of reality the model represents... the model provides answers to these questions (Casti, 1997, p. 24)

Representar la acción en la exposición era capturar simbólicamente el “acto” como tal, requería de la creación de un modelo, un ecosistema ficticio, una interfase, y ése fue el papel de la Pieza Abierta. El mecanismo buscado en la Pieza Abierta era transportar la pieza artística de la documentación arqueológica en texto e imagen de un evento (que no representaba lo inmaterial del acto) a la creación de un sistema complejo: intentar capturar en la pieza, la esencia espacio-temporal y estética de una acción, por medio de la interacción en vivo, un ámbito construido por el artista que pretende recrear algunas condiciones del acto original y que propicie la creación de objetos estéticos, el artista era autor sólo de

Representar la acción en la exposición era capturar simbólicamente el “acto” como tal, requería de la creación de un modelo.

la interfase que generaba los objetos estéticos, controla solamente algunos aspectos operacionales de la interfase de usuario, evocando la diversificación y distribución de la autoría.

UN ÁREA GRIS

Y aquí es en donde la reflexión me llevó al momento más prolífero de todo el proceso. Si el arte pretende develar la esencia de una realidad percibida por el creador en cada representación material o teórica, en cada pieza de arte, entonces en el caso de las acciones públicas realizadas en *The Cloudwalkers* (que consistían en intervenir espacios públicos y cotidianos de convivencia social con acciones relacionadas a la observación e interpretación simbólica de las nubes en dibujos o texto), la parte de realidad que se representaba no era reflejo solamente de un creador, sino de un grupo de creadores que al convertir la documentación en pieza de exposición se vuelven anónimos inexistentes y dan su lugar a los anónimos presentes que interactúan con lo expuesto en el museo.

El artista se apropia de la creación de los otros al reproducir el acto original en un espacio designado para el arte, en donde el único que existe es el artista y los nuevos interactuantes. Por más abierta que pretenda ser la pieza, los participantes que generaron la prime-



El artista se apropia de la creación de los otros al reproducir el acto original en un espacio designado para el arte, en donde el único que existe es el artista y los nuevos interactuantes.



ra documentación pasan de ser anónimos a anónimos-inexistentes.

Todos los agentes involucrados en la experiencia de *The Cloudwalkers* (el artista, el museo, los participantes, los públicos, las piezas, las acciones originales) se comportaban como si fueran parte de lo que Rancière llama “régimen de las artes” (Rancière, 2009:7) que Reinaldo Laddaga explica como:

[...] un tipo específico de vínculo entre modos de producción, formas de visibilidad y modos de conceptualización que se articulan con las formas de actividad, organización y saber que tienen lugar en un universo histórico determinado.

[...] En cualquier momento de la historia, en cualquier sitio, una acción destinada a la composición de imágenes. Palabras o sonidos, desplegados con el objeto de afectar a un individuo a solas o entre otros y forzar su fascinación o su espanto (supongamos que éste es el mínimo común denominador de todo aquello que llamamos arte) se hace en el interior de una cultu-

ra: no hay producción artística que pueda realizarse sin que los agentes de la operación tengan idea de qué clase de presuposiciones pondrán en juego aquellos individuos o aquellos grupos a los que está destinada; ni estos individuos la recibirán sin anticipar qué clase de cosa pueden esperar que les suceda allí donde se encuentran, confrontados, precisamente, a tales textos e imágenes (Laddaga, 2006:23)

Y esta descripción de las condiciones bajo las que opera el arte, según Laddaga, se manifestaban en las acciones públicas y en la exposición.

Por más cuidado que se ponía en el diseño y logística de cualquiera de las dos interfases para que funcionaran dentro de un rango de neutralidad (como modelos de representación simbólica de experimentación que John Casti ejemplifica con el caso de un maniquí que se utiliza con el propósito de revisar como cae cierta tela sobre el cuerpo), todos los involucrados jugaban el rol que les correspondía dentro del régimen



enmarcado, estaban enterados con claridad de su papel y muchos de sus comportamientos estaban dirigidos por él.

No había forma de moldear un modelo de experimentación dentro de este tipo de terreno, porque cualquier cosa que se quisiera identificar como datos resultantes de la experimentación con el modelo (la interfase de la acción pública, la pieza abierta) en realidad eran datos independientes, pertenecientes a cada modo de pensar, estado emocional, juicio de valor, estado de ánimo, historia personal, en concreto, a grupo de subjetividades. Aunque todo estuviera planeado para obtener dibujos basados en las nubes, siempre habría quién fracturara el propósito escribiendo un texto o dejando la hoja en blanco o simplemente rayando lo que quisiera.

Y entonces lo peligroso es que se piensa que el artista, por medio del arte, tiene control de lo que sucede en las interfaces que diseña, porque en realidad hablamos de ecosistemas que no se diseñan, sino que se descubren. *The Cloudwalkers*, al ser categoriza-

do como un sistema complejo, podría pensarse que entonces podía rastrear metodológicamente las variables que lo componen al hacer viajar el concepto sistema complejo de la ciencia al arte y de vuelta a la ciencia. Era como buscar demostrarle a la ciencia que hay conocimiento científico que el arte puede aportar al adoptar el método científico.

Estaba parado de repente en un área gris, ni el arte le aportaba nada a la ciencia ni la ciencia al arte en el caso de *The Cloudwalkers*. Era lo que coloquialmente llamamos un territorio intermedio, que no se define por ninguno de sus extremos, pero que contiene algo de todos ellos y que no necesariamente existen de modo dialéctico.

El tipo de área gris de la que hablamos, establece vínculos con todos los elementos que la definen como espacio en cualquiera de sus direcciones y la acotan de forma temporal porque está en constante movimiento. Y por ese movimiento es que no puede ser delimitada entre márgenes muy estrechos,

requiere de “conceptos viajeros” (Bal, 2006a), de comportamientos interdisciplinarios. Porque no le pertenecen ni a una disciplina ni a cualquier otra, sino a todas en diferentes espacios y tiempos, según se establezca su territorio.

No cabe pensar, entonces, en sistemas que operen en la creación, porque un sistema obedece a métodos que al repetirse y ordenar los resultados pueden establecer criterios dogmáticos inmutables de predicción o explicación (los fines del modelo según lo explicado de John Casti). Los procesos creativos pertenecen a regiones de la subjetividad humana que no son asequibles con métodos que pretendan explicar de forma universal.

Es inapropiado pensar en universalidades en un terreno heterogéneo, sería tanto como pensar que todo hombre que tiene la posibilidad de la visión, observaría lo mismo en un fenómeno dado, sólo por ser asequible al mirar. Y que por lo tanto, a todos los que fueran expuestos a ese fenómeno, les ven-



drían las mismas ideas a sus cabezas, y posiblemente tendrían las mismas palabras para explicarlo (suponiendo que hablaran con el mismo idioma) porque tuvieron la misma experiencia sensible.

Así de inapropiado sería pensar que en las conocidas como ciencias del espíritu —llamadas así por la filosofía, y que hoy por sentido común podríamos decir que están contenidas en las humanidades— se investigue buscando dogmas del “deber ser” con un método, cuando lo que se requiere está más cercano a una estrategia. El método busca controlar, es un procedimiento que pretende encontrar la verdad (Real Academia Española, 2001b), la estrategia explora direcciones para encontrar lo óptimo a un momento y un territorio (Real Academia Española, 2001c).

Era inadecuado suponer que hubiera conclusiones, hipótesis comprobables, pero tampoco una estrategia que el universo total del arte pudiera seguir, porque tan heterogéneo es cada producto artístico como las mentes de

cada ser humano. Heterogéneas son también las formas en que el autor o cualquiera de los agentes humanos que interactúan con, en, para, o por el producto artístico, crean sentido a la experiencia de cercanía con él.

Ginzburg no podía concebir, por ejemplo, una historia totalizadora, y hace una conclusión de la “law of levels”, de Kracauer, diciendo: “reality is fundamentally discontinuous and heterogeneous” (Ginzburg, 1993:27). De las muchas evidencias que se recopilaron en el trayecto recorrido por *The Cloudwalkers*, y la equivocada aproximación como proceso de investigación que se realizó en ese entonces, me fue posible identificar que cualquier estrategia de investigación que se quiera calificar de propia a las artes, estará enlazada a su correspondiente territorio.

En palabras del Dr. Ramón Cabrera: [...] la investigación no se presenta la misma para distintos modos de territorialización de la producción simbólica, ni para distintas obras que puedan adscribirse al mismo territorio, piénsese en

el performance, la instalación, el arte digital, el videoarte o en todos aquellos en sus infinitas mixturas. Cada obra reclamará su autonormatividad y, con ello, sus maneras de indagar (Cabrera, 2005:48).

Investigar en las artes es un proceso imaginable sólo con conceptos en movimiento, que en su viaje de ida y vuelta entre las disciplinas que involucra darán lugar a condiciones interdisciplinarias y no multidisciplinarias. Porque si cada modo “[...] de territorialización de la producción simbólica” (Cabrera, 2005), tiene sus propias normas, el artista requiere del diálogo, de estrategias más narratológicas con su trabajo, que permitan ir encontrando los instrumentos propios de investigación a cada forma particular de territorialización del arte, que permitan diseñar estrategias más interpretativas y menos definitivas o definitivas de la información proveniente de todo proyecto artístico.

DIÁLOGOS EN LENGUAJE PROPIO

Aunque lo narratológico y dialógico orientan hacia el lenguaje por la rela-

ción que guardan con los estudios literarios –Mieke Bal abiertamente expresa su fascinación por el trabajo de Emile Benveniste como una “inspiración lingüística” por las aportaciones de su teoría al problema de “la superposición parcial de los conceptos” diciendo que, “su teoría lingüística se presta a la exploración interdisciplinar en formas que promueven la creación de nuevos conceptos e ideas”(Bal, 2006b:52)–, yo me inclino más a pensar en la dimensión creadora que hay en el lenguaje, que provoca que lo narratología y el diálogo sucedan en términos de que cualquier cosa podría significar cualquier cosa.

El nombrar las cosas de modo categórico nos ha llevado a generalidades, sistemas formales de interpretación social, visual y cultural. Con mucha facilidad se determinan conceptos que engloben todas las derivaciones de uso, interpretación e interacción que un fenómeno manifiesta en una cultura (y el arte dentro de ella).

No hay modo alguno en que podamos comprobar, ni bajo las más estrictos manejos de datos, técnica estadística o determinismos históricos lineales, que los agentes involucrados en un fenómeno piensan igual al respecto de él y, aunque lo hicieran, es inhumano creer que su forma de interactuar sea inva-

riable en el tiempo, como ya se revisó en el caso de *The Cloudwalkers*.

En el uso de herramientas del lenguaje para desarrollar estrategias de investigación en las artes, optaría por una búsqueda interpretativa, en palabras de Geertz “[...] un intento de comprender de algún modo cómo comprendemos comprensiones que no nos son propias. [...] Esta tarea, «la comprensión de la comprensión», se suele designar actualmente con el nombre de hermenéutica” (Geertz, 1994:13).

Y, cuando fuera imposible esquivar los terrenos de la teoría literaria, habrá que centrar especial atención al lenguaje poético y sus herramientas. La metáfora es un instrumento potencialmente útil por su relación con el concepto de imagen poética y que valdría la pena explorar sus posibilidades como instrumento investigativo en la búsqueda de una comprensión de los fenómenos que rodean o que se detonan del acto artístico y las “[...]comprensiones[...].” (Geertz, 1994) propias del artista y/o las ajenas a él.

REFERENCIAS

- BAL, MIEKE. (2006a). *Conceptos viajeros en las humanidades. Estudios Visuales, Estética, Historia del Arte, Estudios Visuales*, (3), 27–77.
- BAL, MIEKE. (2006b). *Conceptos viajeros en las humanidades. Estudios Visuales, Estética, Historia del Arte, Estudios Visuales*, (3), 27–77.
- CABRERA, RAMÓN. (2005). *Sabor a tí: Una investigación Cálida. Investigación y Arte, una Metodología del Vínculo y la Implicación. Cúpulas*, 1(17-18), 44–49.
- CASTI, JOHN. (1997). *It would be Worlds, How simulation is changing the frontiers of science. EUA: John Wiley & Sons, Inc.*
- DAMMBECK, LUTZ. (2003). *Das Netz. Absolute Medien.*
- GEERTZ, CLIFFORD. (1994). *Conocimiento Local. España: Paidós Ibérica.*
- GINZBURG, CARLO. (1993). *Microhistory: two or three things that I know about it. Critical Inquiry*. Autumn, 20(1), 10–35.
- GRASSMUCK, VOLKER. (2000). *Man, Nation & Machine The Otaku Answer to Pressing Problems of the Media Society. Presented at the Man, Nation & Machine. The Otaku Answer to Pressing Problems of the Media Society, Maastricht: Jan van Eij Akademie. Retrieved from http://waste.informatik.hu-berlin.de/grassmuck/Texts/otaku00_e.html*
- JAIN, RAJELE (n.d.). *rajele.net*. Retrieved March 5, 2012, from <http://www.rajele.net/>
- LADDAGA, REINALDO. (2006). *Estética de la Emergencia*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.
- MOISSÉN, XAVIER (2008, January 4). *Trompo a la Uña*. Milenio. Monterrey.
- RANCIÈRE, JACQUES. (2009). *El reparto de lo sensible. Estética y política*. Santiago de Chile: Arcés-Lom.

En el uso de herramientas del lenguaje para desarrollar estrategias de investigación en las artes, optaría por una búsqueda interpretativa.

RAQS MEDIA. (n.d.). *Raqs media collective*. Retrieved March 5, 2012, from <http://www.raqsmediacollective.net/>

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA (2001a). *migración*. Diccionario de la Real Academia Española. España: Espasa.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA (2001b). *Método*. Diccionario de la Real Academia Española. España: Espasa.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA (2001c). *Estrategia*. Diccionario de la Real Academia Española. España: Espasa.

WILHELM, YVONNE, HÜBLER, CHRISTIAN, & TUCHACEK, ALEXANDER (2001). *Mental ImMigration. Mental ImMigration (concept)*. Retrieved March 4, 2012, from <http://www.krcf.org/krcfhome/MENTALMIG/1MiM.htm>

WILHELM, YVONNE, HÜBLER, CHRISTIAN, & TUCHACEK, ALEXANDER (2007). *krcf » knowbotic Research. krcf » knowbotic in progress*. Retrieved March 4, 2012, from <http://krcf.org/krcf.org/>



|||||

Samuel Cepeda Hernández

Artista Visual egresado de la Universidad Autónoma de Nuevo León, realizó estudios de Posgrado en Artes y Difusión Cultural (UANL, México, 2007) y de Nuevos Medios (Transart Institute and Danube Universität, Austria, 2006). Catedrático y miembro del Cuerpo Académico de Investigación en Estudios Visuales en la Facultad de Artes Visuales, UANL desde 2006 y productor de las artes visuales con trayectoria nacional e internacional, con proyectos multidisciplinares que relacionan arte, tecnología, sociedad y espacios públicos. Actualmente cursa el Doctorado en Estudios Humanísticos del Tecnológico de Monterrey, en la línea de Investigación de Ciencia, Tecnología y Cultura.



Recibido: febrero 2015

Aceptado: abril 2015