



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO

FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

**La relación tecnología-cuerpo humano en la escultura
desde la honda del David hasta las modificaciones corporales de Sterlac**

(La reflexión creativa de la propuesta plástica como teoría ante la técnica, la tecnología y la verdad científica)

Tesis que para optar por el grado de Doctor en Artes y Diseño presenta:

Juan Manuel Marentes Cruz

TUTOR PRINCIPAL:

Dr. Francisco Tous Olagorta FAD

COMITÉ TUTOR:

Dr. José Daniel Manzano Águila FAD

Dr. José Antonio Amozurrutia de María y Campos CEIICH

Dr. Arturo Miranda Videgaray FAD

Dra. María Antonia González Valerio FFyL

Ciudad de México, Agosto de 2017



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

ÍNDICE

Introducción.	2		
1 Primera unidad de análisis Referencial-Ejecutiva.	8		
1a Aclaraciones sobre la materialidad tecnológica.	14		
1a.1 Técnica y tecnología.	16		
1a.2 Cultura creadora de tecnología y viceversa.	24		
1b Contexto técnico y tecnológico.	29		
1b.1 Consumo del instrumento tecnológico.	30		
1b.2 La ciberparticipación como acción ilusoriamente activa.	35		
1b.3 La visión del futuro a través de la tecnología.	37		
1b.4 Maquinismo y realidad tecnológica virtual.	40		
1c La confianza cultural sobre el instrumento tecnológico.	43		
1c.1 El romanticismo convive con el fatalismo tecnológico.	44		
1c.2 Tecnología y verdad.	48		
2 Segunda unidad de análisis Personalidad creativa.	52		
2a Tecnología y corporeidad humana.	54		
2a.1 La fantasía de la opción y la originalidad.	56		
2a.2 Posmanualidad y materialidad escultórica.	59		
2a.2a Del sujeto que provoca a la sociedad que acepta.	60		
2a.2b El creador necesita ayuda.	62		
2a.2c La propiedad y la colectividad	67		
2a.3 Interface tecnológica y dominio.	71		
2a.4 El Robot como imagen tecnológica del yo.	74		
2b Sensibilidad contenida en los soportes tecnológicos.	77		
2b.1 La pantalla como espejo tecnológico.	80		
2b.2 Dimensión humana frente al pequeño y gran formato.	84		
2b.3 Individualidad, creación y sociedad tecnologizada.	85		
2c Habilidad auto reflexiva entre tecnología y discurso artístico.	89		
2c.1 El arte como generador de información.	90		
2c.2 El recurso tecnológico como animal de compañía.	95		
		2c.2a El principio de la codependencia.	96
		2c.2b Personificación de la tecnología.	98
		2c.2c La tecnología actuante o el invitado incomodo.	101
		2c.2d La tecnología, actor por derecho propio.	103
		2c.3 La narrativa y propuesta artística.	104
		2c.4 Materialización artística y tecnología.	113
		3 Tercera unidad de análisis Confrontación Social.	117
		3a La escultura y su derecho al trabajo con el espacio.	118
		3a.1 Las supuestas fronteras internas.	122
		3a.2 Propuesta artística y tecnología.	127
		3a.3 Métodos de graficación, tecnología y propuesta creativa.	133
		3b El mito de Dédalo.	140
		3c Coherencia entre propuesta artística y materialización.	143
		3c.1 El espacio de exhibición y sus cualidades simbólicas.	144
		3c.2 Proceso creativo de la puesta en escena.	150
		3c.2.a Proyecto original "Labyrinthos".	153
		3c.2.b Borrador del guión.	157
		3c.2.c Proceso de adaptación en el trabajo ejecutivo.	160
		3c.2.d La proyección virtual.	162
		3c.2.e Propuesta final para el museo del Chopo.	165
		3c.3 Puesta en escena.	169
		3c.2.a Registro del proceso de producción.	169
		3c.2.b Inicio de temporada	172
		Conclusiones.	180
		Anexos.	185
		Referencias bibliográficas.	200
		Referencias en línea.	203
		Referencias bibliográficas complementarias.	205

Introducción

Como el título inicial lo manifiesta, en este trabajo se explora la relación que tienen tres componentes simbólicos no necesariamente asociados en sí, la escultura, la tecnología y el cuerpo humano. Se abordarán las condicionantes específicas que, a criterio y como conclusión de la experimentación plástica, toma como centro de análisis las artes con características performáticas. Se hace referencia a una pieza clave en la historia del arte *El David* de Miguel Ángel “El contrato para la elaboración del David se firmó el 16 de agosto de 1501 y en abril de 1504 el gigante se había terminado”¹, cuyo único elemento que acompaña al desnudo del contrincante de Goliath que aparece en los textos bíblicos, es una simple honda que sintetiza el ánimo que contiene todo avance tecnológico, la de magnificar los actos humanos a partir de las conclusiones que son producto del ensayo y error de los que nos antecedieron. Considerando que es poco probable que David haya sido el inventor original de tal aditamento, por lo menos no se menciona en los textos sagrados mas poco importa quién haya logrado concretar en un elemento tan sintético la magnificación del brazo humano, así como tampoco preocupa quién inventó la primera rueda suficientemente circular para rodar sin problema con un eje central como soporte. Lo importante es ver a la tecnología como un producto social y no como producto de la

ocurrencia individual. Por otro lado, siguiendo con el título de este trabajo, se hace referencia a un creador contemporáneo conocido por su tendencia a utilizar su propio cuerpo como soporte para aditamentos tecnológicos. Tal relación se propone como una línea analítica donde el simbolismo tecnológico convive con el cuerpo humano a manera de prótesis y extensión del intelecto.

Es conveniente aclarar que no se aborda a los autores o las obras mencionadas en el título, el David de Miguel Ángel o Sterlac (Stelios Arcadiou nacido en Chipre en 1946) y su producción artística, como el objetivo histórico o conceptual de este estudio, sirven como referencia temporal en torno al concepto central en dos momentos históricos, por un lado, el renacimiento que mira hacia la tecnología como elemento emancipador del trabajo manual y magnificador de la mente humana, y la época actual que ha perdido tal esperanza y mira con recelo a la tecnología, se sostiene en ella como elemento indispensable en la convivencia globalizada. Ambos momentos en línea directa con la carga simbólica y emotiva que sirve de soporte a algunas propuestas y preocupaciones del arte actual.

El tercer factor que estructura el título refiere a la posición que implica al artista, además de generador directo del fenómeno creativo, ahora en su papel como teórico disciplinado, propiamente dicho, debe generar sus propias estrategias de comprensión en torno al hecho social en el que participa. Juego entre lo real y lo convincente este de hacer ver que detrás del

¹ Blumenberg, Renato. Miguel Ángel, Tomo. Colombia. 2002. p 38

fenómeno artístico existen enunciados equiparables a los generados por la ciencia. Por supuesto que nos enfrentamos al problema de ¿quién pone las reglas a seguir? porque quizá estemos cometiendo un error al tomar las reglas de la ciencia como válidas en igualdad para la comprensión del arte. El reto epistemológico es comprender las condiciones únicas, diferenciadas de las que comparte con todo fenómeno que pretendemos comprender, para encontrar los puntos de unión que pueden llegar a ser tan sutiles que no se comprendan como válidos en el terreno teórico.

Es prudente la reflexivo alrededor de la formación de quien teoriza a fin de cuentas siempre se ha tachado al artista como maestro de lo irreal, ya Platón separa de tajo el trabajo artístico de lo que el llama el trabajo real cuando explica a Glaucón porqué no se puede comparar la poesía puramente incitativa, con los artistas que ejecutan lo real, como el ebanista o el carpintero². Algo de verdad se podría encontrar frente al pacto de ficción, como el espectador de teatro que no puede quejarse ante el engaño escénico pues en plena conciencia pagó boleto para estar en la representación, no hay engaño cuando se advierte de la fantasía. No es pretensión presentar alguna verdad evaluable con el tradicional método científicos, no se trata de ciencia, ni se busca obtener obtener algo que sustituya los procesos que ella tiene en el sentido tradicional del método cartesiano.

² Platón. Diálogos, La república o de lo justo, Libro tercero. Porrúa. México. 1991

El método aplicado en el presente proyecto parte del planteamiento hecho por la Epistemología Genética de Piaget y los sistemas complejos. Dicha estructura, analizada y actualizada por el Doctor José Antonio Amozurrutia de María y Campos³ adscrito al *Programa de Investigación Cibercultura y Desarrollo de Comunidades de Conocimiento* permite el análisis desde el punto de vista de la complejidad. Los que nos hemos integrado a su seminario contamos, de primera mano, con el texto preliminar *Construcción y Desarrollo del Campo Cognoscitivo de acuerdo a la Epistemología Genética: una integración desde los sistemas adaptativos* desde aquí se entiende que el estudio de las artes tiene particularidades por la posición que ocupa en los campos cognoscitivos, no se trata de una excepcionalidad de las artes, cada proyecto de investigación en todas las áreas del conocimiento es excepcional por sus competencias, intereses, antecedentes y personalidad del investigador.

Como propuesta, el artista visto no sólo como ejecutante de propuestas plásticas, sino además con responsabilidad académica debe valerse de un proceso de creación con más elementos y estrategias reflexivas, reto que también otorga la

³ José Amozurrutia de María y Campos: Investigador asociado C; Programa de primas al desempeño académico de tiempo completo nivel C; Sistema nacional de investigadores nivel 1. Adscrito al Programa de investigación cibercultura y desarrollo de comunidades del conocimiento. Doctor en Sociología, universidad de Zaragoza, España; Maestro en sociología, universidad de Zaragoza, España; Ingeniero químico, universidad Iberoamericana. Líneas de Investigación: Desarrollo de sistemas adaptativos para el análisis de fenómenos sociales; Correspondencias entre la epistemología, las matemáticas y el pensamiento sistémico como lenguajes comunes de la investigación interdisciplinaria; Conjugación de las culturas de comunicación, información y conocimiento en el marco de la cibercultur@. (<http://132.248.192.241/~iissue/DIIEAS2015/S-jamc.html>)

responsabilidad de heredar conclusiones a quienes nos preceden. ¿Como se hace eso? -Heredar conclusiones útiles a los profesionales de nuestra área y de todo aquel que se interese desde otras disciplinas para enriquecer la suya y comprender mejor la nuestra-. Se puede hacer desde la exposición de los procesos que nos llevan a la creación, o desde una reflexión profunda en cualquier dirección. Esta es la libertad que tiene el investigador en artes, proponer un método propio de investigación que depende del objetivo individual y de su relación con el contexto social.

Es la estrategia de análisis la que resulta imprescindible, sin perder flexibilidad y estando abiertos al descubrimiento, en ocasiones todo depende de la capacidad de ponerse en el estado de alerta propicio para alcanzar a ver en una fracción de segundo lo que en estado normal se nos escaparía. Lo que podría llamarse la investigación más rigurosa y clara como la generación de tecnología, donde parece que sólo tenemos que dar una respuesta a un problema que nos es común a todos, como la construcción de una turbina más eficiente y barata, es también flexible en sus estrategias por necesidad pues siempre es necesario preguntarse si de origen no se ha estado trabajando sobre un error o si la validez de algunos principios ya no son plenamente aplicables a necesidades nuevas. No siempre la cuestión más importante es el ¿qué?, eso ya está definido por intereses comunes, si no el ¿cómo? que debe plantearse preguntas más complejas en el procedimiento. Se puede llegar a pensar que el único propósito

de cualquier profesional es solucionar un problema que todos padecen y al cual nadie ha encontrado solución. Investigar para descubrir o entender, es lo que por deber obtendremos en cualquier estudio, y nuestra área sin distinción de otras requiere una estrategia para cumplir con dicho objetivo.

Con el propósito de ser claros sobre la estrategia de análisis mencionada para el presente estudio se ha desarrollado, con la propuesta del Doctor Amozurrutia, bajo los principios ya abordados por Rolando García, una tabla que contiene los campos cognoscitivos, zonas dialécticas, dominios, funciones estructurantes y procesos discursivos. Para no hacer muy extenso este inicio, una serie de esquemas se han desarrollado en los anexos⁴, aquí solo trataremos lo referente a las evaluaciones obtenidas y su relación con las partes específicas del documento. Ahondando en la propuesta de Rolando García, es pertinente citar el concepto que diferencia el empirismo de la ciencia empírica. Expuesto en el apartado “Las implicaciones de la epistemología para el enfoque metodológico” de su libro “Sistemas Complejos”

En toda metodología está subyacente una cierta concepción del conocimiento, aunque rara vez se torna explícita y no siempre sea explicitable como una epistemología coherente. Es una experiencia frecuente, en proyectos de investigación de instituciones de diversos países, verificar una clara discrepancia

⁴ Esté es el modelo general que ubica el tránsito entre las zonas desde la interiorización hasta la exteriorización resultante. los cuadros desarrollados por temática y objetivo se exponen en un apéndice final.

entre el llamado "marco teórico" que precede como introducción al proyecto, declaradamente antiempirista, y la propuesta de trabajo en el proyecto mismo, muchas veces de un empirismo primitivo. A este respecto, resulta asombroso tener que insistir, en no pocas ocasiones, sobre la necesidad de diferenciar claramente entre "empirismo" y "ciencia empírica". Toda ciencia no puramente formal es empírica... o no es ciencia. Y es empírica en el doble sentido de tener como objetivo el dar cuenta de hechos o fenómenos empíricos, y de someterse al test de la experiencia para justificar la validez de sus asertos. Pero esto no tiene que ver con el empirismo como posición epistemológica.⁵

Es bajo este precepto que se propone el principio de la experiencia como base fundamental de estudios referentes a las artes, la experiencia empírica como base del conocimiento científico, los hechos y sucesos de los que, como investigadores podemos ser testigos y damos cuenta de lo acontecido en la experiencia.

En el terreno de la estrategia de análisis que se ha desarrollado para el presente estudio se aborda una línea analítica que toca los campos cognoscitivos de diferente manera y profundidad. Como se verá en los anexos finales, la ruta que se sigue en las zonas y campos cognoscitivos es variable en concordancia con el objetivo de investigación. Para el presente caso se inicia con una fase de interiorización superior por la importancia que implica la comprensión del estudio, tanto en sus

acepciones históricas como en las conceptuales que le rodean, por supuesto, esto incluye la experimentación creativa donde la interiorización debe ser más profunda en el terreno sensible. Es en la primera unidad de análisis Referencial-Ejecutiva donde se desarrolla ese proceso de interiorización analítica, empezando por la temática en relación simbólica con lo tecnológico, y sus implicaciones conceptuales. El haber hecho un capítulo por zona hubiera representado una separación innecesaria para lo que se pretende con la conexión múltiple en las diferentes áreas, en el mencionado capítulo inicial se hace conexión con lo referencial a la vez que se construye en el nivel lógico los primeros enunciados que se orientan a la comprensión, tanto del fenómeno al que se hace referencia como al proceso creativo que lo considera.

Desde un inicio se incluye el nivel emotivo por la relación que se mantiene con el proyecto creativo y el discurso en el que se ha incursionado de tiempo atrás. Se puede ubicar éste proceso en el nivel de la Abstracción empírica, la objetividad del estudio no es parte únicamente de este proceso de análisis, este campo cognoscitivo se mantiene presente durante todo el proceso y se integra como material de la complejidad e inteconectividad con los otros campos a través de las funciones estructurantes.

La segunda unidad de análisis, la Personalidad creativa, expone los factores individuales y sociales que mantienen tanto el tema, el soporte material, el proceso de socialización y las

⁵ García, Rolando. *Sistemas Complejos. Conceptos, métodos y fundamentación epistemológica de la investigación interdisciplinaria*. Gedisa. España. 2006. p76

condiciones del proceso creativo. Todo lo anterior con la intención de construir un contexto que ayude a comprender el discurso y la propuesta experimental, abarcando desde la generalización completiva hasta la generalización inductiva, como se muestra en la ruta trazada de análisis. Determina también el nivel de profundización al que se aspira, que en los dos casos toca el medio, buscando equilibrarse en cada momento con las funciones estructurantes, siendo este proceso el que mantiene el contacto con el todo. Para comprender el fenómeno de nuestra tecnología, como humana que es, sus antecedentes y repercusiones simbólicas, se abordan las dinámicas de interacción que la sociedad establece con los instrumentos tecnológicos con los que tiene contacto inmediato, como condición que establece a la tecnología como producto satisfactor de bienes y servicios más allá de lo local. Relación compleja que mantiene un contacto de amor a veces y en ocasiones de odio, desde el beneficio del hipercontacto humano hasta la esperanza redentora que aún sigue ofreciendo la tecnología y que parecía olvidada una vez pasada la modernidad. En nuestro entorno posmoderno y aparentemente descreído por el despojo de sus metalenguajes, la tecnología sigue siendo la vía por la cual pretendemos llegar a la superación material y social, hasta tocar lo espiritual en algunas ocasiones.

En el tercer capítulo pasamos por necesidad a la relación simbólica con el interactuar humano. El cuerpo como vaciado tecnológico, como pretexto, como referente, como contenedor

del individuo significante que intenta prolongar sus funciones y su influencia en su entorno social y natural; hombre pensante y hacedor identificado con su obra, limitado por las propias reglas internas que ha vaciado en su creación. La cual le arroja respuestas constantes con las que se identifica y reflexiona, por él mismo sino y gracias al reflejo social que implica la imagen que lo retroalimenta. En camino a la exteriorización también se busca el equilibrio entre la exteriorización lógica, plasmada en el texto con contenido reflexivo y la propuesta plástica concretada en el análisis del proceso creativo de la obra que se toma como modelo. De suma importancia es la zona de transformación Afectivo/biofísico donde se suma la comprensión conceptual con la apropiación de los medios desde lo personal hasta las estrategias de diálogo creativo para modelar la propuesta final.

La documentación de la propuesta plástica muestra el resultado creativo, dicho proceso ha acompañado de igual manera la reflexión que se ha desarrollado desde el principio de ésta investigación. En conjunto, análisis, reflexión y propuesta cierran a manera de conclusión. Por último, hay que aclarar que el orden temático en el presente trabajo no necesariamente muestra una consecución analítica y experimental. Se ha ordenado así para un mejor entendimiento del lector, el tema surge de origen como un todo que se complementa de manera constante y cíclica. El análisis dado en el proceso guarda relación con el resultado final, ordena y da una línea narrativa a algo que solo se puede ver en retrospectiva. Se parece más al

modelo de “*diario de viaje*” que a una tesis tradicional de modelo científico, es una posición específica de lo que, para hablar del arte, debe ser el modelo de exposición de sus conclusiones y proceso de herencia del conocimiento.

En el terreno de la teoría, por lo actual de su reflexión y lo pertinente de sus ideas en torno al ánimo social que se ve trastocado por los medios y dinámicas comunicacionales y comunicativas, Baudrillard se convierte en el referente obligado. La teoría de la participación colectiva aunque ilusoria necesaria:

Nuestra realidad, he ahí el problema. Sólo tenemos una realidad y hay que salvarla. Aunque sea mediante el peor de los eslóganes <<Hay que hacer algo. No podemos no hacer nada.>> Ahora bien, hacer lo que sea por la simple razón de que no se puede dejar de hacerlo no ha constituido nunca un principio de acción ni de libertad. A lo sumo, una forma de absolución de la propia impotencia y de compasión para con el propio destino.⁶

Liotard por su lado, nos da los elementos que nos ubican en una posición posmoderna, más que tomarla como una base o realidad incuestionable que se opone a lo moderno, se retoma en términos generales, como parte del ánimo que permea la desilusión social y el acercamiento a los medios, conceptos a la vez a la vez legitimadores de una supuesta vanguardia (si es que hoy podemos aplicar el término a las manifestaciones artísticas). Hablar de posmodernidad está íntimamente ligado a la tecnología, pues es parte de la caída de los metadisursos ella

misma. Desilusión patente que nos obliga a intentar repensar lo tecnológico desde otra perspectiva, tanto en lo individual como en lo colectivo.

La hipótesis, como se plantea en los anexos, se presenta el problema práctico: “No se saben las cualidades significativas de las propuestas escultóricas relacionadas con la tecnología, ni aún hay claridad dentro del entorno de las artes visuales en cuanto a lo que debe ser nombrado como escultura en el contexto actual. Surge de ahí la necesidad de la indagación teórica para comprender el como la sociedad y el sujeto creador asimila el fenómeno por un lado, y experimentación plástica como aproximación analítico-reflexiva.”⁷ De esta manera podemos empezar.

⁶ Baudrillard, Jean. *Pantalla total*. Anagrama. España. 2000. p 60

⁷ Vease anexo al final del trabajo p 187

1 Primera unidad de análisis: Referencial-Ejecutiva

Toda idea que se pretende llevar a cabo tiene orígenes conscientes e inconscientes, lo consciente es todo aquello a lo que podemos referirnos verbalmente, labor la mayoría de las veces difícil de vaciar en palabras específicas y concretas inapelables por los mismos límites del lenguaje, tendríamos la necesidad de crear una cascada interminable de términos nuevos que caerían en desuso rápidamente en cuanto cambiaran las ideas. La mejor manera de lograr el tránsito de lo inconsciente a lo consciente es trabajar en la construcción de argumentos en toda su extensión, los que se elaboran necesariamente para hacer que los demás acepten que nuestro punto de vista es válido o por lo menos aceptable. Tal dinámica conduce a que, en ocasiones, nos veamos imposibilitados para ser precisos con las asociaciones o las citas necesarias que nos eviten pasar por plagiarios maliciosos o involuntarios. Lo inconsciente por supuesto entra y sale en el juego con la conciencia, tratando de distinguir constantemente entre lo que atañe a lo social y lo que pertenece a lo individual. En ocasiones, los enunciados son lógicos o coherentes con nuestros actos y en otras pierden vigencia a una velocidad incontrolable, porque la memoria nos juega malas pasadas o porque es más fácil hacerse pasar por original que aceptar que sólo somos víctimas de un *remade* cultural incesante y difícil de evitar.

El marco referencial analiza el entorno que hace armónica la propuesta de investigación en su contexto no explicarla, tal intención implicaría una lógica disfrazada de irrevocabilidad. La propuesta artística y de investigación debe mantener el estatus de opción expuesta a la aceptación general sin llegar al reduccionismo simplista que esgrime el principio de que las ideas se defienden por sí mismas. Compleja es la trama cultural que hace de la propuesta un valor rescatable para la posteridad. Dualidad en el dilema, cuando de creación artística se trata suponemos que un buen argumento debe ser producto de la reflexión que acompaña el proceso de creación, esfuerzo mental y emotivo que no debería dejar descubierto ninguno de los dos frentes.

El pretexto escultórico del David de Miguel Ángel es el punto de partida, no por ser el más representativo de los renacentistas en cuanto a la concepción de lo tecnológico con el cuerpo humano, ese papel le sienta mejor a Da Vinci por supuesto, solo que el se asumió siempre como pintor con un desprecio manifiesto hacia la escultura, característica que lo aleja de los objetivos referenciales del texto actual como escultor más no como representante de la concepción naciente de lo tecnológico en el renacimiento, por lo que no se debe tomar como extrañas las constantes referencias hacia él. En su TRATADO DE PINTURA Da Vinci aborda el problema en el

apartado **proporciones y movimiento del cuerpo humano**⁸, mas lo hace desde la mirada de la geometría descriptiva pues lo escultórico le era ajeno ya sea por su oposición al trabajo manual o por su casi nula incursión en ella. Gracias a sus estudios sobre anatomía logra dilucidar las proporciones y cánones anatómicos que él proponía como correctos, se concentra, por supuesto, en la aplicación bidimensional aplicables a la pintura. Miguel Ángel es más útil para este caso pues pone de manifiesto el cuerpo como vaciado expresivo tridimensional, dispone cada elemento del cuerpo para manifestar una tensión hacia los elementos que lo complementan, las telas pegadas al cuerpo solo son un pretexto para que el cuerpo se manifieste en su acción y el David le provee el pretexto ideal para explorarlo en su desnudez, la honda como manifestación primigenia de defensa y ataque tecnológico (No es casual que Israel haya llamado así a su sistema de defensa aérea para interceptar cohetes de corto y mediano alcance y misiles de crucero⁹). En la escultura De Miguel Ángel se puede ver la relación con una de las armas más antiguas de la humanidad.

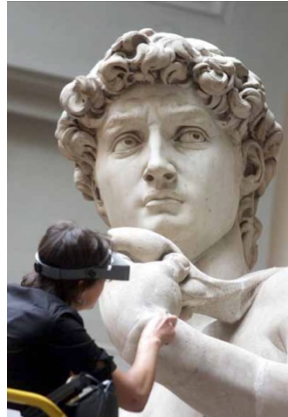
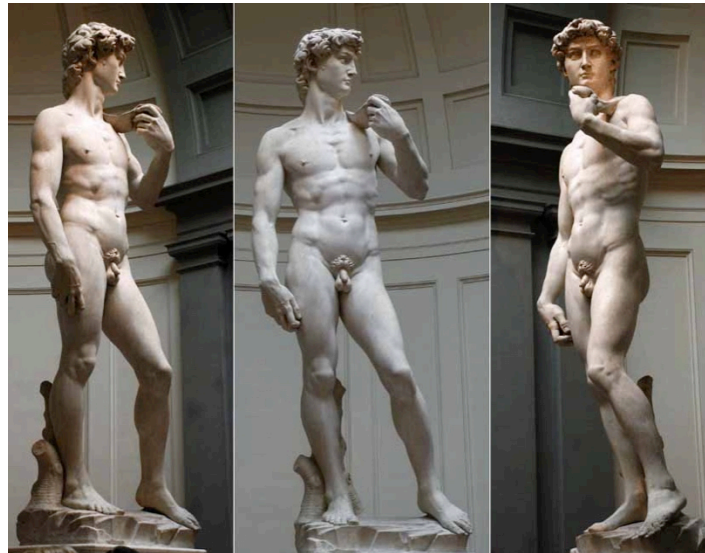


Imagen 1: muestra la mano derecha con la parte que envuelve a la piedra, redondeada para hacer más efectiva su función de proyectil, se ve una restauradora que en proporción se hace evidente la dimensión del David. Imagen 2: está la mano derecha sosteniendo el final de la honda atada a un trozo de madera para sujetarla.



10

⁸ Da Vinci, Leonardo. Tratado de pintura. Akal. España. 2004. p271-310

⁹ <https://actualidad.rt.com/actualidad/view/111900-sistema-israeli-defensa-aerea-pruebas>

¹⁰ http://apuntes.santanderlasalle.es/arte/renacimiento/escultura/xvi/miguel_angel_david.htm

La escultura de 5.17 metros apoyada en un pie que representa al rey David



En la imagen se ve la correa de la honda que se extiende por la espalda de la representación del David;

11

¹¹ Ibid

Como segundo referente del presente estudio y a propósito del cuerpo en su dimensión escultórica actual Sterlac se convierte en el referente idóneo, la propuesta artística como síntoma de una dinámica social que crea por si misma una visión de lo que el cuerpo es. Objeto fuera del sujeto que construye la visión actual de cuerpo, causal inherente de lo que concebimos como artístico, y en particular como escultórico. Así lo infiere el mismo Sterlac en la introducción de su ensayo *EXCESS AND INDIFFERENCE ALTERNATE BODY ARCHITECTURES*¹²

We are living in an age of excess and indifference. Of prosthetic augmentation and extended operational systems. An age of Organs Without Bodies. Of organs awaiting bodies. There is now a proliferation of biocompatible components in both substance and scale that allows technology to be attached and implanted into the body. Organs are extracted and exchanged. Organs are engineered and inserted. Blood flowing in my body today might be circulating in your body tomorrow. Ova are fertilized by sperm that was once frozen. There is the possibility now that the skin cells from a female bodies can re-engineered into sperm cells. The face of a donor body becomes a third face on the recipient. Limbs can be reattached or amputated from a dead body and attached to a living body. Cadavers can be preserved forever with plastination whilst comatose bodies can be sustained indefinitely on life-support systems. Cryogenically suspended bodies await reanimation at some imagined future. The dead, the near-dead, the

¹² <http://stelarc.org/documents/ExcessandIndifference2.pdf>

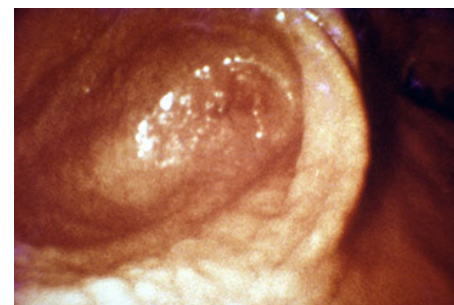
un-dead and the yet to be born now exist simultaneously. This is the age of the Cadaver, the Comatose and the Chimera. The chimera is the body that performs with mixed realities. A biological body, augmented with technology and telematically performing with virtual systems. The chimera is an alternate embodiment. The body acts with indifference. Indifference as opposed to expectation. An indifference that allows something other to occur, that allows an unfolding- in its own time and with its own rhythm. An indifference that allows the body to be suspended with hooks into its skin, that allows an inserting of a sculpture into its stomach and that allows a ear to be surgically constructed and stem-cell grown on its arm.

Por supuesto que se refiere a su trabajo cuando habla del cuerpo suspendido con ganchos en la piel y de la implantación quirúrgica de una oreja en un brazo. La conservación de extremidades y órganos para ser trasplantados se ha vuelto de uso común e incluso normal, la sangre que circula por nuestras venas podría estar fluyendo mañana en el cuerpo de otro sujeto. Cuerpo simbólico que nos fusiona en la colectividad y hace ver nuestro cuerpo y sus partes como un conjunto reutilizable, dentro y fuera indiferentemente que hace ver nuestras partes como elementos de un no-yo. La prótesis por excelencia magnífica o repara simbólicamente, visión quimérica que encarna la alteridad del cuerpo para vivirlo de otra manera. Esa es la visión que sustenta la propuesta escultórica de Sterlac, una plástica del cuerpo alterado en acción y no una pieza inmóvil esperando a ser contemplada. El acto de hacer arte con la

concepción del que el cuerpo es un instrumento artístico que se fusiona con la visión escultórica, patente en su acto artístico stomach sculpture realizada en 1992 para la trienal de escultura en Australia.¹³

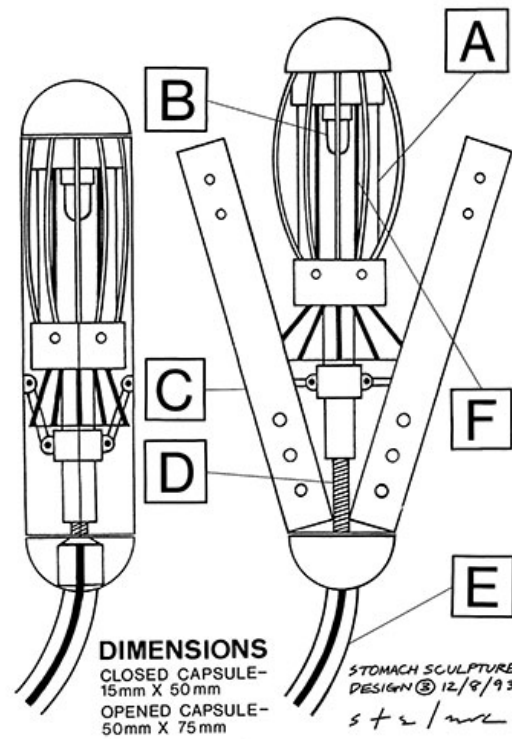


Fotografía de Anthony Figallo



Fotografía de Mustu Kitagawa

¹³ <http://stelarc.org/?catID=20349>



14

Imagen de Sterlac

El trabajo escultórico en dimensión performativa que caracteriza el trabajo de Sterlac sintetiza el ánimo actual que convierte el objeto escultórico en parte de la acción artística. Él mismo como sujeto experimental como corporeidad activadora, los ganchos atravesando la piel para conformarse una propuesta espacial, a veces en una comodidad aparente con piedras que cuelgan a su altura y otras simulando ser un juguete de su propia

mano con la oreja implantada; un tercer brazo robotizado que extiende sus capacidades en concordancia con sus conceptos en cuanto a la extrañeza del cuerpo y los elementos que culturalmente hemos creado para magnificar nuestras acciones.



¹⁴ <http://stelarc.org/?catID=20216>



15

Los dos referentes principales contienen el interés por el cuerpo como elemento de reflexión, el David como elemento escultórico en actitud de preparación para la batalla con el único elemento tecnológico que lo acompaña y la obra de Sterlac como sustrato material y reflexivo alrededor de las implicaciones de la concepción del cuerpo en la actualidad y su relación con la ciencia y la tecnología. Manifestación de interés cultural sobre el sujeto social como significado y lo que le toca en torno a lo que la sociedad ha creado como implemento, invadiendo y resignificando al cuerpo en la inconformidad de lo que poseemos por naturaleza, la negación del haber sido en un pasado que queremos dejar atrás para aspirar a ser algo superior, primero en imaginación y luego en la creación de nuevas realidades.

¹⁵ <http://kernelmag.dailydot.com/issue-sections/features-issue-sections/13784/stelarc-interview-body-obsolence/>

1a Aclaraciones sobre la materialidad tecnológica

El acercamiento común al concepto que tiene la sociedad con respecto a la tecnología carece de sofisticación como podría desearse. Para el común de la gente, ésta solo tiene campo de influencia clara en el terreno de la producción de bienes materiales o en el campo del entretenimiento, todo aquello que se refiera a campos intelectuales de otra índole como las humanidades, son desviados por simple síntesis conceptual hacia esas dos grandes esferas donde pareciera que cabe todo. Pensemos en otras áreas cualesquiera, la comunicación, el transporte, la exploración de otros planetas, la salud, la toma de decisiones, la comodidad, el arte por supuesto y otros tantos campos más, todos son susceptibles de ser reducidos a la idea de beneficio productivo o elemento recreativo.

Si nos comunicamos, por ejemplo, a través de la tecnología es para ser más productivos o para entretenernos; si el transporte se ve beneficiado por un avance tecnológico es para hacer menos tiempo al trabajo; si exploramos los confines de la tierra y el espacio es para explotar mejor los recursos, y así podríamos hablar de los otros conceptos citados y siempre le podremos encontrar lugar en los intereses económicos o el esparcimiento requerido por el ciudadano que hace funcionar el aparato productivo. La sociedad parece no ver el impacto que tienen los productos tecnológicos en la manera de pensar y de

ver el mundo, la fuente de significación en la que abrevamos todos los que vivimos en sociedad, cada vez más se reduce a un solo vehículo, la tecnología como medio y fin absoluto.

Nuestro entorno social está saturado de elementos tecnológicos de uso común, la cultura global en la que hemos entrado nos provee de aparatos que resuelven cosas que nosotros por propia capacidad y medios no podríamos hacer. Estos aditamentos, además de su función obvia por supuesto, determinan la manera de consumir todo cuanto nos rodea, la política, la educación, el entretenimiento, el arte y prácticamente todo lo que implique vivir en sociedad cuenta ya con aditamentos tecnológicos a su servicio. Nos hemos acostumbrado tanto a la tecnología que la naturaleza pasa por enemiga, entre más tecnológico sea el recurso que nos ayuda a obtener algo, más a salvo nos sentimos de ese ambiente agresivo que es la naturaleza, por eso lo vemos como lo opuesto a lo natural por antonomasia; incluso nuestra visión de lo natural es determinada por los medios tecnológicos, lo infinitamente pequeño ya no pasa completamente desapercibido por las limitaciones de nuestros órganos oculares y lo infinitamente grande corre la misma suerte al darnos una panorámica desde distancias que sólo unos cuantos hombres han podido acceder.

El contar con instrumentos tecnológicos cada vez más sofisticados nos hace comprender con mayor detalle nuestro entorno natural, paradójicamente eso también nos hace verla más lejana e incontrolable. Entonces, evitamos la idea de

controlarla y preferimos excluirla haciéndonos rodear de elementos ilusoriamente controlables por ser producto del ingenio humano.

El hecho de ser usuarios en pleno uso de la tecnología no implica entender todos los benefactores a cabalidad, su contenido aparente incluye impactos ocultos que provocan el interés analítico de otros actores culturales. Estos, como quien esto escribe, crecimos alejados del sistema generador de los aparatos tecnológicos, aún así nos podemos llamar usuarios activos al trabajar con del aditamento tecnológico, dado que lo que realmente manipulamos es el conjunto significativo. Otros, los técnicos, en referencia a los artífices del fenómeno, pueden entender el funcionamiento del aparato aunque la amplitud de los alcances sociales del mismo están fuera de su control, esto no importa, para él el fin último es el desempeño óptimo. En el uso común, el social, vemos en la tecnología sólo carcasas con contenidos inaccesibles a la comprensión, lo realmente significativo es la amabilidad de la interfaz, fuera de eso el ciudadano promedio solo atina a confiar, en términos muy parecidos a los religiosos. Sabemos lo que hace porque así nos han vendido la idea y eso es suficiente, cómo lo haga es asunto intrascendente, al grado que su funcionamiento está lleno en ocasiones de explicaciones simplistas y las más de las veces erróneas.

Para lo que aquí importa, se abordan los conceptos que giran alrededor de lo que llamamos tecnología. Idea y producto

material están unidos, ya hay una tradición de pensamiento a grados arquetípicos en torno a la tecnología y analizarlos debe ayudar a comprenderlos para participar con propuestas dentro de las Artes Visuales y transformar hacia el futuro. Hacer, comprender y pensar en nuestra área de estudio cada vez más es un conjunto inseparable.

1a.1 Técnica y tecnología

Para este apartado se requiere aclarar las diferencias entre los dos conceptos que se abordan y comprender la aplicación correcta de los dos términos, técnica y tecnología; ha sido muy útil el texto de Jaime Fisher *El Hombre y la técnica* y cabría iniciar con una cita que puede englobar la idea general de su publicación¹⁶:

Si el hombre *es* lo que *hace*, entonces se apunta otra tesis derivada: la técnica *no* es parte de la cultura, sino que ésta última es *producto* de la primera. No habría *cultura* sin técnica, es decir, sin la experiencia transaccionalmente afinada (*cultivada*) del *trabajo*.

La tecnología ofrece ser un intermediario efectivo entre nosotros y todos los beneficios culturales, es decir, el aparato tecnológico se ofrece como beneficio cultural en sí mismo y también como puente hacia otros satisfactores. Entre los beneficios más evidentes se encuentra el poder comunicarse con el mundo entero, transformar entornos sin comprometer nuestra integridad física, planear ciudades y todo lo que necesitamos para habitarlas, informarnos de lo que acontece en el mundo casi de manera inmediata, superar limitaciones físicas, participar de decisiones comunes y otros tantos beneficios que hacen de nuestra vida en sociedad algo menos complicado o por lo menos más cercano e inmediato.

¹⁶ Fisher, Jaime. *El hombre y la técnica. Hacia una filosofía política de la ciencia y la tecnología*. Ed UNAM. México. 2010. p 61

Es evidente que comprender la lógica y el funcionamiento de todos los artefactos que nos rodean no es condición indispensable para usarlos, la mayoría ni siquiera acude al manual de un aparato electrónico que adquiere confiando solo en el uso intuitivo, por lo menos en la interfaz más elemental que ha desembocado en el uso del control remoto. Entendiendo o no los aparatos con los que convivimos ahora ya es clara la operatividad social que ganamos con ellos, toda vez que el objeto tecnológico es considerado bueno a partir de sus extensos beneficios y como gran facilitadores de objetivos personales que desembocan en funcionamiento social. El ciudadano común está en todo su derecho de obviar las nimiedades que no son su área de competencia, o simplemente poco le importan porque de ello no depende lo que él considera su subsistencia básica. Es lógico y hasta sano en términos de especialización social, nadie puede pretender saberlo todo sobre todo lo que le rodea, tal empresa sería prácticamente imposible. Surge un problema en este dejar ser del medio que ayuda a satisfacer nuestros fines, paulatinamente olvidamos cuál era la razón inicial del beneficio y tendemos a ubicar el beneficio en el aparato mediador mismo, al grado de poner por encima en nivel de importancia al medio y sobajar el fin que pretendía satisfacer de inicio, por supuesto nunca en su totalidad pero si a niveles que alejan y distraen del beneficio esencial.

El ciudadano de a pié ve en estos cuestionamientos intereses inútiles, para el profesional que pretende aportar con su

propuesta al entorno cultural es indispensable profundizar, todas las implicaciones son útiles y necesarias, para con conciencia, incidir en el fenómeno cultural. En el caso que ocupa este estudio, la propuesta artística escultórica, es necesaria la reflexión. Dichos componentes ya están plenamente cargados de significados e intereses culturales en su relación con el arte, se recombinan para provocar la reflexión emotiva en el espectador. El principio a cuestionar es ¿qué es la tecnología para la sociedad? premisa indispensable para generar arte dentro de la cultura.

Si la sociedad está buscando retribuciones culturales en la tecnología es necesario ubicar de manera adecuada sus implicaciones significativas y utilitarias, tanto de las que es mediadora como de las que genera como fenómeno propio. Para ello es necesario comprender el origen cultural de estos objetos, porque no nacen en si como mecanismos cuasi-ontológicos, parten del intento de satisfacer cualquier necesidad a partir de lo conocido y aceptado. De inicio la tecnología es consecuencia lógica de la técnica, sin embargo, técnica y tecnología son dos términos que es necesario diferenciar entre el querer hacer y el instrumento para hacerlo, para así comprender el vehículo que es el instrumento y que arrastra discursos propios que pueden cambiar e incluso anular la intención inicial a la cual debían servir.

Los instrumentos tecnológicos modernos son un gran recurso, tan solo hacer conciencia sobre las diferencias

sustanciales entre medio y fin para poder tomar decisiones libres a partir de la claridad de lo que se hace y como se hace. Un ejemplo que puede servir acerca de la toma de conciencia cultural del significado de los objetos tecnológicos es el hecho de cuando los Aztecas se vieron forzados, solo en términos culturales y físicos, a comerciar su oro por espejos lo cual parece absurdo en la actualidad, pues vemos en el objeto espejo nada más que un simple objeto al cual ahora tenemos acceso por ser de producción masiva y económica, los Aztecas tazaban más en relación con el trabajo que era necesario para obtener lo que se llevaba a transar a través del trueque¹⁷. Si lo pensamos bien un espejo era ya un gran adelanto técnico y tecnológico en el renacimiento europeo, las culturas prehispánicas tenían a la mano un símil en los espejos de obsidiana pero la imagen obtenida distaba mucho de aquel reflejo. El hecho de hacer vidrio lo suficientemente plano para evitar las aberraciones de la imagen o las burbujas del vidrio burdo que pudieran impedir la completitud de la imagen requirió de técnicas avanzadas de selección y fundido de arenas específicas, la tecnología que necesitaba la obtención y el procesamiento de los objetos de oro y el concepto de riqueza no eran compatibles en un mundo donde la moneda más importante era el cacao, las culturas prehispánicas, habían invertido su producción cultural en lograr otros avances menos espectaculares tecnológicamente para el

¹⁷ <http://www.historicas.unam.mx/publicaciones/revistas/nahuatl/pdf/ecn09/120.pdf>

pensamiento occidental, el cual domina nuestros criterios actuales.

Hoy puede parecer estúpido que alguien cambie oro por espejos reforzando la idea de una supuesta superioridad intelectual de los conquistadores. En la actualidad el ciudadano común intercambia su valiosa fuerza de trabajo por aditamentos de moda que están fuera de su comprensión inmediata, el valor que le damos a los elementos tecnológicos radica principalmente en la incompreensión, lo cual ha resultado la mejor moneda de cambio por su carga simbólica, llegan saturados de beneficios a veces aparentes y otras potencialmente efectivos según el uso y la preparación del usuario.

Por supuesto que en el encuentro de dos culturas, como el que se ha ejemplificado, solo una de ellas resultó susceptible de sorprenderse por los adelantos tecnológicos de la otra, incluso anulando la propia manera de comprender su entorno, pensar que una era mejor que la otra es reducir el problema a un esquema de valor superfluo, lo profundo radica en que mientras una cultura había invertido su tiempo en reflexionar y modificar su entorno sin sorprendentes avances tecnológicos, la otra basaba su supremacía en la capacidad de producir aparatos, desde la embarcación que los trajo, hasta el letal arcabuz que determinó la supremacía militar. Nuestros antepasados prehispánicos tuvieron avances técnicos equivalentes en términos de conocimiento, es más que sabida su supremacía en astronomía y en medicina con respecto a los europeos, solo que

todo eso no había desencadenado en la producción de aparatos, es decir, había un gran desarrollo técnico plasmado en su cosmogonía que llevó a una limitada producción tecnológica. De ahí podríamos ir a una diferenciación más clara de los dos términos que analizamos, la técnica como motivo y la tecnología como consecuencia.

Al poner a la técnica como principio de todo lo que se puede producir culturalmente y que solo pertenece al individuo si esta plenamente integrado a la sociedad, siempre de modo parcial pero en constante de intercambio. El proceso cultural que implica el desarrollo de lo técnico y que repercute en lo tecnológico es consecuencia de la actividad científica y a la vez es condición para la especialización de la actividad humana en general como bien lo explica Jaime Fisher¹⁸ en su estudio sobre la técnica.

Parto de un concepto de *técnica* amplio y poco usual (de hecho esta noción es una de las cosas que me propongo discutir), concepto que la entiende ontológicamente como expresión de un *conjunto sistémico de elecciones y acciones* orientadas por creencias y valores, que no puede reducirse a la mera artesanía ni a la *tecnología* y que se abre para subsumir conceptualmente a la *ciencia* y a la *política* como prácticas referidas a los contingentes asuntos humano, *i. e.*, como *pragmata*. Ciencia, tecnología y política pueden entonces reflejar más claramente su naturaleza de técnica, es decir, de acciones

¹⁸ Fisher, Jaime. El hombre y la técnica. Hacia una filosofía política de la ciencia y la tecnología. Ed UNAM. 2010. p 23

intencionales orientadas a alterar o evitar que se alteren determinadas condiciones y procesos del mundo con significado para el hombre.

Para éste autor la técnica como conjunto sistémico de elecciones y acciones es aplicable a toda acción transformadora y es propio a todas las actividades humanas sobre todo, a actividades como la ciencia y la política por sus cualidades pragmáticas. Para lo que aquí interesa y si queremos realmente hablar en un sentido amplio de la técnica debemos incluir a la actividad artística en el pragmata lógico de la actividad cultural dentro de una sociedad, tanto ciencia como política y arte se basan en lo aplicable socialmente. El arte puede quedar excluido de tal función si evade la responsabilidad de ser una actividad humana que transforme el pensar y el hacer, a riesgo de carecer de existencia y por lo tanto de pragmata. Las tres, ciencia, tecnología y política, también alteran la materialidad y el significado del actuar social y el arte encaja en la misma dinámica de lo que se concibe como técnica.

En el estado actual de nuestra herencia platónica, que concibe la política como el más noble de los oficios humanos (claro, con el cuidado de no confundir la conveniencia la política con el beneficio de los políticos) podría decirse que el arte, en su afán de imitarlo todo, no procura avance y bienestar dentro del marco de convivencia y el aprovechamiento de los

recursos materiales, como sin duda lo hacen las disciplinas que ya Platón definía como verdaderas y útiles al estado¹⁹.

Por tanto, si uno de esos hombres experto en el arte de imitarlo todo y de adoptar mil formas diferentes viniese a nuestro Estado para hacer admirar su arte y sus obras, le rendiríamos homenaje como a hombre divino, hechizador y maravilloso, pero le diríamos que nuestro estado no está hecho para poseer hombres como él, y que no nos está permitido tenerlos por ese estilo. Le pediríamos, después de haber derramado perfumes sobre su cabeza y de haberles engalanado con bandas, y nos contentaríamos con el poeta y el narrador más austero y menos agradable, pero también más útil, que imitase el tono del discurso que conviene al hombre de bien, y que se ajustase escrupulosamente a las formulas que acabamos de prescribir al trazar el plan de la educación de nuestros guerreros.

Por supuesto que Platón propone lo mejor para todos en su República ideal, con paternalismo decide excluir lo malo o lo incontrolable, a juicio supuestamente del bien social. No es al arte a lo que teme o a la mentira, se deja ver el conflicto de la libre significación y se platea un conflicto entre en bien material y el pensamiento artístico. La materialidad queda vacía sin el significado que genera en sus imágenes y el cuestionamiento activo que provee de una resemantización constante, la materialidad sin significado carece de existencia cultural

¹⁹ Platón. Diálogos. La república o de lo justo. Libro tercero. Ed Porrúa. México. 1991. p 481

también, un reduccionismo a ultranza solo vería lo inmediato, lo complejo de la cultura es que toda actividad humana contribuye a edificarla y ninguna puede subsistir sola. Los restos de las civilizaciones antiguas han heredado la importancia del arte como el acto político más claro y cohesionador del conjunto que lo generó. Podemos así decir, en los términos en los que lo plantea Fisher, que el concepto de técnica aplicado a la actividad política y científica es aplicable en toda su extensión a la actividad artística.

Entonces el pensamiento transformador está en la convivencia social más que en el acto individual como lo ha defendido la política desde Platón hasta nuestros días, aunque paradójicamente ninguno de los dos ubican al artista como un sujeto político, sino solo cuando el arte beneficia la tendencia política establecida como correcta. Por el lado de la ciencia, se ha establecido que la transformación material es fruto del avance de los descubrimientos que ella misma obtiene y solo su metodología es capaz de generar el progreso. El arte por su lado parece alejarse del beneficio social por su aparente individualismo, aparente porque es un concepto heredado principalmente por el romanticismo, en la práctica actual ni siquiera es aplicable y mucho menos defendible. Por obligación y oficio el artista descubre significados y emociones que retroalimentan a la sociedad, cerrando el circuito de uso, comprensión y generación de cultura material y espiritual. Toda actividad humana con su propia aplicación sistemática habitual

y heredable que al paso del tiempo deviene en técnica y que a su vez será parámetro de otras generaciones para obtener nuevas técnicas que mejoren el comprender y el vivir social.

La técnica es entonces una conclusión aplicable a una actividad específica y proviene de la herencia cultural de todos los que nos precedieron en el ejercicio de la misma, parte de la puesta en práctica de lo aprendido en el oficio y se enriquece con la experiencia cotidiana personal. De esta manera la técnica se adapta a nuevas realidades y genera nuevas conclusiones que a su vez construyen una nueva técnica. Para tener el nivel propio de técnica es necesario que cumpla con la condición de ser un consenso dentro del conjunto de individuos que ejercen la actividad de que se trate. Se puede hablar de una técnica personal que ha sido sistematizada gracias a la experiencia de un sujeto particular, también él obtiene conclusiones prácticas repetibles que aplica y perfecciona en la ejecución constante, el único problema en este caso es que una vez que el sujeto que es poseedor de éste conocimiento muere o deja de ejercer el oficio, también se pierde la técnica. Y aún podemos ir más allá, si la técnica personal o de un conjunto reducido de ejecutores de ella cae en desuso porque los intereses de la sociedad han cambiado entonces también perdemos conclusiones técnicas valiosas. Aunque las técnicas se pierdan, las intenciones que la generaron continúan como condición indisoluble del hacer repetible y

efectivo que aprendimos de alguien que tuvo las mismas necesidades a satisfacer, como el mismo Fisher expone²⁰:

Esto permite decir que la *naturaleza* de la técnica – vista como *sistema*– se encuentra indisolublemente ligada a la *naturaleza* de los fines, y el vínculo funciona de éstos con los *objetivos*, entendidos como *elecciones* hechas libremente por el agente entre sus opciones disponibles. *La naturaleza de la técnica* es entonces el conjunto de *propiedades* sistémicas observables en sus *medios*, *objetivos* y *fines*, naturaleza y propiedades que determinan su *significado*, es decir sus resultados empíricos.

La técnica por si misma y para si misma es inexistente e impráctica, la técnica sin intención social es un absurdo dado que es producto directo de ella. Es la necesidad humana y la consecuente intención por satisfacerla la que da origen a la técnica, que a su vez se materializa por medio de la generación e invención de bienes materiales y culturales en general. La intención más básica de supervivencia como alimentarse llevó a las técnicas de cultivo y aprovechamiento de otras especies animales y, después de satisfacer el principio de existencia, también a los rituales primitivos como explicación de un entorno apabullante, los mismos que se heredaron como explicaciones espirituales y se generalizaron a fuerza del uso por varias generaciones, para posteriormente irse transformando y adaptando por medio de la experiencia. En muchos casos la

técnica que se concreta en aparatos tecnológicos pero no toda técnica es susceptible de ser llevada a ese estado, es la que sobrevive al olvido y logra ser condición y parámetro de otro avance, la invención luego entonces está acotada por la carga cultural que contiene el instrumento que ayuda a concretar una idea nueva. Todo el mundo puede tener ideas espectaculares e innovadoras pero pocos logran materializarlas, porque la idea solo es el inicio, buscar los recursos técnicos, tecnológicos, materiales y sociales en general es el verdadero reto del sujeto cultural. Al final, es seguro que la idea se diluya en la realidad y termine por parecerse poco o nada a lo que de inicio se generó en la mente, esto depende por supuesto de la experiencia ejecutiva del sujeto. Se puede llegar a la invención de un aparato, un procedimiento, e incluso a la invención de una manera de ver el mundo, siempre y cuando los parámetros que nos preceden (técnicos, materiales o ideológicos) sea lógicos y consensuados. El individuo o conjunto de individuos puestos en acuerdo para lograr algún avance en el área que trabajan se ven imposibilitados para imponer sus creencias particulares, toda idea lleva necesariamente por un proceso de materialización práctica que lo acerca a los demás. En acuerdo con las palabras de Fisher el proceso se divide de la siguiente manera²¹:

La *invención* de un artefacto, sea entendido como un estado (*producto*) o como un proceso (*sistema*), tiene entonces al menos dos momentos y dos acciones analíticamente discernibles:

²⁰ Fisher, Jaime. El hombre y la técnica. Hacia una filosofía política de la ciencia y la tecnología. Ed UNAM. 2010. p 72

²¹ *Ibíd* p 87 Las palabras en cursiva son del autor

a) su mera concepción mental o *diseño*, y b) su construcción, *realización* o efectiva puesta en práctica. La primera de ellas consiste en y es resultado fundamental, aunque no exclusivamente, del ejercicio de la energía y capacidad mental, mientras que la segunda consiste en y es básicamente, aunque no solo eso, un resultado del ejercicio de la energía *física*. Entonces, si bien toda invención implica trabajo, no todo trabajo implica invención. Cuando el trabajo *no* conduce a la *invención*, estamos en presencia de la simple *producción* de determinados efectos físicos o simbólicos. Por ello toda *invención* es *producción* y trabajo, mas no a la inversa.

Podríamos aplicar entonces el término de artefacto a casi cualquier objeto que contenga la carga simbólica que le ha otorgado la producción y el trabajo humano. Tanto si cumple las características de ser un proceso o un producto material, la inversión cultural que contiene y que el individuo ha podido comprender para transformar. Una ecuación matemática, por ejemplo, es un artefacto que facilita los procesos de cálculo, sin que cada vez el individuo de cada generación concluya solo por intuición, que es más fácil el manejo abstracto de las cantidades que maneja para comprender y administrar sus recursos. Con el autor que tratamos es evidente la visión del mundo un tanto materialista y pragmática, con una carga evidentemente marxista en sus principios filosóficos. Para él, el idealismo contamina la idea del ser individual, lo convierte en alguien dotado de facultades para transformar sin que medie trabajo, esfuerzo y

análisis. El creador debe compenetrar con todo lo que implique al problema social que va a atender para posteriormente proponer una opción que deberá pasar por la aceptación social nuevamente. Así se cumple el proceso de avance técnico y tecnológico.

La técnica requiere de un vehículo para lograr trascender, se hereda en diferentes niveles de intercambio cultural, desde el intercambio de experiencias individuo a individuo hasta la herencia escrita y el legado material, la escuela pretende ser desde tiempos remotos hasta la actualidad ese depositario fiel que, con los recursos acumulados, formará a los profesionales capaces de transformar a la sociedad con nuevos avances técnicos y por lo tanto tecnológicos, sin desmerecer por supuesto el trabajo del ejecutor de oficio que forma a otros profesionales a fuerza de solucionar problemas cotidianos. En términos estrictos, si hablamos de técnica como tal, el vehículo más aceptado se encuentra en la academia, los usos y costumbres del oficio cambian de acuerdo a dinámicas viciosas o perniciosas del mercado. Como parámetro aceptado, la técnica debe pasar por el filtro de lo correctamente hecho, así la ley por ejemplo se rige por otras a seguir en los códigos y procedimientos que se han escrito para ser guía de la justicia, en la práctica tales enunciados se manipulan a modo de las dinámicas que se crean en los gremios. ¿Hasta dónde los usos y costumbres pueden ser llamadas técnicas? siempre estará en discusión pues caeríamos en la necesidad de crear materias de

estudio sobre las corruptelas y manipulación y desatenderíamos lo que debería ser. La técnica también es el ideal del proceso, la realidad es la vulgarización del objetivo, imposible cerrar los ojos a las leyes de la ejecución, hace falta una estrategia reconocida sobre lo que hay que hacer para solucionar los problemas concretos del área de trabajo. Los usos y costumbres cambian por cualquier motivo administrativo, ideológico, ambiental e incluso de persona a persona y los vehículos que la podrían hacer heredable desaparecen en la práctica.

Ahora, ya en el terreno que nos interesa, también en el arte podemos notar diferentes alcances y diferencias del concepto de técnica, la música por ejemplo, de inicio es un conjunto de técnicas heredadas para la ejecución armoniosa de sonidos que se vale de instrumentos, que a su vez han sido creados con técnica propia pero no depende de ellas para su propio desempeño. La técnica que crea instrumentos solo genera procesos predeterminados concretados materialmente, siempre es indispensable el ejecutor sin el cual el aparato no funciona y permanece inerte. El ejecutor por su lado se somete al aprendizaje de técnicas de ejecución que lo hacen capaz de cumplir con la función básica propuesta, incluso valiéndose sólo de él mismo como instrumento, la voz. Existe técnica tanto en el medio como en el fin, en éste ejemplo como en cualquier otra disciplina que contenga herencia cultural, aunque el arte tiene la facultad y la libertad de regresar a procesos y técnicas antiguas si el discurso así lo requiere, lo que en la ingeniería resultaría

algo fuera de lugar aunque no imposible. El artista es un sujeto flexible en sus recursos, tanto en lo que respecta a la tradición como en el uso de los recursos más recientes, puede negar lo que le ha sido heredado y abrazar lo nuevo, para en otro momento y estado rechazar lo nuevo y retomar lo antiguo.

Si la técnica no existiera sería imposible avanzar sobre los pasos ya dados de todos los que construyeron a partir de la experiencia personal una experiencia colectiva y potencialmente heredable. Toda la información histórica es un cúmulo de técnicas de las que tenemos que aprender para aplicarla a la manera de comprender lo que entendemos como realidad en un proceso abstracto, y a la vez para desarrollar la capacidad para ejercer dominio material sobre ella.

1a.2 Cultura creadora de tecnología y viceversa.

Se han abordado ideas que nos podrían llevar a considerar que cultura y tecnología son potencialmente sinónimos de un mismo proceso de herencia social, no toda la cultura es técnica pero en esencia toda técnica es herramienta cultural. Los recursos de los que se vale el individuo actual para vivir y crear solucionan los problemas inmediatos de la supervivencia y también son un pase de estafeta entre generaciones que reciben, transforman y heredan a quienes les preceden procesos y modos de ver el mundo. Exactamente como lo concibió Bernardo de Chartres al decir: “Somos como enanos a los hombros de gigantes. Podemos ver más, y más lejos que ellos, no por alguna distinción física nuestra, sino porque somos levantados por su gran altura.”²² Paradoja del conocimiento acumular lo que nos precede para usarlo en comprender nuestro presente y sin embargo hacer conciencia de lo que hace falta entender, y al vernos imposibilitados para concentrar todo en nuestra propia capacidad recurrimos a los otros para complementarnos, lo que le da verdadera dimensión a lo que entendemos por técnica, el conocimiento como acto eminentemente social en el que compartimos las preocupaciones y aportamos soluciones. Alejado esto del superficial acto individual que concibe al conocimiento como si fuera solo

²² Citado por: Gallego de Lerma Rojo, Ignacio, en Internet e interser, Las aventuras de una humanidad cada vez más enredada. Ed Interser Ediciones, formato eBook. 2014. p 14

facultad de unos cuantos en su soledad, imposible el aislamiento intelectual en todo caso como lo aborda Iuri M. Lotman²³:

En este sentido, el mecanismo de la cultura puede ser descrito en la siguiente forma: la insuficiencia de la información de la que dispone la individualidad pensante hace imprescindible para ella la apelación a otra unidad semejante. Si pudiéramos imaginar un ser actuante en condición de *completa* información, sería natural suponer que no precisa de un ser semejante a sí para la toma de decisiones. En cambio, la situación normal para el hombre es la actividad en condiciones de insuficiente información. Por más que ampliamos el círculo de nuestros conocimientos, la necesidad de información se desarrollará, adelantándose a los ritmos de nuestro progreso científico. Por consiguiente, a medida que aumente el saber, el desconocimiento no disminuirá, sino que aumentará; y la actividad, al hacerse más eficaz, no se hará más fácil, sino más difícil...

Entonces toda actividad humana al perfeccionarse por medio de la técnica no hace necesariamente la vida más fácil al sujeto que la domina, pues el compromiso de comprensión irá siempre en aumento y sin final aparente. El objetivo del conocimiento en sí va orientado a hacerle la vida más fácil a un usuario final abstracto, el generador de tecnología evita perderse en las particularidades, y como todos somos usuarios finales de algún producto de uso social hace que el círculo de intercambio

²³ Lotman, Iuri M. La semiosfera II Semiótica de las artes y de la cultura. Ed Frónesis cátedra Universitat de València. 2000 p 40

técnico siempre se cierre equitativamente. Así como es imposible la existencia el sujeto social sapiente en plenitud, tampoco el sujeto ignorante por completo, pues el mínimo de conocimiento se requiere hasta para poder intercambiar los bienes más básicos por alimento para subsistir y si ese bien se transforma en equivalencia monetaria eso ya implica un conocimiento social elemental de los sistemas de equivalencia mercantil.

Todos tendemos a ser especialistas de algo por simple o complejo que resulte nuestro quehacer, y por lo tanto intercambiamos junto con los bienes materiales la capacidad propia con la de otros para transformar con técnica algo en lo que nosotros somos incapaces de incidir, por desconocimiento de esa otra técnica que no es de nuestra área, a la vez ofrecemos nuestra técnica en compensación por lo recibido, como en el viejo truco material. En el terreno teórico podemos tener alguna idea de cómo se hace aquello que producen individuos semejantes a nosotros, pero en la práctica seríamos incapaces de ejecutar con la misma destreza el bien o servicio que nos ha sido otorgado. Ahora es tan fácil tener a la mano la información teórica necesaria para supuestamente saber hacer cualquier cosa gracias a los medios enciclopédicos que tenemos a la mano como el internet, sin embargo, el verdadero conocimiento práctico para ejecutar requiere de ensayos y errores que perfeccionan el oficio y que hace del especialista alguien valioso por sus experiencias.

Vivir en sociedad es nuestra naturaleza, por lo tanto el sujeto no es dueño absoluto de lo que hace, menos aún de lo que piensa. El individuo se diluye en el todo social, yo no escribo completamente estas palabras porque no son mías en plenitud, incluso cabría el cuestionamiento de que no se si lo que escribo yo lo pensé o de manera involuntaria y hasta maliciosa se lo estoy copiando a los autores que he leído o sujetos intelectuales que me han influenciado. También puede ser que lo que he obtenido en mi trayecto de vida o académico lo he aprendido convenientemente a disfrazar como mío. Pero todo eso poco importa, es innecesario comprobarlo pues resultaría una pérdida de tiempo, ya que lo fundamental es que, en mi caso, me acepto como vaciado y sintetizador de ideas y no como origen como lo he venido explicando.

La idea del sujeto social interconectado puede entrar en conflicto con el individuo separado del yo, ese yo como la individualidad aislada e incorruptible por las fuerzas externas y que por su pureza es capaz de incubar la verdad aplicable a todos los que lo rodean. Esta desaparición del personaje único incluso podría deprimir a algunos occidentales asumidos, cultura en la cual el individuo toma magnitudes de salvador al tener ideas e iniciativas originales y únicas que parten de la iluminación divina, incluyendo los términos religiosos del Mesías, figura del salvador que se incluye desde el viejo

testamento bíblico²⁴. Mientras para la cultura occidental monoteísta el sujeto es el origen de todo, para el Budismo en contraposición, este ejemplo solo como medio de contraste, adoleciendo de una verdadera profundidad en los preceptos Budistas, el todo no alcanza el equilibrio si falta solo uno de los individuos espirituales que lo complementan como unidad. Se concibe al sujeto sin yo, y el yo toma nivel de completitud hasta que forma parte del conjunto, imposible prescindir de ninguno sin importar cuantas encarnaciones tarde en alcanzar el equilibrio espiritual, el individualismo es un principio indeseable pues se rechaza al ego permanente por la característica del Anātman. El budismo afirma que nuestra idea sobre la existencia de nuestro yo es en realidad una idea falsa que surge sobre lo que no es más que una colección temporal de numerosos procesos dinámicos interdependientes y condicionados en constante cambio. De estos procesos surge la conciencia así como la noción de ser una individualidad²⁵.

El yo es necesario para la conciencia, es una verdad convencional diferenciada de una verdad última o absoluta. El judeocristianismo excluye, separa al bueno del malo, al santo del impío, al rico del pobre y en términos generales pone al sujeto merecedor de todo por un lado y al que no merece nada por el otro, sin ver la unidad en la que se implica todo sujeto social. Aún así, ser un todo sin individuos puede estar más cerca

de lo que nuestra cultura quisiera, cada vez la interconexión a la que nos someten los medios de comunicación como la internet nos acercan a pensar en tiempo real como uno solo, al nivel de lo que algunos llaman la sociedad red. Todo se mediatiza, se consensa e incluso se vota en cuestión de segundos por medio de Facebook, twitter o cualquier otra de las redes que luchan por tener presencia en la web, toda idea se hace válida o inútil alrededor del mundo y todo aquel que no esté conectado deja de ser parte de esa supraconciencia global. La disidencia toma más importancia que nunca en este mundo mediatizado, y esta tecnología puede validar incluso el absurdo, por eso es necesario mantener la capacidad de pensar, lo que nos lleva por obligación a conservar el derecho a la divergencia, el medio también lo permite por supuesto. La contribución personal cada vez es más enana porque los gigantes cada vez son más y más grandes. Llegará el momento en que apenas nos notaremos en nuestras aportaciones culturales con respecto a la tecnología, precisamente por el encuadre que impone. Por fortuna la honestidad que implican la aportaciones espirituales intangibles como las artísticas, siempre estarán más allá de los cartabones culturales, no hay individualismo pero si conciencia del aquí y del ahora del sujeto.

Entrando de lleno al área cultural de influencia que interesa, el arte aparentemente se ha distinguido por sus logros técnicos, al grado de ser casi un sinónimo para la mayoría de los consumidores de estos bienes; para la manera en que hemos

²⁴ Varios Autores. La Biblia, Ed sociedad bíblica de México. México. 2000

²⁵ <http://www.buddhism-guide.com/buddhism/anatman.htm>

visto anteriormente la técnica y en concordancia con nuestro análisis es preciso ubicar esto como una malinterpretación, se cree en algunos sectores del consumo de arte que el quehacer del artista se basa exclusivamente en el terreno del saber hacer material, y se hace deliberadamente de lado todo lo que implica el descubrimiento sensible. El oficio del artista está abocado a las técnicas de reflexión que se relacionan íntimamente con las técnicas de materialización y sin embargo no son condición exclusiva de ellas, cada intención tomará la técnica que más le convenga, pertenezca o no a lo que por tradición llamamos arte o estilo. Es un descubrimiento que busca los medios y magnifica la técnica sin ser esclavo de ella, por el contrario es la técnica la que se debe convertir en su fiel sirviente.

La tecnología plenamente funcional es un concepto que frena la alternativa al ser institucionalizada como lo expone Jaron Lanier a lo largo de su texto *Contra el rebaño digital*²⁶. Todo código aceptado como el código MIDI (abreviatura de Musical Instrument Digital Interface) limita las otras opciones que podrían desarrollarse fuera de ese código. Socialmente la economía, pensando solo en el beneficio monetario, se alza como el código rector del intercambio de los bienes sociales está en contra del pensamiento humanista como lo analiza Michel Onfray:

El síndrome de Hecatón afecta a los que practican la economía como una actividad independiente y la entienden como la ciencia de los bienes, de las riquezas, de cuyos objetos y preocupaciones quedan excluidos el hombre y la humanidad. Peor aún, es también el síndrome que padecen los que creen que la actividad económica puede desarrollarse *a pesar* de los hombres, incluso *contra* ellos y su bienestar. Primacía generalizada del tener sobre el ser, prioridad cardinal de los intereses, los beneficios, las ventajas obtenidas en bienes contantes y sonantes sobre cualquier otro valor...

En este orden de ideas, primero está la economía y luego, a su servicio, la política. Ante todo, el dinero y el mantenimiento de las riquezas materiales en el estado en que se encuentran; luego, lo demás. La mayoría de las veces, nada. La ética de las empresas o de los empresarios, la moral de los industriales o de los propietarios, la *axiomática de los productores** o de los capitalistas, las virtudes de los economistas o de los banqueros, he aquí una serie de oxímoros. Nuestra época celebra efectivamente la práctica de la economía como actividad independiente, incluso como disciplina excluyente de cualquier otra, sea la política, sea la ética. De ahí el talento consumado de esta gente para poblar y sembrar las tierras infernales cuya cartografía he propuesto.²⁷

Toda propuesta corre el riesgo de convertirse en regla condicionante de las subsecuentes propuestas. Si así es como se ha organizado la sociedad actual y quizá sea poco lo que se

²⁶ Lanier, Jaron. *Contra el rebaño digital*. Un manifiesto. Ed Debate. 2014.

²⁷ Onfray, Michel. *Política del rebelde*. Tratado de resistencia e insumisión. Ed Anagrama. 2011. p 96-97 El asterisco es del autor.

puede hacer desde una sola área social pero lo que se convierte en indispensable es que, con responsabilidad intelectual, actuemos en concordancia de lo que descubrimos como cuestionable en el sistema. Las fuerzas que conforman lo social deben equilibrarse y recomponerse constantemente, así las humanidades en general y el arte en particular tienen la responsabilidad de no ceder todo el control al dominio de lo económico. El arte oficial que beneficia principalmente al sistema económico y deja de lado al sujeto social lo único que hace es reforzar el sistema de opresión por medio de una estética conveniente a los que controlan el poder. La cultura, además de crear tecnología también condiciona el uso de la misma en sociedad pero parece que la economía se le puede oponer en este sistema neoliberal. Mantenerse en pie de lucha como lo propone Onfray debe ser parte de toda actividad intelectual crítica.

Ahí donde circula el dinero es menester promover flujos de cultura crítica. Cuando reinan los capitales flotantes se debe erigir el saber como poder y socavar lo social a fuerza de lucidez, de crueldad conceptual, de violenta luz intelectual. El gramsciano libertario supone que la estética generalizada debe figurar en el arsenal guerrero de aquel para quien la lucha contra la cultura liberal constituye una prioridad, un debate táctico en una gran estrategia de oposición perpetua. El saber crítico ofrece un instrumento para elegir de qué lado de la barricada ponernos. Incluso cuando la probabilidad de una victoria general sea nula e impensable, la estética generalizada, al menos en el terreno de la revuelta, la rebelión, la oposición, la insumisión o una resistencia

que marque estilo y verticalidad en una época de chatura, actúa como un medio para producir fuerzas que oponer a las violencias que nos gobiernan.²⁸

El estándar cultural que desemboca en la técnica es y debe ser superado por el sujeto social en su actualidad, el individuo es la semilla del cambio en la sociedad, es esta misma la que lo exige al formarlo y obligarlo a ser un sujeto disidente, creador, artista, científico, guerrillero o todo aquel que se atreve a estar en desacuerdo y piensa y repiensa lo aceptado para proponer alternativas. Mantener en equilibrio al sistema es parte de la función de autocrítica social que representa el sujeto creativo en todas sus acepciones, así el sistema se mantiene sano, creyendo que avanza con lógica pues sobrevive a la crítica lo que a su vez lo hace irrefutable, hasta que llegue otro proceso revolucionario. Tal vez deba ser de esta manera lo cual no deja de ser inquietante para el occidental que se niega a verse solo como parte del sistema y del equilibrio natural de la sociedad y sigue pensando que el libre albedrío es la única senda del espíritu. Ahí encaja el sujeto libre, preparado culturalmente para actuar, no para estar pasivo, la verdadera opción es entre actuar o no actuar y el actuar deviene lógicamente en cambios, ni buenos ni malos solo necesarios .

²⁸ *Ibíd* p 244-245

1b Contexto técnico y tecnológico

Por definición entonces, todo lo que me rodea en cuanto a los recursos instrumentales, las maneras de manipulación que les son propias e incluso la posible flexibilidad a las que pueden ser sometidas, no me pertenecen al no ser creador de ellas. Debemos entonces analizar esos recursos con las condicionantes que incluye para entender el porqué del uso al que debemos someterlos en su función actual, entiéndase actual al momento preciso en que aquel que analiza estos bienes culturales es capaz de aprovechar lo dado por la sociedad y contribuir a que estos mismos bienes sean llevados al siguiente nivel. La mejora o la superioridad como idea de avance puede estar contaminada con moral, solo una dinámica social que está orientada a la sobrevivencia de la especie en una lógica evolutiva, a tal tiempo y lugar, tal instrumento tecnológico que la mantiene funcional.

Habría que preguntarse si comprendemos lo que nos rodea, en este caso tomando como centro la técnica y la tecnología, no porque sea lo más importante, solo por tomar un hilo conductor que nos oriente. Todo cabe en el pretexto inicial, no podemos deslindar a los instrumentos de todo lo que les pertenece ya que toda funcionalidad, fuera de la frialdad que compone su apariencia, tiene un porqué y un para qué en todos los ámbitos de la sociedad. Las humanidades y las ciencias solo son divisiones que nos facilitan el análisis del conjunto, en realidad nunca se separan. Técnica y tecnología son sujeto de

estudio lógico de ambas divisiones y por necesidad debemos encontrar los conectores que las hagan integralmente beneficiosas para, en el caso que nos importa, el arte como sustrato material y discurso.

1b.1 Consumo del instrumento tecnológico

La tecnología se presenta como un recurso exclusivamente amigable para la comodidad, el entretenimiento y el estatus del individuo en sociedad, el ciudadano promedio tiene por lo menos contacto directo con teléfonos móviles y televisión pública, productos que contienen mucha inversión tecnológica para su funcionamiento. Los medios de comunicación son una de las principales vías para consumir y generar tecnología, la otra, la que no vemos y que soluciona problemas macrosociales, pasa desapercibida para el sujeto común que solo ve en la tecnología espacial o en un colisionador de hadrones, entre otros avances de la ciencia, una manera más de entretener sin comprende los alcances y los logros de ese tipo de experimentación. La sociedad solo valora lo que consume directamente y paradójicamente tiende a reducir el bien colectivo a la satisfacción individual. El ya citado Lipovetsky ²⁹ desarrolla acertadamente la dinámica individualista moderna que reduce todo acto de libertad a una elección manipulada por la moda impuesta desde la seducción propagandística. Nos sentimos más libres si tenemos acceso a los bienes de consumo de manera equitativa, sin importar si realmente satisfacen las necesidades básicas, esta lejos de ser casual que incluso los sectores de la población más marginada tengan en sus techos de lámina barata una antena receptora de

²⁹ Lipovetsky, Gilles. El imperio de lo efímero. La moda y su destino en las sociedades modernas. Anagrama. Barcelona. 2009. 324pp

televisión de paga y teléfono celular antes que seguridad social y educación de calidad. Lipovetsky asegura que³⁰:

Los datos estadísticos concernientes a la evolución de la adquisición indumentaria revelan, desde otro ángulo, que la difusión de la moda obedece cada vez menos al esquema clásico de la <<imitación>> de las clases inferiores respecto a las superiores. El modelo piramidal según el cual los artículos nuevos se difunden a partir de las clases superiores e invaden paulatinamente las clases inferiores ya no es pertinente a nivel global...-

El consumo ha dejado de ser estatus social escalable piramidal, ahora es horizontal, el automóvil más caro en el mercado es accesible por medio del crédito, y si bien dentro de un automóvil en medio de un embotellamiento todos alcanzamos el nivel democrático de poseer un vehículo sin que todos seamos sujetos culturalmente integrados en los mismos niveles, democracia aparente contra iniquidad cultural. Hablar de moda en torno a la indumentaria de temporada, ya se extiende a los aditamentos corporales y a todo producto asociado a la distinción del individuo. Antes la tecnología propiamente dicha era ajena al arreglo personal, los principios mecánicos con los que la asociamos no alcanzaban aún la compleja miniaturización de hoy en día que permite adaptarla al uso individual. Esto ha permitido llevar al cuerpo a

³⁰ *Ibíd.* p 169

tecnologizarse por un lado y a la tecnología a tomar dimensiones antropomórficas.

Pareciera que la tecnología está destinada por la cultura contemporánea a invadir al cuerpo en una suerte de prótesis que pretende solucionar una minusvalía imaginaria, como ya se ha abordado en el capítulo anterior. La tecnología aparece en nuestro entorno social como un recurso que puede ayudarnos a superar un cuerpo caduco que ha dejado de cumplir con exigencias cada vez más elaboradas en los estándares funcionales y estéticos, parece que no hay un fin en el proceso de acabar con una supuesta obsolescencia del cuerpo humano. El concepto aplicado por Paula Sibila³¹ a dicho fenómeno resulta bastante coherente, llama acertadamente a este proceso postevolución, definiéndolo como el estado cultural donde la especie humana impaciente por el lento proceso de adaptación natural, toma las riendas de su adaptación a medios ambientes cada vez más exigentes. No es que el mundo en si mismo esté cambiando a un ritmo inalcanzable, es que el espíritu humano se ha planteado retos evolutivos cada vez más altos, explorando ambientes inhóspitos dentro y fuera del planeta de donde es originario, incluso en aquellos lugares donde las posibilidades de supervivencia son poco probables. ¿Será que el hombre realmente busca posibilidades de vida en otros planetas y ambientes o solo quiere probar su capacidad para sobrevivir

mejor que otras especies y mostrarse como un ser superior? El cuerpo humano ha dejado de ser parte del individuo para convertirse en un significado fuera de su herencia natural, negar la imagen de si mismo para ser su propio creador es un oficio constante y para ello ha creado la tecnología como solución.

Tales objetos han ido perdiendo sustancia material en si misma para transformarse en servicios abstractos al interior de contenedores efímeros. Podemos conservar las mismas necesidades durante largo tiempo y a través de varias generaciones, un ejemplo claro en el uso de los sistemas de reproducción de música a través de audífonos para el disfrute personal, el walkman de Sony no necesariamente inventó los audífonos, ni el reproductor de casete, en cambio si inauguró una nueva manera de apreciar la música que ha pasado por varios soportes hasta el actual iPod, ya no importa el aparato, es el servicio que presta lo que lo hace indispensable ¿estaremos acaso frente a una descosificación de los objetos como lo plantea Lipovetsky?

A menudo nos quejamos del materialismo de nuestras sociedades. ¿Por qué no subrayamos también que la moda plena contribuye a desligar al hombre de sus objetos? En imperio del valor de uso ya no estamos atados a las cosas, se cambia fácilmente de casa, de coche, de mobiliario; la época que sacraliza los objetos es precisamente aquella en que nos separamos sin dolor de éstos. Ya no queremos las cosas por si mismas o por el estatus social que confieren, sino por los servicios que nos prestan, por el placer que nos procuran y por una funcionalidad perfectamente

³¹ Sibila, Paula. El hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales. FCE. Argentina 2006.

intercambiable. En este sentido, la moda irrealiza las cosas, las *desustancializa* a través del culto homogéneo a la utilidad y a la novedad. Lo que poseemos, lo cambiaremos: a medida que los objetos se transforman en nuestras prótesis, más indiferentes nos hacemos a ellos; ahora nuestra relación con las cosas procede de un amor abstracto, paradójicamente desencarnado. ¿Cómo seguir hablando de alienación en una época en que, lejos de ser desposeído de los objetos, son los individuos quienes se despojan de éstos? Cuanto más se desarrolla el consumo, más se convierten los objetos en medios desencantados, en instrumentos, nada más que instrumentos; así avanza la democratización del mundo material³².

Fenómeno que por supuesto conviene a la sociedad de consumo, da un paso adelante en la inversión material de los productos, mientras los productos anteriores integraban el plus de la durabilidad ahora los mismos caducan aún prestando eficientemente el servicio original para el que fue adquirido, el servicio de hecho no cambia en absoluto en los productos que nos obligan a adquirir para sustituir a los anteriores, la novedad no está propiamente dicha en un mejor desempeño del servicio que prestaba el producto anterior, parece que los servicios se renuevan y los aparatos envejecen aceleradamente, así, podríamos llamarle a los productos tecnológicos más que bienes materiales, soportes de servicios de comunicación y procesamiento de datos, tales aparatos se tornan inservibles en

un lugar donde la señal y la corriente eléctrica son inaccesibles como en la selva o el desierto, salvo en los casos donde se cuenta con un transmisor satelital, el cual es inalcanzable al común de la gente. Existe una trampa en asegurar que el objeto pierde sustancia porque el estatus que otorga el tener el último iPod, por ejemplo y no una versión atrasada del mismo es algo, es algo imperdonable en la sociedad de consumo. El amor abstracto al que se refiere Lipovetsky no es por supuesto un sentimiento elevado y separado de la apariencia, es como querer estar enamorado de la misma mujer toda la vida siempre y mientras prometa mantenerse joven, bella y actualizada, amor materialista al fin.

Este sujeto consumidor-recargado (reloaded) se satura cada vez más de sentido individualista, alimentado con los productos que la sociedad le ofrece y le convierte a la vez en víctima de sus propios deseos insatisfechos al grado del desánimo, alienado en términos marxistas del individuo asimilado por el sistema, el sujeto abandonado a su propia inconciencia no sería un sujeto complejo de estudio, simplemente es prisionero involuntario de las condiciones impuestas desde el exterior por la clase dominante. Habría que abordar el análisis de éste individuo actual salvando las diferencias que trata Lipovetsky en su texto *La era del vacío*:

En esas condiciones está claro que la diferencia actual no recubre más que muy parcialmente lo que los marxistas llaman alienación, aunque se trate de una alienación ampliada. Esta, lo

³² Lipovetsky, Guilles. El imperio de lo efímero. La moda y su destino en las sociedades modernas. Anagrama. España. 2009 p 198

sabemos, es inseparable de las categorías de objeto, de mercancía, de alteridad, y en consecuencia del proceso de reificación, mientras que la apatía se extiende tanto más por cuanto concierne a sujetos informados y educados. La deserción, no la reificación: cuanto más el sistema crea responsabilidades e informa, más abandono hay; es esa paradoja lo que impide asimilar alienación e indiferencia aunque ésta se manifieste por el aburrimiento y la monotonía...³³

Luego entonces, si el objeto no está tan alejado de los intereses del individuo como se podría concebir en un estado de alienación, por lo menos en su totalidad, inútil hablar de ese estado del sujeto oprimido al que hace referencia Marx, el individuo se aferra al objeto como si realmente le fuera indispensable y propio. La inconciencia social es la que lo obliga a dejarse dominar por los poderes del objeto deificado en la etapa de producción capitalista, el consumidor insatisfecho, parece ser el mismo exige al mercado esos bienes como algo necesario para su existencia. Se convierte así en consumidor, en un estado de insaciabilidad constante, en busca de nuevos estímulos como continua en su análisis Lipovetsky:

Más allá del <<desasimiento>> y la miseria cotidiana, la indiferencia designa una nueva conciencia, no una inocencia, una disponibilidad, no una <<exterioridad>>, una dispersión, no una <<depreciación>>. Indiferencia no significa pasividad, resignación o mistificación, debemos romper definitivamente con esta cadena de identificaciones marxistas. El absentismo, las huelgas salvajes,

el “turn over” demuestran que el desencanto en el trabajo corre a la par con las nuevas formas de combatividad y resistencia. El hombre “cool” no es ni el decadente pesimista de Nietzsche ni el trabajador oprimido de Marx, se parece más al telespectador probando por curiosidad uno tras otro los programas de la noche, el consumidor llenando su carrito, al que está de vacaciones dudoso entre unos días en las playas españolas y el camping en Córcega. La alienación analizada por Marx, resultante de la mecanización del trabajo, ha dejado lugar a una apatía inducida por el campo vertiginoso de las posibilidades y el libre-servicio generalizado; entonces empieza la indiferencia pura, librada de la miseria y de la <<pérdida de realidad>> de los comienzos de la industrialización.³⁴

Como si la opresión referida por los marxistas era ese estado en el que el sujeto corría el peligro de convertirse en prisionero por la ausencia de bienestar material y sujeto a los deseos de la clase dominante, pero tal vez nunca imaginaron una subyugación voluntaria, es decir, basada en la saturación de social de bienes y servicios. Este pobre individuo actual está desvalido ante tantas opciones, ya ni siquiera por la posesión misma de la materialidad, sino por la obligación de mantenerse en contacto con los servicios a los que necesita estar conectado. Gran parte de la población trabajadora labora en compañías que alimentan los aparatos tecnológicos, el ejemplo más claro es la televisión, aunque los aparatos receptores se renuevan

³³ Lipovetsky, Guilles. La era del vacío. Ed Anagrama. 2009 p 41

³⁴ Ibíd. 2009 p 41-42

constantemente y requieren de una construcción en constante actualización, lo que verdaderamente alimenta al sistema es lo que llena de servicios la pantalla, desde las múltiples producciones locales e internacionales hasta los sistemas de cable y conexiones on-line que se ofrecen para tener en nuestra pantalla saturada de opciones que ni aún dedicando todo nuestro tiempo alcanzaríamos a consumir, al igual que los reproductores mp3 que contienen música para escuchar por varios años sin repetir una sola pieza.

El aparato tecnológico tiende a cumplir una función celular en constatación sinapsis con otras terminales similares a él y con centrales de información que nadie sabe a ciencia cierta dónde están o qué información contienen. Todo se transforma en bites y el aparato tecnológico es solo un receptor que los interpreta y los emite constantemente, la realidad de ésta actividad humana es intangible e ilocalizable, es como una extremidad fantasma en el cuerpo de un mutilado. Estos bienes tecnológicos han centrado su presencia en los medios que nos hacen la actividad social menos sola en apariencia, facilita el trabajo en equipo y la distribución de producción social. Por otro lado, y no menos importante, está la tecnología que nos facilita el trabajo y nos hace la vida más cómoda incluso sin saberlo, esos bienes materiales que pocas veces son considerados como tecnología por el común de la gente, los métodos para mantener los alimentos en buen estado durante más tiempo por ejemplo o los aditivos para concreto que se

utilizan en el asfaltado de las calles son avances tecnológicos que pasamos por alto pero que tienen un gran beneficio social.

1b.2 La ciberparticipación como acción ilusoriamente activa

La conexión mundial nos hace sentirnos escuchados por todos, como ya se ha abordado anteriormente, se ha convertido en un foro de expresión que libera al individuo común de su falta de solidaridad hacia los demás. Esa sustitución de la realidad al que se accede a través de la pantalla de la terminal cibernética nos llena de información acerca de todo el sufrimiento que sucede en todos los rincones del mundo. Esto carga de emociones a la pantalla televisiva que paulatinamente se va fusionando con la pantalla cibernética hasta confundirnos entre la situación dramática de la telenovela latinoamericana con los sucesos tremendos de cualquier guerra. Hipersensibilidad mediática que nos acerca en extremo al receptor y nos facilita la emisión a través de la pantalla táctil, todo se transforma en *touch*, dejaron de existir los botones que nos limiten a subir o bajar alguna proporción sonora o de imagen, todo está al alcance de nuestros órganos táctiles, nuestras terminales son receptoras que, sienten la presión de nuestros dedos, el grosor y la temperatura, si el comando digital en pantalla es menor a uno de nuestros dedos el ordenador confunde el comando y lo envía a otro más cercano. La sensibilidad de los aparatos es parte integrante de los sucesos trágicos que contiene, al grado de creer que podemos influir en su desarrollo como si de un *reality show* se tratase. Satisface nuestra compasión judeo-cristiana y nos

ayuda a dormir en paz con la satisfacción de haber hecho algo por nuestros semejantes, por lo menos indignarnos ante la injusticia. La promiscuidad de sucesos que llenan las pantallas nos ponen en la situación similar de escuchar al vecino haciendo las cosas más íntimas a causa de la delgadez de las paredes, con la diferencia que tal está sucediendo del otro lado del mundo. Así, se adelgazan las paredes del vecindario global y todo se convierte en asunto de todos, al grado de sentirnos facultados para criticar y dar consejos a cualquier pobre individuo que toma turno en la exposición de su miserable vida.

La tele-visión magnificada a grados voyeristas ya no es suficiente, la vivencia inmediata local y los hipermedios la hacen parecer muy poca cosa dentro de la grandiosidad de los hiper-tele-dramas mundiales. Nos compromete a la acción como una responsabilidad social ineludible como dice Jean Boudrillard.

Nuestra realidad, he ahí el problema. Sólo tenemos una realidad y hay que salvarla. Aunque sea mediante el peor de los eslóganes: <<Hay que hacer algo. No podemos no hacer nada>> Ahora bien, hacer lo que sea por la simple razón de que no se puede dejar de hacerlo no ha constituido nunca un principio de acción ni de libertad. A lo sumo, una forma de absolución de la propia impotencia y de compasión para con el propio destino.

Los habitantes de Sarajevo no necesitan plantearse este problema. Ahí donde están, se hayan en la absoluta necesidad de hacer lo que hacen, de hacer lo necesario. Sin ilusión respecto al final, sin compasión hacia si mismos. Aquello es ser real, aquello

es estar en lo real. Que no es en absoluto la realidad <<objetiva>> de su desgracia, la que no debería existir y que nosotros compadecemos, pero que existe tal cual es: la realidad de una acción y de un destino³⁵.

El pensamiento pequeñoburgués se hace solidario a través de los cantos de protesta redentores, como si cantarle a la miseria del trabajador y del que sufre la injusticia ayudara a aliviar el dolor que sienten. La caridad como cultura nos propone dar lo que nos sobra, lo que no consumimos pero compramos, es llevada a compasión como desahogo ante los sentimientos que nos sobran también y nos hacen sentir espléndidos ¡cual redentores de sillón! Nos sumamos a todas las acciones solidarias que se proponen en la red para salvar a las focas, a los osos, a los migrantes centroamericanos o para rescatar del frío a los Rarámuris, que más da, muchos de los apoyos solo nos piden poner nuestro nombre en una inmensa lista de desconocidos. En cualquier oportunidad nos prestamos a simular el sufrimiento de otros por voluntad propia como mártires auto flagelados por toda la eternidad. El cine, la televisión y todas las imágenes fijas nos recrean los dramas reales para hacerlos objetivos, algunos que suceden en realidad son demasiado miserables para conmover a la sociedad y tienen que ser maquillados por los artistas de la simulación. Hasta el más miserable de los mártires aparece en escena con la belleza

de un cuadro de El Greco (1541-1614), a la manera de *Las lágrimas de San Pedro (1580-1586)*³⁶, construyendo imágenes más reales que nuestra aburrida realidad inmediata.

Por supuesto hay cosas positivas en el proceso de ciberparticipación mundial, mucho de ese enlace lleva a la acción real que logra los cambios necesarios, sacudiéndose en gran medida, y otras veces aprovechando, la solidaridad de palabra del mundo de cibernautas que están atentos a lo que sucede. El hecho por sí mismo en cuanto a su efectividad social pasa a segundo término para lo que estamos tratando, lo que logra como significado para el común de los usuarios de la red y todas las terminales en pantalla es lo principal, muchos se creen activistas efectivos y transformadores y pocos realmente lo son.

³⁵ Baudrillard, Jean. Pantalla total. Anagrama. España. 2000. p 60

³⁶ Obra perteneciente al museo del greco www.toledo-turismo.com/en/espacios-greco_1352.

1b.3 La visión del futuro a través de la tecnología

La mente humana tiene la facultad de imaginar futuros posibles y es por eso que construimos nuestro propio sistema de visionarios, sujetos a los cuales les damos la facultad de pronosticar lo venidero o por lo menos algo que se le parezca. Nostradamus, Da Vinci, Julio Verne y otros tantos han enriquecido nuestro imaginario sobre lo que nos espera cuando la tecnología avance y haga que lo actual parezca antiguo. Hoy esta visión es toda una industria, si la comparamos con las publicaciones de Julio Verne en su tiempo, habría un equivalente proporcional con el alcance global que tiene ahora la industria del cine y la televisión. La narrativa actual ha logrado alcances mayores gracias a los medios de manipulación análoga y digital que construyen versiones más aceptables de lo que creemos que sucederá, más adelante se analizará la importancia actual de la narrativa en torno a la tecnología y el arte pero en este apartado debemos abordar lo que en el sentido más inmediato del consumo de imágenes logra ser influencia y aceptación en la percepción popular sobre la tecnología y sus avances futuros.

Podemos iniciar la cuenta de los modelos televisivos desde los años 60s a los que ahora tenemos acceso a través de YouTube y basta con introducir los datos correspondientes en el buscador para tener acceso a todos los capítulos de estas series. En su momento y para la posteridad conformaron un hito en la

pantalla chica al iniciar la imaginería robótica a nivel popular en relación con el cuerpo. Una de las más sobresalientes sería **El hombre nuclear** como se conoció en México (The Six Million Dollar Man) serie que salió al aire entre 1973 y 1978 y que se basó en la novela “Cyborg” (1972) de Martin Caidin autor de más de 50 novelas. Ya en la introducción de esta serie aparecían también los primeros gráficos por computadora representando al cuerpo humano y los implantes biomecánicos que se acoplaban a él para llevarlo a ser “Better, Stronger, Faster”, como se anunciaba la creación del superhombre en la serie. Dentro de éste mismo imaginario tecnológico, más futurista aún se encontraban sus antecesoras **Star Trek** (NBC 1966-1969), **Viaje al fondo del amar** (ABC 1964-1965 en B/N y 1965-1968 en color) y **Perdidos en el espacio** (CBS 1965-1968) Sin olvidar a su contemporánea **Cosmos: 1999** como se conoció en México (Space: 1999 ITC Entertainment, 1975-1977). Todas ellas llegaron a ser series de culto, **Star Trek** en actualidad aún tiene seguidores. Solo la primera aborda la superación mecánica corporal del hombre, en las otras el avance tecnológico se centra en las máquinas, medios de comunicación, pantallas y demás aditamentos como armas y tele transportadores, lo importante es lo que se empezó a generar como idea de futuro para la tecnología. Cosmos:1999 ya imaginaba una estación en suelo lunar en plena forma y funcionamiento para el año que llevaba el título, además de funcionar como depósito de desechos nucleares. En términos de tecnología con los efectos especiales,

la televisión quedó relegada, aún ahora tiene sus límites, es el cine el que ha tomado las riendas con presupuestos multimillonarios que recrean con más veracidad las predicciones y esperanzas, con una dosis de miedo y desconfianza.

Es el cine responsable de haber creado una serie de ideas acerca de la tecnología, a veces haciendo creer a las mayorías que puede lograr cosas de las que aún no es capaz, o provocando ignorancia en lo que en realidad si puede lograr, se confunde en ocasiones al cine con un documental científico sin reflexionar en la lógica de lo que se presenta, un ejemplo más de ello es la tan aceptada “gravedad artificial” usada en todas las películas de corte intergaláctico, convención que beneficia a la producción pero que está infinitamente lejos de ser siquiera una posibilidad, lograrla sería contravenir conceptos físicos imposibles de romper, por lo menos en el estado actual de nuestros conocimientos.

Hay películas emblemáticas que son parte de este ambiente simbólico, y no solo de lo que se denomina estrictamente ciencia ficción, entre las que destaca la franquicia de la saga de **James Bond** y todos los inventos, entre descabellados y lógicos, que acompañan tanto al héroe (asesino, romántico, arrogante y sobre todo gentleman) como a los supervillanos globalizados que quieren conquistar al mundo (malos, viciosos y con recursos infinitos) contribuyen en gran medida a la confusión popular entre lo posible y lo probable con respecto a los avances tecnológicos. En **Enemigo público**

(1998, Dir. Tony Scott) vemos la tecnología al servicio del espionaje en contra del sujeto común que causa en el espectador paranoia, no tan mal fundada pero sobredimensionada por los intereses dramáticos de la película, más que por mostrar los alcances reales del poder del Estado, se rebasan las fronteras de lo legal, lo moral y lo políticamente correcto, alta tecnología al servicio del sujeto que busca justicia o que del otro lado se aprovecha de ella por intereses personales.

El cisma de las películas de ciencia ficción es **2001: Odisea del espacio** de Stanley Kubrick (1968 Metro-Golwyn-Mayer). Thriller futurista que muestra en las primeras escenas a un grupo de primates descubriendo la ventaja de la herramienta para dominar al enemigo, una posible interpretación de esta escena es que la guerra se puede tomar como la madre directa de la tecnología y hasta del intelecto mismo. Se aborda por primera vez la dimensión de lo plausible tecnológicamente, pues la carrera espacial rendía los frutos más espectaculares por aquel entonces, renueva el miedo a perder el control con la sublevación de la “HAL 9000”³⁷ supercomputadora dotada de inteligencia que no se resigna a que su destino quede en manos de la especie humana y se vuelve contra ella. El miedo combinado con fascinación hace de nuestro entorno tecnológico una constante imaginativa, ésta película es el inicio de varias, las

³⁷ HAL (Heuristic Programmed Algorithmic Computer) curiosa asociación de conceptos supuestamente contradictorios pero que sintetizan, en términos incluso filosóficos la intención creativa y flexible de la inteligencia artificial.
https://es.wikipedia.org/wiki/HAL_9000

cuales nos confrontan con nuestro interés por dominar a la tecnología y ella tomando revancha contra nuestra arrogancia, como ya vemos en la novela de 1818 “**Frankenstein o el moderno Prometeo**” de Mary Wollstonecraft Godwin (1797-1851), donde se podría ubicar la inauguración de este género.

1b.4 Maquinismo y realidad tecnológica virtual

La inversión tecnológica ha sufrido un proceso de transformación, entre lo mecánico en los inicios de la revolución industrial y lo virtual en la segunda mitad del siglo veinte, primero el sujeto conectado a la máquina mecánica y después conectado al mundo virtual, al grado de que el sujeto desconectado es visto como arcaico e incapaz al grado de ser un marginado y visto como una minoría incapaz de integrarse a la sociedad, hecho paradójico en países donde el acceso a internet es solo en 3 de cada 10 hogares como en México³⁸, si tomamos a la conexión en línea como el primer elemento que nos conecta con los adelantos tecnológicos. En un principio la máquina de ciencia ficción del siglo XIX y principios del XX podría cumplir su función por el entendimiento propio de la mecánica tradicional, es solo con el advenimiento de la computadora que surge la figura del intermediario entre los deseos de transformación del hombre y la máquina que lo llevará acabo. Se pensaba, bajo el viejo principio de la palanca mecánica que el instrumento tecnológico sólo debía magnificar las intensiones del hombre, se suponía innecesaria cualquier interpretación previa a la acción, las cosas han cambiado, ni las más atrevidas visiones de nuestros futuristas tradicionales como Da Vinci o Julio Verne imaginaron un auxiliar de la mente humana que no tiene que ver con la mecánica, el accionador por excelencia que

nos protege de la reacción mental limitada. Magnificar nuestras acciones en el mundo es la consecuencia y condición del acto de magnificar el pensamiento humano por medio de un sistema de procesamiento que no le es propio, por eso es necesario distinguir al sistema ejecutor del sistema ordenador. Este aparato, cuya función es ordenar y computar la orden inicial, no siempre está plenamente procesada para desencadenar la acción, da orden a las ideas del operario para transformarlas en una ejecución efectiva dirigida al máximo desempeño mecánico. Si se había pensado que la máquina era por excelencia la extensión corporal del acto humano, ahora tal aditamento de auxilio no sobrevive sin la extensión mental que implica la computadora. Esa prótesis de la máquina pensante no crea pensamiento en si misma, ni para si misma, lleva el pensamiento individual a la comprobación social que el programador ha logrado sintetizar en un software. Aceptamos el límite de no saberlo todo acerca de una disciplina particular y recurrimos a los predeterminados culturales que la sociedad ha vaciado en ese aparato omnipresente a través de las terminales localizadas en todo el mundo, si acaso cometemos algún error y lo compartimos en la red será corregido o criticado por otros, incluso la ortografía ya no es una particularidad del sujeto culto, los programas de edición de texto se encargan de señalarlo y corregirlo. La tecnología del ordenador pierde sentido si no mueve algo, conecta algo o cambia la opinión de alguien, ésta última por incluir al hombre lleva intrínseca las dos anteriores. Se puede

³⁸ <http://www.forbes.com.mx/en-mexico-solo-tres-de-cada-10-hogares-cuenta-con-internet-inegi/>

llenar la red de información a la que nadie tiene acceso por falta de interés o conectividad pero su utilidad para cumplir con las tres premisas se mantiene latente, no es suficiente emitir órdenes o información, también es necesario que alguien, sistema o individuo, requiera de la información o esté esperando un orden para actuar.

La tecnología actual se ha desarrollado a la manera de extensiones humanas, dividen en cuerpo y la razón, como el conjunto que conforma la dualidad del propio creador, antes solo se concebía al instrumento tecnológico como apoyo físico para el cuerpo. Si bien desde las primeras herramientas humanas de las que se tienen registro, se orientan a la ampliación de las facultades y acciones físicas, ahora hemos llegado a la cúspide de la magnificación de las facultades mentales con la ayuda de la computadora. No pensamos más que los hombres que vivían hace dos siglos, somos mas eficientes porque pensamos en conjunto, la tecnología nos da la facilidad de evitar procesos de aprendizaje o de destrezas individuales ya adquiridas por alguien en la sociedad. Podemos hacer cálculos matemáticos sofisticados gracias a las calculadoras científicas que adquirimos por módicos precios sin la necesidad de comprender a cabalidad senos, cosenos, tangentes o raíces a variadas potencias, ya otros pensaron en los mecanismos que nos ahorran tiempo y desgaste físico y emocional.

Pensar por si mismo dentro del entorno virtual presenta como un absurdo comunicacional, pensamos y nos

comunicamos con nuestras propias palabras en apariencia, en realidad sólo conciliamos con el cúmulo de recursos que contienen los programas, los actos se ajustan a los preestablecido del software, la abstracción ha llegado a tal nivel que pareciera que la acción se ejecuta dentro del ambiente virtual. Acciones que anteriormente eran completamente mecánicas como el conducir un auto o manipular una máquina de escribir para generar un escrito se han vuelto actividades que requieren de la asistencia de una computadora que auxilie para un adecuado manejo. Es casi imposible que encontremos en la producción actual un automóvil de buen desempeño sin computadora, o una máquina de escribir completamente mecánica si no es para objetivos sumamente específicos, por supuesto todo esto para nuestro beneficio.

El mundo tecnológico se ha dividido en dos grandes ambientes, el mecánico, que comprende el **hardware** (recurso duro) como extensión de nuestras capacidades físicas y el virtual que abarca el **software** (recurso ligero) como extensión de nuestras capacidades mentales. Como una combinación lógica con el actuar humano se vislumbra el advenimiento de un nuevo ambiente tecnológico para complemento comunicacional con la máquina el **wetware** (recurso húmedo) como un híbrido entre el sistema artificial y el fisiológico cerebral. La imagen del hombre magnificado en sus capacidades que cada vez se conecta más con su propia obra, al grado de confundirse en un solo ente vivo.

1c La confianza cultural sobre el instrumento tecnológico

La tecnología como hija legítima de la cultura nos lleva a entender la una como reflejo de la otra, si la primera se nos presenta como caótica y sospechosa es porque en general la segunda lo es. Posiciones sociales opuestas, **Apocalípticos e integrados** como los define Eco³⁹, entre los apasionados y los detractores de las dinámicas sociales actuales, son un conjunto que necesariamente debemos tomar en cuenta para entender el estado actual, parece que confiamos en que la tecnología nos va a llevar a algún lado aunque tal lugar no nos guste. Quizá sea un mal camino, pero podemos caer en el riesgo de aplicar un criterio moral a una dinámica completamente práctica, ya está presente y prácticamente no hay sujeto en la actualidad que no se vea afectado por algún elemento tecnológico. Incluso si sabemos de la existencia de alguna comunidad aislada del contacto social inmediatamente corremos a proporcionarle los instrumentos que la saquen de ese aislamiento o la grabamos con cámaras sofisticadas para que el mundo entero se entere de su existencia.

No es que todos estemos preocupados por el bienestar de toda la humanidad, nos interesa más el lugar literario y el personaje típico y hasta heroico⁴⁰ que comprender la

individualidad y la construcción particular del conjunto cultural aislado. Ya saber de ellos los saca de aislamiento y los convierte en personajes que nos recuerdan que la falta de tecnología no es por la falta de necesidad de tecnología sino por ignorancia de que se puede *vivir mejor* como si se tratara de una equivalencia incuestionable tecnología-mejor vida. A pesar de nosotros mismos, la tecnología ya está aquí desde hace mucho y tenemos que construir sobre ella la cultura que nos toca. Podemos ser idealistas y pensar que la tecnología se acabará o llegará a tales niveles que no notaremos su presencia en lo más mínimo. Mientras que esos extremos se tocan nos vemos obligados a ser críticos con lo que se nos presenta socialmente y, en lo tocante al arte afrontarlo como recurso y discurso, como sujetos activos y propositivos.

³⁹ Eco, Umberto. Apocalípticos e integrados. Ed Tusquets. México. 2012.

⁴⁰ *Ibíd.* p 191-218

1c.1 El romanticismo convive con el fatalismo tecnológico

El imaginario de la moda actual nos lleva a variadas recreaciones estilísticas donde el tema de la tecnología también juega un papel preponderante. Todas las manifestaciones son válidas en esta época donde la variedad globalizada se encarga de unir sujetos con diferentes preferencias en comunidades identificables y autenticadas, así la cantidad creciente a nivel mundial de individuos que pueden encontrarse en el mundo virtual, y por ende propensos al encuentro físico, logran hacer comunidades con presencia que en otro momento no hubieran pasado de unos cuantos desadaptados en sus pequeñas comunidades. Si bien la moda en general, tanto la exclusiva como la masificada se ha apropiado en diferentes niveles de la tecnología como parte de su visión del mundo, solo algunas tendencias lo han tomado como *leitmotiv*. Iniciaremos citando al *Steampunk* y sus variantes retrofuturistas, ésta como muchas otras no necesariamente concentra su propuesta en la vestimenta pero si se condensa en ésta como manifestación aspiracional individual. Además, también existe un conjunto de estilos y variantes que abordan la tecnología como identificación, el *Cyberpunk*, el *Biopunk*, y el *Dieselpunk*⁴¹ se unen al ambiente fársico de la moda en grupos que pareciera que se toman a si mismos como objetos de colección y de exhibición. Estas

⁴¹ La literatura es limitada en torno a estos temas por tratarse en su mayoría de tribus urbanas en plena conformación pero ya es notoria su influencia en sitios web y en centros de cultura urbana como el tianguis del Chopo y las Frikiplazas donde se comercializa moda alternativa, cosplays y juegos de video con estas expresiones.

tendencias comparten la particularidad de proceder originalmente del ámbito literario y han desencadenado en actitud y vestimenta de tribus urbanas identificables o en proceso de serlo. No es intención de este escrito profundizar en las modas que se han mencionado, aunque es importante en términos generales analizar el impacto que la tecnología ha tenido en este ámbito como influencia social en general.

La ciencia ficción ha sido un acompañante directo de estas manifestaciones y esta a su vez ha alcanzado grandes magnitudes con el cine en una recreación visual grandilocuente. Julio Verne no llegó a imaginar la narrativa visual a la que hoy tenemos acceso con el cine, él que se ha convertido en el referente por excelencia para las tendencias narrativas del género no llegó a ver la obra cinematográfica de George Mèliés que recreaba visualmente su gran viaje **De la tierra a la luna** aunque aún faltaban tres años para su muerte en el año en que se estrenó dicha película. La relación narrativa de estos dos creadores ha hecho de la tecnología un soporte referencial para la moda, pareciera que la tecnología del siglo XIX poseía una especie de encarnación humana y atesorable, como un oso de peluche que no pasa de moda por los lazos que se pueden establecer con él. A últimas fechas hemos podido ver en cine producciones que hacen ver a la tecnología de un modo romántico, a diferencia de otras producciones que la planean como un peligro si llegara a tomar conciencia propia. En fechas recientes **La invención de Hugo** de Martín Scorsese (estrenada

en 2011) aborda el cine como tema del propio cine, recreando la visión de Mèliès sobre la tecnología y le proporciona un toque aún más romántico, en un ambiente ubicado en el primer tercio del siglo XX, nos lleva por un recorrido fantástico entre los intersticios de maquinarias y espacios arquitectónicos desde una visión que podríamos ubicar como moderna, se ve a los productos tecnológicos como la esperanza de una vida mejor, entre mejor es el hombre mejores serán sus obras, entre homenaje a Mèliès, al cine y a la mecánica como proyección del ingenio humano, esta cinta logra un éxito de taquilla y por lo tanto al interior de la industria del cine nos pone a pensar en las necesidades del imaginario popular que satisface. Esta y otras cintas nos muestran a la tecnología como si se tratase de algo con ánimo propia, fuera de la materialidad que le ha dado su creador, el hombre, en un intento por prologar la espiritualidad humana en los artefactos que es capaz de crear. Lo fatal y lo esperanzador en torno a la tecnología es algo que no podemos dejar de contemplar en todos los aspectos que se intentan cubrir en este trabajo, ya que la misma es una proyección fiel del interés humano, lograr prolongarse en sus obras en cuerpo y alma.

La ciencia ficción en su totalidad, novela, cine, obra plástica, supone futuros posibles, pasados ideales o presentes paralelos con cargas románticas o fatalistas. Al vernos imposibilitados para comprender el presente recurrimos a la imaginación recreando posibilidades más controlables para el

entendimiento. Lo romántico y lo fatalista de la visión de nuestro pasado y de nuestro futuro supondría que la vivencia del tiempo es lineal hacia un solo sentido, hacia delante, pero constantemente inventando y reinventando nuestra visión del pasado, al mismo nivel que nuestra visión del futuro. Cualquiera diría que tenemos elementos más certeros para hablar de nuestro pasado que de nuestro futuro pero en el imaginario colectivo que estamos analizando, las imágenes se transforman de manera proporcional en un sentido y en el otro. El pasado idealizado se une al pasado posible y a la vez esas dos vistas se contraponen con el pasado real, si es que puede existir algo que se pueda llamar real objetivamente, solo nos queda la realidad útil que desafortunadamente, en la mayoría de los casos, solo es útil a unos cuantos. El futuro aparentemente puede tomar caminos mucho más variados porque aún no sucede pero el nivel de creencia entre lo hecho y lo que está por hacerse no parece muy distante cuando hablamos de un presente que sigue sucediendo sin saber a ciencia cierta que es posible actualmente con la tecnología y que es solo una teoría. Vivimos suponiendo que la tecnología es capaz de cosas que aún está lejos de lograr o subestimamos lo que si transforma de nuestra vida diaria. En la imagen de esto, los medios masivos han contribuido notablemente en la confusión y hasta podría decirse que de manera conveniente y maliciosa para el sistema.

En el cine, cintas como la ya citada “Enemigo público” nos hacen ver una enmarañada red de espionaje y vigilancia

global, provocando a cualquiera paranoia justificada frente al poder que puede acumular algún sujeto que participa de las decisiones del poder, evidentemente, según la propuesta expuesta en dicha película, estamos inválidos ante una tecnología invasiva y todopoderosa que da cuenta de todas nuestras acciones y decisiones al sistema, lo que parece de inicio válido cuando se trata de preservar el bien colectivo de la sociedad que se presume de pacífica pero que se pervierte en manos de individuos codiciosos que, por supuesto, no escapan al castigo de la ley. En este tipo de cintas con el corte clásico del **007** o **Misión Imposible** siempre triunfa el bien sobre el mal, representa a los sujetos que desean violentar el bien común para beneficio personal, en algún momento histórico llamado comunismo que era asociado a una imagen dictatorial intransigente y en la situación política actual generalizado con la idea de una “amenaza terrorista” de un fanatismo incomprensible. Pareciera un *divertimento* inocente para la sociedad pero deja sembrada la semilla en el público de que tiene que estar atento y mantener la sumisión frente al sistema, a fin de cuentas podemos hacer frente al monstruo de múltiples cabezas tecnológicas que nos gobierna local y globalmente.

El papel social que juega la tecnología o la idea que nos creamos de ella, se refuerza con la imagen de los medios, tanto en sentido esperanzador como fatalista. Pero la respuesta no siempre es unánime, genera diferentes tomas de posición por grupos de individuos y podría tomarse esto como una respuesta

creativa a la imposición de los medios, limitados pero en resistencia frente a lo que es señalado como correcto dejando ver que aún es posible oponerse y dejando claro que las masas también toman conciencia. Frente a la apropiación del deseo por parte del sistema, si queremos ser críticos realmente tendríamos que cuestionar incluso el propio deseo y preferencia. El momento preciso en el que decidimos o somos orillados a decidir, pues es este estado de ilusión contra el que el sujeto intelectual y combativo debe permanecer atento. La alienación que alimenta al sistema debe tener un contrapeso en la actividad intelectual.

La voluntad general rousseauniana encuentra de esta manera su reformulación en el principio liberal: lo que es bueno para el mercado, es bueno para el individuo. Y a la inversa, naturalmente.

Cuando forzado, fabricado y poseído por el mercado, el deseo obedece, se convierte en cuerpo extraño que el sujeto alienado digiere e integra, de modo que cuando este quiere lo que el sistema le hace desear, cree querer con libertad, cuando en realidad es sometido a un efecto de eco de las necesidades del mercado. El deseo de dejar de servir es, evidentemente, indeseable para la sociedad que promueve exactamente lo contrario mediante la fórmula: decidíos a servir y seréis libres. Algunos han formulado esta cínica variante: el trabajo libera. La desaparición de esta sentencia del frontispicio de los campos de la muerte no significó el final de la creencia en esta ideología, siempre viva en el corazón de la producción capitalista contemporánea. Esta libertad, como es

fácil de imaginar, no tiene mucho que ver con la libertad libertaria, cuyo objetivo consiste en superar la alienación individual.⁴²

Por supuesto que aparecería el cuestionamiento del significado de libertad pero no sabremos diferenciar si las opciones son pocas, al tener pocas opciones éstas fácilmente se transforman en imposición. La variedad es sana e incluso es una respuesta lógica, entre unos y otros se pueden calificar de extremistas pero si no nos podemos enfrentar intelectualmente con otros, por absurda que nos parezca su posición, nuestra manera de percibir la realidad se empobrecerá irremediabilmente. La posición crítica es prácticamente una obligación para el intelectual pero la sociedad también, en grupos más o menos limitados, busca opciones alternas a la realidad, por eso la conformación de grupos que se apropian de ideas que en principio pasan por moda inocua pero que mantienen la dinámica, necesaria en la sociedad, acerca de lo creíble, lo científico y lo verdadero. Vemos fanáticos de Star Wars, Star Trek, Matrix, junto con las tribus urbanas que se mencionaron al inicio de este apartado, en la toma de posición de dichos grupos es patente la necesidad que implica pertenecer dentro del interés tecnológico social. Quienes comprenden o creen comprender la tecnología y logran hacer un conjunto al cual integrarse, tienen acceso a verdades trascendentales más asociadas a tratados mitológicos que a la comprensión cabal de

la tecnología. La necesidad de ver a la tecnología más allá de su fría capacidad para solucionar a problemas prácticos nos lleva a querer otorgarle una verdad más permanente y segura en términos significativos.

⁴² Onfray, Michel. Política del rebelde. Tratado de resistencia e insumisión. Ed Anagrama. 2011. p 200-201

1c.2 Tecnología y verdad

Intentar disociar los objetos sociales de los sujetos que los ejecutan no es posible, de ellos aprendemos nuevas maneras de hacer y el ánimo para crear otras. El que quiera producir un objeto artístico tendrá que resolver el aquí y ahora, con toda su carga histórica y con la gran responsabilidad de mirar el futuro, ese en el que nuestros descendientes tomarán nuestras acciones como referente cuando definan su pasado. Somos seres que hacemos cultura y por tanto historia, vivimos de definir nuestro pasado para actuar ahora y dejar algo, sobre todo a los sujetos que van ejercer una profesión similar a la nuestra. Quienes nos anteceden tuvieron que enfrentar sus propias condicionantes y dieron en su momento soluciones acordes, a eso le llamamos herencia tecnológica, tenemos la oportunidad de cambiarla constantemente para seguir manipulando el soporte material de toda actividad humana. Hay tecnología en todo lo que nos rodea incluido el arte, la tecnología no es un fin en si mismo, siempre será un medio.

El arte, en esencia, conserva sus objetivos emotivos para con la sociedad, pero las maneras de hacer difieren constantemente, guardan relación directa con la carga simbólica que están contenidas en lo que ahora llamamos medios de comunicación. El artista debe ser un sujeto atento a los cambios, en concordancia con las ideas del citado Onfray, en las maneras de ver y consumir, un sujeto social activo, comprometido en

comprender su presente para mostrar propuestas que encuentren eco en los otros que comparten su tiempo como factor para comprender el presente común. Tecnología y arte se abordan como un todo inseparable y en constante retroalimentación, reflexionando sobre las nuevas condiciones por las que se mueve la idea y la práctica de lo tecnológico y las propuestas artísticas en general.

Culturalmente vemos a la tecnología sólida e incuestionable y cuando se presentan errores en ella surgen, como si de algo natural se tratase, argumentos que la exculpan para seguir confiando en ella. Continuamente aplicamos el término *Falla humana* a esa eventualidad inadecuada, para responsabilizar al operario inmediato que perdió el control, provocando el incidente fatal y muchas veces nos perdemos en la cadena de responsabilidades de los sujetos que intervinieron en la función general del aparato tecnológico, desde la concepción, el mantenimiento o la operación, a fin de cuentas todo producto y sus consecuencias son una falla o éxito humano desde el origen hasta el uso. La máquina es creada a partir de las reacciones comunes a un individuo cualquiera, lo accidental en esa reacción aumenta a grados catastróficos el error, desde un accidente automovilístico hasta una explosión en una planta termonuclear. Si bien la acción humana sin tecnología las más de las veces no afecta más que al mismo sujeto, siempre que no esté implicado el trabajo en equipo, con el uso de aparatos diseñados para beneficiar a un conjunto también se convierten

en potencialmente perjudiciales para el mismo cuando el sistema entra en crisis.

La tecnología, ya como producto indispensable para la producción de bienes culturales, encuentra su origen en la especulación teórica, abstracta, obtenida de la observación directa, la cual aísla un fenómeno de interés particular de todo el ambiente natural y proyecta una repetición acotada con recursos humanos para la obtención de resultados confiables y repetibles cada momento en que el interés social lo solicite. El accidente humano es de todos modos menos tremendo que el accidente al que nos somete la naturaleza, el uso de la tecnología está diseñada para beneficiar la acción de aquel sujeto que desea obtener resultados rápidos y eficientes con el menor riesgo posible. La concepción de la técnica por los Griegos, nuestro modelo cultural por antonomasia, utilizaban la palabra *techné* asociada al proceso de hacer con maestría y eficiencia a partir de conclusiones generales, obtenidas desde luego por la experiencia y la reflexión a fin de aplicarlas posteriormente a particularidades prácticas. La tecnología en relación inseparable con el todo social como lo expone Fisher:

Al sostener este punto se intenta superar uno de los obstáculos mayores para el desenvolvimiento de una filosofía de la técnica entendida como *filosofía política de la ciencia y la tecnología*, a saber, el que surge de separa lo que el hombre *hace*, lo que el hombre *construye*, lo que el hombre *conoce* y lo que el hombre *es*, separación cuyo origen se remonta a la rígida y

problemática escisión introducida en la antigüedad entre *sophia-episteme*, *phrónesis-práxis* y *poiesis-techné*, y a partir de la cual se desarrolló una dicotomía entre teoría como mera contemplación o *representación*, y *práctica* como la mera *intervención* física y material en el mundo, donde además se imputaba una cualidad virtuosa consustancial a la primera y un defecto intrínseco en la segunda; de manera tal que: “la subestimación del pensamiento acerca de cosas materiales por comparación con el pensamiento inmaterial, se extendió a todo lo que tuviera que ver con la práctica”. Lo que hoy es necesario recuperar –y de ahí la pertinencia del pragmatismo- es precisamente la primicia de la práctica como transacción fundacional de **todo** lo humano.⁴³

En la historia se puede tomar un momento icónico en el que, tanto Arte como Tecnología, toman su posición preponderante en el entorno cultural y junto a eso los individuos dignos de credibilidad por ser sus autores, el Renacimiento. Ya en la mitología griega Hefesto es el ícono del intelecto creador, Dios de los herreros, forjadores y escultores, al resurgimiento del pensamiento científico griego, asciende el sujeto creador como símbolo y centro del universo, Hefesto malformado y feo, pero Dios al fin ¿cómo el simple mortal puede alcanzar su estatura?, el renacimiento asume la posición, un tanto blasfema, de proponer que el hombre tome nivel de creador al lado de los dioses.

⁴³ Fisher, Jaime. El hombre y la técnica. Hacia una filosofía política de la ciencia y la tecnología. UNAM. México. 2010. p 118

Ese iluminado que nos hereda el Renacimiento (siglos XV-XVI) logra superar los límites de la capacidad humana, reta el designio divino en una suerte de Prometeo que se enamora de la especie humana a la que los dioses desprecian. Así, toda innovación tecnológica es propiedad de su creador al grado de contar con nombre propio como la pasteurización, el voltaje y las ondas hertzianas, se pretende históricamente, que si estos individuos no hubieran existido tales avances nunca hubieran sucedido, pues son ellos y sólo ellos los únicos capaces de desentrañar la mente y la necesidad humanas para generar un concepto, una fórmula, proceso o máquina que dé solución a las necesidades apremiantes del momento histórico. La frase “adelantado a su tiempo” es incomprensible ¿cómo alguien se puede adelantar a su tiempo? ¿quiere decir entonces que si hubiera nacido después solo sería uno más del montón y no un genio reconocido? resulta absurda en términos prácticos, pero útil dentro del simbolismo de genialidad que acompaña a la tecnología, la propuesta innovadora se populariza más por el sujeto superdotado que por la solución misma. Algunos atribuyen a Da Vinci la invención del helicóptero y muy pocos saben que la verdadera solución de un aparato de este tipo en vuelo la dio el ingeniero aeronáutico Igor Sikorsky con su VS-300, o por lo menos le pertenece la primera patente # 1,994,488 el 19 de marzo de 1935, a estas alturas de la carrera tecnológica

es algo sobrado hablar de la invención como producto de la mente de un solo individuo.⁴⁴

La tecnología como símbolo emparentado con su creador magnifica sus intenciones individuales, construye al autor de tecnología constantemente a la par con sus propuestas, así entre más se piensa en lo propuesto por estos *genios*, más geniales parecen al grado de convertirlos en personajes míticos cargados de cualidades sobrehumanas. Leonardo Da Vinci (1452-1519), referente obligado en el tema nos sirve comparativamente, muchas veces se ha reconstruido la obra del genio en un intento por acercar al público común con las ideas básicas de la mecánica tradicional, básicas a estas alturas porque para un ingeniero contemporáneo pueden resultar juguetes simples en comparación con las máquinas que ahora tiene que construir. Recientemente se presentó un programa en Discovery Chanel “Doing Da Vinci”⁴⁵ (Da Vinci en la práctica para el público hispano) donde se intenta llevar a cabo las propuestas mecánicas del “Genio del renacimiento”, en un capítulo el paracaídas propuesto por él, estaba siendo realizado con los materiales que hubiera utilizado en su tiempo Leonardo, en la materialización del invento, los recursos se llevaron al grado de lo impecable y fidedignamente, pero al momento de poner a prueba su funcionalidad se tuvo que lanzar dicho paracaídas

⁴⁴ <http://mx.tuhistory.com/hoy-en-la-historia/primer-vuelo-exitoso-de-un-helicoptero>

⁴⁵ <http://www.discovery.com/tv-shows/other-shows/videos/other-shows-doing-davinci-videos/>

abierto desde un globo aerostático y el usuario saltó antes de que el paracaídas llegara a tierra por temor a salir lastimado con la rígida estructura, sin estas dos condiciones: sistema de lanzamiento y sistema de seguridad, no hubiera funcionado en absoluto, a pesar de ello los realizadores al final de dicha prueba afirmaron haber comprobado la genialidad del creador renacentista. No hay pruebas de que Da Vinci realizara muchos de sus inventos bocetados ampliamente y han quedado como herencia cultural, en el ejemplo citado es dudoso que haya contado con un globo y con un paracaídas adicional de nylon como los actuales para proteger a su piloto de pruebas. Realmente tal paracaídas no hace un aporte tecnológico sustancial pues el problema queda sin solución de igual manera, quedando solo en una idea parcial que necesita de la ayuda de verdaderas conclusiones técnicas, es absurdo que se requiera de un paracaídas moderno para mostrar la validez de una idea bocetada, las soluciones parciales no son soluciones efectivas.

Una verdadera aportación tecnológica es la que realmente concreta una solución al problema específico, lejos de eso, lo importante de la aportación de Leonardo, fuera del peso de su solución técnica, es su aportación signica ya que a partir de las ideas ya existentes, desarrolladas por él y sus contemporáneos la tecnología se convirtió en un símbolo ideal a superar, muchas de sus ideas carecieron de posibilidades para ser concretadas en la realidad, su verdadera herencia es el signo mismo que representa para la cultura. El pensamiento abstracto

como parámetro sólido para la realización, el dibujo como método de proyección para vislumbrar lo posible y con ello cuestionar a sus contemporáneos y a las generaciones que les preceden al grado de convertirse en referentes obligados para generar nuevos signos.

2 Segunda unidad de análisis: Personalidad creativa

La creación por sí misma en los términos de este trabajo se enfoca a lo que concebimos como fenómeno social, que no ocurre en forma espontánea y sólo se hace patente como fenómeno colectivo. Es el sujeto modelo de pretexto, vaciado y detonador de los sucesos que la sociedad acepta como arte, por lo tanto, debe formar parte del análisis en su carácter invocador y en su propia corporeidad ser autoanálisis para proponer a la sociedad. La figura del artista se ha erigido por sobre el arte mismo y puede confundirse el estudio del arte con un proceso de comprensión del sujeto creador, sin negar su importancia se propone la necesidad de ver al artista como el vehículo cultural indispensable para el producto último que la sociedad requiere, el Arte. Se hace necesaria la voz distinta que no se pierda en la opinión colectiva, siempre y cuando evitemos la idea de un ente caprichoso y alejado del contacto social. Algo compartimos, en términos de personalidad, narrativa, instrumento y ejecución, fusionando a veces medio y fin, tanto individual como colectivo con la intención de visualizar ese todo complejo que implica la creación artística.

Es pertinente romper con la figura del superhéroe creador (por lo menos para el estudio de fenómenos artísticos), siempre corremos el riesgo de *moralizar las acciones del individuo*. Como si el sujeto que crea siempre tomara las

mejores decisiones, las más grandiosas, intachables e incuestionables. Aceptemos que la intención lo es todo, mala y buena, lo importante es hacer valer una idea, esta misma debe despojarse de prejuicios moraloides. Marcelino Cerejido en su libro *Hacia una teoría general sobre los hijos de puta* define que "Un hijo de puta es aquel que causa mal a sabiendas"⁴⁶, solo vaciamos en el sujeto y su propia maldad los alcances del *hijo de puta*, suponiendo que existan individuos en esencia malos, lo que obliga también a justificar la existencia de individuos en esencia buenos. Tanto la maldad como la bondad son conceptos primero sociales y luego individuales, para hacer *hijoeputeces* es necesario que el ambiente lo permita con toda la circunstancia y oportunidad que conlleva.

Si bien el *hijo de puta* siempre está en la posición de búsqueda de oportunidades para ejercer como tal, solo puede hacerlo cuando el conjunto de circunstancias sean las adecuadas e incluso lo justifique. La excepcionalidad del sujeto es un absurdo para cualquier estudio, el sujeto único en todo caso deja de ser contenedor de reflexión humana y cualquiera que lo tome como modelo, solo podrá concluir en la excepcionalidad. Inútil para alguna disciplina de las humanidades, las artes y mucho menos las ciencias, si es una rareza que tiene que ver con algún

⁴⁶ Cerejido, Marcelino. *Hacia una teoría general de los hijos de puta*. México. Ed Tusquets. 2011

conjunto o fenómeno comparativo. Cerejido ahonda en el tema de la siguiente manera⁴⁷:

Henry Tomas Buckle (1821-1862), en su *History of Civilization*, planteó una idea muy ad hoc para este ensayo: <<la sociedad prepara el crimen; es el criminal quien lo comete>>, lo que aquí podríamos replantear de la siguiente manera: <<la sociedad prepara la hijoeputez; es el hijo de puta quien la comete>>. Y justamente ese <<prepara>> lo que estamos tratando de entender. ¿Qué es lo que prepara? ¿Cómo lo prepara? Respuesta: La sociedad urde un embudo de circunstancias adonde la persona, una vez que cae en él, no puede evitar llegar hasta su pico inferior. Pero. ¿será que las circunstancias son realmente todopoderosas?; ¿pueden estas forzarnos a cometer hijoeputeces? Para responderlo, debemos ampliar primero, <<a la científica>>, lo que Buckle afirmó de su ronco pecho. Por eso no podré evitar echar mano a cierta lata técnica. Es más, lo exhorto a que se esfuerce por entender la lata que sigue, porque se trata de un concepto moderno que le va a ayudar a interpretar muchas cosas de la realidad en que vive, así le interese tres pitos la hijoeputez.

Las conductas sociales vistas como organismos, la supervivencia de una costumbre lucha ideológicamente al grado del genocidio sin que medie el miedo a la muerte material de los individuos que la ejercen. La supremacía biológica no es indispensable, por el contrario, la existencia de unos cuantos y

sus ideas se impone sobre las mayorías, el sistema de ideas que sostiene a la sociedad crea el medio y el momento para que el oportunista los aproveche aún siendo incapaz física e intelectualmente. Se puede asociar la imagen de Ricardo III de William Shakespeare⁴⁸ donde el príncipe carente de atributos físicos logra llegar al poder por su capacidad para manipular la situación en su favor, aunque se al final como la imagen del tirano derrotado, resulta una figura inquietante cuando en la realidad tales sujetos logran detentar el poder fáctico o plenamente legal.

⁴⁷ Ibid p123-124

⁴⁸ <http://www.proyectoteatralfuturo.org/files/Ricardo-III-de-Shakespeare.pdf>

2a Tecnología y corporeidad humana

La tecnología como actividad humana generadora de herramientas ha proporcionado a la humanidad desde el inicio de su historia elementos de supervivencia, es en esencia algo inventado, poco tiene que ver con lo existente en la naturaleza, es producto exclusivo de la racionalidad humana. En principio, tecnología y naturaleza podrían parecer antagónicos, cuando no acérrimos enemigos, la sociedad occidental no puede hacer de lado su propia satisfacción, no se resigna a vivir como el medio natural lo condiciona, la tecnología compensa lo que la naturaleza le niega al hombre. Así se forma la relación necesidad – abstracción – satisfacción, es el proceso de abstracción el punto donde la mente humana transforma creativamente lo que vive con inconformidad de su entorno, imagina un mundo mejor, por supuesto a su servicio y satisfacción, para luego retroalimentar a su entorno y así cerrar el círculo llegando a la satisfacción de la necesidad original, que a su vez se convierte, paradójicamente, en fuente de nuevas necesidades. La necesidad primaria pasa a segundo término cuando la cultura se aleja de la necesidad básica para la supervivencia y sobrevive (pretende vivir por sobre sus posibilidades) en línea ascendente, lo que hoy es necesario ayer era completamente prescindible.

El cuerpo funciona como contenedor de la mente para la cultura occidental, se ha dado la imagen del sujeto encerrado

dentro de nuestra propia cabeza, una especie de *matrushka* rusa, es la máquina que le otorgó la naturaleza a la conciencia y el raciocinio, se ha convertido en base cuestionable considerando que el gran legado o don para la especie humana es solo su capacidad de pensar. Nos hemos dado a la tarea de perfeccionar lo perfecto por medio de la imaginación concretada en la tecnología, en lo material como bien máximo, pero siempre estamos decepcionados de nuestras soluciones y seguimos adelante con otras nuevas. Antonio Marina, un decepcionado optimista que contradice a los teóricos posmodernos como Baudrillard y Lyotard vislumbra la emoción como rescate a nuestra decepción⁴⁹:

No sabemos si estamos progresando o retrocediendo.

¿Con qué criterio podemos valorar el nivel de vida? Hasta cierto límite los ingresos económicos parecen una medida fiable, pero empezamos a pensar que hay otros elementos que influyen decisivamente en el buen vivir. El Congreso Mundial de Psiquiatría, celebrado hace unos meses en Madrid, ha predicho que el próximo siglo será el de las depresiones. Una portada reciente del *Newsweek* decía: <<¿Por qué si lo estamos haciendo tan bien nos sentimos tan mal?>> El mundo desarrollado sufre una crisis parecida a la que aqueja a muchos cuarentones y cuarentonas, que se preguntan: ¿Y eso es todo?

Creemos que el conocimiento es importante, son los sentimientos los que nos hacen felices o desgraciados.

⁴⁹ Marina, José Antonio. *Crónicas de la ultramodernidad*. Anagrama. Barcelona. 2000 p26

Tecnología y satisfacción, materialidad y emoción, esto que parece no terminar de tener un punto de unión y se mezcla con la vanidad humana. Lo corporal se torna tecnológico en busca de la felicidad emocional sin acabar de sentirnos satisfechos. El proceso por el cual la humanidad se ha convertido en la especie dominante del planeta tiene que ver directamente con sus adelantos tecnológicos. ¿Cuáles son los miedos que intentamos aliviar con la tecnología y cuales son los nuevos que ella misma genera? La tecnología a fin de cuentas somos nosotros mismos ejerciendo nuestra capacidad transformadora, no es ajena ni es herencia de seres extraterrestres como se atreven a elucubrar algunos desconfiados de los males y los bienes tecnológicos, como si el hombre fuera incapaz de crearla. La historia nos da la patria potestad de la tecnología y por lo tanto es cultura misma, toda cultura antigua ha logrado aportes tecnológicos. Si tecnología y sociedad son indisolubles analicemos a la tecnología para obtener conclusiones sobre nosotros.

La prótesis tecnológica es la magnificación del actuar humano, desde la sencilla rama que utilizamos para rascarnos la espalda y que pretende prolongar la acción del brazo, hasta las terminales telefónicas que amplían la facultad del habla y de la capacidad de escuchar. Cuerpo arcaico el nuestro que requiere de la ayuda de la razón para transformarse y adaptarse a los ambientes que la misma razón le ha impuesto al entorno social. Así, nuestro cuerpo se convierte en nuestra obra tanto en

facultades como en forma, queremos hacer más con él, también a través de él, manifestamos una manera de concebir al mundo, moda y necesidad se pierden entre lo indispensable y lo decorativo. Hablaremos más adelante de la moda en relación con la tecnología, podemos adelantar aquí que el depositario por excelencia de la moda es el cuerpo humano como lienzo para la identificación simbólica.

2a.1 La fantasía de la opción y la originalidad

Todo sujeto inserto en sociedad necesita creerse único, la unicidad es un sentimiento necesario al individuo ante el abrumante conjunto indistinguible, aunque lo perverso (me disculpo por el término que puede interpretarse como moral) por dinámicas de consumo, es lo que la sociedad ha hecho de la imagen del individuo. La tecnología actual provee de los elementos necesarios para sentirnos únicos y libres, el peor preso es el que no se da cuenta de cuáles son sus verdaderas cadenas. Pareciera que nunca en la historia de la humanidad se habían generado medios tan unificadores que dieran tanto la sensación de ser diferentes, el mejor ejemplo es el teléfono celular, llamado así por la conectividad lograda a través de estaciones terrestres que se enlazan una a otra en una suerte de panal que nos mantiene comunicados de manera continua como si viajáramos, valga la comparación, al estilo de Tarzán en una selva de señales digitales continuas que hacen las veces de lianas. Nos provee de la libertad de comunicarnos con quien sea en el momento que lo deseemos, incluyendo la conexión *online* con la que cuenta hasta el más simple de los smartpone. La libertad de estar esclavizado a la localización omnipresente del teléfono que ya ha perdido su única connotación del “hablar a distancia” y se ha transformado en el aparato multitareas por excelencia. Ya la opción de estar desconectados es inviable evidentemente e incluso estamos obligados a actualizarnos

constantemente con nuestras terminales telefónicas que conservarán su antiguo nombre más por lo impráctico que resultaría renombrarlo que porque siga conservando en exclusiva el uso que lo originó. Aunque el teléfono sea cada vez más inteligente, los usuarios permanecemos sumidos en una estupidez operacional, no necesariamente desarrollamos más capacidades, el término Smart (inteligencia) se aplica más a la capacidad de procesamiento del aparato que disponemos que a la capacidad mental del usuario. El sujeto inteligente como modelo de venta en el mercado de la imagen comercial, tiene por supuesto mayor poder adquisitivo y por lógica este estado de accesibilidad material también lo hace más libre, más capaz y más original, dando la impresión de que cualquier sujeto puede llegar a ese estado de capacidad independientemente de su origen social, como lo expone Guilles Lipovetsky⁵⁰.

... De repente, la sociedad de consumo, con su obsolescencia orquestada, sus marcas más o menos cotizadas y sus gamas de objetos, no es más que un inmenso proceso de producción de <<valores signo>> cuya función es otorgar connotación a los rangos y reincribir las diferencias sociales en una época igualitaria que destruye las jerarquías de nacimiento. La ideología hedonista que sustenta el consumo no es sino la coartada de una determinante más fundamental, la lógica de la diferenciación y superdiferenciación sociales. La carrera del consumo y el afán de

⁵⁰ Lipovetsky, Guilles. El imperio de lo efímero. La moda y su destino en las sociedades modernas. Anagrama. 2009 p 194

novedades no encuentran su fuente en la motivación del placer, operan bajo el impulso de la competición de clases.

Así, la dinámica del mercado nos obliga a mantenernos a la vanguardia con nuestros *gadgets*, a riesgo de ser mal vistos por nuestro entorno social, la democratización de la aparente diferencia que divide aún más a la sociedad entre los que pueden y los que aparentan poder. Vivir en sociedad es formar parte de sus exigencias al grado de subutilizar los recursos tecnológicos por mantener la apariencia de capacidad para usarla. Lo último en tecnología es la manifestación perfecta de la libertad de elección, entre más capacidad de procesamiento, de memoria de trabajo o de capacidad para almacenar o *subir* a una *nube virtual* en la red (como iCloud), mayor será la libertad de elegir el recurso que incluye el software específico para realizar la tarea. Es evidente que estamos rodeados de aparatos sobrados en su capacidad, cosa que no debería sorprendernos si lo comparamos con la idea de que solo utilizamos una fracción del cerebro y todo lo demás permanece en función latente, y ésta como sus extensiones técnicas se complementan en el desempeño individual. Hay automóviles que corren a 300 km/h en ciudades donde la velocidad máxima es de 80 km/h, computadoras con mayor capacidad de procesamiento que las que utilizaban las naves Apolo que ayudaron a que el hombre llegara a la luna o relojes tan precisos que solo se retrasan un segundo al año ¿alguien será capaz de notarlo? y otros tantos ejemplos de tecnología sobrada en capacidades. Sin embargo, todo es

necesario, en todos los casos juega la ilusión de poder llevar a los aparatos al límite de su potencia.

El objetivo, con respecto a la tecnología, es analizar su papel de contenedor y vaciado de las capacidades que debe desarrollar el individuo para vivir en sociedad. Así como en términos de idioma se puede hablar de un hablante competente, la mayoría habla español en este país y no todos son usuarios competentes, deberíamos extendernos al estado del individuo que implica estar calificado para establecer contacto multidireccional y multimediatóico con los demás. Ese contenedor por el que navega un mundo de información generada por una multiplicidad de individuos construyendo cultura hasta fundirnos en un todo, los localismos y regionalismos del idioma tienden a unificarse cuando el único gentilicio que avanza es el de cibernauta global, aunque no se aplique al sujeto que nace en un lugar particular, que por supuesta *libre elección*, ha decidido formar parte de esa comunidad mundial que tampoco está privada de sectarismos. Las particularidades geográficas escasean y tienden a desaparecer ya sea porque los sistemas estatales no los integran o esas mismas comunidades prefieren el aislamiento. En relación con los avances tecnológicos solo podemos contar con los que están dentro o fuera de la dinámica de esta conexión cultural, es evidente que un niño de una comunidad aislada no requiere de una consola de juegos como Xbox, Play Station, Wii o cualquier otro dispositivo, tanto por lo absurdo que resultaría

en relación con su entorno, como por la exigencia que el entorno social ejerce en ellos en comparación con la presión a la que está sujeto un niño en una ciudad moderna.

Se puede ser tan libre y original en medida proporcional al acceso económico que obtenemos, en términos de poder adquisitivo y también en términos de formación, un recurso limitado en manos de alguien que comprende casi a plenitud, todo recurso puede ganar en potencial de efectividad más que un gran recurso en manos de un incompetente, capacidad y accesibilidad proporcionan al individuo mayor desempeño en el manejo tecnológico y en el mismo proceso de actualización tecnológica el individuo debe permanecer por obligación actualizado en el manejo efectivo de la misma. Al final, se es tan libre como prisionero del poder de acceso a los sistemas de socialización tecnológica, la educación tecnológica se ha privilegiado por sobre el estudio de las humanidades y las artes, de manera proporcional a como se han privilegiado socialmente los bienes materiales por sobre la formación de ciudadanos críticos y con participación política.

Tenemos a nuestra disposición tecnología de conexión global desde los niveles básicos de educación y en comunidades que antes de contar con agua potable o carreteras cuentan con este recurso tecnológico. Los dispositivos se abaratan y el acceso es cada vez mayor, estado conveniente para el ciudadano común y para las empresas que prestan los servicios de conexión y equipamiento. Hace poco tiempo aún podíamos decidir estar

en contacto telefónico o mediático, bastaba con ignorar el teléfono de casa y argumentar que estábamos fuera, difícil de lograr en la actualidad con teléfono celular de amplia cobertura, lo que nos convierte en sujetos plenamente localizables, a menos que haya fallas en el sistema, provocando un caos que implica hasta pérdida de recursos económicos. Estamos encadenados por decisión a nuestros dispositivos de comunicación y a todos los elementos tecnológicos de transporte y de transformación de nuestro entorno. Existen a la par grandes beneficios en el trabajo, en la comunicación con seres queridos, en el aprendizaje, y es que aunque la cárcel sea de oro sigue siendo prisión, nuestra originalidad es estar al tanto de las últimas frases, videos, fotos y comentarios para retwittearlos o colgarlos en Facebook.

Debemos asumirnos como parte del cúmulo comunicacional y participar conscientemente, la fantasía de libertad es necesaria e incluso sana, hay que tener claridad de su verdadero potencial como herramienta para incidir en la sociedad, no podemos enfrentarnos a la máquina como los obreros con el advenimiento de la revolución industrial, aunque de la misma manera nos genere el sentimiento de que podemos correr el riesgo de ser excluidos de la cadena de producción transformada por esta nueva revolución.

2a.2 Posmanualidad y materialidad escultórica

La mano es por excelencia el conducto por el cual la idea transforma la realidad, desde el inicio de la conciencia como especie tenemos clara la capacidad de transformación que podemos ejercer a través de ella, con límites límites, ya sea que la intención requería transformar materiales de mayor peso, mayor dureza o con mayor dimensión, se necesitaba a la vez mayor precisión con la que no contábamos y los demás sentidos tampoco ayudaban al cometido. Entonces surge la herramienta como mediadora entre la mano y la búsqueda de transformación material, desde la utilización de la flecha hasta el lanzamiento de la última sonda espacial, nos hemos visto siempre acompañados de dos momentos creativos, uno que visualiza el logro futuro de materialidad ideal y otro corriendo a la par se dedica a idear las herramientas y las máquinas que nos ayudarán a lograr nuestras metas, la mano sigue siendo ese primer accionador, el iniciador de procesos por excelencia. La imaginación en su proceso de idealización puede modelar la realidad a su antojo, ella es ilimitada y forma sus propias metas, algunas pueden llevarse a un proceso de colectivización y hasta lo convertimos en mitos las intenciones logradas en la realidad. En la práctica, aquél que logre visualizar los recursos transformadores (herramientas) existentes o por elaborar para una intención particular, podrá dar una materialidad tangible y práctica a las ideas.

Quien ha podido transformar su entorno lo ha hecho gracias a las herramientas con las que fue abastecido en su tiempo y lugar histórico, acompañado por las habilidades culturales para manipularlas que adquirió en un proceso de aprendizaje gremial o académico. Tenemos herramientas que son el resultado de otras herramientas, habilidades que hemos heredado del ensayo y el error de los que nos precedieron, dando como resultado más eficiencia y rapidez para la ejecución. Lo que en otros tiempos tomaba incluso generaciones en ser construido hoy nos puede tomar unos cuantos meses, como muestra tenemos las manchas urbanas que se apoderan de los espacios naturales a una velocidad que en otras épocas no se habrían podido imaginar. La gubia de antaño se transforma en las actuales estaciones de trabajo de corte CNC⁵¹ a 5 ejes con cabezal robótico, tiempo de ejecución y herramienta nos da otra emotividad en la forma, poco es el tiempo para encariñarse con la materia y la conceptualización previa se convierte en el eje rector de toda intención. La escultura se enfrenta con nuevas materialidades y procesos de ejecución, lo que obliga a nuevas maneras de previsualizar la intención y nuevas habilidades de dominio para con los recursos tecnológicos.

⁵¹ CNC (Control Numérico Computarizado) Denominación generalizada para todo proceso de corte, fresado y torno sobre materiales de medida estandarizada.

2a.2a *Del sujeto que provoca a la sociedad que acepta*

Bien sabida es la dinámica de especialización que ha tenido la sociedad desde el inicio de su historia, bajo la lógica de que la división del trabajo hace más efectiva la producción de bienes, acompañado también un proceso paulatino de jerarquización ejecutiva, los proyectos que requiere la sociedad son cada vez son más grandes y necesitan más individuos en conjunto dando soluciones también a conjuntos en crecimiento constante. Lo que podría ser solucionado en otros tiempos por un solo sujeto creador, no necesariamente en los márgenes de lo que hoy llamamos disciplina, ahora requiere de conjuntos pero sigue manteniéndose la idea del sujeto único que provoca que la propuesta tenga el tinte provocativo. El salto cualitativo que hace que el arte y otras disciplinas sigan avanzando, rompiendo con las normas, al grado de concebir al creador como un ente superior, lo analiza Anthony Julius⁵²:

...(Los artistas, dice la americana Rosemarie Castoro, <<son los santos del mundo>>.) Y cuando el artista de esa primacía, prostituye esos dones, comete una especie de blasfemia. Giorgio Vasari, inventor del género biográfico del <<artista como héroe>> en el siglo XVI, al referirse a un artista que malgastaba su talento haciendo grabados obscenos, señaló: <<los dones de Dios no deben

emplearse [...] en cosas de todo punto abominables, que son un escandalo para el mundo.>>

Incluso el artista puede darse el lujo de pasar por alto las normas morales de su tiempo, continúa el mismo autor:⁵³

Estos conceptos secundarios del artista como santo o pecador, pero en ambos casos moralmente excepcional y, por lo tanto, transgresor (al excederse los límites de la bondad común), son falsos en el sentido que dan demasiada importancia al artista y pasan por alto la obra de arte. Es decir, no discriminan entre los tipos de artistas y los tipos de obras de arte. Son esclavos de una visión tópica, histórica y no diferenciada de lo transgresor.

Confusión esta que daña lo que concebimos como arte y el valor social de la auténtica trasgresión, siguiendo con el mismo autor, que propone categorizar en tres la manera en que el artista es un transgresor:⁵⁴

En lugar de estas grandes tesis vacías sobre las obras de arte y sus creadores, propongo la siguiente tesis, mucho más limitada. El periodo moderno puede caracterizarse en parte por tres tipos distintos, o versiones, de arte transgresor: un arte que infringe sus propias reglas, un arte que viola tabúes y un arte de oposición política. Esto significa que hay un arte que rechaza las prácticas artísticas establecidas, un arte que viola ciertas creencias y sentimientos de su público y un arte que desafía el poder del estado.

⁵² Julius, Anthony. *Transgresiones. El arte como provocación*?. Destino. Barcelona. 2002. P102

⁵³ Ibid

⁵⁴ Ibidem

En el oficio de cuestionar la realidad el artista no puede evitar (ni debe, si al arte se compromete) trasgredir en alguno de los sentidos que propone Julious, incluso en dos en los tres en su conjunto. No toda trasgresión cabe en el arte, aunque quepa en la figura del artista como sujeto al que se le permite o se le exige la originalidad trasgresora en su posición de semidiós, personaje que puede confundirse con la fascinación del escándalo barato del que en la actualidad los medios hacen bastante uso por su rentabilidad comercial. Es un acto más complejo y difuso, como bien lo expone Michel Fucault:⁵⁵

Así pues, la trasgresión no es un límite como el negro lo es la blanco, lo prohibido a lo permitido, lo exterior a lo interior, lo excluido al espacio protegido del resguardo. Está a él más bien según la relación en barrena que ninguna fractura simple puede lleva a cabo. Tal vez algo así como el relámpago por la noche, que, desde el fondo del tiempo, prefiere ser denso y negro a lo que niega, ilumina desde el interior y de arriba abajo, le debe sin embargo su viva claridad, su singularidad desgarradora y realzada, se pierde en ese espacio que firma en su soberanía y se calla al fin habiéndole dado un nombre a lo oscuro.

La parábola resulta potente y necesaria para referirse a lo que debería se tomado como acto trasgresor en el sentido profundo en sí y no confundirlo con otros actos fútiles, y continúa:

⁵⁵ Sigg, Pablo (compilador). George Bataille: meditaciones nietcheanas: apartado de Michel Fucault. "Prefacio a la trasgresión" UNAM, UAM, FONCA. México. p37

Para intentar pensar esta existencia tan pura y encabestrada, pensar a partir de ella misma y en el espacio que dibuja, hay que desprenderla de sus sospechosos parentescos con la ética. Liberarla de lo que es escandaloso o subversivo, es decir, de lo que está animado por la potencia de lo negativo. La trasgresión no opone nada a nada, no hace que nada se deslice al juego de la chanza, no busca quebrantar la solidez de los fundamentos; no hace que resplandezca el otro lado del espejo más allá de la línea invisible e infranqueable. Porque, precisamente, no es violencia en un mundo parcelado (un mundo ético) ni triunfo sobre límites que borra (en un mundo dialéctico o revolucionario), ella toma, en el corazón del límite, la medida sin medida de la distancia que se abre en éste y dibuja el trazo fulgurante que lo hace ser. Nada es negativo en la trasgresión. Afirma el ser limitado, afirma lo limitado en lo que ella brinca, abriéndose por primera vez a la existencia. Pero se puede decir que esta afirmación no posee nada positivo: ningún contenido puede obligarla puesto que, por definición, ningún límite puede retenerla.

Jugar con los límites impuestos por el gremio, la sociedad y el poder nunca serán asunto menor de la propuesta artística, es el paso seguro que el artista debe dar al construir la propuesta que intenta socializar. Demasiada carga para un solo individuo cuando la sociedad es metódicamente agresiva a la alternancia, si podríamos considerar a los artistas como héroes. Por su parte pertenecen a conjuntos, grupos, e incluso público que recibe su propuesta con apertura y que son el inicio de la aceptación social que puede ampliarse a la sociedad para que, en algún momento otro artista vuelva a poner en tela de juicio.

2a.2b *El creador necesita ayuda*

Pocos podemos realizar todo en la propuesta artística, algunas veces nos vemos rebasados en nuestra capacidad, por eso nos asociamos en equipos de trabajo, de manera ideal cada quien tendría que hacer algo para lo que ha demostrado cualidades. En realidad la capacidad no es requisito esencial para ocupar un nivel alto en la pirámide de mando o en el ejército de ejecución, simplemente se tiene que otorgar el poder de decisión a alguien y sus cualidades pueden ser cuestionables si tienen a su favor la posición social heredada, el favor de sujetos superiores en la cadena de mando y la simple suerte frente a las condicionantes sociales. Hablar de esa aparente injusticia la puede dejarse para después, en este momento nuestro interés se centra en el terreno de la división del trabajo, el cual presenta generalmente en los sujetos que intelectualmente ocupan estratos superiores por su visión de conjunto con la característica ideal de ser los más hábiles en la cadena productiva sin que necesariamente sea habilidad manual. Entonces se trata de resolver problemas por la vía práctica, las capacidades ejecutivas son diferenciadas de las proyectivas, lo pragmático y lo abstracto se funden en la generación de fenómenos sociales, puede partir de un sujeto o de un conjunto, claro, dependiendo siempre del alcance e impacto de lo que se pretende crear. La gran división social desde sus inicios está entre él, o los que planean y los que ejecutan, ya sea por

conveniencias económicas, sociales o políticas, el conjunto de ejecutores siempre es más grande que la cabeza que planea, al estilo de la organización militar.

El conocimiento es un problema de conjuntos sociales, difícil hablar de conocimiento sin el medio al que pertenece, de una inteligencia distribuida en concordancia con Mónica Gómez Salazar⁵⁶ quién concibe el conocimiento como un hecho cultural no individual “Los conocimientos que, como se ha dicho, se encuentran entre los elementos que constituyen una cultura, pueden agruparse en algunos tipos básicos, a saber, el conocimiento a) tácito, b) explícito, c) científico y d) tradicional.” Si entendemos lo tradicional como ese conocimiento heredado de boca en boca y de mano en mano, y el científico como el estructurado y metódico que genera teoría, los dos primeros serían catalogados como conocimientos ejecutivos, que son los que interesan en este ensayo, la misma autora los define así:

El conocimiento tácito es el que puede ser usado por los individuos y las organizaciones para alcanzar algún propósito práctico, pero que no puede ser fácilmente explicado o comunicado; la única forma de transferir esta clase de conocimiento es a través de una forma de interacción social similar a las relaciones maestro-aprendiz. En contraste, el conocimiento explícito generalmente se transmite en lenguaje formal y sistemático, lo que le otorga mayores alcances en cuanto a su

⁵⁶ Gómez Salazar Mónica. Reflexiones sobre la sociedad del conocimiento y la interculturalidad en México. UNAM. México 2010 p10

distribución. El conocimiento tácito tiene sus raíces en lo más profundo de las acciones, ideales, valores y emociones de cada persona. Se divide en dos dimensiones: la dimensión técnica, que incluye las habilidades no formales para saber como lleva a cabo una tarea o trabajo, y la dimensión cognoscitiva, que incluye esquemas, modelos mentales, creencias y percepciones que reflejan cierta imagen de la realidad y una visión del futuro. Estas características del conocimiento tácito lo convierten en un tipo de conocimiento tan importante como el conocimiento explícito.

Dependiendo de los alcances e impacto en la realización de un proyecto específico, los tipos de conocimiento citados podrán ser parte del sistema mental de un sujeto o de un conjunto. El conocimiento tácito requiere de un proceso de experiencia prolongado para ejecutar con maestría aspectos ya aceptados de un tipo específico de materialidad. Este tipo de conocimiento-habilidad se valora en propuestas de riesgo y transformación, por si mismo tal tipo de pensamiento puede correr el riesgo de evadir la iniciativa en la experimentación y la alternativa material y ejecutiva. En ocasiones el creador debe cuestionar sus propios saberes con la seguridad que le da la reflexión y el análisis consciente. Necesitamos sujetos que inviertan el tiempo en el sistema de comprensión tácito, es de gran valor pragmático, debemos abrir el espacio a los otros tipos de pensamiento para dar vía al cuestionamiento creativo, todo sujeto debe tener un acercamiento consciente con todos los tipos de pensamiento, sin embargo es poco probable que logre un

equilibrio equivalente entre todos. Es más importante aprender a reconocerlos en otros y aprovecharlos para problemas conjuntos y ricos en complejidad.

La tecnología ha tomado paulatinamente mucho de ese espacio que estaba reservado al conocimiento tácito, el trabajo artístico no es la excepción, desde la fotografía hasta las mas recientes manifestaciones del arte electrónico. Las cosas van demasiado rápido para permanecer por mucho tiempo en un saber específico, la mano de obra pierde vigencia en cuanto surgen nuevas herramientas y tecnología. Los productos culturales incluyen además de novedades materiales, innovaciones procesuales que los hacen reproducibles en cadenas de montaje complejas y multinacionales, ya rebasamos la división del trabajo entre individuos para llevarnos a una división global, tenemos naciones creadoras y otras manufactureras. La experiencia ha dejado de basarse en la capacidad de transformación de la materia, estamos ante otras competencias que implican controlar máquinas, equipos de trabajo y procesos de producción complejos. El problema que se integra a la generación de fenómenos artísticos es poder complementarse con otros creadores dentro del mismo país o del otro lado del planeta.

Imagen recurrente la de escultor con cualquier objeto punzocortante o devastador en una mano, como un cincel, además del mazo en la otra para percutir los primeros, imaginando a la vez que es el único en enfrentar la resistencia

del material, controlando paso a paso todo lo que tiene que ver con la transformación del objeto inerte. Esto sigue siendo en esencia una parte de la actividad creativa, el proceso de elaboración empieza mucho antes y no concluye con la última cincelada, en el caso del trabajo en piedra el artista parte desde hacer que el material llegue hasta el sitio adecuado para trabajarlo, obtener las herramientas ideales para el objetivo que se persigue, llevar la pieza terminada hasta el sitio donde se ubicará finalmente, contando además con todo el proceso de negociación para que los recursos económicos fluyan y el proyecto se desarrolle sin contratiempos. Miguel Ángel (1475-1564) de inicio debió contar con el apoyo de los Médicis y algunos Papas para lograr varios de sus proyectos, a continuación tuvo que recurrir a canteros experimentados para extraer los bloques de la región de Carrara, incluso los murales de la capilla Sixtina, encargo del Papa Julio II, necesitaron la contribución de un equipo que preparaba la superficie del fresco para que Miguel Ángel aplicara el pigmento. Renato Blumenberg habla de ese proceso de selección de colaboradores:

Como era su costumbre, Miguel Ángel fue muy cuidadoso en la selección de sus colaboradores, recayendo su elección en varios pintores destacados, entre ellos Giuliano Burgiandisni, Jacopo di Sandro, Bastiano da Sagallo, Jacopo L'Indaco y Agnolo di Donnino, quienes comenzaron los trabajos con gran entusiasmo, pues además de que el proyecto era espléndido para ellos, también el pago lo era; pero poco a poco

fueron abandonando el trabajo, siendo sustituidos por otros que también lo dejaban, pues se dice que Miguel Ángel era un jefe demasiado temperamental e intolerante, al grado de ser insufrible para quienes trabajaban con él; pero su excesivo celo profesional le hacía más daño a él que a sus subordinados, pues no pudiendo delegar nada, la carga de trabajo se volvía extenuante.⁵⁷

La visión del creador solitario se funde con la imagen mítica de la mano creadora como la única capaz de transformarlo todo a su alrededor. La mano del creador puede transformar cualquier producto social, desde los más sencillos hasta los más complejos, pareciera que puede crear de la nada, como un Robinson Crusoe que genera civilización en cualquier isla desierta que encuentre a su paso. ¡Que gran falacia!, hasta la materia prima elemental en la actualidad ha pasado ya por un proceso técnico, de transformación, manipulación o de estrategia de búsqueda y explotación para obtenerlo, la materia prima no está al alcance del artista con solo desearla. Como todo sujeto en sociedad requiere de los otros individuos que la integran para subsistir y ser sujeto de influencia para la colectividad, la obra de arte no posee materialmente lo que el artista imaginó, la sociedad le ha dado los elementos materiales para concretarla, a tal sociedad en su momento histórico, tal materialidad de la propuesta artística, o para cada sociedad hay una forma de materialidad para la propuesta artística.

⁵⁷ Blumenberg, Renato. Miguel Ángel, Grupo Editorial Tomo. 2002. Colombia. p 67

El proceso de transformación por el que atraviesa cualquier propuesta artística, considera al individuo, las herramientas y materialidades que maneja, así como el aprendizaje heredado que hace efectivo el proceso y nos ayuda a prescindir de otros aunque el proceso se alargue. De todos de los que aprendimos están con nosotros aún sin estar, pues lo que de ellos tomamos lo aplicamos y recreamos. Johannes Vermeer (1632-1675), como lo presenta la película **La mujer con el arete de perla**⁵⁸, seleccionaba sus pigmentos, procesaba su óleo y su diluyente para lograr una paleta personal, el proceso de producción se llenaba de actividades que no eran el ejercicio mismo de pintar sino procesos periféricos a él, ya sea ejecutados por el mismo artista o por ayudantes de taller. Los pintores actuales que aún conservan la técnica de la pintura al óleo ya cuentan con el envasado comercial de fácil acceso, logrando que el pintor sólo se dedique a pintar y, en el mejor de los casos, que el artista tenga una mayor producción. Nuevamente, las prácticas y las formas de materialidad cambian con las épocas, pero ¿cómo cambian los procesos creativos asociados a dichas prácticas y materialidades?

En la actualidad subsisten las materialidades heredadas de los griegos, los romanos e incluso las culturas prehispánicas, en nuestro caso, todas ya asimiladas por la revolución renacentista y sus figuras. Las tomamos y las recreamos, solas o

en combinación, en todo momento surgen nuevas maneras de procesar lo antiguo y lo reciente. La madera, la piedra y el metal se mezclan con los nuevos materiales sintéticos como el plástico u otros metales que antes no se habían logrado obtener, por lo menos con la pureza suficiente para manipularlos de manera adecuada el aluminio por ejemplo. Imaginemos lo que habría logrado Da Vinci con este material que combina ligereza y resistencia, o la utilización de composites de carbono y materiales cerámicos de última generación. Las ideas son de los individuos, cada uno puede imaginar pero la materialización depende de muchas manos y muchas mentes en colaboración técnica y ejecutiva. Todos los nuevos materiales crecen acompañados por la evolución de las herramientas que hacen cada vez más efectivo el trabajo. El desarmador solo es lógico cuando tenemos al tornillo como elemento de unión entre materiales. Las herramientas tradicionales subsisten como han sido y se transforman en hidráulicas o eléctricas. El uso de las gubias y el cincel ahora conviven sin conflicto con las herramientas que son similares o utilizan el mismo principio, incluso por dicha convivencia las primeras han alcanzado mayor efectividad en su desempeño.

Regresando a la tradición, la frase atribuida a Miguel Ángel “Yo solo quito lo que sobra, la estatua ya está ahí”⁵⁹ nos enfrenta con el modelo deconstructivo de la materia como

⁵⁸ Girl with a Pearl Earring. 2003. Delux Productions. Dir Peter Webber. Basado en el la obra literaria homónima de Tracy Chevalier. <http://www.tchevalier.com/gwape/story/>

⁵⁹ <https://laclasedearte.wordpress.com/arte-del-renacimiento/b-escultura-de-miguel-angel-a-gianbologna/>

imagen dominante. La construcción de la forma ha estado presente en el trabajo escultórico desde siempre, ya sea en el modelado en barro o en la cera perdida, llegando hasta los artistas cinéticos y los constructivistas. La forma estructurada parte por parte siempre ha participado en el trabajo escultórico. El que la cosa se muestre prefigurada en el material es, en principio, un constructo social que exige constantemente al creador que sea lo que busca, o que aparente ser lo que busca, tanto en el interior de un material como en la organización de otro paso por paso. Sea cual fuere la estrategia, construcción o deconstrucción, siempre hemos contado con mediadores tecnológicos que han magnificado la intención de la mano sin comprometer la integridad física del creador, la mano por sí misma es tan limitada como la de cualquier primate. La palanca en todas sus modalidades, como las que ya se han mencionado, es decir las máquinas en constante evolución que aumentan la fuerza y precisión, han servido de apoyo para transformar todo tipo de materia, desde las pirámides de Egipto hasta la torre Eiffel; quizá el trabajo de Da Vinci con sus máquinas, instrumentos y aditamentos se toman en la actualidad como el mejor de los trabajos escultóricos, sin embargo la parte mecánica y tecnológica han sido rebasadas por mucho y lo que las mantiene vigentes es la plástica en la propia poética de un creador de su época.

Las herramientas tradicionales de devaste percutidas a mazo se han transformado en fresadoras de piedra, metal y pasta

que dan velocidad y precisión al trabajo que se basa en el modelado que parte de un bloque. Dentro de dichas herramientas tenemos que distinguir las electrónicas: cortadoras CNC de 3, 5 y 7 ejes⁶⁰, cortadores laser⁶¹ e impresoras 3D, o máquinas de manufactura aditiva como lo llaman los especialistas en el área,⁶² que logran modelos en diferentes materiales, desde los sintéticos más variados hasta mentales; prótesis tecnológicas que magnifican la acción humana y nos llevan más allá de los límites que nos impone nuestra condición natural. En cada acto estamos todos a través de nuestras propuestas que se suman al proceso de transformación social.

⁶⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=DqkZ4DRQnsE>
<https://www.youtube.com/watch?v=SmsRdR3e8dg>
<https://www.youtube.com/watch?v=4Rm9IergsxQ>
<https://www.youtube.com/watch?v=zekip9IPHSY>

⁶¹ <https://www.youtube.com/watch?v=E2TpsBjzRyo>
<https://www.youtube.com/watch?v=yFsqGPEo50g>

⁶² <https://www.youtube.com/watch?v=ILsHjSuSaLo>
<http://www.duomedia.com/news/7108/>

2a.2c La propiedad y la colectividad

El universo material se enriquece y se hace más complejo, el sistema creado nos va alejando del recolector original y nos hace entrar en una dinámica en la que los recursos tal y como se dan en la naturaleza ya no son funcionales, buscamos la manera de transformarlos para que se adapten a nuestras necesidades, que ya han superado la simple supervivencia; a la vez, aparentemente, de manera contradictoria, tomamos conciencia de la necesidad de hacer nuestro entorno sustentable. Tal complejidad nos somete a una relación social más interdependiente, todos los espacios y recursos ya pertenecen a alguien, tanto el Estado como la iniciativa privada se empeñan en apropiarse hasta del último recurso, uno esgrimiendo el argumento del bien común sobre el interés individual y el otro aduciendo la necesidad democrática de la libre empresa, dejando al sujeto común, ese que no pertenece a ninguno de los dos poderes con la única opción de obtener recursos y bienes solo a través de esos mediadores, cada vez más engrandecidos. Hasta el espacio íntimo les pertenece, con la vigilancia mediática en todo rincón habitable al borde de la intromisión consciente e inconsciente. El sistema sabe que preferimos y esperamos incluso antes de que nosotros nos demos por enterados.

Nada nos pertenece en realidad, todo lo que nos rodea está comprometido con otros individuos o con el sistema

político. Querer tomar un recurso por la simple razón de que está a la mano podría traer consecuencias punitivas, ya ni siquiera podemos argumentar ignorancia para evadir responsabilidad social, hasta eso es un delito, aunque se intente disfrazarlo. Estamos obligados a recurrir a mediadores que abastecen lo que en otro tiempo era propio, por el simple hecho de necesitarlo, aquel recolector en ambiente paradisiaco ya no existe, nos vemos obligados como especie a dar antes de recibir y no con el intercambio original que nos otorgaba el trueque. Hemos aprendido a negociar con la abstracción que se ha vaciado en el dinero, el cual facilita o impide obtener, al carecer de lo suficiente, supervivencia y materialidad para otros satisfactores. Estamos comprometidos desde que nacemos, debemos pagar lo que aún no hemos consumido, sobre todo en los países de la periferia donde pagamos deudas al Banco Mundial o al Fondo Monetario Internacional por deudas contraídas hace décadas. Obtenemos créditos al consumo impagables e hipotecas que nos atan a empleos mal remunerados bajo la amenaza de crear un mal historial crediticio, o sea la imposibilidad de seguirnos endeudando más.

Vivimos en un mundo de productos procesados y al mismo tiempo somos procesadores de otros. Las reses, la leche, las legumbres y las frutas, que en otro tiempo eran alimentos sin procesar, ahora necesitan de una industria química y de manipulación genética a un extremo tal que ya sería casi una contradicción nombrarlos como productos de la naturaleza, si

entendemos como natural al proceso donde el recurso está ausente de la intervención del hombre para poder ser como son.

Obviamente la cantidad y cualidad de lo que requerimos consumir como especie supera a la naturaleza, toda vez que el territorio que habitamos por individuo es cada vez menor y nuestro consumo tiene que ver cada vez menos con los satisfactores básicos, el consumo de lo no indispensable para la vida lleva más horas de trabajo que la alimentación. Después de los nutrientes básicos para la supervivencia el cerebro permanece ávido de alimento significativo, consumimos política, religión, diversión y cultura en general, al grado de generar contradicciones como la existencia de sujetos desnutridos pero altamente activos en el consumo de otros bienes culturales, anémicos con celulares inteligentes y televisión de paga. Nos ocupamos más de lo significativo y en ese proceso gran parte de la población no produce alimentos pero contribuye en la *iconosfera* como lo nombra Román Gubern⁶³. El artista mismo consume significado y se ve obligado a participar en el círculo comunicacional y sígnico, con códigos hechos al interior de sus disciplina pero abiertos a la transformación y flexibles gracias a la curiosidad artística.

Crear algo que contribuya al ambiente social requiere de aprender a ocupar nuestro lugar dentro de una larga cadena de producción social, y de forma semejante reconocer que la

producción de los bienes culturales necesita de otros elementos productivos para ser coherente con su entorno. Pero, ¿sabemos en qué medida hoy en día dichas cadenas están alterando, enmascarando y/o transformando las concepciones y creaciones artísticas? particularmente la escultura entra en un proceso de confusión al tratar de tener presencia en el entorno de los recursos visuales que nos rodean, proponer escultura es definirla en choque directo con lo que otros creen que debe ser. Es por eso que el trabajo escultórico actual no solo produce obras de arte que entran en la categoría para ser llamadas así, también redefine lo que entenderemos como escultórico a corto y largo plazo.

Mercado e intención artística forman un conglomerado indistinguible. Se puede ser parte de la base productiva con la explotación de las materias primas y elementos básicos que cada vez son más complejos en su elaboración; ahora es más común encontrar fabricantes de resistencias electrónicas en países pobres cuando su fabricación solo se reservaba a países ricos. Desde esta base se generan los puestos de significación que pueden ser muy altos o elementales dependiendo del producto que se quiera obtener. A partir de ellos se reorganizan y socializan los primeros y también donde puede aparecer la fantasía de que muchos productos están exentos del uso de materias primas o elementos anteriores a su construcción final. Esos actos personales y colectivos al producir obra artística reproducen los mismos sistemas de producción a los que

⁶³ Gubern, Román. La mirada opulenta Exploración de la iconosfera contemporánea. Ed G. Gili. España 1987.

pertenecen en una suerte de bucle infinito, reproduciendo vicios o involuciones indeseables. Por el contrario, nos gusta pensar en el arte como el juego exento de medios de producción y completamente ajeno al mercado, se dice que eso es ajeno al arte y los medios de producción social, como si todo fuera nuevo en la propuesta artística, ni siquiera se contamina de la vulgar producción material. El espectador desconoce la trastienda, asiste al templo del arte para alejarse de lo corrupto del mundo en una suerte de rito liberador, cuando en realidad participa y está dentro de un enmascaramiento que transforma su sensibilidad.

En cuanto a lo que es propio del artista y lo que nos pertenece a todos en cuestión de creación, la herramienta para ello es exclusivamente social, en dado caso que un sujeto cualquiera pueda generar alguna herramienta sin referencia de lo ya hecho, es casi seguro que no pasará a la categoría de herramienta como tal, en el entendido de servirle a otros para funciones similares a las que buscaba satisfacer para sí. Por mucho, dicha propuesta individual será un aditamento que solucionará lo más básico del individuo pero será poco útil para los demás. Todo producto social, como hemos visto, se sostiene en lo que le precede y con su acción refuerza todo el sistema para que siga funcionando, hasta el aparente desacuerdo y cuestionamiento es rápidamente absorbido y se convierte en fundamento del sistema, como un ciclo de retroalimentación a veces no deseado. El arte es hijo de si mismo, aunque renegar

del origen siga siendo un buen discurso, es como la máquina que es hija de máquinas, desde la más arcaica de su especie hasta la de última generación. Por esta misma relación, el sujeto toma lo que nos pertenece a todos y lo disfraza de propio ropaje y gesto, porque su mano es la que activó la generación de la materialidad. Es una dinámica social válida, somos más creadores porque tenemos mayores recursos, entonces eso nos obliga a ir hacia el frente tomando lo que la sociedad produce y perfecciona. Las nuevas tecnologías en el arte no son una opción o una moda, es la manera de ser coherente y actual, la mano tal vez deje incluso de ser ese accionador primigenio cuando las interfaces logren conectar al cerebro directamente con los medios de producción. Las preguntas a resolver se darán en la propuesta artística y en su propia pertinencia actual. Es imposible refutar si el arte es legítimo o no en cuanto al uso de la mano o del recurso tecnológico, la única manera de legitimar el arte es en su facultad de conmover emocional e intelectualmente a otros sujetos y, si la sociedad genera el reconocimiento equivalente, convertirse en signo que sobreviva a su propio tiempo.

Ya Juan Acha en el año 92 analizaba los problemas por los que tiene que atravesar el aspirante a artista profesional.⁶⁴

Durante la etapa de adaptación profesional, el artista se sume en una intensa competencia con sus colegas de la misma

⁶⁴ Acha, Juan. Introducción a la creatividad artística. Ed Trillas. México 1992. p 123-124.

generación sin temor alguno a sacrificios, esperas y privaciones. Lo anima lo que hemos denominado ideología de excepción, que hace sentir a cada artista diferente y superior a los demás con el convencimiento de que, tarde o temprano, él triunfará. Como resultado, se produce un darwinismo artístico a costa de los mismos artistas. Cuando alguno de ellos comienza a destacarse con sus obras, una de las galerías lo toma y lo contrata. A ésta no le ha costado un céntimo la selección y se beneficia con el nivel alcanzado por el artista, nivel que es inmediatamente inflado e hiperbolizado. El mismo darwinismo artístico lo encontramos en la música, en cuanto a cantantes y a orquestas o bandas, en relación con la industria del disco. Este darwinismo toma a los artistas por profesionales libres y dueños de sus medios de producción, y los diferencia de los asalariados y de las profesiones, cuya especialización es pagada durante un par de años por la empresa que los toma como empleados. Aclaremos: lo anterior no quiere decir que todos los artistas compitan aisladamente entre sí y dentro del individualismo. No. Muchos se agrupan para luchar mejor y para obtener oportunidades de exposiciones y de prestigio.

Curiosa visión acerca de lo que el medio de socialización hace más de veinte años, cuando el mercado era definido por las galerías. Los sistemas por los que actualmente tienen que pasar las propuestas para adquirir valor han cambiado y, en su misma responsabilidad sobre su actualidad, el artista tiene que ser sensible, adaptable y aprovechar las oportunidades que le dan los medios tecnológicos y sociales en su actualidad.

2a.3 Interface tecnológica y dominio

La tecnología se ha convertido en el intermediario por excelencia para realizar acciones que dejan de lado la transformación directa entre cuerpo y materia. La interface es todo lo que tiene que ver tanto con el software como con el hardware, el más avanzado de los aparatos computacionales (hardware) es inútil sin un software que complemente su eficacia, a menos que el operario maneje a la perfección la programación binaria y pueda programar desde cero los comandos necesarios para lograr su objetivo. El hardware es la herramienta en sí, pero en el proceso propio de sofisticación ha requerido de un soporte de comandos predeterminados que están fuera de la decisión del usuario final, principalmente por su incapacidad para reaccionar ante eventos que rebasan la reacción inmediata o su capacidad física. Tenemos como modelo la carrera aeronáutica que en sus inicios solo requería de sistemas mecánicos para el control del vuelo, los artefactos aún tenían una dimensión acorde con la capacidad del operario, al paso de esos inicios y con la demanda de aviones más grandes y eficientes se hizo necesario el uso de un soporte de programación que auxiliara al piloto en el control efectivo de una nave que puede transportar actualmente alrededor de 800 personas, sin parecer que haya límite según la apuesta comercial a futuro. Un solo individuo moviendo lo que antes conformaba un pequeño poblado, aparentemente solo, es auxiliado desde

fuera por una gran cantidad de expertos que hacen del operario alguien con cualidades magnificadas.

La superación de las limitaciones humanas ya rebasan lo que tiene que ver con la defensa ante ambientes agresores o especies que dominan el entorno limitando nuestra supervivencia; las otras especies, las que podrían ser un riesgo para nuestra supervivencia, ya las hemos dominado e incluso exterminado, desde hace tiempo enfrentamos al peor depredador, nosotros mismos. Mucha de la devastación y exterminio se debe a la guerra que libra nuestra especie consigo misma, perfeccionamos la máquina para dominar a otros como nosotros. En la guerra la humanidad invierte todo su ingenio para superar limitaciones, la naturaleza ha dejado de ser el enemigo, no es casual que los grandes genios hayan aplicado sus conocimientos en lograr la superioridad en las batallas desde todos los bandos imaginados, igual que los Condottiero medievales y renacentistas que prestaban sus servicios guerreros al mejor postor cambiando de bando, incluso en plena batalla si el oponente lograba atraer su atención con ofrecimientos monetarios. En el mismo tenor, las grandes compañías fabricantes de armamento trabajan con bandos indistintos, sin conservar ideales, ni objetivos, vemos a ejércitos completamente opuestos luchando con las mismas armas sin distinción. Jefes militares y tecnología han jugado el papel mercenario que les corresponde sin distinguir principios, a fin de cuentas lo que importa es la innovación y en este caso matar al enemigo sin

distinción moral, ética o política, solamente práctica, ganar la batalla es todo.

El cuerpo es el principio operacional del arma, todo debe cumplir la especificidad de lo manual, es la mano la que debe accionar el dispositivo exterminador, tanto en un individuo como de un conjunto de ellos, el gatillo se adapta a la anatomía de la mano humana, el privilegio de reconocer al enemigo se le sigue dando al criterio humano, por muy limitado que sea en el individuo actuante. Así mano y herramienta son humanos por definición y creación como lo aborda Henri Focillon⁶⁵:

Entre la mano y la herramienta ha comenzado una amistad que no terminará nunca. La primera comunica a la segunda su calidez viviente, la modela todo el tiempo. La herramienta nueva no está “hecha”; hace falta que entre ella y los dedos que la agarran se establezca ese acuerdo que surge de una posesión progresiva, de la combinación de movimientos ligeros, de hábitos mutuos e incluso de cierto desgaste. Entonces, el instrumento inerte se vuelve algo vivo.

La herramienta entonces cobra vida con el impulso de la acción humana, todo lo que crea el hombre es extensión de esa calidez viviente que no necesariamente es benéfica, ni para su ambiente, ni para si mismo. Toda herramienta es extensión humana, aunque la mano como comando tienda a desaparecer con las nuevas interfaces ópticas o neurocascos que obedezcan a

ondas cerebrales, se puede prescindir de la intermediación de las extremidades humanas, el cerebro directamente pone en funcionamiento a la máquina, la herramienta, en general toda la tecnología se ha creado para sustituir al cuerpo, magnificarlo o transformarlo.

Llevar al cuerpo más allá de sus límites es una proeza que es parte integrante del concepto de tecnología que se tiene en cada momento histórico según las necesidades de conquista territorial y los beneficios económicos que implica. La tecnología se ha distinguido más por su carácter persuasivo que por la utilidad real en sí misma para la batalla, en muchos casos la guerra de guerrillas sin grandes cargas de equipamiento, que con alta convicción individual del combatiente ha demostrado mayor efectividad en guerras como la de Vietnam (1955-1975) y Cuba (1959). La vestimenta utilizada por el militar cumple la función del pavo real que alardea de supremacía, dando también confianza al sujeto que lo porta y que se siente protegido detrás de lo que cada vez se acerca a la visión largamente acariciada del supersoldado, tiene un exponente distinguido en el Capitán América y llega a extremos tecnológicos de blindaje corporal en personajes enfundados en trajes todopoderosos como en las últimas versiones de Ironman (2016), juntos hoy día en una serie de películas que los ubica como salvadores de la democracia en su más reciente entrega Capitán América. **Civil War**⁶⁶.

⁶⁵ Focillon, Henri. La vida de las formas seguido de Elogio de la mano. México. Ed UNAM. 2010 p 127

⁶⁶ Capitán América. Civil War. Dirección Anthony y Joe Russo. Marvel Studios. Estados Unidos. 2016. 147min. <http://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-215143/>

Los prototipos de armas esbozados por Da Vinci dan idea clara de las intenciones armamentistas de la tecnología, las alas pretenden superar la limitación humana de ser animales exclusivamente terrestres, el submarino intenta superar la limitación de no contar con branquias para poder explorar y ocultarse bajo el agua. Los mayores avances en la tecnología de vuelo y el submarinismo se han dado con más tesón en la industria militar para luego tener una gran derrama en el uso civil. Suena lógico que las ideas propuestas por Da Vinci hayan sido elaboradas a partir de estudios anatómicos de animales para ser llevados a la anatomía humana, así toda propuesta tecnológica debe adaptarse al cuerpo, incluso como un todo, al grado de generar símiles que sean clones perfectos a la manera del mundo propuesto en **Surrogates** (identidad sustituta, 2009, Buena Vista Pictures Distribution) donde la humanidad ya no tiene la necesidad de interactuar físicamente al contar con sustitutos similares a ellos, en apariencia y en aspiración para socializar a través de una interface conectado al sujeto original, por supuesto el robo-clon posee un sistema hipersensibilizado que mantiene al tanto a su titiritero de toda la información que provoque algún sentimiento. Sin duda, la película toca el punto crucial de muchas de las intenciones tecnológicas actuales, mas allá de otras versiones donde el robot se transforma en ente pensante y por obra y gracia de la maldad se torna ambicioso o poseedor de deseos, se expone un elemento más inmediato y plausible, al menos en intención, la interface sin inteligencia,

con iniciativa propia, pues el *surrogate* magnifica las cualidades físicas del usuario sin interferir directamente en las acciones decididas por él, solo es un cúmulo de datos hiperorganizados y secuenciados de manera efectiva para que el individuo no pierda el control de sus acciones superdotadas a través de esa interface ideal. Lo interesante de esta propuesta cinematográfica es cómo explotan en términos de deseo social la necesidad de ser alguien mejor a través de la tecnología, como el éxito de taquilla **Avatar** (2009 20th Century Fox) donde el personaje discapacitado supera sus limitaciones y rebasa con mucho las expectativas puestas en él, al grado de convertirse en un redentor de la especie que emula, la cual se muestra como cultura superior en términos físicos y espirituales. Al final, como gran premio se le otorga al protagonista la personalidad que ha suplantado renegando de su estado anterior, la transformación hacia una especie superior en un ambiente paradisiaco y en relación armoniosa con la naturaleza aparece como una contradicción a la tecnología. Así el ánimo superior de la naturaleza no es superada por toda la tecnología armamentista ni la ambición humana.

2a.4 El Robot como imagen tecnológica del yo

Hay una diferencia sustancial entre el concepto de interface tecnológica que complementa la acción humana abordado en el punto anterior y el concepto de Robot. La primera magnifica la acción humana y cumple aún con la característica de ser herramienta, puede ser accionada por cualquiera que tenga cierta preparación compatible con la intención para la que fue creada. El robot, en si, tiene otro sentido desde el origen de su significado.

La palabra robot fue usada por primera vez en el año 1921, cuando el escritor checo Karel Capek (1890 – 1938) estrena en el teatro nacional de Praga su obra *Rossum's Universal Robot* (R.U.R.). Su origen es de la palabra eslava *robota*, que se refiere al trabajo realizado de manera forzada. La trama era sencilla: el hombre fabrica un robot, luego el robot mata al hombre.⁶⁷

Éste, como elemento con personalidad, no es la extensión de alguien en particular sino el de todos a la vez, el más eficiente, en cuanto a capacidad, con la única intención y misión en la vida que la de ser un sirviente atento de los deseos humanos, como tal necesita autonomía y capacidad de decisión. Esto trae consigo el miedo inconsciente ante la posible emancipación de nuestra propia creación, como alguna vez nosotros nos emancipamos de nuestro creador en el mito bíblico

⁶⁷ <https://nextcomrobotics.wordpress.com/acerca-de/de-donde-proviene-la-palabra-robot/>

del viejo testamento o en la ya citada Odisea del espacio, donde ni siquiera existe un robot en el sentido antropomórfico, es un ordenador que tiene el control de todo el sistema de un entorno en el que el personaje se ha confinado (una nave espacial). El material cinematográfico es extenso en este tema desde Frankenstein hasta la última versión de Terminator. Cada nueva propuesta cinematográfica visualiza, siempre un paso mas allá en sofisticación, al robot como aparato y al mismo tiempo el vaciado sentimental dispuesto al amor, a la avaricia e incluso a la ira provocada por la ambición. En cierta medida el hombre se ha convertido ya en creador de vida sin necesidad de la procreación natural, como lo cuestiona curiosamente Gubern al referirse al Robot como creación masculina⁶⁸:

...Si fueran solamente máquinas carecerían de conciencia y autorreflexividad, como antes señalamos. Pero en películas como Terminator y Robocop esto no es así. En Robocop, concretamente, el cyborg es humanizado hasta el punto de poseer subconsciente y sensibilidad para el dolor físico y psíquico. Según algunas feministas, por otra parte, la creación de un ser vivo sin madre (en la estirpe del mítico monstruo de Frankenstein) expresaría la “envidia del parto”, contrapartida positiva para los científicos masculinos a la “envidia del pene” postulada por Freud para las mujeres.

En la mitología Griega aparece Hefesto, un personaje envidiable, no por su apariencia física pues entre todos los seres

⁶⁸ Gubern, Roman. El eros electrónico. Taurus. México. 2008. p 116

divinos él era lamentablemente feo y contrahecho, sino por ser el esposo de la diosa Afrodita. Hefesto es un Dios ingenioso, es un gran constructor que puede elaborar partir de los metales forjados por su martillo cualquier artefacto que se desee, lo que indica la concepción temprana del metal como material idóneo para la creación de aparatos tecnológicos. Desde ésta figura mítica es como el metal aparece como elemento maleable, resistente y duradero, como nunca antes otro utilizado para la generación de objetos, se comienza a trabajar en procedimientos de forja y aleación entre metales para lograr superar cada vez más las características que le son propias.⁶⁹

El metal se convierte en símbolo de resistencia y eficacia tecnológica, por ello los robots deben estar hechos de metal aunque en la actualidad los compuestos de carbono y cerámicos han remplazado con mucho lo que tradicionalmente era metálico y se vislumbran compuestos aún más resistentes, durables e incluso con memoria, es decir, que puedan recobrar la forma original en la que fueron moldeados para recuperarla en caso de un impacto. El metal como concepto aparece en forma básica en los ejércitos planeados por Da Vinci y llega hasta las nuevas versiones de los robots que desactivan explosivos y otros que son exploradores planetarios, no se habla en términos de *la* robot aunque nunca aparecen las características sexuales, son las actitudes masculinas las que preponderan, claro que en roles que para la dinámica actual pueden sonar retrogradadas. Este

acompañante eficiente del hombre juega, de alguna manera, el papel de sirviente al modo Sancho Panza en el Quijote (1605), fiel escudero de un loco distanciado de la realidad pero que guía de manera amorosa al amo, siempre cuestionable, viniendo de alguien poco preparado culturalmente, así, el hombre pretende volcar en su creación la perfección que le es impropia y que no por ello deje de ser operativa. ¿Por qué razón el hombre requiere de un compañero similar a él en función y emoción? ¿Qué no existen suficientes hombres con los que pueda trabajar? Evidentemente la respuesta a la primera cuestión radica en la superioridad física y nemotécnica con que se pretende crear a esta nueva especie; para la segunda, al parecer el hombre puede encontrar en esta neo-esclavización una forma moral de aprovecharse del trabajo ajeno. La utópica idea del robot creado por otro robot, que a su vez sea creado por uno similar, en una secuencia cuasi infinita es absurda, en algún momento toparemos con el robot primigenio que forzosamente es creado por la mano del hombre. En el cuento de Anatoli Dneprov *Los cangrejos caminan sobre la isla* de 1958⁷⁰, se aduce que la teoría de la evolución de Darwin se puede aplicar a los procesos mecánicos de un robot elemental como un cangrejo, es capaz de reproducirse y evolucionar hasta la adaptación y supuesta perfección del sistema inicial, propuesta muy interesante por el tiempo en que fue creada, confirma el temor a la pérdida de control de la tecnología, sobre todo cuando su objetivo tiene que

⁶⁹ Graves, Robert. Los mitos griegos I. Alianza. España. 1985. p 93-94

⁷⁰ www.alconet.com.ar/varios/.../Los_cangrejos_caminan_sobre_la_isla.pdf

ver con la guerra, siempre que pensamos en tecnología es para agregarnos una ventaja frente a otros, ya sea simbólica o práctica, para la guerra o para la paz.

La relación importante a analizar es el proceso de magnificación de las cualidades físicas humanas y también la magnificación de las cualidades mentales del mismo, para dejar al hombre con las cualidades emocionales que le es imposible otorgar a objeto alguno (hasta ahora), las puede proyectar como significado, poco probable es que logre que el objeto por si mismo genere emotividad, sería potencialmente peligroso, según ciencia ficción. En la serie de cuentos de Isaac Asimov “Yo, Robot” escrita en 1950 se plantea la existencia de la *robopsicología*, planteando la posibilidad de una futura inteligencia artificial que llega a emular el pensamiento humano, hasta el alma misma.⁷¹:

Las tres leyes robóticas

1. Un robot no debe dañar a un ser humano o, por su inacción, dejar que un ser humano sufra daño.
2. Un robot debe obedecer las órdenes que le son dadas por un ser humano, excepto cuando estas órdenes están en oposición con la primera Ley.
3. Un robot debe proteger su propia existencia, hasta donde esta protección no esté en conflicto con la primera o segunda Leyes.

Manual de Robótica

1 edición, año 2058

En este supuesto futuro, el robot es poseedor de un criterio aparente, las contradicciones se presentan cuando parece que nada impediría que el robot mismo pueda llegar a la conclusión lógica de que el mayor peligro para el hombre es el hombre mismo. Los principios ético-robóticos con que Asimov concibe que deben ser programados esos nuevos sujetos pensantes son completamente lógicos. La primera ley en la ficción es un gran absurdo puesto que la robótica tiene sus aplicaciones más rentables en la guerra. Supuestamente el robot carece de objetivos propios, son los objetivos del hombre programados en él y el hombre nunca ha sido pacífico o la historia no ha podido demostrar aún que lo sea. En una lógica lineal, la segunda ley es potencialmente una contradicción, si el robot con más capacidad de cálculo prevé potencialmente que cualquier orden dañará a corto o largo plazo la existencia de su amo lo que podría llevar al robot a tomar la decisión de recurrir al suicidio, lo que entraría en contradicción con la tercera ley y terminaríamos con un sujeto neurótico, necesitado de terapia *robopsicoanalítica* para poder vivir con sus contradicciones. Buscamos la perfección en nuestros símiles humanos, sin embargo todo parece indicar que solo podríamos magnificar nuestras propias contradicciones.

⁷¹ Asimov, Isaac. Yo, robot. Edhasa. Barcelona. 1984. p219

2b Sensibilidad contenida en los soportes tecnológicos

La máquina presupone, por su asociación con los metales y la precisión de sus sistemas, un soporte frío y árido, en términos expresivos, aún así el ser humano con el afán de dar carga simbólica a todo ha incluido a la máquina dentro de su entorno significativo. Se da personalidad a estos artefactos, al grado de crearles actitudes humanas en lo sentimental y en lo formal. En los años 60's surgen dos series televisivas que abordan la idea del robot ideal en emoción con "Perdidos en el espacio" (CBS 1965) donde el robot B-9 protege al niño Will Robinson de todos los peligros; otro con un antropomorfismo envidiable, con el "Superagente 86" (NBS 1965) también de 1965, donde además de una serie de adelantos tecnológicos como el "zapatofono" aparece un agente robot llamado Jaime en la traducción al español (Hymie en el original) enfrentándose constantemente a situaciones absurdas que afectan sus sistemas de funcionamiento. Cualquiera de los dos ejemplos están llenos de absurdos, tanto para su tiempo como para el actual, lo importante es visualizar que el éxito de dichas series denota la necesidad de humanizar la máquina por lo menos en el consumo popular. Gran contradicción que, mientras en un aspecto cultural veamos a la tecnología con una carga de emociones irreales, excluyamos a la sensibilidad humana de su proceso de creación por la carga individual que posee. La creación de instrumentos tecnológicos presupone objetividad clara e incorruptible y

pedimos lo mismo de los resultados que de ella emanan. Como especie de razón que somos, evitamos la emoción porque resta objetividad a lo que definimos como inteligencia, así lo analiza José Antonio Marina:

Tradicionalmente se ha dicho que las emociones son la principal causa de los fracasos de la inteligencia. La pasión ciega. La furia es una pasión breve, y el amor también. La teoría de la inteligencia modular se ajusta muy bien al dinamismo afectivo. La hipocondría es un feudo de irracionalidad enquistado en una personalidad normal. Un ataque de nervios es como un cortocircuito. A la vista del poder absorbente y perturbador de las pasiones, la *ataraxia*, la *apatheia*, la abolición del deseo parece condición indispensable para el uso racional de la inteligencia. Ya hemos visto que eso no es verdad. Incluso un budista de estricta observancia, que se empeña en la abolición del deseo, está movido por el profundísimo anhelo de eliminar el dolor. Las emociones influyen en el conocimiento, pero el conocimiento influye en las emociones. Nuestra actividad consciente emerge desde el campo afectivo. Desde Hume hasta Plutchik una idea recorre los tratados sobre la afectividad: la inteligencia está al servicio de las emociones.⁷²

Aparentemente el arrebató no está permitido en la objetividad científica porque el arranque momentáneo obnubila la objetividad del pensamiento, como si la creatividad fuera

⁷² Marina, José Antonio. La inteligencia fracasada. Teoría y práctica de la estupidez. Anagrama. España. 2013. p 53

producto exclusivo de lo lógico-matemático. No hace mucho que aceptamos la multiplicidad de la inteligencia e incluimos la inteligencia afectiva como una posibilidad para interactuar con el mundo. Sensibilidad, afectividad, deseo y pasión son conceptos que nos alejan de la objetividad en el esquema del pensamiento tradicional. Debemos ser tan fríamente objetivos como las máquinas que construimos, incluso ese es el deseo constante de los tecnólogos y los usuarios de los aparatos que ellos crean. El objeto sin embargo, incluido el tecnológico, es un todo que satisface necesidades de uso y de deseo, hacemos de con ella símiles de mascotas con las mismas exigencias de cuidado y cariño como el legendario “Tamagochi” (Tamago=huevo) que se empezó a vender en 1996 y se ha seguido relanzado hasta hoy, con plataformas actuales y en línea (<http://us.tamagotchifriends.com/>)⁷³, la variedad de nombres y formas por las que ha transcurrido nos lleva de manera tácita al objeto digno de aprecio, mejor que algo viviente incluso sobre las relaciones humanas. El *Más hermoso de los animales domésticos* como los llama Baudrillard:

El hombre es por excelencia señor de un serrallo secreto en el seno de sus objetos. La relación humana, que es el campo de lo único y de lo conflictivo, nunca permite esta fusión de singularidad absoluta y de la serie indefinida: de donde viene que sea fuente continua de angustia. El campo de los objetos, por el contrario, que es el de los términos sucesivos y homólogos, nos

tranquiliza. Claro está que a costa de una astucia irreal, abstracción y regresión, pero no importa. “El objeto –dice Maurice Rheims- es para el hombre una suerte de perro insensible que recibe las caricias y las devuelve a su manera, o más bien las permite como un espejo fiel no a las imágenes reales, sino a las imágenes deseadas”.⁷⁴

Las relaciones humanas son complejas, más cuando de un semejante se trata, dado que por reciprocidad no podemos esperar que todos nuestros deseos sean plenamente satisfechos por el otro, también el otro puede esperar lo mismo y la satisfacción se limita a un área de acuerdo mutuo. Ni el más abnegado de los humanos daría todo para el gozo del otro a plenitud, sin incluir por supuesto las patologías extremas. Sabiendo que la sociedad encuentra en los objetos una satisfacción emotiva, con malicia o con auténtico interés social, la mercadotecnia invierte mucho de su trabajo en hacernos ver todos los productos tecnológicos comerciales como algo amable y digno de cariño. Eso hace se inviertan grandes cantidades de recursos económicos en comercializar objetos poco menos que banales. Las propuestas emergentes son excluidas de esa dinámica, la salida de investigación y experimentación, incluida la científica, sólo se logra en los espacios auspiciados por instituciones gubernamentales y universidades.

⁷³ http://www.milenio.com/tendencias/Tamagochi-Navidad-Juguete-Europa-Estados_Unidos_0_199180218.html

⁷⁴ Baudrillard, Jean. El sistema de los objetos. México, Siglo XXI, 1969, p. 101

Podríamos comparar al aditamento en su carácter propio a la usanza del instrumento musical, una cosa es ver la belleza que indudablemente posee un piano por la carga simbólica que lo acompaña, la verdadera magnitud de su existencia solo se logra cuando el ejecutante entra en relación simbiótica y se hacen uno como fenómeno. La emotividad entonces se puede dividir en la propia que posee el objeto como contenedor simbólico y la que conlleva el acto artístico como fenómeno que transcurre en un tiempo y espacio.

El tema de la significación en cuanto la propuesta de arte a la que debe servir, la propia, como la de cualquier interesado en esta misma vía de expresión, cabe en dos momentos de la generación de objetos simbólicos con soporte tecnológico. El objeto en sí, con su propia función y desempeño para con el usuario y el objeto configurado para desempeñar la función dentro de una propuesta artística, si bien ambos momentos se concatenan mutuamente, es necesario atenderlos como una unidad indivisible pues cualquiera de los dos que no logre su cometido pleno, disminuirá e incluso anulará al otro. Regresando a la asociación con el evento musical, el instrumento puede terminar por convertirse en un elemento decorativo si el ejecutante adolece de compromiso para hacerlo emotivo en la acción. Herramienta tecnológica al fin, donde toda esa carga simbólica debe servir a la composición activa de símbolos a través del arte. Así, debemos entender lo que se

arrastra para saber como sumamos a la nueva construcción que pretendemos edificar con la propuesta artística.

2b.1 La pantalla como espejo tecnológico

-¿De dónde vienes?—Dijo la Reina Roja-. ¿Y a dónde vas? Levanta lo ojos, habla con discreción y deja de jugar ya con los dedos.

Alicia cumplió todas estas instrucciones, y explicó lo mejor que pudo que había extraviado su camino.

-No sé qué quieres decir con eso de tu camino – dijo la Reina -; Aquí todos los caminos que hay aquí son míos... Pero, ¿por qué has venido? –Añadió en tono más amable-. Haz una reverencia mientras piensas lo qué vas a decir. Ahorra tiempo.⁷⁵

Nuestra visión del mundo se está cuadrando, limitándose a una ventana que muestra una realidad parecida a la nuestra, aunque nunca del todo, es solo un reflejo con la construcción (o deformación) dada por quienes son los encargados de realizarla, en concordancia con los intereses políticos y comerciales que los condicionan. ¿Qué contiene esa ventana que aparece ya en todos los escaparates, calles, aulas, hogares y prácticamente en cualquier espacio donde se realice una actividad humana? Nos fascina lo que vemos, para eso la hemos inventado, es el espejo en el que queremos mirarnos, al grado de querer atravesarlo y de ser posible ya no volver a la realidad de la cual se suponía reflejo. Esa imagen en movimiento es nuestro constructo cultural, entre evasión y recreación de la realidad, virtualmente es la realidad misma,

somos intermediarios de nuestro propio espejo. Decidimos con el rating lo que queremos ver, la parte emisora media con lo que es conveniente según los círculos de poder.

La realidad virtual es ya parte de la jerga informática, se ha convertido en una aspiración de todo lo que tenga que ver con la imagen. La inmersión en espacios inexistentes por medio de interfaces que se ajustan a la sensibilidad de los sentidos, como en el cine 3D y los intentos de ir más allá de la vista, el sonido en las salas 4D que incluyen olor, movimiento, efectos de viento y luz ambiental para complementar toda la imaginería cinematográfica, a esto hay que sumar aplicaciones que pretenden generar realidades construidas totalmente al interior del ordenador que alimenta la pantalla. Todas las condicionantes al interior del espacio ficticio son programadas de manera que el sujeto navegador encuentre los referentes de interacción según su experiencia con la realidad, a partir de tal experiencia virtual puede posteriormente regresar a lo cotidiano con nuevas experiencias aplicables a problemas prácticos, como sucede con los simuladores de vuelo o los programas de inmersión que ayudan a superar las fobias. Además del uso pedagógico de este principio nos encontramos con la imagen bidimensional que aspira a ser tan inmersiva como la más elaborada de las interfaces, cargada con la clara intención no de representar los hechos materiales de la realidad física, sino generar una realidad más agradable y atractiva para el sujeto social hipersensibilizado

⁷⁵ Carroll, Lewis. Alicia en el país de las maravillas - A través del espejo. Akal. España. 2003. p167

hacia la pantalla transformándolo en un ávido consumidor de imágenes.

Con la premura de la tecnología por volverse inmersiva surgen sistemas como las pantallas tridimensionales que prescindan de lentes especiales para lograr profundidad, como los utilizados en las tradicionales imágenes estereoscópicas (mica roja para un ojo y azul para el otro). La idea es que cada vez más el espectador-consumidor haga menos esfuerzo al sumergirse en un ambiente construido al interior de ese mundo sintético. Un mundo donde una imagen diga más que mil palabras pareciera que estamos restando importancia a la experiencia vivencial de lo real, nos encontramos ante una realidad construida a imagen y semejanza de los intereses de sus creadores que poco a poco puede estar perdiendo contacto con la realidad misma, el sujeto común debe quedar excluido de dicha construcción a conveniencia de los diseñadores y explotadores del producto tecnológico. Así, enamorarse por identificación con las historias contadas en los medios puede hacer que las personas reales se alejen de nuestras exigencias, hasta el más paupérrimo en la telenovela de moda vive en un mundo de colores limpios y solo le hace falta el dinero para ser igual al que es rico de nacimiento. ¿Cuánto contacto se está perdiendo con la realidad dentro de la pantalla? ¿será que las reglas de este mundo virtual son mejores entre más se aleje de la realidad física del consumidor? El cual considera su vida demasiado miserable para ser vivida y se evade hacia un mundo lleno

satisfactores emocionales, exento de complejidad dramática. El observador por supuesto que asume el papel de *Alicia a través del espejo*⁷⁶ creyendo que sigue su propio camino, pero el medio, como la Reina Roja, nos deja claro que todos los caminos realmente son suyos y desde luego las reglas para recorrerlos, incluso para comportarse dentro de ellos, las reglas de urbanidad que esgrime la reina no son para educar sino para limitar el mundo de donde somos originarios y seamos más adaptables al suyo propio.

El principio de la imagen virtual es para la física una representación fiel de la realidad, es un fenómeno óptico, por lo tanto su materialidad tridimensional es inexistente, es un simple reflejo de la imagen real. Esta idea se ha convertido en un motor para la conceptualización de la pantalla como un medio al que se le debe atribuir fidelidad por ser un reflejo fiel de lo que sucede fuera de ella, pero nos olvidamos de un detalle importante, en la óptica para que la imagen sea fiel debe ser reflejada en una superficie perfectamente plana, o de lo contrario las aberraciones ópticas perderán contacto con la realidad que reflejan. Obviamente, la intervención humana en la producción de imágenes dentro de el espejo-pantalla cumple esa función de deformación, aunque no la podemos llamar propiamente dicho una aberración, si podemos conceptualizarla como una orientación conveniente, el sujeto siempre cederá a ideas personales o de grupo, de otra manera el medio no

⁷⁶ Ibid.

sobreviviría. La realidad es incómoda cuando es de todos, pareciera que es más satisfactoria cuando cedemos a la realidad que nos plantean unos cuantos, a los que les hemos otorgado la facultad de traducirnos nuestra realidad a través de sus imágenes. Por un lado tenemos un mundo dentro del medio, que es un mundo que tiene orientaciones económicas, sociales, políticas y culturales que son administradas por individuos con conveniencias individuales o de grupo, no por ello mal intencionadas necesariamente pero si parciales. El espectador se ha vuelto un ávido consumidor de experiencias sintetizadas en la imagen masiva, perdiendo su capacidad de análisis que le otorga la vivencia de la percepción directa de la realidad, única manera de propiciar el raciocinio y su proyección natural en la palabra como lo expone de manera tan lúcida José Antonio Marina en sus Crónicas de la ultramodernidad⁷⁷:

Conviene ser <<atentos>> con la realidad. ¡Maravillosos consejos del lenguaje! Según uno de los dogmas más contundentes de nuestra cultura, una imagen vale más que mil palabras. En cierto sentido es irrefutable. También un olor vale más que mil palabras y una caricia y una música y un dolor de muelas, todo conocimiento perceptivo sobrepasa en algo a la palabra, se mueve en otro registro. Pero gracias a la palabra, que es un medio lento, desplegamos el significado de la percepción, que es un medio veloz. Hacen falta mil palabras para analizar una imagen, y posiblemente más para exponer un argumento. La imagen es una

totalidad que nos seduce con la rapidez que la captamos. La explicación, el razonamiento, la argumentación, son frutos pausados de la palabra. Por eso desconfío de la capacidad de los medios audiovisuales para razonar. Su poder de persuasión va por otro lado. No me extraña que los debates televisivos se conviertan en espectáculos, es decir, en algo para ver, donde el público aplaude por los motivos más extravagantes o más escenográficos.

El análisis paciente pierde su valor y la imagen acapara el peso de la experiencia. En su origen la filosofía se concentraba en la búsqueda de la verdad, basando sus conclusiones obtenidas de la observación pura de la realidad, así la verdad como principio y la observación como herramienta fueron durante mucho tiempo la mejor manera de discernir sobre el ser del hombre y proponer un deber ser en sociedad. Con el advenimiento de la muerte de Dios en la filosofía también se llega a la muerte de la verdad como principio, deja de verse a la realidad como algo posible de conocerse por la simple observación directa, el mundo ha dejado de ser eso que un individuo ha alcanzado a discernir por sí mismo pues ya solo puede hacerlo a partir del lenguaje. El lenguaje nos pertenece a todos, ni siquiera de manera íntegra a la sociedad, es un conjunto de pertenencias complejo, desde el origen prehistórico de la primera palabra articulada por el primer eslabón-sujeto hasta el usuario más reciente que reconstruye y recrea con práctica lingüística todo lo que le antecede y potencialmente heredará a sus descendientes.

⁷⁷ Marina, José Antonio. Crónicas de la ultramodernidad. Anagrama. Barcelona 2000. p 127

El mundo que se construye al interior de la pantalla no es reflejo de la realidad y tampoco es un vehículo para comprenderla, creer eso sería ejercer la filosofía en el sentido tradicional, sería paradójico analizar a la realidad alejando nuestros sentidos de ella. La pantalla es un medio para comprender cómo la sociedad asimila y vislumbra su tiempo sobre el concepto de lo real y de lo que no es. Por eso, tanto la lingüística como la filosofía por medio de la hermenéutica se centran en los procesos por los cuales la sociedad comprende su entorno y se construye, mientras la filosofía de la ciencia trata de llevar sus conclusiones a términos de realidad social, es decir, las ciencias también deben pasar por el proceso de convencer a la sociedad de que lo que concluyen es verdadero, también los medios como métodos de divulgación científica en su intento de comercializar-aumentificar-convencer a las masas.

Ver la realidad a través del espejo es presenciar la imaginación que se ha comercializado en los efectos especiales, es desde siempre el símbolo por excelencia de la imagen virtual, lo que más se acerca a la realidad por ser su reflejo mismo e inalterable (aparentemente). Desde las sombras en la caverna de Platón hasta los medios masivos, nos interpretan lo que vivimos, el reflejo nunca bajo ninguna condición será la realidad misma, aunque sea fácil acomodarse en la confusión. Hemos dado todo el poder de veracidad a la pantalla tecnológica y seguimos creyendo a la vez el principio Platónico de que el arte miente, toda vez que esa imagen también es una interpretación que

encajaría en lo que el mismo Platón nombraba arte. Quizá aquel rechazo de la filosofía idealista desaparece ante la apariencia de verdad que otorga el uso de instrumentos tecnológicos, perdiéndonos entre la verdad del enunciado diluida en la verdad del enunciante. El medio no es el mensaje, el medio lo es todo en esta sociedad mediatizada.

2b.2 Dimensión humana frente al pequeño y gran formato

Tecnología y alcance se podrían catalogar de sinónimos en relación con los límites del cuerpo humano, como ya se ha tratado con anterioridad. Nadie ha visto un átomo con sus propios ojos y pocos han visto la inmensidad del espacio, y aún ellos carecen de la visión de conjunto que podemos construir a través de la tecnología. La nanotecnología ayuda a manipular elementos que a simple vista podríamos catalogar de inexistentes, solo el hombre se ha creado un sistema de pensamiento capaz de abstraer lo infinitamente grande y lo infinitamente pequeño. De inicio, las matemáticas nos ayudan a organizar e incluso imaginar cosas que es difícil concebir mentalmente de manera inmediata, por supuesto generando sistemas de abstracción que debemos conectar con procesos que se vinculan con la realidad, hay números que son imposibles ver, la imaginación tiene límites. Imaginar por ejemplo un gúgol (que es un 1 seguido de 100 ceros), un gúgolplex (1 seguido de 1,000) o gúgolduplex (1 seguido de 10,000) no nos cabe en la cabeza literalmente, recurrimos a la síntesis para evitar poner en hilera mentalmente la cantidad de ceros consecutivos que completarían solo la nomenclatura que expresan. Imaginar el número de elementos que representan en la realidad esta más alejado aún de una imagen mental.

¿Para qué queremos imaginarlo? Mejor que lo procese la computadora, lo ponga al alcance de nuestra proporción

corporal y espere la respuesta que después podrá magnificar en alcances, tanto de macrocontrol como de microcontrol. Somos tan grandes y tan pequeños según convenga, la visión social ha llevado a nuestro intermediario tecnológico a grados de manipulación donde el tamaño poco importa, la intención se impone y logra su cometido.

2b.3 Individualidad, creación y sociedad tecnologizada

En la dinámica social predomina lo individual por sobre lo colectivo, aunque realmente es parte solo de una ilusión comercial, a nadie le conviene la diferencia auténtica del individuo. El disfraz perfecto para la estandarización de los gustos es hacer creer que se es único y que todo el aparato comercial funciona con el sujeto como hipocentro. El individualismo y la tecnología tienen una relación muy estrecha en la dinámica social actual, podría decirse que el walkman y sus consecutivas versiones, hasta llegar al *IPod*, han dotado al hombre de la capacidad de aislarse de su entorno generando su propio mundo o por lo menos la ilusión de uno, esto solo como inicio pues además contamos con la infraestructura que han desarrollado los medios para personalizar la información y las múltiples aplicaciones que la procesan, alentando también esos individualismos por medio de una supuesta capacidad de decidir, el hipertexto y el hipervínculo ofrece tantas lecturas como individuos navegan en las terminales informáticas. Se puede contar con una biblioteca de miles de canciones pero siempre escuchar las mismas sin rebasar unas cuantas decenas, sin embargo se conserva el universo de opciones por si surge alguna vez el deseo de escuchar algo diferente, así se vende la ilusión de libertad y de democracia.

Quizá uno de los paradigmas que sustentan la carga comercial de la progresiva individualidad es el hecho de que

históricamente era una cualidad propia del artista, él era exclusivamente el ser social que tenía el privilegio de la individualidad cuando convenía ubicarlo como modelo de creatividad y a veces defecto, cuando era necesario despreciarlo por su egoísmo. Solo él se atrevía a hablar de sí mismo, pero en la dinámica moderna de medios y el comercio las reglas se flexibilizan en pos de los suficientes quince minutos de fama que busca afanosamente el individuo sobre informatizado de esta blogósfera como lo nombra Paula Sibila⁷⁸, donde cualquier individuo con una computadora puede tener el foro suficiente y dar rienda suelta a su necesidad exhibicionista en un nivel que rebasa la actitud artística a la que se ha hecho referencia. El individuo como espectáculo en sí mismo, no el producto de su creatividad original sino su carácter de sujeto común magnificado a grados superlativos por medios carentes de fidelidad, porque hemos llegado al grado de no creer nada para lograr creerlo todo, siendo el consenso medida de verdad, incluso sin importar el grado de ignorancia al que ha sido sometido el cúmulo de individuos que participan de tal validación. En las redes sociales como el twitter es un logro efímero pero muy celebrado que un mensaje llegue a ser el “hashtag”⁷⁹ del momento. Este *show del yo*⁸⁰ ofrece al individuo

⁷⁸ Sibila, Paula. La intimidad como espectáculo. FCE. México. 2008

⁷⁹ Hash= en inglés es cualquier numeral, para este caso es el símbolo “#” y tag = que se traduce como etiqueta. Al comentario que se publica principalmente en redes sociales como twitter se antepone el # + el comentario o etiqueta. En español se puede decir sólo etiqueta.

común la oportunidad de ser una celebridad por actos comunes que solo ganan el gusto del público por mostrar lo íntimo de un sujeto sin cualidades especiales ni trabajo sobresaliente.

Debe rescatarse de esta dinámica el poder que tiene para unir a un conjunto social alrededor de la expresión de un solo individuo, o un pequeño conjunto en relación con el conjunto mayor que termina apoyando la enunciación de un conflicto, tanto para tomar la posición de disidencia con respecto a un hecho, como para dar apoyo al mismo. El individuo mostrando todas sus banalidades en contraposición con el sujeto que logra cohesionar a un conjunto mayor en torno a un planteamiento verbal, corto y conciso pero efectivo para lograr el voto inmediato del internauta. Quién lo dijo deja de tener importancia e incluso desaparece para dar paso a un suceso social que da coherencia a actos que incluso pueden llevar a la acción como el más reciente movimiento #Yosoy132 que logra encontrar un foro efectivo para enfrentar el poder de los medios de comunicación privados, al grado que estos mismos, bajo la presión de la lógica de los argumentos, terminan apoyando a los primeros. Pasando, posteriormente, a ser absorbido por esos mismos medios que no los apoyaban.

La imaginación que se nutre de los sueños individuales se ha transformado en sueños colectivos que se interconectan a través de la red mundial. Las ensoñaciones diurnas han dejado de nutrirse directamente del material creativo de la experiencia

del individuo, éste mismo decide, aparentemente por voluntad propia, que un programa le marque los parámetros de sus mundos imaginarios. Para soñar ahora hay que estar “plugged” (conectado), alimentando a la red y a los sistemas computacionales con “inputs” (conexiones) masivos que se sumarán a un predeterminado común que definirá los programas venideros, retroalimentado sucesivamente toda nuestra actividad productiva y de ocio con “outputs” (salidas) eficientes para la masa cibercomunicada. Le damos a los medios electrónicos las bases de nuestras preferencias y con ello los secretos para controlarnos en el consumo pasivo de los medios electrónicos, ahora prevén el gusto a través de la encuesta en lo que antes implicaba la acción directa del espectador-consumidor, como lo describe Gubern⁸¹:

...Y es sabido que cuanto más extenso e indiferenciado sea un público, más mediocre y convencional es su gusto. Si a esto añadimos el hecho de que el televisor, doméstico y gratuito, se pone en funcionamiento preferentemente al final de la jornada laboral, cuando los usuarios llegan cansados a sus casas buscando el reposo físico y mental, se entenderá que las tres funciones antes expuestas la de “divertir” sea considerada con frecuencia la prioritaria y se programe preferente en los canales generalistas un “chicle para los ojos”, en forma de golosinas audiovisuales que constituyen fast food para el espíritu, con sus estímulos primarios regidos por la Ley del Mínimo Esfuerzo Psicológico e Intelectual

⁸⁰ *Ibíd*

⁸¹ Gubern, Román. *El eros electrónico*. Taurus. México. p 26-27

del público. Esta norma no hace más que aplicar dócilmente cuanto los etólogos han descubierto acerca de la “mirada preferencial” de los animales: cuanto más excitante es un estímulo visual básico para una especie -estímulo sexual, nutritivo, antagónico, etc.-, más probabilidades tiene de atraer la mirada del animal.

El instinto de origen animal precede al racionamiento, más que de naturaleza individual, colectiva, es decir cultural, requiere poco esfuerzo en cuanto al procesamiento de la información, es inmediato y queda satisfecho con la primera impresión, ésta sintetizada en los estímulos más excitantes en términos fisiológicos, fuera de la reflexión. El individuo se funde en su colectividad básica, habría que profundizar más en el hecho de que nuestro instinto animal es el de un ente doméstico que ha moldeado sus instintos a fuerza de repetir los estímulos en un juego conductista exacerbado, peor que con los perros de Pavlov⁸², a estos por lo menos se les puede otorgar la atenuante de la inconciencia animal, nosotros pasando aún por el mismo proceso nos creemos con la libertad auténtica de elegir. Esto nos ubica en un estado de interconexión complaciente donde nos regodeamos en el pensamiento elemental. ¿Cómo puede hablarse entonces de individualidad creativa en tal entorno saturado de interconexión?

⁸² El fisiólogo Iván Petróvich Pávlov (1849-1936) Premio Nobel Medicina 1904. Es conocido fundamentalmente por formular Ley del reflejo condicional (1890-1900) <http://www.psicoactiva.com/biografia/ivan-petrovich-pavlov.htm>

Se sigue concibiendo al artista como un creador que basa todas sus decisiones en él mismo, negando a ver hacia fuera, eso hace al proceso de creación como si estuviera ceñido al individuo sin la conciencia del otro o los otros que conforman la sociedad. Esos otros son quienes consumen el producto de su profesión, parte de la sociedad que prefiere por sobre otras esa manifestación artística particular, y que en muchas ocasiones se siente incapaz de discriminar una propuesta auténtica y califica de “no arte” todo lo que no entra en sus parámetros de comprensión. ¿Es el consumidor de arte el que está obligado a tomar conciencia del artista a través de su obra? o ¿es el artista el que debe tomar conciencia del consumidor de arte? La propuesta más válida en el ambiente artístico es la primera, aunque ya en la práctica la sociedad no parece compartir la idea, rechaza todo lo que evita hacer contacto con ella y termina por excluir lo que le es extraña ¿y por qué no? si el artista excluye primero al consumidor de su proceso creativo.

El “sí mismo” es entendido como el egoísmo individual, ese tipo de egoísmo que evade el encuentro con los otros, que solo se nutre y enriquece de la mente torcida y alejada de la realidad (sino es que ya enferma) del artista. Algunos lo ven de otra manera, Michel Foucault hace un análisis de la relación del sujeto con la sociedad en su libro “La hermenéutica del sujeto”⁸³. Desde la concepción clásica de Platón, Foucault relaciona de manera indisoluble el concepto de ocuparse de sí

⁸³ Foucault, Michel. La hermenéutica de sujeto. México. CFE. 2006

mismo con la conciencia de que existe el otro. Quien no piensa en el otro u otros, que puede ser la sociedad en su conjunto, realmente se niega a sí mismo. Analiza la concepción platónica, para la cual, tal conciencia de sí mismo era característica indispensable del hombre dedicado a la política, este autor lo lleva más allá aplicándolo a todo sujeto social que pretenda buscarse a sí mismo a través de los demás. Quien no tenga conciencia del otro, implicando lo social, difícilmente generara una conciencia de sí mismo. Es también el artista un ente social, tiene la responsabilidad de ocuparse de sí mismo, este acto es un privilegio según Foucault, es un privilegio elitista y como tal, solo lo pueden ejercer unos cuantos. Estos elegidos tienen la responsabilidad de considerar al otro desde su aportación a lo social y tomar conciencia en el mismo acto, tanto de lo personal como de lo social. El artista debe tener claro cuál es su papel dentro de la sociedad.

2c Habilidad autoreflexiva entre tecnología y discurso artístico

La habilidad autoreflexiva no debe ser vista como una terapia de autoconocimiento, aunque la incluya, debe servir al creativo en la construcción del discurso personal. Ese discurso que es útil en el momento de hacer conciencia de los procesos y alcances que rodean lo que hemos logrado como generadores de fenómenos culturales, para que, al momento de establecer la negociación con un grupo de creativos, proporcione los elementos necesarios y comprender al conjunto en relación con lo que se pretende. Dicho proceso de negociación debería llevar en su estado ideal a generar una compatibilidad de conjunto, equitativa y lejos de la manoseada democracia, que construya proyectos de autoría equilibrada. En la práctica, el proceso de negociación tiene la intención de inclinar la balanza hacia un lado específico, no se trata de malicia ni de manipulación, aunque si la considera, quién tenga mayor claridad en el objetivo a seguir podrá llevar al conjunto por una vía más clara. Es ahí donde el juego de la autoreflexión cumple su cometido, mira hacia adentro, se abre a los demás, incluyendo las posiciones de poder dadas en la conformación del equipo.

Quién conoce la tecnología e incluso todos los elementos que componen la propuesta material y estratégica del proyecto a lograr, tendrá mayor control y visión del objetivo. Si bien los equipos multidisciplinarios están conformados por

individuos especializados, es de suma importancia generar una visión de conjunto. La dinámica de trabajo debe lograr el reto mutuo, quién logra dominar lo hace porque tiene las estrategias de diálogo adecuadas y la idea general mejor estructurada, ha comprendido el alcance que tiene el proyecto y cómo se puede llegar a él con todo el conjunto de potenciales individuales que contribuyen. El campo de conocimiento del que se provenga debe ser indistinto, siempre se puede entender la tecnología fuera del conocimiento técnico y ejecutivo. Es el discurso a fin de cuentas lo que conforma la estructura de un proyecto, ya sea artístico o tecnológico, él (el discurso) tiene la función de cohesionar la propuesta y llevarla a un estado sólido y socializable, quien logre tal enunciación lógica deberá hacerla intrascendente al interior del equipo. Es la idea por si sola la que debería anteponerse a cualquier acción, como profesionales que deciden trabajar en equipos complejos, es la verdadera rectora que guía el descubrimiento y a la propuesta sólida.

2c.1 El arte como generador de información

Baudrillard y Lipovetsky⁸⁴ comparten un desencanto casi fatalista en torno a lo que llaman posmodernidad, sus argumentos son bastante convincentes cuando se refieren a la inconsciencia del individuo embotado con los elementos culturales que le son otorgados. Coinciden de una u otra manera en la sobre-información como defecto de retroalimentación viciosa. Baudrillard se atreve a proponer en el texto citado anteriormente la necesidad de crear *institutos de desinformación*, en el mismo tono sarcástico y decepcionado que aborda todo su escrito. Por supuesto que la crítica no va dirigida al proceso de razonamiento en sí mismo sino a la tendencia cultural que propone que la racionalización solo se puede dar en terrenos psicoanalíticos y sobre informativos (entendiendo información como verbalización direccionada) que propicia y alienta la individualización, haciendo de la información un elemento más de propiedad privada, aún partiendo de que la comunicación es la más colectiva de las actividades humanas. A contradicho, la compra y venta de información también tiene un *target* (público objetivo), no a todos se da lo que necesitan sino lo que desean, así el conocimiento es un factor más de la felicidad burguesa con el principio máximo del mínimo esfuerzo. En este estado viciado, no es que todos los individuos requieran de todos los

argumentos, es que los argumentos tienen que ser accesibles a todos los individuos. El individuo omite hacer el esfuerzo para acceder a lo incomprensible, es la compasiva sociedad o más aún los mercaderes de los bienes sociales quienes comprenden las limitaciones de dichos individuos y les acercan lo más complejo en sencillos enunciados para que puedan elegir, claro si tienen el poder adquisitivo mínimo que le de su condición de masa consumidora. Por supuesto que es más rentable hacer accesible el conocimiento que educar realmente a todo el conjunto social. La apariencia del conocimiento como vulgarización del saber, en el tono de la máxima comercial de la autoayuda *hágalo usted mismo*, sin la carga de experiencia que necesita la ejecución especializada, cualquiera puede ejecutar cualquier acción proporcionándole el manual adecuado repleto de enunciados accesibles, esto llevado más allá, sin limitarse a lo manual, incluye al sujeto ávido de conocimiento sencillo y le propone *hágase usted mismo* para construir una personalidad sofisticada, superficial, rápida y sin esfuerzo significativo. Nada es casual, existe una cultura en torno al modelado del cuerpo perfecto, pero sin el esfuerzo y disciplina que requiere, y de nuevo la tecnología a través de la cirugía plástica se encarga de satisfacer al holgazán y al insatisfecho de nacimiento a cumplir en los estándares de belleza y presencia social.

El principio socrático *yo solo sé que no sé nada* concibe que para llegar al conocimiento primero es necesario admitir la ignorancia, es una paradoja informática en términos actuales, no

⁸⁴ Lipovetsky Gilles. La era del vacío. Anagrama. España. 2002

significa que a mayor saber se llegue de manera lógica a una acumulación de saberes, al contrario, el mismo saber no hace más eficaz el conocimiento, lo complica al requerir de mayores conocimientos para argumentar un hecho que anteriormente se explicaba de manera más simple, cuando lo que se debería acumular es mayor saber y ser conscientes de la cantidad de cosas que se ignoran. El saber se pierde en el conjunto y se olvida del individuo, la aspiración ideal es pensar como todos porque solamente el consenso hace la razón y la lógica, ahí está la gran paradoja, de la misma manera se alienta al individuo a encerrarse en sí mismo. Entonces, solo la experiencia conjunta es fuente de conclusiones validas y la experiencia personal un vicio que nos aleja de lo certero y contundente. El estudioso tiene la obligación de presentar sus ideas de manera que sean entendibles para las masas, bajo el entendido de que todas las ideas son válidas mientras sean aceptadas por la mayoría. La contradicción entre lo individual y lo social se presenta como un problema, no siempre el individuo excepcional es bien visto y puede pasar por una personalidad egoísta si lo enarbola el sujeto mismo o de heroísmo si la sociedad asume que esa particularidad beneficia al conjunto. Curioso, admiramos al individuo que se atreve a ser diferente pero somos incapaces de reconocer la diferencia entre la originalidad revolucionaria y la inadaptación social. Para la sociedad la individualidad es incomprensible, se dificulta más cuando el conjunto de

individualidades que conforman la experiencia artística o la inteligencia supraindividual, Lotman⁸⁵ lo define como cultura.

El arte en la era de la información asequible se convierte en un hecho sospechoso, al no quedar claro qué pretende en sus resultados. Rompe con el esquema de ser información estandarizada (saber) intercambiable por bienes materiales. El hecho artístico se escapa a la existencia lógica, es el pensamiento, plasmado únicamente en referentes lingüísticos el que no alcanza a validar la existencia del arte. La asimilación de las propuestas artísticas tiene que pasar por la lengua de los críticos y analistas que juegan el papel de traductores. ¿Será que el creador deba ser el responsable, entonces, de explicar o traducir su propuesta? Quizá, pero al nombrarlo ya necesitamos otra obra, que a su vez nace sin explicación particular. Si lo real es sólo lo nombrable y sólo si se puede nombrar es útil, el arte con su tendencia a lo particular no encaja en la generalidad de lo nombrable, sin dejar de ser sólo una parte del problema. Paula Sibila⁸⁶ aborda el problema acertadamente desde el punto de vista cartesiano:

De ese magma emergieron ciertas ideas y metáforas sumamente poderosas: el dualismo cuerpo-mente, una fuerza que viene conformando las subjetividades occidentales de los últimos cuatro siglos. Amalgamando antecedentes de las filosofías

⁸⁵ Lotman, Iuri M. La semiosfera II Semiótica de las artes y de la cultura. Frónesis cátedra Universitat de València. España. 2000

⁸⁶ Sibila, Paula. El hombre postorgánico, Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales. FCE. Argentina. p 73

platónicas y cristiana con las novedades científicas de su época, Descartes definió al hombre como una mezcla de dos sustancias completamente diferentes y separadas: por un lado, el cuerpo-máquina, un objeto de la naturaleza como cualquier otro, que podía y debía examinarse con el método científico (*res extensae*); por otro lado, la misteriosa mente humana, un alma pensante cuyos orígenes sólo podían ser divinos (*res cogitans*). Ambas sustancias interactuaban de algún modo; sin embargo, para el filósofo era imposible explicar cómo ocurría. El método de la duda sistemática sólo le permitía confirmar la existencia de una “sustancia inmaterial”, localizada en su cerebro, que era de importancia fundamental para el ser humano: pienso, luego existo. Sólo eso. En cuanto al resto, continuaría en la perturbadora oscuridad de lo inexplicable: nada menos que la naturaleza específica del alma y su curiosa relación con el cuerpo.

Luego entonces, la lógica excluye lo incomprensible y encaja en sus parámetros de comprensión todo aquello que es inexplicable, el proceso de reflexión es más complejo en el proceso creativo del arte, precisamente porque basa su trabajo en materializar la sensación, se caracteriza por lo caótico de sus elementos y de sus resultados. Es posible en esta época de individualidad que la propuesta particular de un artista sea vista como defecto. El cuerpo-máquina se extiende a la sociedad-máquina donde todos los organismos cumple una función y forman así para la sociedad capitalista, un gran organismo unificado tipo enjambre u hormiguero. Dicho organismo humano no necesariamente se convierte en un ente pensante,

para la razón el descontento es el único capaz de mantener viva la búsqueda. Ante ello la máquina informática se ve imposibilitada para llegar al pensamiento como humanamente lo concebimos, al carecer de intereses y pasiones. No necesita cuestionarse, el cambio de opinión no es computable por el infinito de variantes que implica, no podemos limitar la razón a la mnemotecnia acumulativa, sería como reducir el pensamiento a la biblioteca como totalizadora haciendo de lado la cultura que la enriquece constantemente. Así como el nutriente para la biblioteca es el pensamiento humano, toda la herencia plástica de la humanidad lo es para el arte acumulado en los museos. Hasta estos dos recintos culturales, biblioteca y museo, son separados sistemáticamente por la concepción cartesiana del cuerpo separado del alma.

Todo aquello de lo que se nutre el artista está en la biblioteca, en el museo, pero sobre todo en la experiencia vívida del hombre en su actualidad. Ya se ha expuesto la inutilidad de explicar la obra y la justificar su existencia a través de la lógica teórica, cabe mencionar que la obra por sí misma, sobre todo en la actualidad, requiere del acompañamiento discursivo que lleve a su propuesta artística a buen término. Es necesario un profesional integral que sea capaz de apelar a la razón al explicar o traducir al otro su obra y más aún para dialogar con él mismo en su proceso de auto comprensión. Si logra hacer contacto con sus propios objetivos y logros, podrá proyectarlo a

los demás y es que la búsqueda de una imagen va más allá de la razón.

El descubrimiento de la imagen es el elemento fundamental del trabajo artístico, muchas veces el artista se plantea una idea y la explica con incuestionable claridad a otros y hasta a si mismo, pero al momento de declararla concluida materialmente, se cuestiona diciendo: *la imaginaba de otra manera* o *¿le falta más trabajo?* entre otras expresiones igual de absurdas para el creador que no alcanza a comprender las imágenes mentales del interlocutor. Esto nos enfrenta al problema de la conclusión basada en la explicación previa, pareciendo que el artista es incapaz de cumplir con sus propios planes, (algo más en lo que tampoco es digno de confianza) entonces la sociedad no debería sentirse aludida pues también se mienten a ellos mismos. La búsqueda es el principio, si ya se sabe lo que se va a encontrar o concluir ¿para qué buscarlo? Por ello mismo, los procesos creativos individuales son los que realmente el artista puede heredar al otro como método de auto comprensión. El diálogo reflexivo se establece indirectamente con el otro, es a través de uno mismo cual vaciado común de lo social. Es imposible concebir al pensamiento sólo en su estructura mecánica generalizante, sino más ampliamente como un dispositivo complejo incluyente como lo propone Lotman⁸⁷:

⁸⁷ Lotman, Iuri M. La semiosfera II Semiótica de las artes y de la cultura. Ed Frónesis cátedra Universitat de València. España. 2000 p 24

Si definimos el dispositivo pensante como una máquina inteligente, el ideal de tal máquina será la obra artística consumada, que resuelve la paradójica tarea de unir la repetición y la irrepitibilidad. De hecho, la evolución de los organismos vivos hacia la conciencia puede ser descrita como una evolución tanto por la vía de la profundización de la considerable individualización de cada persona, como por la vía de su simultánea desindividualización como persona incorporada a estructuras suprapersonales.

El individuo y su conjunto son entonces un todo orgánico, que avanza de manera indisoluble, el arte y la tecnología están acotadas por el espectador, el cliente, el mercado consumidor, el *briefing*⁸⁸ mercadológico, o como se le quiera llamar al conjunto que implican los otros que integran la sociedad, entendida como la estructura supra personal en un acto de desindividualización. Dicha condición podría intentar ser menos rígida en el quehacer artístico, el nivel de negociación con el nicho comercial del arte requiere de un alto nivel intuitivo. La tecnología no juega de manera tan diferente en el proceso mencionado, los dos modelos de creación reaccionan a lo externo con la misma profundidad, tanto el artista como el científico que desarrollan la técnica, son sujetos que generan fenómenos sociales, si solo fueran fenómenos individuales quedarían en trascendencias puramente individuales. El arte es

⁸⁸ [instrucciones] Anglicismo usado en la mercadotecnia para referirse al informe producto del estudio de mercado que regirá la campaña publicitaria para que el mensaje llegue con efectividad a la mayor cantidad de público consumidor.

arte cuando es socialmente aceptado como tal, a veces en el tiempo y espacio del creador y a veces como rescate del pasado. La tecnología debe, por simple práctica, cumplir con las exigencias repetibles y prácticas que requieren las exigencias preestablecidas por una necesidad tanto creada como incuestionablemente real cuando implica supervivencia. La propuesta artística adquiere su estatus de *arte* una vez que la sociedad lo asume como tal, es intrascendente cuántas veces el realizador de la propuesta le aplique el término (sólo logrará convencerse a sí mismo), la asimilación de la propuesta termina siendo a fin de cuentas un problema político, porque atañe al conjunto social, que individual basado exclusivamente en los intereses auto satisfactorios del creador.

La imagen, como todo lo que podemos consumir socialmente, también es información y más ahora cuando los medios casi todos en su totalidad se han concentrado en el soporte audiovisual. De hecho la letra escrita no es la información preponderante que circula en la red de comunicación globalizada, dado que tiene el inconveniente de requerir de un mayor esfuerzo y cultura que rebase lo básico para su cabal comprensión, por sobre la efectividad comunicacional de la imagen. Ya en términos informáticos la red carga en petabytes (un petabyte equivale a 1000 bytes a la quinta potencia) de los cuales la imagen ocupa la mayoría del espacio. En el entendido que la *imagen dice más que mil palabras* se prepondera el mostrar los hechos en vez de

explicarlos verbalmente y por supuesto, orientada convenientemente por quienes controlan los medios. En el terreno del arte, además de la ventaja que implica la difusión de las artes tradicionales, encontramos al arte que utiliza como soporte los medios electrónicos y tecnológicos en general, en esta fusión parece que se encuentra un modelo que la sociedad al ver difusas las fronteras puede denominar como un híbrido arte-ciencia. Al mezclarse con la tecnología el arte se transforma en algo más creíble y verdadero, su carga de información es más compatible con lo que la sociedad puede asimilar. El crecimiento mundial de las galerías virtuales y los museos interactivos que transforman la experiencia en enunciados coleccionables para el turista cultural, cuya dinámica será analizada de manera más puntual en el apartado **El espacio de exhibición y sus cualidades simbólicas**. El ser visto para ser valorado, en esta asociación encontramos el valor agregado del arte actual frente al medio informático global, es imposible sustraerla a riesgo de pasar inadvertido y por lo tanto perder el papel social que se pretende.

2c.2 El recurso tecnológico como animal de compañía

Recurso y discurso se han convertido casi en sinónimos en cuanto a lo que nombramos artístico, en parte porque el recurso ha tomado una personalidad que en ocasiones rebasa al creador de las mismas e incluso de quien hace uso de ellas. La extensión creada, la prótesis sin la cual se cae en una minusvalía de función social, nos condiciona a la obligación de saber y hacer conjuntos más grandes cada vez. La animalidad que hemos creado tiene la función específica de servirnos como sustituto de la compañía humana o como extensión de la misma a la distancia, me refiero por supuesto a la tecnología que cumple una función para la vida diaria y su ayuda en el desempeño social.

En su papel de sustitución se ha terminado por excluir del contacto directo a quienes supuestamente se intentaba acercar, nuestros semejantes, en su lugar tenemos entes que nos acompañan y son útiles porque aparentemente nosotros tenemos el control absoluto de ellos. Ante esta dinámica, que no tiene forma de parar, es prudente preguntarse ¿cuáles son los procesos de asimilación de la presencia tecnológica tanto en la vida diaria como en el arte? A fin de apropiarnos de la herramienta y no que la herramienta se apropie de nosotros limitándonos con sus predeterminados.

2c.2a *El principio de la codependencia*

Es evidente que la tecnología ha sido un acompañante desde que surge en su primera manifestación con la herramienta, elemento de magnificación de las intenciones humanas, individuales en un principio y colectivas en cuanto se convierten en heredables. Es inevitable formar parte de un “saber hacer” y “saber transformar” sin los recursos adecuados, todo eso que se quiere transformar pasa a un segundo plano porque en primera instancia está la herramienta y la conexión esencial que tenemos con ella, la mano. La frase *la mano del artista* que hasta no hace mucho tiempo implicaba una manifestación de lo hecho de la mejor manera por tratarse de una marca personal e inigualable, ha dejado de ser tal porque la mano cada vez es más inoperante, ya sea que lo que necesitamos transformar sea demasiado pequeño o porque es demasiado grande, paulatinamente va presentándose lo más infinitamente pequeño o lo infinitamente grande como una aspiración inacabable. Antes de la aparición de la primera herramienta solo contábamos con la mano, única interface natural entre la idea y la intención transformadora, completamente lógica con una realidad donde las dimensiones ajustaban perfectamente con la mano, todos los primates lo ejercían y aún hoy algunos lo hacen sin problemas. Como recolectores nómadas no eran necesarios los elementos que magnificaran las acciones de la mano, fue al paso de convertirnos en cazadores y el dominio de la siembra que

comenzó un proceso sedentario, con él la seguridad de permanecer y atesorar bienes, se generan instrumentos que optimizan el trabajo y la acción toda.

El afán de acumular en aras de la supervivencia pasó del uso de elementos naturales esenciales a bienes manufacturados (si todavía vale hablar en términos de lo hecho con la mano) y por esa acción nos centramos en los recursos sociales que nos ayudan a transformar, aunque menos en los elementos transformables, en la actualidad las materias primas son una mínima cantidad de trabajo en el producto final. Los métodos anteriores permanecen, aunque se rezagan y tienen un límite en cuanto a cantidad y calidad, dependiendo del producto al que hagamos referencia, algunos elementos de estricto uso práctico han encontrado en la alta producción en serie una mayor productividad por lo efectivo de sus intenciones utilitarias. Estos que todavía utilizan materiales sin procesos industriales o poco notorios en el mismo sentido son llamados productos artesanales y cuentan con la característica esencial de hacer notoria la ejecución a mano, muestra la personalidad del ejecutor, perteneciente a una estructura gremial establecida, conservar el accidente creativo pueden llegar a hacer única cualquier pieza que salga de estos talleres.

Taller e industria aparecen como una contradicción a priori, pero solo son dos maneras de otorgar valor de ejecución a productos similares, realmente lo que apreciamos y adquirimos en los productos no es lo que contienen como materia sino el

acto humano que los transformó. En la dinámica de intercambio comercial los precios llegan a ser equiparables y el valor cultural de ambos conservan niveles de estatus que no se pueden menospreciar, por supuesto que depende de las estrategias de mercado en donde se vendan estos productos, el valor artesanal es muy diferente cuando se adquiere en la comunidad que lo produce o en un gran museo de arte popular. La producción en serie domina la tecnología y la producción artesanal domina la técnica heredable, en la primera el ejecutor debe aprender a manipular instrumentos con funciones previamente asignadas por la industria para transformar materias primas preseleccionadas que cumplen con diferentes niveles de estandarización, en la segunda el ejecutor participa de un proceso de comprensión de las estrategias heredadas y apreciación del material, que a su vez pasa por la selección del mismo ejecutor, integrando las diferencias y accidentes son aprovechados para individualizar el resultado. El acto de creación colectivo frente al que se disfraza de individual.

El creador en todos los sentidos y acepciones depende de sus herramientas, mismas que están en constante perfeccionamiento gracias a las necesidades que son replanteadas, por un tipo específico de creador, por un conjunto amplio de acciones que son compartidas por diferentes creadores. Somos grandes creadores porque tenemos acceso a grandes recursos tecnológicos que ya son parte de nuestra vida y cuentan con su propia personalidad.

2c.2b Personificación de la tecnología

Lo que provee la naturaleza y la mirada primaria no es suficiente para incidir en la realidad más allá de sobrevivir a ella, es el conocimiento social que nos forma desde los primeros años hasta que, en algunos casos, se llega a ser capaz de generar desde lo individual algún tipo de conocimiento. Corremos una suerte de domesticación mutua, dominamos la tecnología para nuestro servicio y a la vez esta sirve como medio de adiestramiento social. Así lo aborda extensamente Paul Watzlawick en su obra “¿Es real la realidad?” dejando ver el complejo andamiaje que hemos construido para hacer de la realidad algo legible aunque nos alejemos de ella. Atravesamos un proceso de desnaturalización y nos adaptamos en comportamiento, fisiología e incluso morfología, lo que la especie humana ha dispuesto que debe ser un semejante. En este proceso de domesticación bilateral nos encontramos ante el problema de definir al ejecutor, ¿es la máquina que no distingue operario? o ¿es el operario que sabe aprovechar los predeterminados de la herramienta para lograr algo original? Como creadores nos inclinamos por la segunda opción, sin embargo, la línea se diluye cuando el recurso no rebasa los límites de la programación impuesta por su diseñador. En este punto, no toda utilización tecnológica logra independizarse de los predeterminados, aunque cumpla su cometido en el mínimo

de exigencia, ¿por qué no? si es el mínimo que podemos pedirle a esos elementos de estandarización.

Ganamos cada vez más elementos domesticados por la sociedad tanto en cantidad como en sofisticación, con ellos satisfacemos en primera instancia nuestras necesidades, no primarias o de supervivencia, la mayoría de ellas creadas por la dinámica social como la hiperconexión vía dispositivos móviles o equipos de trabajo que nos permiten laborar en cualquier sitio como las Laptops (computadoras portátiles). Una vez que logramos un nivel aceptable de conexión con los recursos tecnológicos estamos listos para satisfacer las necesidades de otros que en algún momento también dispondremos de lo que ellos transforman, transito entre herramientas en un círculo constante que se retroalimenta.

En un principio, nuestro intercambio de conocimiento aún no se vaciaba en instrumentos con funciones específicas, lo que intercambiábamos eran experiencias que a su vez nos ayudaban a generar herramientas. La sencillez que les caracterizaba, hacía que terminaran con características personales del interpretante de la herencia. Tal dinámica, a fuerza de uso y replanteamiento fue transformándose en técnicas y estrategias mejor aceptadas por conjuntos cada vez mayores, creando así, en términos generales, lo que llamamos cultura tecnológica. Un ejemplo bastante elemental está en los principios de la agricultura, a través de la observación nos dimos cuenta que los cultivos necesitaban de tierras que no fueran tan

duras para permitir el crecimiento, entonces, romper la tierra llevó a la necesidad de un arado eficiente, conocimiento heredado que se vaciaba en la elaboración de objetos útiles para una función específica. Al hacerse más compleja la producción de bienes fue casi imposible generar herramientas propias y se empieza a depender de especialistas, dedicados a hacerlas, naciendo así el instrumento tecnológico como vaciado cultural de estrategias, sistemas y técnicas que ya no se necesitan comprender, sólo hacer uso de sus funciones.

Siendo la tecnología objeto de uso sofisticado, contenedor de todo lo que alguna vez fue técnica o estrategia, requiere entonces de un proceso de aprendizaje elaborado y comprometido, casi iniciático. Estamos acostumbrados a ver a los creadores como seres con acceso a conocimientos fuera del alcance de los comunes, a veces sin clara conciencia de las herramientas y estrategias que ellos mismos adquirieron de otros, es posible remitirse al tan manoseado Leonardo Da Vinci como modelo omnisapiente sobre todo lo que tenga que ver con la mecánica y el ingenio creador, al grado de pensar que muchos elementos tecnológicos actuales fueron concebidos en idea por tal *Genio del Renacimiento*. Es indudable que no siempre se puede comprender las funciones propias de todo producto tecnológico, gracias a la división social del trabajo nos ubicamos en campos de especialidad que nos salvan de ello, por supuesto que es muy placentero olvidarse del funcionamiento mecánico del automóvil cuando lo único que queremos es llegar a nuestro

destino, solo los más avisados detectan cualquier disfunción en la eficiencia de nuestro medio de transporte.

Lo que realmente ocupa esta reflexión es el hecho que ese elemento que nos acompaña, que no es otra cosa que el contacto con un saber social específico, que ha adquirido una personalidad propia. Es necesario hacer una distinción entre la forma que toma la tecnología en la actualidad por su función y otro el aspecto que tiene que ver con los contenidos simbólicos emocionales que están en proceso de modelado cultural, tanto por creadores como por usuarios; una es el soporte material, nunca inocuo, y la otra en un juego entre intención por parte de quien genera estos recursos culturales, y la manera en que la sociedad se apropia de ellos. La pregunta de inicio tiene que ver con ¿cómo nos hacemos acompañar de algo que no tiene vida en el sentido estricto de la palabra? derivando en un acompañamiento simbólico evidentemente válido para el consumo de bienes culturales.

La tecnología como instrumento y conjunto de destrezas heredables tiene personalidad propia, desde siempre al grado de estar presente en rituales y política, la función embellecida ha tomado lugar paulatinamente conforme ha avanzado el progreso comercial sin que se hayan borrado por completo sus funciones originarias, la utilidad por la utilidad misma solo ha sido una fría fantasía del simplismo cultural que se niega a ver procesos complejos en toda actividad humana. Personalidad que da la posesión y uso de la tecnología y la persona que lucha por

alcanzar lo último que le ofrecen, en relación simbiótica para ser una sola imagen, de tal suerte que hay negación a dejar viejos aditamentos tecnológicos y se revaloran constantemente, dándoles personalidad y valor muy superior a las tecnologías más recientes, a éstas últimas les damos las características de aquello que añoramos. Fenómeno asociado con las formas de hacer anteriores, no solo se valora el objeto por el acompañamiento que ha marcado alguna etapa de nuestra vida, también porque lo asociamos a una relación más íntima entre el producto y su creador.

Todo lo anterior concierne al objeto en su función temporal, pero el sujeto también atraviesa por un proceso de individuación que lo condiciona para que los objetos formen parte del aprecio ambiental que antes ocupaba la familia e incluso la pareja sentimental. Verse a sí mismo es también verse a través de su red social, esa que era conformada por los lazos sanguíneos y que ahora lo integran sujetos globales con los que aparentemente compartimos afinidades y a los cuales no hay necesidad de adaptarse, es la red la que se adapta a nuestras preferencias con un *like* que nos une en criterios. Esos en la red que no cuentan con los *likes* suficientes y ser considerados afines, simplemente son bloqueados, borrados de “mis amigos” o simplemente olvidados, dejándolos como testigo de nuestra gran actividad cibernética, queda la duda de si será equivalente con la actividad que se tiene persona a persona.

Otra diferenciación es pertinente, la que se da entre dos maneras en las que el hombre aprovecha los recursos tecnológicos, por un lado está la función de sustitución que hace con la tecnología sobre los fenómenos físicos que ayudan al hombre a dominar el entorno, como el dominio de los caudales acuáticos, el fuego y el aprovechamiento de energía que genera la naturaleza para su propio beneficio, y por otro, la sustitución que se hace con la tecnología sobre las acciones humanas en un proceso de magnificación, o las capacidades que se retoman de otras especies con la intención de mejorarlas, los exoesqueletos de algunos animales para protegerse o la capacidad de recorrer grandes distancias del caballo y del camello. Tal distinción es necesaria para lo que se presenta a continuación como análisis de los recursos tecnológicos y cómo funcionan en el juego de una adopción informal de la tecnología como animal de compañía. Quizá porque el sujeto actual se encuentra en proceso de independencia familiar y requiere de otras compañías que le den libertad, que sean complacientes independientemente de nuestro estado de ánimo. Este hedonismo tecnológico nos exime de la reciprocidad que implica el relacionarse con un ser tan complejo y contradictorio como ése otro con quien, por elección o por consanguinidad, compartimos espacio y dinámicas de vida.

2c.2c *La tecnología actuante o el invitado incómodo*

Se está ante un drama, he aquí el sentido correcto de la palabra, en el entendido de que es una relación compleja de todas las pasiones humanas, en algún momento no fue tan claro que los instrumentos tecnológicos son materia y producto del pensamiento humano. Se ha construido una alteridad omnipresente que nos cuestiona como un espejo donde aparentemente podemos ver todos nuestros defectos y virtudes, está hecha a nuestra imagen y semejanza, sin embargo solo es imagen y semejanza de nuestras necesidades. Con todo lo complaciente que parece, mantenemos reservas en cuanto al reflejo, no somos del todo eso que hemos creado, nos llevaría a reconocernos imperfectos, mortales (*memento mori*) e incluso simplemente humanos. Nos mantenemos siempre en vías de ser perfectibles, creamos realidades ideales en los medios de comunicación y estos a su vez se fusionan con el instrumento tecnológico, sin saber cuál sirve a cuál, el instrumento se antoja inútil sin el mar de contenidos que lo alimenta. En determinados momentos la tecnología se presenta como elemento completamente independiente de la manipulación mediática pero, aunque en un principio el avance tecnológico no contenga otra cosa que beneficios para el bien común e individual, todos los *gadgets* requieren de una constante actualización, modernización y reparación para mantenerse al día, todos los aditamentos tecnológicos tienen fecha de caducidad programada

y requieren de alimentación constante en contenidos y readaptaciones para su funcionamiento.

Vamos ascendiendo hacia lo tecnológico, como siguiente paso evolutivo donde domina el principio estético Aristotélico, ese punto medio entre lo mísero y lo tremebundo, insistimos en construir un mundo sin drama y sin pasión pero hacemos todo lo posible por mantenerlos cerca desde la comodidad del espectador. Nos gusta ver el sufrimiento y la miseria en otros, hemos creado una industria rentable a su alrededor, los *reality shows* son ejemplo tangible de este triunfo del voyerismo, lo que aparentemente nos mantiene a salvo de lo terrible que puede ser la vida, eso sólo les pasa a otros, los medios nos han otorgado todo el poder para juzgarlos y decidir por lo que deben o no deben ser y hacer. La herramienta, el visor que nos conecta con el chisme, no con la verdad, con el deleite insano de ver el sufrimiento y la miseria de otros, es la tecnología. No es casual que el mayor uso que se le da a la tecnología tenga que ver con las redes sociales y el entretenimiento, al grado de generar trastornos como la nomofobia (**no-mobile-phone-phobia**)⁸⁹, si nos vemos privados de nuestra conexión social digital.

⁸⁹ García Martínez, Verónica. Fabila Echauri, Angélica María Nomofilia vs. nomofilia, irrupción del teléfono móvil en las dimensiones de la vida de los jóvenes. Un tema pendiente para los estudios de comunicación. publicado en http://www.razonypalabra.org.mx/N/N86/V86/26_GarciaFabila_V86.pdf

En esa dinámica de ser visor de las acciones humanas que ocupa la tecnología, también ha ganado la personalidad suficiente como para desear más estar con el medio que hace un remedo inocuo de la realidad, que con otros parecidos a nosotros que no son ni serán como deseamos. Es mejor limitar el instrumento tecnológico a una animalidad complaciente, con la seguridad de que sólo depende de nosotros y podremos desconectarla en cualquier momento. Contradicción que el cine se ha encargado de explotar cuando juega con la posibilidad de autoconciencia de la máquina, justo como un esclavo emancipado, convirtiéndose en un género cinematográfico a partir de películas como *Metrópolis* y que ha inundado con propuestas de infinitas secuelas como *Terminator* y *Matrix*.

Personalidad que no acaba de ser persona porque así lo hemos decidido, desde el concepto propuesto en 1970 por el Profesor Misahiro Mori⁹⁰ del Uncanny Valley (Valle inquietante) nos enfrentamos a ese vacío de empatía que nos obliga a repensar lo tecnológico como un ser vivo pero no humano. Mientras condenamos al exterminio a cientos de especies nos empeñamos en crear otras que no compitan con nosotros pero que nos sirvan como esclavos sin cargar con los problemas morales o éticos de hacerlo con nuestros congéneres. El reconocimiento hecho a lo tecnológico, particularmente con el robot cuyo origen deviene del concepto de trabajo o labor,

ayuda a verlo como elemento que ejecuta y ejecuta bien. No nos causa ningún problema ver trabajar una lavadora, un microondas o un automóvil, incluso a un elemento robótico que semeja a una mascota. Pero la imagen sintética de nosotros mismos (tanto robótica como en imagen bidimensional o de aparente tridimensionalidad) tiene que llegar a un nivel en el que vemos a un duplicado casi impecable de otro humano o limitarse al aparato simpático y servil que nos han dado algunas propuestas en el cine y la televisión.

⁹⁰ [http://www.theguardian.com/commentisfree/2015/nov/13/robots-human-uncanny-](http://www.theguardian.com/commentisfree/2015/nov/13/robots-human-uncanny-valley)

2c.2d La tecnología, actor por derecho propio

Con lo dicho aquí sobre la tecnología, surge una pregunta en la propuesta plástica personal ¿Cuál es el potencial escénico de la tecnología en las propuestas actuales? Lo primero a aclarar es que siempre ha estado ahí desde el *deus ex machina* del teatro Griego, hasta los últimos avances que han invadido la escena, la tecnología siempre ha sido parte del arte no solo escénico. Desde la tramoya que adopta los sistemas mecánicos de los barcos de vela hasta los avances en iluminación que ya el siglo antepasado Wagner utilizaba con gran maestría. Su escenógrafo Adolphe Appia (1862-1924)⁹¹ proponía el uso de la última tecnología de su tiempo para lograr la tridimensionalidad, destaca la iluminación eléctrica que llevó al teatro a una nueva dimensión creativa que aún hoy sigue siendo materia prima para la creación del espacio escénico. Su contemporáneo Gordon Craig (1878-1966)⁹² ya idealizaba la construcción de una supermarioneta que lograra superar los límites de la representación que tenían los actores, se puede interpretar esa idea además del evidente desprecio al oficio del actor, como la necesidad de poder conjuntar todos los saberes posibles en un

⁹¹ Appia, Adolphe. La música y la puesta en escena / La obra de Arte Viviente. Ed Asociación de Directores de Escena de España. España. 2000

⁹² Gordon Craig, Edward. El arte del teatro. Ed. Gaceta, col escenología. México. 1995 410p

solo recurso, que lograra la eficiencia en un semihumano imperfecto.

Aún en las últimas producciones cinematográficas de lo que podríamos llamar cine sintético, donde los actores son modelados digitalmente, los ambientes distan de ser reales aunque se inspiren en su belleza y las leyes de la naturaleza, como la gravitación, que en esos ambientes es más flexible, eficiencia subjetiva al fin proveniente de un creador, el recurso no tiene modo alguno de independizarse, es el operario actor indirecto. La manipulación de las marionetas Japonesas Bunraku⁹³ es una buena analogía de lo que está sucediendo con la tecnología, se requieren años para que el equipo de animadores que sostienen a una marioneta o “ningyô” pueda llegar al nivel interpretativo que exige la tradición. Así, el creador actual debe tomar los recursos tecnológicos en su complejidad y lograr que se ejecuten como si de humanos se tratara, no debe notarse la diferencia, cuando eso sucede el rechazo es lógico en el espectador. El oficio del titiritero tecnológico no aspira a sustituir la expresividad humana, teniendo forma de esta o solo apoyando con sus acciones, ni puede separarse del pretexto dramático que crea todo el recurso tecnológico ha sido creado para la escena moderna.

⁹³ <http://www.japonartescenic.org/teatro/generos/bunraku4.html>

2c.3 La narrativa y la propuesta artística

La tecnología posee un potencial narrativo como idea de progreso, bienestar y orden, mismas que tienen que ver en esencia con la solidez que implica el conocimiento científico. El arte actual requiere de la reflexión escrita como vehículo para la inserción social, es insuficiente lo hecho, es necesario complementarlo con lo dicho. La retórica en su modalidad de autentificación verbal y medio de socialización para la acción artística, es condición para lograr que la propuesta cultural se pierda entre el cúmulo de opciones. Así, el artista se enfrenta con el problema de la transmisión de conocimientos como modelo de aceptación de las ideas. Todo lo que llamamos teoría se concreta en el código universal que plantea el lenguaje, es decir, si no lo puedo escribir no lo puedo entender ¿Será que las conclusiones de la experiencia individual son imposibles de considerarlas pensamiento? Llamamos herencia cultural tanto a las ideas como a los hechos plasmados en las obras materiales, el arte en general es la herencia de la forma, se insiste en explicar con la teoría actual sin saber si el creador original reflexionó de la manera que suponemos.

Lo anterior lleva al problema del acceso, quien tiene el código para descifrar la propuesta artística es entonces el más preparado para consumir cultura, no solo visual, también conceptual a través del planteamiento escrito. El ser culto es una aspiración y no deja de ser un concepto manoseado, por

oposición el ser inculto la mayoría de las veces designa simplemente a aquel sujeto que tiene un acceso a la cultura diferente al nuestro. Guillermo Bonfil Batalla⁹⁴ expone desde la antropología el ser cultural que más se acerca a lo que consensualmente debemos entender como cultura.

Según la perspectiva antropológica de cultura (y en esto sí hay consenso), todos los pueblos, todas las sociedades y todos los grupos humanos tienen cultura. Y todos los individuos, que necesariamente pertenecen a algún sistema social organizado, tienen también cultura, porque la sociedad se las trasmite y porque exige a todos el manejo de los elementos culturales indispensables para participar en la vida social (es decir, los valores, los símbolos, las habilidades y todos los demás rasgos que forman la cultura del grupo). A partir de esta concepción de cultura, deja de tener sentido hablar de pueblos o individuos "cultos" e "incultos" todos tenemos cultura, nuestra propia y particular cultura. Es con esta concepción antropológica como hablaremos aquí de cultura y, en consecuencia, de patrimonio cultural.

Visto así, hacer y consumir cultura tiene tantas implicaciones como las que el sujeto pretenda contribuir y apropiarse. El mismo autor citado, refiriéndose a la cultura mexicana, cuestiona la pureza de la herencia cultural, situación que compartimos con los países sometidos a una colonización pasada o actual. En nuestro caso, por la suma de ideas, culturas,

⁹⁴ Mantecón, Ana Rosas, Reseña de "Pensar nuestra cultura" de Guillermo Bonfil Batalla. *Alteridades* [en línea] 1998, 8 (julio-diciembre) Disponible en: <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=74781617>> ISSN 0188-7017 p 118

herencias y posiciones grupales, tenemos una acumulación tan variada que es posible utilizarlo para justificar e incluso promover divisiones en provecho de algunos como lo expone el mismo Bonfil Batalla.⁹⁵

Valga insistir en que *diferencia* no es lo mismo que *desigualdad*. La diferencia existe como resultado de historias que han dado lugar a diversas culturas particulares; la desigualdad, también producto de la historia, proviene de las relaciones asimétricas, de dominación/subordinación, que ligan a pueblos con culturas diferentes o a sectores sociales (clases y estratos) dentro de una misma formación sociocultural. Aunque ambos fenómenos pueden estar presentes de manera simultánea y a veces coincidir como líneas divisorias que separan grupos diversos (un pueblo colonizado es, a la vez, diferente y desigual, porque tiene cultura propia y está en posición de subordinado), son sin embargo fenómenos esencialmente distintos: por eso se puede afirmar el derecho a la diferencia y, al mismo tiempo, rechazar cualquier forma de desigualdad.

El objeto artístico entra en el juego cultural como objeto pretexto para la reflexión histórica y teórica, el acto que llevó a la creación de la obra de arte siempre es un tema para hablar tanto del individuo que lo generó como de la sociedad que lo ha consumido en su tiempo y la que ahora lo conserva como herencia. En ocasiones la historia presenta a los grandes creadores como grandes teóricos a la vez, en la mayoría de los

casos es una versión en la que esta ausente alguna herencia escrita del citado, sólo se interpreta su creación material. La historia está construida por el cúmulo cultural de lo que fue, en los rastros de lo que deja la herencia y de lo que quisiéramos que hubiera sido para nuestro juicio actual. La verdad personal del creador en su tiempo es algo inasible y su búsqueda podría resultar inútil. A fin de cuentas tanto el historiador como el teórico escriben para el presente, a la sociedad del pasado en nada beneficia. Los rastros que deja, tanto el artista como toda la humanidad en las diferentes etapas que presiden al hoy mismo, son susceptibles de ser medidas con parámetros actuales, es imposible de otra manera, el pasado está perdido y los testigos dejan datos que tenemos que interpretar y juzgar, las más de las veces en sus obras materiales y otras tantas en sus reflexiones escritas. Se escribe sobre el hacer del pasado y sobre el pensar del pasado, es posible encontrar a hacedores que reflexionaron en torno a su obra pero la mayoría de las veces el oficio del hacer se encuentra separado del pensar. En su momento Juan Acha ya analizaba el rechazo hacia el análisis estructurado en la propuesta artística.⁹⁶

... el crítico de arte no es muy apreciado: se le considera un fracasado en las artes o en la literatura; un parásito del artista. Si bien logra conquistar laureles periodísticos con facilidad y rapidez, nunca será prestigiado como novelista o pintor, futbolista o

⁹⁵ *Ibíd.* p 133

⁹⁶ Acha, Juan. *Crítica del arte*. Ed trillas. México. 1992. p 88

cantante. Nuestras sociedades todavía jerarquizan a los hombres en superiores e inferiores, ignorando olímpicamente la complementariedad de los diferentes trabajos: el barredor de un banco nunca será considerado por su trabajo, el cual el director del mismo banco no puede realizar, sin por esto ser inferior o superior. Por otra parte, para el crítico es muy duro pasar de los laureles periodísticos a la producción de algo sustancial y valioso.

La dinámica actual tal vez haya cambiado un poco para la visión que tenía el maestro Acha, ahora se exige la formación de profesionales integrales, capaces de teorizar sobre sus intenciones y una vez logradas, nuevamente hacer teoría de sus propios actos, en una constante obligación del creador hacia la teoría sobre su obra en complemento lógico con su herencia artística. Palabra y acción en acercamiento, tratando de alejarnos de la idea del Homo Sapiens en contraposición con el Homo Faber⁹⁷, el primero como dueño absoluto del pensamiento racional y el segundo como un simple realizador de herramientas con las que se puede concretar el ideal de hacer funcionar las cosas. ¿Cuál es el orden de la materialización cultural? ¿Podría ser que el pensamiento abstracto por si mismo sea capaz de analizar y procesar todas las condicionantes que han aparecido y que aparecerán en el problema a solucionar? En el caso de ser esto posible, entonces solo necesitaríamos ejecutantes efectivos y obedientes que dieran forma material a lo

concebido mentalmente. Ideal acariciado por muchos creadores que se han visto imposibilitados al trabajar en equipo con otros como el caso de lo postulado por Gordon Craig⁹⁸ al no encontrar el actor perfecto para concretar sus ideas en escena, llevándolo a ideas tan extremas como la generación de la *supermarioneta* obediente y efectiva, capaz de concretar hasta las más exigentes ideas del director de escena. Pareciera que teóricos como Craig se postulan como un demiurgo incuestionable de la obra, él mismo olvida que el teatro no se hace con una sola creatividad, aunque se trate del monologo más pobre y austero en sus recursos. Es quizá precisamente en las artes escénicas donde confluye la teoría y el acto artístico pues al ser un trabajo multidisciplinario por definición, el diálogo entre la idea verbalizada y la creación material obliga a un flujo armonioso para concretar un solo objetivo que es la puesta en escena.

Crear en una imagen y lograr enfrentarla con el obstáculo de la materialización es un reto de la mente y de la acción. Aún más complicado cuando la materialización abarca más que la materia inanimada, se acomoda y moldea a voluntad del artista, también es un conjunto de individuos convocados con un objetivo común. Las cualidades de la multidisciplina son analizadas con mayor detenimiento en el capítulo 3a.1 referente a **Las supuestas fronteras internas**. El convocante inicial acomoda las intenciones a las posibilidades del ambiente,

⁹⁷ <http://www.esi2.us.es/~aracil/RevistaDeLibros.pdf>

⁹⁸ Craig E. Gordon. El arte del teatro. Ed Gaceta, col escenología. 1987

ciñendo sus planes a las posibilidades que van surgiendo en el proceso creativo hasta su culminación. La planeación proyectiva es ya en sí una labor material, el acto de diseñar y graficar una idea sobre un soporte análogo o digital, nos pone a un paso de la realidad. El gran antecedente está en todos los proyectos de Da Vinci, de los cuales carecemos de dato alguno de que realmente se hayan llevado a cabo, de haberse realizado seguramente hubieran cambiado su diseño solo por dar el paso siguiente en el proceso de dar realidad a la idea. La planeación puede tomarse como una labor propia del Homo Faber, además del hombre que hace es el que piensa en lo que hace, se plantea los ¿porqués? y ¿paraqués? planea y perfecciona sus actos materiales, antes del Homo Faber está el Animal Laborans (concepto usado y diferenciado del anterior por Richard Sennet⁹⁹), esa esencia que nos une a la naturaleza en la creatividad práctica del sobrevivir mismo sin mediar el pensamiento abstracto, por lo menos consciente, para el que no se tiene tiempo pues la acción es inmediata, si se medita la siguiente acción es probable que la realidad se apresure y sea demasiado tarde para mantener la vida. El hacer considera el procesar y concluir, se aprende y se perfecciona cuanto más se hace, con el único inconveniente de quedarse en lo individual y solo trasciende a lo colectivo mediante el recurso del lenguaje para hacer la experiencia heredable, así nace la técnica, cuando

varias generaciones contribuyen a estandarizar el proceso a fuerza de repetición y conclusión. Conclusión sin acción es inexistente, el acto creador empieza en la práctica y se construye con la repetición.

La experiencia es un tipo de teoría sensible que no está limitada a lo académico en términos estrictos, pero contribuye al pensamiento colectivo mediante los recursos materiales que produce. La herencia verbal es una manera de comprender nuestra realidad, de hecho solo es el registro de lo sucedido y tiene el potencial de ser descifrado a la posteridad bajo riesgo de ser interpretado a conveniencia e incluso tergiversado. Es indispensable contar con la herencia verbal a fin de tomar conciencia de lo hecho y de las posibilidades del hacer inmediato, en sí mismo aprendemos del ejemplo y esa la acción la confrontamos con lo que se pretende realizar, por eso el intermediario de la herencia cultural es quien educa y forma, el maestro se vale de la palabra, la personaliza en los hechos para lograr mayor comprensión, en eso se basa la pedagogía. Acción y concepto contribuyen al pensamiento colectivo que retoma la herencia para no empezar siempre de cero y generar nuevas experiencias, con conocimiento de causa. Todos gozamos de un marco cultural que nos ahorra ingenuidad, es la práctica la que hace real la acción humana.

El arte aún no siendo reflexivo en términos lingüísticos es el mejor de los pretextos para reflexionar y hacer teoría, se ha escrito mucho sobre las obras de arte del pasado y se seguirá

⁹⁹ Sennet, Richard. El artesano. Ed Anagrama. Barcelona. 2009. p 10

escribiendo tratando de hacer supuestas traducciones del mensaje oculto del artista. Tal vez el estudioso del arte nunca se resigne a que la sola acción sea una explicación por sí misma, mas allá por supuesto de la franca necesidad de rescatar del pasado todo el entorno ideológico que acompaña a la obra de arte, interpretación siempre acompañada del presente ideológico. La experiencia es intraducible pues aún las ideas llevadas a lenguajes con estructuras similares se ven imposibilitadas para representar la misma idea. Gadamer en su análisis sobre el acto hermenéutico ya ha planteado la imposibilidad de la traducción literal cuando se pretende llevar lo expuesto de un idioma a otro, por muy acertada que sea siempre mediará la interpretación. Más que la traducción o interpretación, el pensamiento sistémico de Gadamer ofrece la visión de comprender el sistema, vivir el hecho que generó el mensaje original para llevar la experiencia a otro sistema comunicativo.

... Así, desde el Romanticismo alemán, se le ha asignado a la hermenéutica del cometido de evitar la mala inteligencia. Con ello su ámbito alcanza, por principio, tan lejos como alcance la declaración de sentido. Declaración de sentido es, por de pronto, toda manifestación lingüística. En tanto el arte de transmitir lo dicho en una lengua extraña a la comprensión del otro, la hermenéutica recibe su nombre, no sin fundamento, de Hermes, el interprete traductor del mensaje divino a los hombres. Recordando esta etimología del concepto de hermenéutica, se vuelve inequívocamente claro que de lo que aquí se trata es de un

acontecimiento lingüístico, de la traducción de una lengua a otra, y por lo tanto de la traducción entre dos lenguas. Pero, en tanto que solo se puede traducir de una lengua a otra cuando se ha comprendido el sentido de lo dicho y se lo reconstruye en el médium de otra lengua, este acontecer lingüístico presupone comprensión.¹⁰⁰

En el caso del arte y sus intentos por traducirlo, desde el punto de vista hermenéutico sería completamente innecesario, es más útil y lógico buscar la relación entre la propuesta artística y el discurso que lo acompaña. Así el mismo Gadamer continúa.

Todas estas obviedades resultan ahora decisivas para la pregunta que nos ocupa aquí: la pregunta por el lenguaje del arte y la legitimidad del punto de vista hermenéutico frente a la experiencia del arte. Toda interpretación de lo comprensible que ayude a otros a la comprensión tiene, desde luego, un carácter lingüístico. En este sentido, la experiencia entera del mundo se expresa lingüísticamente, determinándose desde ahí un concepto muy amplio de la tradición que, ciertamente, no es como tal lingüístico, pero que es susceptible de interpretación lingüística...¹⁰¹

La declaración de sentido parte del interprete que logra comprender lo dicho en el idioma del cual se pretende traducir,

¹⁰⁰ Gadamer, Georg. *Estética y hermenéutica* (1976-1986). Madrid, Tecnos, 1996 p58

¹⁰¹ *Ibíd.* p58

gran contribución en tanto a la declaración de sentido con respecto a la obra de arte cuando proviene del generador mismo del fenómeno. El artista tiene el deber de hablar del arte que produce, con la conciencia de que lo que diga debe complementar su obra, no como traducción con una carga literal incuestionable y eficaz, sino como *médium* tal como propone Gadamer en las citas anteriores. Además, la reflexión narrativa forma parte ya del proceso creativo en el arte actual, como lo aborda Iuri M. Lotman¹⁰²:

En la base de los géneros narrativos de las artes verbales se haya el principio de la anexión de signos y cadenas de signos. La cosa es más compleja en los textos que no tienen una división regulada interna en unidades discretas. La narración se construye como una combinación de un estado estable inicial y un movimiento posterior. por su tendencia básica (más exactamente, por la estructura del material) la pintura propende a ser, para el texto icónico, la encarnación ideal del “estado inicial” con su prioridad del aspecto semántico, mientras que la música es el modelo igualmente ideal del desarrollo, del movimiento en forma pura. En este último caso el aspecto semántico se reduce en el grado máximo, cediendo el sitio al sintagmático.

El lenguaje en su estructura se basa en convencionalismos abstractos acordados, como código resulta accesible para cualquiera que aprenda a descifrarlo. Saber leer y

saber juntar vocales y consonantes nunca serán lo mismo, se lee con un bagaje cultural de soporte, una idea escrita puede ser completamente inaccesible aunque se sepa el abecedario, se requiere ser capaz de encontrar la referencia a la que se hace alusión, ya sea una idea o un objeto. Se pretende lograr una lectura que todos, o la gran mayoría de los lectores, puedan descifrar sin caer en ambigüedades. El problema con la semántica es que aplica leyes codificadas en el texto lógico, con su organización y sistema referencial, al sentido polisémico de la obra plástica, donde la narrativa no se toma en sentido lineal, el ir y venir por la imagen difícilmente logrará una lectura organizada y consecutiva acorde a la percepción de todos los observadores, lo que se puede compartir entre ellos es la experiencia innombrable de la que todos son testigos. La organización sintagmática es dictada por la misma propuesta y complementada con lo ya experimentado culturalmente, acorde con la ya celebre postulación de la *Obra Abierta* presentada por Umberto Eco, la lectura del mensaje artístico no parte exclusivamente del arte mismo, es un acto de complementariedad activa que realiza el espectador cuando se relaciona con la obra de la que es testigo. El texto poético es una suma de significados que crecen y enriquecen al avanzar en la lectura, la imagen que se forma el lector es un todo que completa, con su lógica y sus vivencias, quien juega el papel activo en la interpretación del mensaje. No hay un sumar ordenado y lógico como en el texto científico, el signo en tal

¹⁰²Lotman. Iuri M. La semiosfera III Semiótica de las artes y de la cultura. Frónesis cátedra Universitat de València. España. 2000 p13

conjunto pierde su estructura única, la imagen mental presenta tantas lecturas como individuos pueden leerla. El signo en el arte carece de una lectura única y consensuada como tal, si el artista pretende controlar el mensaje de la obra para volverlo efectivo, no podrá evitar empobrecerlo. Si comparamos la obra plástica con el texto poético, novela, ensayo, rimado o en prosa, es posible ver que tiene mucho en común. En la cita anterior se especifica la particularidad del texto narrativo que expone de manera coherente una idea al conjunto de lectores a los que busca convencer o seducir, sin poseer una sintaxis estricta, si se pretende leer de manera literal como descripción purista de la realidad, puede leerse como un gran absurdo inconexo.

Por supuesto que el artista visual es susceptible de caer en la tentación de volver narrativo su discurso, con la intención de lograr el consenso y la aceptación por un gran número de consumidores o espectadores. Existen grandes ejemplos donde lo narrativo, entendiendo esto como discurso que puede o no ser propiedad del autor de arte pero que si reúne a un conjunto de individuos creativos con un mismo ideal, no condiciona la propuesta. Es poco probable que existan obras sin contenidos políticos e ideológicos y a la vez reciban beneficio de los mismos. Se puede citar el muralismo mexicano con su declarada inclinación comunista y hasta pro estalinista, por lo menos en dos de los tres grandes que fueron pilares de esta escuela, hasta en los temas que alude era notoria la temática. En contraparte, la

generación de La Ruptura, como se expone en el libro que lleva el mismo título.¹⁰³

Por otra parte, es importante señalar que el nombre de esta generación ha sido motivo de controversia. Teresa del Conde fue quien propuso que se llamara de la “ruptura”. Ella comenta que tomó esta definición de una reflexión hecha por Octavio Paz al respecto. Vicente Rojo prefiere decir que fue la “Generación de la Apertura”. Quien esto escribe considera que se trata de los artistas que abrieron colectivamente las puertas de la vanguardia internacional en México.

La ideología internacionalista inclinada hacia el sistema capitalista, contra el nacionalismo posrevolucionario inclinado a la izquierda. Pese a ello la propuesta plástica trasciende y adquiere nuevas lecturas al paso del tiempo, diluyendo el contenido panfletario al grado de dato histórico. Es evidente que el artista no puede deshacerse de sus propias convicciones e incluso del auténtico interés de emancipar y concientizar acerca de temas sociales y políticos, pero nunca lo narrativo (más como intención simplificadora) será todo el contenido estético y emotivo que sustente la obra plástica.

La propuesta artística manipula el significado hasta des-semantizarlo sin perder su orden interno, conservando a veces lo lingüístico, llevándolo a terrenos icónicos más amplios su

¹⁰³ Driben, Lelia. La generación de la ruptura y sus antecedentes. CFE. México. 2012. p

trabajo, pues si la palabra es un elemento que generaliza el hecho de nombrar a un objeto una acción o una emoción, la imagen particulariza un conjunto que puede explicarse en palabras, siempre será esa imagen el hecho y el evento único a contemplar. Si estamos de acuerdo en que el signo solo puede ser concebido como tal cuando se le percibe como una convención cultural lógica, entonces el artista toma la posición de usuario flexible del signo, es más bien un re-creador activo que cuestiona las convenciones, es su responsabilidad tener los sustentos históricos y teóricos, fuera del sentido lógico que haga a la propuesta más verdadera, bajo la premisa científica de que cualquiera que siga esos pasos tendrá forzosamente los mismos resultados. Más bien esos sustentos teóricos e históricos deben funcionar como el sustento nutritivo del mundo emotivo que mueve y provoca al artista.

En la química se sabe que las reacciones espontáneas, como la combustión, liberan mayor energía y tienden al desorden y descomposición de sus reactantes, mientras que las reacciones no espontáneas como la fotosíntesis tienden al orden entre sus reactantes. En este principio de espontaneidad, el arte nunca pretende transformar con un orden lógico, sobre todo en este estado social posmoderno, ¿a qué se le puede llamar orden? ¿será que queremos llamarle orden a todo lo que se puede explicar? ¡Sólo lo explicable es verdadero! Parece ser el

enunciado más válido en la actualidad como lo explica Jean Baudrillard¹⁰⁴:

Histeria inversa a la de las finalidades: la histeria de causalidad, correspondiente a la desaparición simultánea de los orígenes y de las causas: búsqueda obsesiva del origen, de la responsabilidad, de la referencia, intento de agotar los fenómenos incluso en sus causas infinitesimales. Pero también el complejo de la génesis y de la genética, del que dependen por diversas causas la palingenesia psicoanalítica (todo lo psíquico hipostasiado en la primera infancia, todos los signos convertidos en síntomas), la biogenética (todas las probabilidades saturadas por la disposición fatal de las moléculas), la hipertrofia de la investigación histórica, el delirio de explicarlo todo... Todo esto ocasiona una acumulación fantástica: las referencias viven las unas de las otras y a expensas las unas de las otras. También ahí se desarrolla un sistema excrecente de interpretación sin relación alguna con su objetivo. Todo eso procede de un salto hacia adelante a la hemorragia de las causas objetivas.

¿Es necesario explicar la obra de arte? ¿La obra ofrece una explicación en sí misma? Entonces se puede entender el entorno a partir de concebirlo como una consecuencia lógica (teórico-verbal) de un evento anterior. Existe un consultorio terapéutico en la ciudad de México¹⁰⁵ que, en su fachada

¹⁰⁴ Baudrillard. Jean. Las estrategias fatales. Ed Anagrama. España. 2000 pp 11

¹⁰⁵ MEXAT AC. Ezequiel Montes #19 colonia Tabacalera en la delegación Cuauhtémoc

principal, ofrece preparación psicológica para el éxito artístico, ¿ahora la psicología cree haber encontrado la lógica del quehacer artístico? la simple oferta es síntoma claro de lo que plantea Baudrillard. Como si existiera la estabilidad emocional en algún artista o en cualquier individuo de esta sociedad neurótica, si el artista llegara a este estado de estabilidad no podría asegurar que conservara su interés por hacer arte.



Se resalta PREPARACIÓN PSICOLÓGICA PARA EL ÉXITO EN: *ELABORACIÓN DE TESIS Y EXAMEN PROFESIONAL *DEPORTISTAS *ARTISTAS (ACTORES, ESCRITORES, PINTORES, ESCULTORES Y MÚSICOS)

Tanto el arte como cualquier otra actividad humana puede desencadenar en un estado de sanación, el arte en sí no es una cura, ni individual ni colectiva, aunque forme parte del proceso de equilibrio que requiere cualquier individuo integrado a una sociedad y comparta todos los beneficios y compromisos culturales. En este mismo tenor todo puede ser terapia, el

deporte, el viaje a otros lugares y por supuesto el arte, pero nunca los que practican estas actividades generan éxitos deportivos que den cohesión a una nación, estudios antropológicos que enriquezcan nuestra comprensión del mundo, o productos plásticos expresivos que logren sensibilizar a la sociedad. El autor de este nivel adquiere de paso un estado de equilibrio individual como lo haría un obrero con su trabajo productivo.

En la propuesta *Labyrinthos*, rompe con la convención de la dramaturgia escrita. Por tradición vemos el texto escrito como el único punto de partida que puede detonar el fenómeno escénico, no es aplicable en este proyecto. Esquema de trabajo que se ha abordado en otras puestas del grupo y que ha tomado su lugar como discurso en el ambiente teatral, con la estrategia del modelo de *Teatro Personal* que vincula al individuo en un desarrollo constante hacia el trabajo colectivo. El texto no tiene autor es el grupo de trabajo contribuye en la construcción y el orden dramático, el texto funge como registro más que como condicionador de la escena, el concepto de suceso parte de la experimentación directa con la escena y su construcción, aunque no se excluyen partes de colaboración escrita externa de algún colaborador que desarrolle elementos del texto dramático.

2c.4 Materialización artística y tecnología

Es lógico que al hablar de nuevas maneras de concebir el arte es imposible dejar de lado las nuevas materializaciones, coherentes con las formas de consumo actual. El proceso tecnológico como parte integrante del desarrollo conceptual, íntimamente ligado a la experiencia como proceso de la puesta en práctica y aplicable al caso particular susceptible de influir en lo general. Se hace presente el viejo concepto Aristotélico de *techné*, el cual intenta ser preciso, universal y heredable a partir de la enseñanza, sin olvidar por supuesto el interés por explicarlo todo. Visto así, la *techné* podría estar más emparentado con la ciencia que con el arte, hay que contemplar que estamos hablando de un momento histórico donde las divisiones no estaban definidas como lo están actualmente, no se busca aquí una equiparación legitimadora del arte en comparación con la ciencia, la *techné* forma parte de nuestra herencia cultural y como tal es aplicable a múltiples procesos y comprensiones culturales, es sólo el enlace que une la idea de la tecnología con el arte. Las escuelas de arte al igual que las de ciencia y tecnología basan su enseñanza en la herencia y en conclusiones generalizadas, quizá lo que realmente es opuesto a la ciencia es que el arte no sea tan arrogante como para querer encontrar explicación a todo. En términos materiales, el hacedor de arte debe cargar con la herencia de lo hecho anteriormente, con la oportunidad de romper en cualquier momento con su

pasado, nunca aspira a hacer mejor que los que le precedieron – tal vez en otro momento haya sido así- sino acorde a su tiempo e interés como individuo sensible dentro de su entorno social. Por la misma herencia, materia y métodos de producción obligan al uso de la herramienta, la que a su vez lleva al uso de la tecnología.

La técnica como procedimiento y conjunto de reglas, normas y protocolos es el principio básico para llegar a la tecnología, plasmada en los mecanismos autónomos y repetibles que excluyen la intervención inmediata del hombre en lo ya programado por un ingeniero. Es obvio, que la técnica y la tecnología son opuestas a la particularidad de una intención. Esto aparentemente en contra del objetivo artístico, técnica y tecnología son aliadas indisolubles de los procesos de realización de la obra artística, aunque a veces el realizador se resista a cambiar sus técnicas anteriores por otras más actuales. No es el material lo que hace la diferencia, el proceso artístico actual utiliza otras técnicas para tallar piedra como las hidráulicas. Ahora se utilizan herramientas motorizadas o procesos industriales más accesibles gracias al abaratamiento de los recursos. La tecnología actual, como cualquier tecnología en su tiempo y espacio, puede y debe jugar un papel importante en el proceso creativo del arte. Y como cualquier otro soporte material para la expresión artística, requiere de un análisis riguroso y una conciencia clara del medio material para el fin artístico, expresividad sobre efectividad material.

En la actualidad nos son familiares las propuestas del arte electrónico que toman como medio de expresión procesos de generación de imágenes ya soportadas tecnológicamente en pantallas u otros sustratos procesados previamente o a través de tecnología que impide la intervención análoga y azarosa, una vez preestablecida en procesos mecanizados y estandarizados por el generador de los medios tecnológicos. El paso de una técnica, con la tecnología que la acompaña, a otra más efectiva es un paso difícil para el artista, en algún momento los artistas estaban acostumbrados a procesar sus pigmentos desde la elección de las tierras, las resinas y los solventes, tuvieron que dar el paso al óleo entubado comercialmente. Como en todo fenómeno cultural, el cambio no implica mejoría, es un proceso de concordancia con el momento histórico, incluso opcional en el discurso, se puede seguir trabajando con técnicas antiguas en propuestas actuales. La elección de lo nuevo en términos tecnológicos implica un cambio sustancial en la mirada del artista, no en su esencia como tal, es su acción la que se ve afectada al pasar del proceso analógico, donde cada acción corresponde directamente con un logro cromático, a un predeterminado estándar que lo exime de engorrosos procesos y le permiten dedicarse a aspectos creativos de índole más esencial para su trabajo. En la continua sucesión de aplicaciones técnicas hemos llegado a prescindir de mucho de lo que tenía el oficio de artesanal, hasta vaciarlo completamente de la realización directa y utilizar los sistemas de producción que

provee la industria moderna, como la realidad virtual, los scanners y las impresoras tridimensionales, incluyendo el trabajo directo sobre predeterminados digitales o software, como el PhotoShop, que nos libra de horas de experimentación analógica, aunque para algunos todavía valiosa en la propuesta creativa. Estos grandes conjuntos de predeterminados actuales que contienen las computadoras debne formar parte de los procesos artísticos en la actualidad, ya sea para el análisis, la transmisión e incluso la elaboración de propuestas en ese sustrato, pues ya son parte de la cultura mundial.

El artista debe superar el temor irracional al hecho de ser desbancado en su papel de creador, en un acto supremo de autoconciencia y emancipación de esa máquina abstracta y poseída por deseos de poder que ha explotado Hollywood. Más allá del imaginativo popular explotado por el cine hay un fenómeno de rechazo sistemático a cualquier avance tecnológico, temiendo que esta sea la vía para la perdición de la humanidad. La tecnología demuestra una vez más la contradicción cultural entre materia y pensamiento hasta el grado fisiológico, donde la ciencia actual trata de encontrar las razones de la acción humana en la estructura cerebral y el genoma humano.

Estamos confundiendo a la marioneta con el titiritero, o mejor dicho el problema es ¿por qué necesariamente tenemos que separar al títere de la intención de quien lo opera? Sin

embargo, el sueño tan añorado por el ya citado Gordon Craig¹⁰⁶ a principios del siglo XX de contar con una supermarioneta que siguiera las instrucciones exactas del director de escena sin cuestionarlas y comprendiéndolas cabalmente, se está llevando a la realidad a través de la animación digital moderna. Formando parte, incluso, de un imaginario diferente, ahora no es la máquina la que toma conciencia para atacarnos como enemigos, simplemente nos libra de nuestra mísera materialidad, como en la película “*Identidad sustituta*”¹⁰⁷ protagonizada por Bruce Willis, donde el personaje interactúa socialmente a través de una marioneta sofisticada y supersensible que transmite al usuario todo lo que capta del mundo para que él tome decisiones desde la comodidad de un sillón, perdiendo incluso el miedo a la muerte al poder prescindir de su materialidad -la marioneta-, sin que vea afectada su existencia consciente, cómodamente resguardada del contacto social, situación que acompaña las tendencias actuales, ya tenemos patologías donde los individuos pierden la capacidad de relacionarse con otros físicamente y se vuelven dependientes de los “*chats*” o redes sociales como el “*Facebook*”, el viejo “*Hi5*” “*twitter*” “*instagram*” y otras que han generado usuarios-personaje como los “*Mods*” o Ciberpunks, incluso, ¿quién no ha viajado en transporte público con mucha gente hablando, pero ninguna con otro pasajero sino

¹⁰⁶ Craig E. Gordon. El arte del teatro. Ed Gaceta, col escenología. 1987.

¹⁰⁷ Jonahan Mostow (Director) Touchtone pictures. Identidad Sustituta (Surrogates, 2009)

con su teléfono? (a veces he dudado que realmente haya alguien del otro lado de la señal). Podría abundarse en ejemplos sólo para demostrar que el proceso de aislamiento social físico ha comenzado a ser sustituido por la socialización digital.

Quizá todo tiene que ser sustituido por sistemas de ordenamiento binario que se valen de predeterminados estandarizados para no repetir lo que ya está más que comprobado, y si es posible perder de vista las condicionantes (o en valor práctico de ventajas y desventajas). Por un lado la tecnología, lleva a un mayor desempeño en nuestros procesos, porque, permite olvidarnos de destrezas que antes eran indispensables como el dibujo a mano alzada y los cálculos matemáticos y geométricos. No es gratuito que se confunda al profesional universitario del arte y el diseño, entre otros, con el operador de computadores que se entrena en el manejo de paquetería, siempre con el uso de cualquier herramienta existe el peligro de caer en excesos. A fin de cuentas, el justo medio nos debería volver prudentes, ni tecnófobos, ni tecnópatas, solamente tecnófilos en afinidad con el medio que nos provee de recursos, al fin también nosotros somos parte del diseño del hardware y del software con nuestras exigencias profesionales. Nunca dependientes y con capacidad de improvisación tanto en lo profesional como en lo personal. Al final del día, la tecnología es solo lápiz y papel magnificados, la materia prima creativa sigue siendo nuestra.

La tecnología es nuestro intento por hacer a la realidad medible, contenida exclusivamente en los parámetros que podemos controlar, excluyendo todo lo que está lejos de nuestra comprensión, tratando de ajustar lo intangible dentro de lo controlable. Todos los suministros de material tecnológico están contenidos dentro de patrones estandarizados, así cualquier material o suministro que esté fuera de lo establecido por el mercado eleva su precio a niveles inalcanzables, pasando al terreno comercial del *custom* particular y específico, por lo tanto más caro y tardado en su adquisición. Estos suministros se asemejan a los predeterminados establecidos por la computadora donde el operario se ve imposibilitado de rebasarlos, limitándose a encajar en necesidades estandarizadas. Cualquier decisión que omita esto deberá recurrir a los procesos análogos. Es precisamente ahí donde podría estar la competencia del arte, en el cuestionar lo estándar para renovarlo. Específicamente, en el arte, la tecnología puede ser tema y medio de materialización. Los alcances expresivos pueden ser infinitos, fuera de la competencia de la ciencia, la propuesta artística se convierte en el punto de vista externo exento de toda responsabilidad funcional o efectiva. Hasta el arte se ve obligado al *upgrade* (mejora) conceptual y material de sus propuestas, pues para el arte son arenas movedizas los soportes sobre los cuales materializa, también los parámetros perceptivos de la sociedad a la que pretende conmovir.

3 Tercera unidad de análisis Confrontación Social

El proceso de conceptualización, como se ha advertido desde la introducción, es un juego, entre lo expuesto en la primera y segunda unidad de análisis, los niveles de exploración sobre el tema y los soportes materiales adquieren la certeza de la realidad al concretarse en un proyecto único. Se ha elegido sólo un proyecto como modelo de experimentación por el material que puede proporcionar a torno a los temas tratados, la confrontación social, el diálogo creativo con otros profesionales y el soporte analítico que sirve de material sensible para la creación y por supuesto el alto componente tecnológico en su ejecución. Para este ejercicio, que en primera instancia se ofrece como multidisciplinario, tiene sus propias condicionantes y aquí se exponen precisiones también desde el punto de vista de la teoría general de sistemas.

No se pretende una comprobación como lo plantearían las ciencias, no es cualitativa, ni cuantitativa, por lo que se pueda aplicar de ella en todos los casos que aborden lo escultórico, lo tecnológico y lo escénico, simplemente pragmática por tratarse de un caso en que el sujeto que reflexiona desde el terreno lógico explora las implicaciones matéricas y de negociación ejecutiva que implica la ejecución de una propuesta plástica. Si la propuesta logra convencer al sistema que financia y valida el arte ya se ha logrado, la comprobación de la propuesta desde el conjunto creativo que la integra. Lo que sigue a la presentación

de la obra puede ser analizado en resultados de investigación más aceptados (cantidad y calidad), en la consideración de que ese trabajo podría alejarse de lo que aquí se propone como estudio de las artes visuales. No se demerita el valor de ningún criterio de análisis, se toma como preponderante el proceso, gestión y realización de la propuesta como elemento validatorio en sí, ha ganado su derecho a existir y a ser llamado arte por el hecho de haber sucedido. La confrontación es la prueba por la que tiene que pasar la obra para vencer las inercias y las tendencias del sistema cultural, ya sea para tomar nuevos rumbos o para reforzar los existentes.

Sólo la presentación de nuestras propuestas frente a un público común (en los términos que establece una generalidad) nos puede dar los datos necesario para continuar con nuestro discurso, individual y colectivo. Después, queda esperar la aceptación que nos proporcione los elementos de supervivencia social, que a su vez nos den el soporte necesario en el entorno cultural y en el económico para seguir creando. Exponemos la propuesta artística al escrutinio de la mirada social y dejamos abierta la puerta para seguir analizando el fenómeno artístico.

En la presente fase de exposición de experimentación, por el límite que implica la exposición presentar en formato impreso, se invita al lector a explorar los videos en el disco digital incluido en la contraportada de la presente edición.

3a La escultura y su derecho al trabajo con el espacio.

Las Artes Visuales, ese gran conjunto que se nos acomoda según nuestras aparentemente caprichosas intenciones, pero que no acaba de despegar de la tradición de la especialidad que ha heredado la academia, utiliza ese proceso de comprensión, basado en referentes históricos, tratando de ser específicos y diferenciarnos dentro de todo el universo de subdivisiones en el que hemos caído en este principio del siglo XXI. La Bauhaus (1919-1933) preconizaba la unión entre todos los productores de bienes con potencialidad de ser contenidos por formas estéticas, terminó siendo un paso más hacia la división del trabajo. Al paso del tiempo y con la entrada del nuevo siglo, una vez utilizadas las grandes conclusiones obtenidas en los momentos de esplendor de dicha escuela se separan e incluso acrecientan las brechas divisorias entre todo lo que implica la producción de bienes estéticos para la sociedad. Sin embargo, la multiplicidad de propuestas nos obligan a seguir comprendiendo las propuestas espaciales como un gran conjunto, Fernando Torrijos en su ensayo “E. Goffman o el espacio como escenario” dice:¹⁰⁸

De la aproximación que realiza este autor al espacio instrumentalizado como escenario puede inferirse que la estética espacial posee su carga ideológica en relación con la comunidad

que lo utilice, cómo y con que finalidad ritual lo haga. En la medida que el espacio constituye un *escenario* (*front región*, región delantera) y sea utilizado como tal por un grupo que se representa en sí mismo simbólicamente, la obra de arte espacial creada por los objetos y acontecimientos existentes en su interior ha de poseer una unidad estética que represente el universo simbólico de esa comunidad. O dicho de otro modo: ninguna producción puede ser considerada de otra forma que en su función de *atrezzo* en una obra en la que es utilizada ceremonialmente por la comunidad que la consume con el fin de afirmarse y cohesionarse a partir de una experiencia compartida.

La obra del escultor aunque se distingue como un objeto autodelimitado por su propia materialidad, en su ánimo creativo nace del interés por el espacio y se complementa del espectador en activa observación por todos los ángulos que éste pueda distinguir y al ser independiente del ambiente que le rodea (por lo menos en intención), puede trasladarse sin menoscabo de la propuesta original del realizador. Al ser artista del espacio, puede incursionar sin problema en proyectos artísticos que aborden problemas urbanos, que se orienten a solucionar lo ambiental, que den significado a la Ciudad, los interiores tampoco le son ajenos, se ha ganado la facultad para hacer propuestas ambientales que ahora se catalogan como Instalación. El *environment* y el *land art* extienden lo escultórico hacia espacios no urbanizados, pretendiendo independizarse de lo arquitectónico y sus condicionantes, al

¹⁰⁸ Fernández Arenas, José (coord.) Arte efímero y espacio estético. España. Anthropos.1988 p25-26

grado de intentar negarlo. El mismo Torrijos comenta acerca de la división entre propuestas que consideren el espacio:¹⁰⁹

Frente a la posición de considerar la obra de arte como un objeto aislado, autosuficiente, cabría considerar la posibilidad de obras de arte dentro de obras de arte, la opción de tomar en cuenta como quehacer artístico la actividad de combinar elementos para conseguir un nuevo efecto. El museo Dalí de Figueras y el de Arte Moderno en Cuenca serían dos ejemplos de este arte de relación que se propone.

Toda obra de arte espacial es una producción conjunta en la que los objetos y actividades se conjugan para dar lugar a una obra que supera la suma de sus significados.

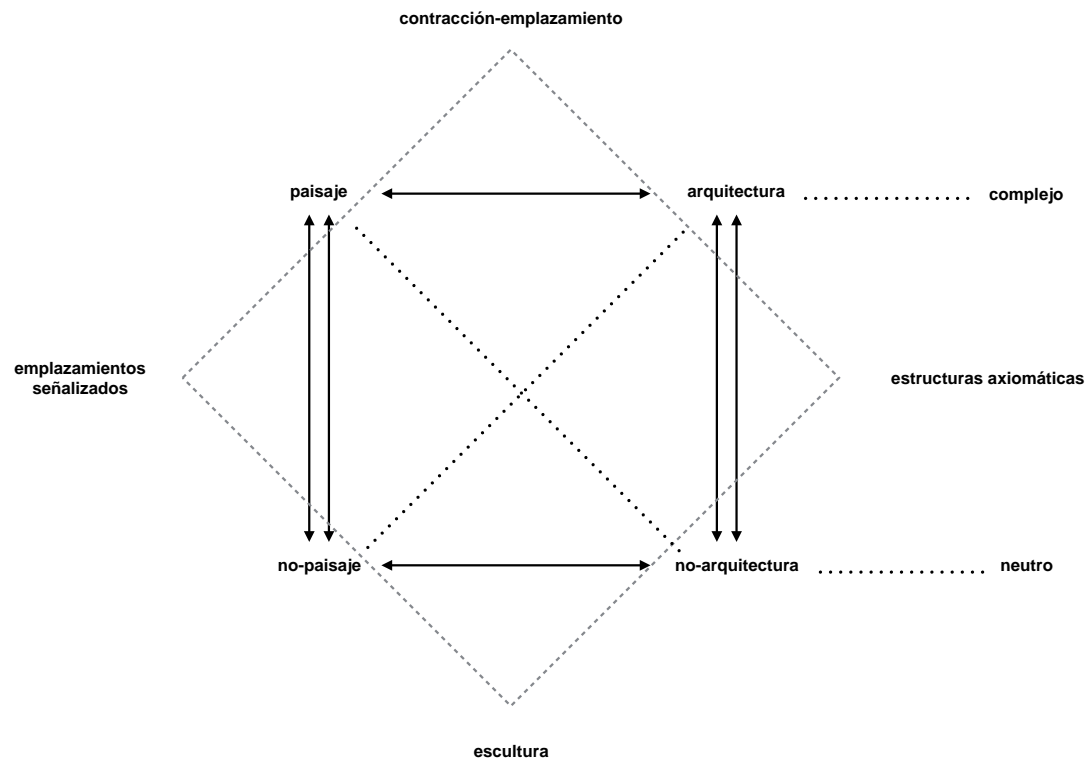
El Escultor se ha ganado tales opciones o estas mismas han derivado de manera lógica hacia el trabajo escultórico, poco importa el orden, lo cierto es que cuando se lanza la propuesta artística no deberíamos marcar un interior, un rebase de fronteras o una invasión de facultades y tampoco intentar subdividir lo propio para que aparente multidisciplinaria. En nuestra área, se da por costumbre calificar de multidisciplinario un trabajo que incluye lo gráfico en todas sus modalidades dentro de lo escultórico, así surgen términos como esculto-pintura o gráfica tridimensional, incluso dentro de los avances tecnológicos actuales ya podemos incluir la imagen impresa o en movimiento como parte integrante indiscutible y

propia, por derecho, en el arte que se ocupa del espacio. Es comprensible la necesidad de particularizar en términos, más como herramienta retórica, que ayuden al consumo que por auténtica novedad artística. Como artistas visuales todo lo que tenga que ver con la imagen nos pertenece, como escultores asumimos nuestro interés primigenio de adentrarnos en la forma con la intención de explotar el potencial plástico del objeto contenido, incluso llevándolo a los límites de ser contenedor sin llegar a lo plenamente arquitectónico como lo expone Rosalind Krauss en su ensayo *La escultura en el campo expandido*:¹¹⁰

El campo expandido se genera así problematizando la serie de oposiciones entre las que está suspendida la categoría modernista de *escultura*. Y una vez ha sucedido esto, cuando uno es capaz de pensar en su manera de acceder a esta expansión, hay – lógicamente- otras tres categorías que uno puede imaginar, todas ellas una condición del mismo campo, y ninguna asimilable a *escultura*. Porque como podemos ver, la escultura ya no es el término medio privilegiado entre dos cosas en las que no consiste, sino que más bien *escultura* no es más que un término en la periferia de un campo en el que hay otras posibilidades estructuradas de una manera diferente. Así nuestro diagrama queda del siguiente modo:

¹⁰⁹ Ibíd. p30

¹¹⁰ Foster, Hal (selección y prólogo). *La posmodernidad*. Kairós. México. 1988 p 68-69

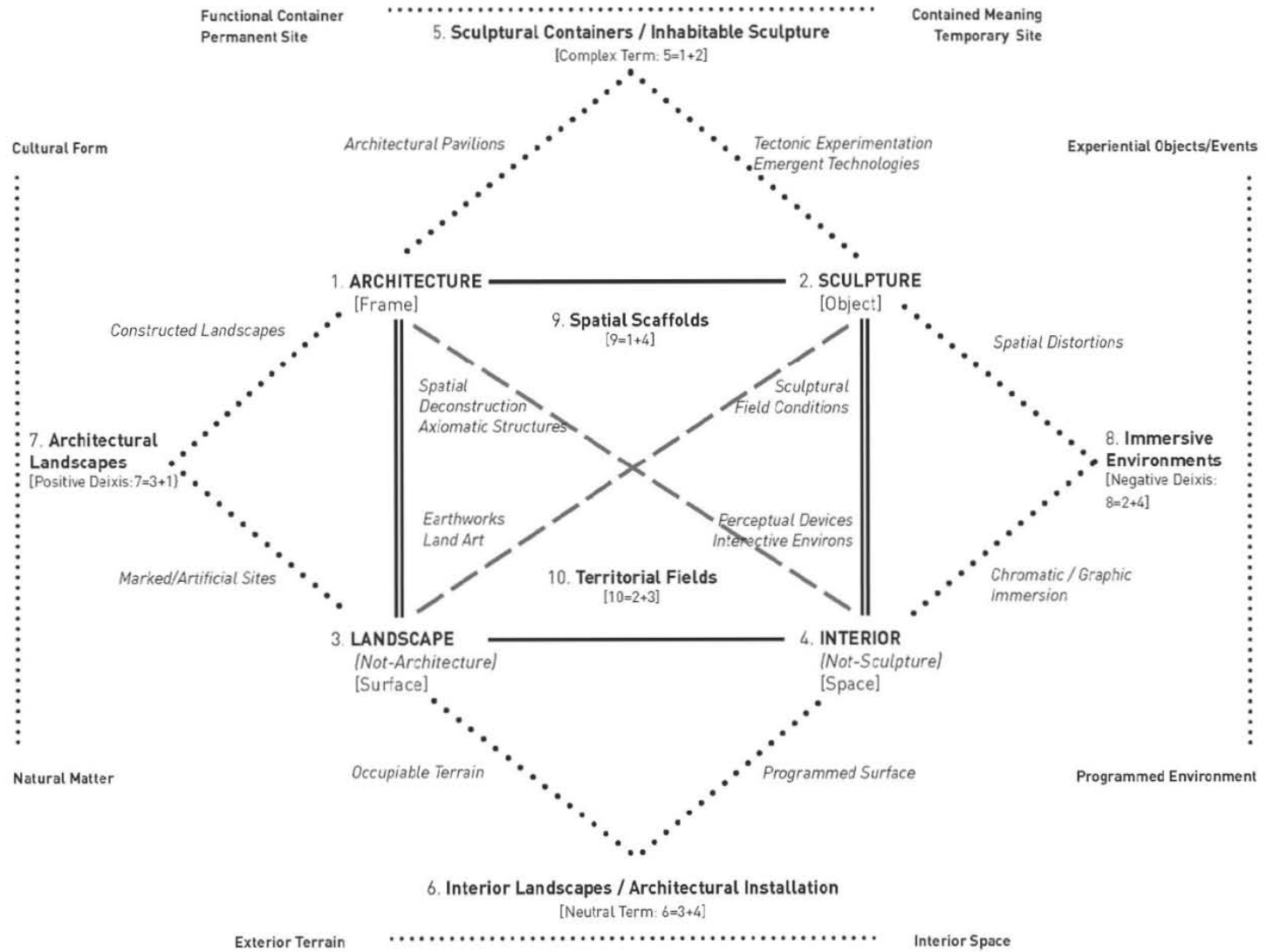


En la versión de la página siguiente, más reciente de Ila Berman y Douglas Burnham desde el estudio de la arquitectura en su texto *El campo expandido: Instalación Arquitectura más allá del arte* de 2014¹¹¹ se incluyen aspectos de los que destacan, lo que toca a los objetos experienciales/Eventos (Experiential Objets/ Events), los ambientes inmersivos (Immersive Environments) y la inmersión gráfica/cromática

(Chromatic/Graphic immersion). Al ocupar el campo intermedio entre lo escultórico como objeto y lo interior como no escultural pero con cualidades espaciales. En conjunto incluye lo que podemos relacionar con lo escénico dado que cumple con las características de lo espacial-interior-interior-inmersivo, incluyendo aspectos lumínicos y gráficos hasta la arquitectura como tal.

¹¹¹ Imagen tomada de: <http://marthadicroce.blogspot.mx/2015/08/art-field.html>.

WBA3: INSTALLATION ART: Architecture in the Expanded Field



3a.1 Las supuestas fronteras internas

Es necesario ser cauteloso cuando a trabajo interdisciplinario se refiere, pensando en que una disciplina es un esquema de pensamiento específico que está orientado a dar soluciones en una sola actividad cultural, la cual ha sido producto propio de su tiempo y necesidad. Se puede ser específico en subdivisiones por las materialidades, técnicas y tecnologías que conforman propuestas particulares lo cual no implica salir del ámbito de competencia. Las Artes Plásticas como Escultura, Pintura y Grabado por tradición forman ahora parte de las Artes Visuales, las nuevas materialidades no rompen ese esquema, solo lo enriquecen o mejor dicho actualizan lo que materialmente ya no es pertinente. Las intenciones mantienen los contenidos expresivos anteriores, se adaptan a nuevos procesos de consumo, la sociedad es condicionada por otros ámbitos de la cultura y modela su forma de ver, y en ese proceso lo tradicional va perdiendo actualidad.

Hablamos de diferencias entre disciplinas cuando los esquemas de pensamiento son realmente diferenciados, el individuo ha sido formado en el esquema de solución individual, es su propia área el *director de escena* tiene en la mente la solución hacia la que debe dirigirse el equipo de trabajo, el hacer del grupo es su propio quehacer. El arte tiene un esquema diferenciado a la ingeniería porque los objetivos de competencia social tienen impacto en áreas distintas. Si hay un

descubrimiento en alguna disciplina, por distinta que sea de alguna otra, todas cambiarán por influencia al pertenecer a la misma sociedad. El consumo define la propuesta, no tanto la materialidad, pues con materialidades similares las propuestas pueden ser consumidas de manera diferente, lo demuestra de manera clara el *ready made* heredado por el arte conceptual de Duchamp, recreado, manoseado y actualizado hasta el cansancio por los artistas de vanguardia trasnochada.

Para comprender mejor lo que ahora se entiende como trabajo interdisciplinario es importante entender dos estados diferenciados de muchas de las propuestas actuales, incluidas por supuesto las artísticas. Primero, el proceso de creación de ideas que requieren de un procedimiento de análisis y especulación creativa, y segundo, la materialización de obra como vaciado de propuesta ya en función social. Las dos con igual importancia e interdependientes, con la posibilidad de que la primera no pase a la segunda etapa y no viceversa, la planeación, por rudimentaria y simple que sea, siempre existe antecediendo a cualquier ejecución material. Rolando García, autor en el que se ha basado gran parte de la estrategia de investigación presente, como se expuso en la introducción, en su artículo Interdisciplinariedad y sistemas complejos¹¹², desarrolla la idea en cuatro principios fundamentales

¹¹² García, Rolando (2011) *Interdisciplinariedad y sistemas complejos*. [En línea] Revista Latinoamericana de Metodología de las Ciencias Sociales, 1,1. Disponible en: http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/4828/pr.4828.pdf

indispensables para la investigación, útiles también en el trabajo artístico:

- No toda investigación es interdisciplinaria: un químico que está estudiando la composición de una sustancia puede tener que recurrir a conocimientos y técnicas provenientes de varias disciplinas. Sin embargo, la utilización de esos conocimientos multi-disciplinarios no significa que su trabajo sea interdisciplinario.

- La palabra “complejo”, asociada a “sistema”, como nombre y apellido de una única entidad, tiene un significado que difiere de aquel que podemos asignarle en expresiones como “sustancia compleja” u otras de una gran variedad. Ser "complicado" o estar "compuesto de elementos heterogéneos" no determinan el concepto de complejidad que interviene en la definición de "sistema complejo" que hemos enunciado más arriba.

- Cuando afirmamos que la investigación interdisciplinaria es el tipo de estudio requerido por un sistema complejo, esto no excluye en modo alguno estudios parciales de alguno de sus elementos o de alguna de sus funciones. Ningún análisis de tales sistemas puede prescindir de estudios especializados. Sin embargo, tan ricos y necesarios como pueden llegar a ser dichos estudios, la simple suma de ellos rara vez podría, por sí sola, conducir a una interpretación de los procesos que determinan el funcionamiento del sistema como tal, es decir, como totalidad organizada.

Un estudio integrado de un sistema complejo, donde esté en juego el funcionamiento de la totalidad del sistema sólo puede ser obra de un equipo con marcos epistémicos, conceptuales y

metodológicos compartidos. Esta aserción es un principio básico de la metodología desarrollada en este artículo.

Toda investigación compleja tiene necesariamente como resultado una sola competencia, con materialización física o no. El resultante sirve de materia prima a diversas áreas pero difícilmente resolverá el problema de todas las áreas que participan. Son las soluciones las que toman una orientación específica pero no se nutren solo de su área de estudio. Es indispensable visualizar a los sistemas complejos como la única vía posible para proponer un avance o una propuesta que contenga la suficiente carga simbólica como para revolucionar el área específica.

Como se mencionó en un principio acerca de los problemas que enfrentó Dédalo al realizar sus ideas, ¿cuál fue el equipo de realización que concretó su proyecto?. Quizá en el proceso inicial se haya encontrado sólo y trabajó en el diseño del laberinto, con sus propios recursos intelectuales y materiales, pero es evidente que necesitó de un equipo de realizadores que interpretaron sus planos (o algo similar), ya ese idioma de interpretación es parte de un estándar profesional, que se crea por los que lo ejercieron antes y después, entonces Dédalo no tuvo que planear desde cero, había un conocimiento previo compartido por todos los que se dedicaban a la construcción. La soledad ejecutiva no es posible desde que el hombre vive en sociedad, el trabajo en conjunto siempre ha sido una obligación más que una opción.

Los aportes que hace cada individuo a los recursos materiales y culturales en la sociedad se pueden dividir en dos. Por un lado, el equipo (que también puede reducirse a un sujeto) de análisis y especulación que se encarga de cotejar lo hecho anteriormente con lo que debe hacerse a futuro, generalmente concluye todo eso en documentos de proyección y sustento teórico con grandes dosis de imaginación. Por el otro, el equipo encargado de la ejecución que se encarga de llevar a la realidad toda la especulación que generó el primero, con el supuesto de hacer una buena interpretación de todo lo proyectado. Desde luego que no es necesario que los integrantes de cualquiera de los dos equipos se abstenga de participar en el otro, de hecho es indispensable el puente y en ocasiones, dependiendo del tamaño del equipo, planeación y ejecución cuenta con los mismos integrantes.

Los resultados pertenecen de inicio a un solo sistema discursivo, si entendemos como discurso la toma de posición frente al estado del arte de la profesión, posteriormente lo ejecutado sirve de material para ser sujeto de estudio lo que enriquece a otros sistemas de comprensión e influye en otras propuestas. Todo sistema de análisis y ejecución debe ser complejo por la variedad de ámbitos de competencia que participan, lo mismo que la división del trabajo va en constante aumento, la participación colaborativa va incrementando la cantidad de integrantes, por ésta misma dinámica los problemas pequeños se quedan en lo cotidiano. La sociedad requiere de

soluciones complejas que surjan de equipos de trabajo multidisciplinarios, incluso cuando es un solo sujeto el que trabaja en la idea siempre requerirá de asesoría externa, si no se queda en la repetición que el oficio burocrático le impone.

Cabe en este momento incluir algunas condiciones por las cuales todo esto forma parte de lo que se ha presentado como un análisis de la escultura contemporánea. Parece que estamos siguiendo algunas reglas que ya no son muy coherentes en el contexto actual. Ya en 1977 Rosalind E. Krauss incluía reflexiones en torno a la relación de lo escultórico con lo teatral en su texto “Pasajes de la Escultura Moderna”¹¹³, en el capítulo 6 “Ballets mecánicos: Luz, Movimiento, y Teatro” donde dice lo siguiente:

En 1967 la inquietante sensación de que el teatro había invadido el terreno de la escultura recibió un ataque frontal. En esa época Michael Fried escribió:

...quiero hacer una afirmación que no tengo esperanzas de poder ni probar ni justificar, pero que, sin embargo, creo verdadera, a saber: que el teatro y la teatralidad están hoy en día en guerra no solo con la pintura moderna (o con la pintura y la escultura modernas), sino con el arte como tal y, en la medida en que las distintas artes pueden describirse como modernas, con la sensibilidad moderna como tal... El éxito e incluso la

¹¹³ Krauss Rosalind E. *Pasajes de la Escultura Moderna*. España. Akal. 2010. 201-201p * (Fried, Michael. *Art and Objecthood: Essays and Reviews*, Chicago and Londres, University of Chicago Press, 1998) citado por Krauss.

supervivencia de las artes depende cada vez más de su capacidad para vencer al teatro.

Ésta cita, que pareciera mostrar una guerra declarada entre las fronteras de lo que engloba el arte, pretende legitimar el derecho de las artes visuales a tomar la escena, como algo propio, por derecho, valiéndose de la escena que no necesariamente pertenece de manera exclusiva al teatro y Krauss continúa diciendo:¹¹⁴

De modo que *teatralidad* es una palabra paraguas bajo la cual podrían situarse el arte cinético y el lumínico, así como la escultura ambiental y la escultura *tableau*, junto con el más explícito arte de la *performance*, donde habría que incluir desde los *happenings* hasta los decorados escénicos construidos por Robert Rauschenberg para las coreografías de Marce Cunningham. Pero, puesto que entre los críticos de la escultura moderna *teatralidad* se ha convertido en un término polémico – peyorativo en el ensayo de Fried, elogioso para los adeptos de estas diversas modalidades artísticas- deberíamos tratar de desentrañar el concepto de *teatralidad*, porque es demasiado denso y confuso, y está lleno de contradicciones, así como de intenciones y motivos opuestos. La cuestión no es si ciertos artistas han querido apropiarse del espacio escénico o explotar el tiempo dramático proyectado por el movimiento real; la cuestión es porqué, y con que fines estéticos, han querido apropiarse de tales cosas o emplearlas.

¹¹⁴ Ibid 204-205p

Las contradicciones no giran en torno a lo que en el ambiente del teatro se entiende como tal, sino a la confusión generada cuando los profesionales de otras áreas incluyen lo teatral en sus propuestas, ya sea como participantes del evento teatral o de lo teatral como parte de la propuesta plástica. Pareciera que si el artista plástico se incluye en equipos de trabajo escénico pierde su carácter de artista, salvo en aquellas propuestas que lo mantienen como director único de la propuesta, como es el caso de la instalación, el (o la) performance, el happening y sus variantes. Para muestra de lo anterior, en los días recientes Gabriel Orozco, artista mexicano celebre por su caja de zapatos, inaugura una exposición que sirve de modelo a las fronteras y el supuesto respeto que debemos tenerles. La revista Siempre publica el 7 de Febrero de éste año (2017) la nota sobre lo presentado por Orozco:¹¹⁵

Alguna vez el artista mexicano **Gabriel Orozco** convirtió una galería en un estacionamiento, en Amberes; en Bélgica. En otra ocasión, trabajó con productos de supermercado, con desechos, con cosas de la vida cotidiana. Ahora le toca a la Ciudad de México ser parte de un intercambio de iconos y objetos: a través de un juego impropio, pero con reglas específicas de compra y venta, el artista montó su propio Oxxo en la galería **Kurimanzutto**.

En la tienda de conveniencia intervienen dos universos: el del consumo de productos cotidianos y el mercado del arte, es una

¹¹⁵ <http://www.siempre.com.mx/2017/02/un-oxxo-como-arte/> (no se incluye el nombre del reportero en la página consultada)

replica exacta de las 14 mil tiendas que existen en todo el país, donde el público podrá entrar y comprar bienes de consumo cotidiano, pero intervenidos artísticamente.

La muestra, además de proponer una reflexión sobre esta industria al tiempo que una lectura sobre el posicionamiento de los artistas en el mercado del arte, es en gran parte un comentario crítico sobre el capitalismo en el país; en particular la expansión de estas tiendas en la **Ciudad de México** que han afectado el comercio local y alterado el paisaje urbano. “Es una ironía, una broma de este mercado”, expresó Orozco.

Es una puesta en escena de autor, donde no es figurado el principio de “broma de mercado” ya que sólo algunos cuantos coleccionistas tendrían acceso a la adquisición de los productos intervenidos, los demás serán sólo partícipes del espectáculo como testigos de la puesta en escena. La diferencia sustancial es que se pueden adquirir los elementos de *attrezzo* y escenográficos de un montaje donde espectador y actor son uno solo. Para algunos los precios son inalcanzables como lo expone la misma nota:¹¹⁶

El público podrá encontrar más de tres mil productos, como bolsas de papas, latas de cerveza, jugos, refrescos, etc., todos a la venta en su valor normal, excepto 300 productos que fueron intervenidos con un “**no logo**” (que replica la imagen de su serie *Árbol de Samurai*) diseñado por el artista, y que se rigen por el sistema del mercado del arte, no por el comercial. Los costos de

estos productos que llevan la marca de Orozco oscilan entre seis mil y 15 mil dólares, según sea la demanda.

Los productos seleccionados saldrán a la **venta en series individuales de 10 piezas cada una**, replicando exponencialmente el precio por unidad, para un máximo de 3 mil piezas, las cuales serán intervenidas hasta el momento en que sean compradas por el consumidor y coleccionista, como cualquier exposición.

Las fronteras pues, no son tan claras en lo que a la espacialidad, materialidad o multidisciplina. Es, en algunos de los casos un problema de mercado, por el atesoramiento material que incluye, por lo menos así se muestra en el ejemplo de la obra de Orozco. El arte luchando por superar al arte puede ser una falacia cuando la intencionalidad libre del arte no debería reconocer las fronteras y superar el miedo de ser calificado como arte menor si no hay un único gran artista detrás de la propuesta.

¹¹⁶ Ibid

3a.2 Propuesta artística y tecnología

El arte siempre ha jugado un papel incómodo, como se mostró desde un principio con los argumentos platónicos al defender la armonía en su República. Temor al avance o al rompimiento con la tradición son factores que provocan cierto rechazo y sospecha de la sociedad hacia el arte por su tenaz costumbre de cuestionar lo establecido. Para Marshall Berman esa relación del soñador con la sociedad juega un papel trágico pero lógico en la transformación de las ideas, así como cualquier creador, incluido el científico, debe iniciar en ese supuesto estado de demencia hasta llegar al estado de aceptación como un desarrollista. Berman toma como modelo *El Fausto de Goethe: la tragedia del desarrollo para comprender la modernidad*:¹¹⁷ (1808)

... El héroe de Goethe es heroico porque libera enormes energías humanas reprimidas, no sólo en sí mismo, sino en todos aquellos a los que toca, y finalmente en toda la sociedad que lo rodea. Pero los grandes desarrollos que inicia -intelectual, moral, económico, social- terminan por exigir grandes costes humanos. Aquí reside el significado de la relación de Fausto con el diablo: los poderes humanos sólo pueden desarrollarse mediante lo que Marx llamaba <<las potencias infernales>>, las oscuras y pavorosas energías que pueden entrar en erupción con una fuerza

más allá de todo control humano. El *Fausto* de Goethe es la primera *tragedia del desarrollo* y sigue siendo la mejor.

La historia de Fausto se puede seguir a través de tres metamorfosis; emerge primero como el soñador, luego, gracias a la mediación de Mefisto se transforma en el Amante, y finalmente, mucho después de concluida la tragedia del amor, alcanzará el clímax de su vida como el Desarrollista.

En la imagen de la modernidad la máquina juega un papel importante, desde la visión de la revolución industrial que lleva al desarrollo de todo lo social. Arte y tecnología, por ende, no se pueden pensar como elementos separados ni aislados de la complejidad social. La sensibilidad individualista que genera productos sin razón aparente en la actividad artística, en la visión romántica, se opone a la conciencia lógica y productiva que aporta la ciencia y la tecnología. Incluso las instituciones del aparato cultural conciben los museos de arte y museos tecnológicos separadamente, tanto en contenido como en forma, los primeros con espacios cuasi-sagrados que invitan a la contemplación pasiva y reservada, los segundos con una relación pedagógica más atrevida para el entendimiento del contenido. Esta visión que parece contrapuesta denota que se valoran más las estrategias de aprendizaje en torno a la tecnología por sobre la vivencia sensible a la que invita el arte.

Es asociada la actividad artística con la tradición clásica de la perfección y la belleza, predominando por supuesto los modelos clásicos griegos, romanos o renacentistas

¹¹⁷ Berman, Marshall. Todo lo sólido se desvanece en el aire (la experiencia de la modernidad). México, Siglo XXI, 1989 p31-32

y se ve al profesional que la ejerce con la pura sensibilidad individual del sujeto extraño que por alguna razón y fuera de toda lógica decide crear algo supuestamente original. En cambio la tecnología tiene todo un bagaje e infraestructura incuestionable, lo tecnológico reducido al funcionamiento preciso y mecánico, simplemente funciona o no funciona y el ¿para qué? o ¿por qué? de ella pareciera algo tan obvio que es poco probable que el espectador o consumidor de los bienes tecnológicos se formulen preguntas o surjan ambigüedades, sobre todo por la complejidad que hace el concepto tecnológico inaccesible. No se hace aquí ninguna afirmación en cuanto a lo que se entiende por arte en la sociedad, solo se pretende dar una visión de los obstáculos que tiene el concepto de arte en comparación con lo tecnológico. La sociedad ha asumido que el avance se funda sólo en el razonamiento lógico y que la única vía para concretar el progreso es a partir de los productos tecnológicos, mientras el arte vive aislado en su propia realidad, eternamente inmerso en el romanticismo dieciochesco que enuncia “arte por el arte”, el acto como referente del acto mismo, conveniente conversión que hace del arte una mercancía más del ánimo burgués como lo aborda Arnold Hauser:¹¹⁸

El romanticismo fue ya sin duda un movimiento burgués en lo esencial, que hubiera sido inconcebible sin la emancipación de

la clase media, pero los románticos se comportaron con frecuencia de modo sumamente aristocrático y coquetearon con la idea de dirigirse a la nobleza como a su público propio. Después de 1830 cesan esas veleidades, y se hace evidente que fuera de la burguesía no hay otro público literario números. Pero tan pronto como la emancipación de la burguesía se consuma, comienza ya la lucha de la clase trabajadora por la influencia política. Y este es el segundo de los movimientos de importancia decisiva para el siglo XIX, que arranca de la Revolución de Julio y su monarquía. Hasta ahora las luchas de clases del proletariado habían estado mezcladas con las de la burguesía, y en lo principal las aspiraciones políticas de las clases medias eran las mismas por las que había luchado el proletariado.

Las contradicciones aparecen rápidamente a la luz de la tensión de las nuevas dinámicas de la lucha de clases y la ideología resultante. El racionalismo económico se abre paso hasta la dinámica utilitaria actual donde la tecnología es ese todo que genera prosperidad y riqueza, evidentemente sólo para el poseedor de los grandes capitales. Para la sociedad industrializada, la actividad tecnológica solo se ha dedicado a solucionar problemas prácticos para vivir mejor, en este caso el hecho no se retroalimenta, no hay tecnología por tecnología, solo se dedica a solucionar problemas humanos concretos a fin de hacernos la vida más cómoda, generando un entorno cada vez más controlable y compatible con nuestros deseos. No se cuestiona, o se hace pocas veces, si lo que busca la tecnología es lícito o correcto, ya las consecuencias que arroja en la

¹¹⁸ Hauser, Arnold. Historia social de la literatura y el arte III. España. Labor. 1988. p7

sociedad siempre se achacan al inadecuado manejo del usuario. La idea de que toda tecnología es buena y es la sociedad la que no está preparada para usarla se presenta con cierta justificación al ver los ejemplos que han traído catástrofes históricas. No cabe duda que la invención del proceso tecnológico que hace controlable la energía atómica es uno de los momentos cumbre de la ciencia, aunque el efecto devastador de Hiroshima, Nagasaki, Chernobyl y más recientemente en la central nuclear Fukushima I, sean simples anécdotas desafortunadas y aparentemente necesarias para comprender el cuidado que hay que tener con la energía atómica sin abandonar el poder que otorga a quien posee tanto misiles de ataque como plantas generadoras de electricidad. El arte no cumple con ninguno de los requerimientos de la industrialización y entra en un estado de alienación post-romántica.¹¹⁹

Naturalmente, cada una de estas tradiciones admite ser definida en relación a las condiciones climáticas y la estructura económico-social; mas definir no es explicar, y el arte sigue siendo una entidad bien delimitada que muchas veces se encuentra en flagrante oposición a las normas de la producción económica, como advirtió Marx. Desde un punto de vista hegeliano, tal oposición puede interpretarse como alienación, cosa que Herbert Marcuse considera acertada en lo concerniente al arte del pasado.

¹¹⁹ Read, Hebert. Arte y alienación. En línea <http://www.kclibertaria.comyr.com/lpdf/1238.pdf> p18

La literatura, las artes en general, servían (consciente o inconscientemente) para ocultar las contradicciones de un mundo dividido: “las posibilidades derrotadas, las esperanzas fallidas y las promesas no cumplidas”.

El arte como lo interpreta Hebert Read juega el papel de lubricante ante las rozaduras que pudiera ocasionar las cambiantes dinámicas sociales y sus divisiones, pero al mismo tiempo se divide y genera la imposibilidad de generalizar lo artístico como una sola manera de crear productos plásticos para la sociedad. Por un lado el arte alienado en constante contradicción con el sistema que lo acoge, y por otro el arte desalienado que se integra e incluso refuerza con inocuidad el ambiente del consumo visual. Read continúa de esta manera:¹²⁰

Aceptada por el momento esta definición del arte del pasado, quiero hacer notar aquí cuánta importancia atribuye Marcuse, a la forma en sus originales y desafiantes conceptos sobre el arte de la era tecnológica actual. “La realidad tecnológica que se va imponiendo mina no sólo las formas tradicionales sino también las bases mismas de la alienación artística, es decir que tiende a invalidar ciertos “estilos” a la par que la sustancia misma del arte”. Acorde con la tendencia general de la “sociedad unidimensional”, “en el campo de la cultura, el nuevo totalitarismo se manifiesta precisamente en un pluralismo armonizador, en el

¹²⁰ Ibid. p18

cual coexisten pacífica e indiferentemente las obras y las verdades más contradictorias”. Hasta las imágenes tradicionales de la alienación artística, las imágenes “clásicas” del pasado, quedan, por así decirlo, desalienadas: se les incorpora a esta sociedad y se les pone en circulación como parte integrante del equipo que adorna y psicoanaliza el estado de cosas existentes. De esta manera, pasan al plano de los anuncios comerciales: promueven ventas, consuelan o excitan”. Y vueltas a la vida completamente alteradas, “pierden su fuerza antagónica, la alienación que era la dimensión misma de su verdad”. (Las citas de este párrafo figuran en las pp. 61-4 de *One Dimensional Man*, New York y Londres, 1964.)¹²¹

El arte es adorno inútil (por supuesto se hace referencia al arte desalienado) mientras la tecnología es esencial para la supervivencia. Ese tipo de arte es lo que genera la contradicción sustancial cuando hablamos de la investigación en artes visuales y su facultad para apropiarse de los recursos más recientes, producto de la tecnología o cualquier otra rama del conocimiento. Cabe aclarar que Hebert Read toma la definición de alienación de Eric From¹²²

Por alienación se entiende un modo de experiencia en el cual la persona se siente extraña a sí misma; se diría enajenada de sí misma. Ya no se siente centro de su mundo, dueña de sus actos: se ha convertido en esclava de sus actos -y de sus consecuencias-

¹²¹ *ibid.* p5

¹²² *Ibíd.* p5

obedece y hasta, a veces, los reverencia. El individuo alienado está tan desconectado de sí mismo como de los demás. Siente su propia persona y la de los otros del mismo modo como siente las cosas: con sus sentidos y su sentido común, pero sin relacionarse productivamente consigo mismo y el mundo exterior.

La especie humana nunca ha podido vivir sin tecnología, tampoco ha existido sin arte, ninguna en su condición es prescindible y los hacedores encargados de crearla ocupan el mismo estatus en importancia social, tanto los unos como los otros son sujetos intelectuales indispensables en la cultura y se complementan mutuamente. Rosendo Bolívar Meza¹²³ define como intelectual a “todo aquel que tiene la función de producir y administrar los contenidos culturales representativos de la sociedad”. El intelectual es todo individuo con la curiosidad suficiente como para cuestionar el estado de las cosas alrededor de su profesión, incluidos tanto el artista como el científico. El creador en general es un sujeto intelectual por el hecho de relacionarse de manera críticamente activa con la realidad, dando como producto ideas que lleven a la transformación de bienes materiales o materialidad cultural que provoquen la reflexión social. Acto y reflexión son una constante inseparable, aunque no siempre se ejerza por el

¹²³

www.accessmylibrary.com/article-1G1-103381923/un-acercamiento-la-definicion.html Estudios Políticos | May 01, 2002 | Bolívar Meza, Rosendo | COPYRIGHT 2005 UNAM (Estudios Políticos). This material is published under license from the publisher through the Gale Group, Farmington Hills, Michigan.

mismo sujeto, quizá el problema de ubicar al arte como un acto intelectual radique en la incapacidad de heredar por medio de conceptos la experiencia creativa a nuevas generaciones, pero ni la ciencia hereda todo lo que experimenta, ni el arte deja sin reflexión alguna la más mínima propuesta

El arte debe escapar a la dinámica occidental de convertir en información a toda actividad social en una especie de neoenciclopedismo audiovisual e hipertextual magnificado en la red mundial. El hacer no tiene valor por sí mismo en términos sociales, se puede iniciar por el valor individual que compete al creador mismo y se presenta a otro u otros. Los grupos de incidencia social pueden crecer hasta formar parte de un consenso generalizado y limitarse a grupos focalizados como un sector especialista, poco o mucho se tiene que demostrar que lo que se hace lo puede razonar el otro o, en un estado ideal desde el punto de vista artístico, que el producto por sí mismo sea un lazo suficiente de contacto emotivo, por lo tanto de inserción social, no necesariamente acompañado de un argumento lógico, en el supuesto de que la lógica es un consenso del que todos formamos parte. El sujeto común imagina que se le toma en cuenta tanto en las decisiones políticas como en las culturales sin hacer conciencia de las estrategias de manipulación a la que es sometido de manera constante y metódica. Son los sistemas de autenticación los que hacen de la actividad artística un arte para todos e incluso el que no es para todos descansa en su misma exclusividad para

ser más codiciado. Dichos sistemas de autenticación están lejos de ser nuevos, son parte lógica de la socialización del arte aunque pareciera que alguna vez la simple ejecución eficiente del arte hubiera sido suficiente para ocupar el lugar que le corresponde en la cultura.

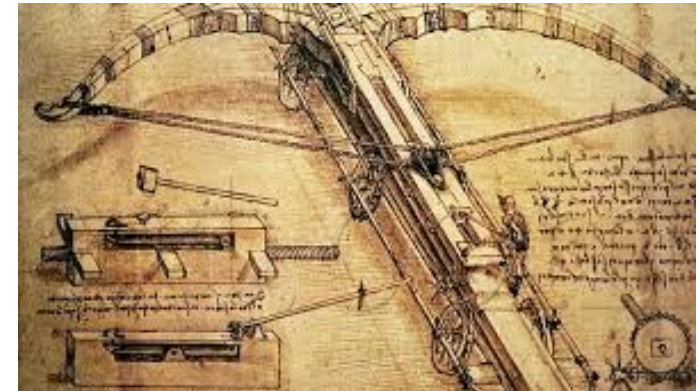
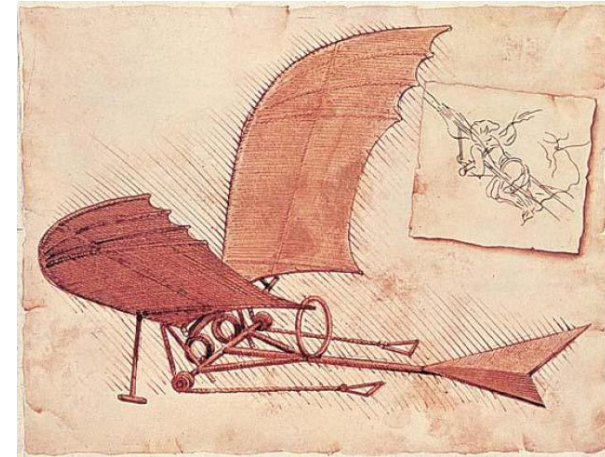
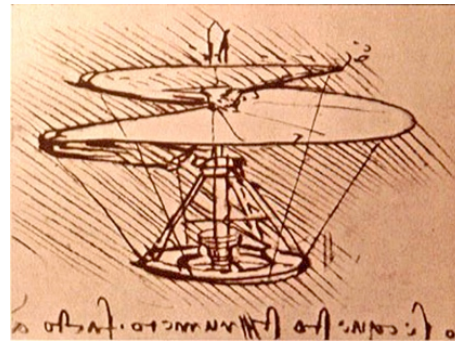
Tanto el arte producto de la reflexión artística como la tecnología obtenida por la reflexión científica son actividades que se tocan en su actitud de cuestionamiento, donde lo que adquiere valor social siempre será resultado, duda metódica propuesta por descartes. Arte y tecnología son opcionales culturalmente, es la sociedad la que decide la validez de ambas, según sus creencias y conveniencias, sin que esto quiera decir que el artista o el científico deban dedicarse a cumplir el capricho del comerciante o del individuo limitado culturalmente. Las dos actividades son un frente de batalla del trabajo intelectual, que siempre se debatirá entre lo individual y lo colectivo, esto lo hace indispensable en la inquietud humana por comprender su presente y moldear su futuro. Siempre que el artista intente dar una respuesta a su estado de alienación, toma de conciencia que parte de lo individual pero siempre dirigido a lo colectivo, habrá arte que cuestione el estado de las cosas. Aquí cabe la distinción de lo que en términos estrictos llamamos arte, en el entorno donde definimos la profesión, para los comerciantes culturales las propuestas nombradas como tal, inocuas y divertidas, son vendidas día a día como un símil provechoso por rentable económicamente. El artista al que se

refiere este trabajo es siempre consciente y en ello se compromete.

La propuesta artística actual puede abordar los soportes tecnológicos por su carga simbólica y el potencial expresivo que contienen. Como ya se ha expuesto en el apartado sobre las definiciones sobre técnica y tecnología, el artista hace uso de los logros de la ciencia concretados en la tecnología, es decir, el producto desalienado de la ciencia. El arte no hace ciencia, se vale de sus logros aceptados, ya hace bastante en su proceso de alienación como para hacerse de la carga social que ya resuelve el acto científico. Los pinceles, lienzos, oleos, resinas y otros materiales de la pintura; el cincel, martillo, los estiques y demás aditamentos de escultura, paulatinamente se van transformando en pantallas, sistemas robóticos y de producción industrial de alta tecnología, hasta convertirse en nuevos soportes del arte. Lo más probable es que los artistas del futuro vean nuestras soluciones como arcaicas ante los nuevos medios que ellos tendrán que usar para mantenerse acordes con su tiempo. La carrera de la humanidad es competir con su historia y eso es lo que mantiene vivo por fortuna el espíritu creador y al hombre mismo.

3a.3 Métodos de graficación, tecnología y propuesta creativa

El arte desde siempre ha requerido de métodos de planeación que ayuden a pre visualizar las pretensiones del artista, desde el boceto a mano alzada, pasando por los planos que se valen de instrumentos de precisión análogos, hasta los más actuales métodos de realidad virtual. La graficación como el proceso más franco de la creación ha sido siempre la etapa ideal de un proyecto más grande y ambicioso, desde los bocetos iniciales de un cuadro hasta los planos de las grandes obras de ingeniería y arquitectura. Incluso se puede llamar arte a esa etapa de la manipulación de la realidad, aunque nunca se llegue a concretar materialmente en función plena de uso y presencia, para muestra están los cientos de bocetos y planos de Da Vinci, muchos de los cuales nunca en su tiempo se ha comprobado que se hayan llevado a cabo e incluso si realmente hayan funcionado plenamente, pero su valía se ha retomado como pretexto de múltiples exposiciones y recreaciones materiales.



124

¹²⁴ Imágenes tomadas de: <http://listas.20minutos.es/lista/obras-e-inventos-de-leonardo-da-vinci-386338/> La ballesta es uno de esos aditamentos que, aunque no conocemos ningún original creado por Da Vinci, es comprobable su uso y solución técnica. Las máquinas de vuelo son ejemplo de lo que implica una idea, en la práctica su funcionamiento es cuestionable.

El comienzo de una idea es la etapa más crítica de cualquier propuesta en el entorno cultural, fácilmente podemos perdernos en las reglas propias de la imaginación y alejarnos de la realidad. Estos grados de abstracción de realidad pueden cumplir diferentes funciones intermedias antes de llegar a ser guía de la obra material, iniciando por el boceto emotivo a mano alzada sin calculo claro y rígido, hasta llegar a los modernos sistemas de realidad virtual donde se pueden emular las condiciones ambientales y fenomenológicas a las que se someterá la idea cuando tenga materialidad.

Todo esto entra en los campos de la imaginación personal dado que la realidad es la realidad, e idea que no se concreta materialmente se limita a una posibilidad incierta, tal estado no le quita en absoluto su nivel de propuesta cultural, todo lo que cuestione, es motivo de análisis cultural, para lo que estamos exponiendo la graficación es un medio y no un fin en si mismo. Es cierto que la propuesta artística puede abarcar todos estos niveles, a fin de cuentas el arte no soluciona nada real en términos materiales o de supervivencia humana, ella está más allá de lo elemental, lo elaborado y complejo del arte, está en la carga simbólica y emocional, cualquier parte del proyecto es susceptible de ser presentado como obra terminada si el autor hace de eso un discurso y por supuesto también cuando el consumidor de arte así lo tome, aunque sea por mero fetichismo. Cuando la sociedad se apropia de las ideas inacabadas como las de Da Vinci, eleva éstas al rango de otras

que podríamos llamar acabadas del mismo autor, como es el caso de la pintura al óleo de la Gioconda (1503-1519) en comparación con los bocetos para las máquinas de vuelo dibujadas en papel. Las dos ocupan valores similares en la herencia que atesoramos de este artista del renacimiento.

Más allá de la carga hereditaria que implica registrar los procesos de creación, podemos encontrar en los métodos de graficación verdaderos laboratorios, donde se pone a prueba la idea y se profundiza en el análisis de las intenciones artísticas. Para cualquier investigador, las etapas y métodos de análisis que llevan a concretar un bien cultural son objeto importante de estudio, así el artista deja rastro de sus intenciones e incluso hasta de sus fracasos. Por supuesto que no existen las obras sin planeación o proceso, lo que consume la sociedad no es producto de la generación espontánea, el consumidor de arte no necesariamente debe hurgar en la trastienda de la creación artística, la mayoría de las veces solo consume el producto terminado, sin más refuerza la idea del creador genial que solo llevo al producto visto sin hacer un largo intermedio de trabajo. Es un hecho, salvo en contadas excepciones, que se invierte mucho más tiempo, recursos y reflexión en el proceso que en la obra terminada, incluso sin tomar en cuenta los intentos que precedieron a la obra que termina consumiendo el público, no toda la creación de un artista cubre el calificativo de obra cumbre o “Masterpiece”, siempre quedan relegadas las obras menores, si es que se les pueden llamara así, a un segundo

plano por no contar con las características de manufactura, propuesta o calidad que hizo de la figura del artista alguien reconocido.

En la propia experiencia docente he podido encontrar muchos casos en los que el aspirante a artista no puede soportar la carga o la responsabilidad de nombrar por primera vez a una obra como conclusa, la mayoría espera que el docente tome en sus manos la responsabilidad y lo obligue a exponer o presentar algún trabajo. Parece que el artista debe tener claro que es lo que la obra va a contener al momento de su conclusión material y que la imagen mental solo tiene que manifestarse eficazmente en el terreno material, ya en el terreno práctico la imagen mental es solo el pretexto inicial y la materialidad en mutua retroalimentación y con ella va madurando hasta que el propio hacedor descubre, no tanto lo que ya se imaginaba sino una nueva realidad de la que no es completamente autor por el saber previo, lo es por esa nueva realidad que el empujó en un principio pero que toma vida propia, no debe tomarse esto como alguna manera de idealismo animista del objeto, más bien en el sentido del individuo haciendo conciencia de su propio papel como generador y testigo del fenómeno artístico. En estos términos, se puede decir que la maduración de un artista se encuentra más en la toma de conciencia de sí mismo como creador y de su responsabilidad discursiva que en la supuesta calidad o elaboración perfecta de la obra en pos de una manufactura impecable.

Toda propuesta artística debe pasar por la experimentación (claro en el sentido en que hoy lo vemos, pues no siempre ha funcionado de la misma manera) entendida como el paso por la experiencia de quien elabora el fenómeno con todo lo que lleva a lograrlo, incluyendo la graficación, la planeación, el boceto, el dibujo previo y todo lo que la obra carga en experiencia previa. Los creadores han llegado a grados de planeación tan sofisticados gracias a la tecnología que el paso a la realidad pareciera mínimo, mientras todas las condicionantes son analizadas y computadas para someter las ideas en entornos virtuales a las condiciones más adversas e inesperadas que en la realidad se tendría que enfrentar. Estos entornos cibernéticos de realidad nos han llevado a ver las propuestas que se generan ahí con una carga expresiva casi verdadera a los ojos del espectador, de lo que el cine ha hecho una industria rentable por el grado de ilusión (o podría decirse engaño) al que ha llegado. El planear una idea se ha valido desde siempre de los esbozos más elementales con la intención de comprobar si lo que está en la mente se puede enfrentar a la realidad, incluidos los trazos hechos con una vara en la arena, pasando por el papel, hasta llegar ahora a todas las ventajas que proporciona el CAD (Computer- aided design) o CADD (Computer- aided design and drafting). Habría que acentuar el concepto de ayuda o asistencia que implica el valerse de un ordenador con los predeterminados que contiene un programa de diseño, no hay que olvidar que estamos hablando de objetos

tridimensionales que se valen de técnicas de materialización ya establecidas y direccionadas para una graficación estandarizada. Por supuesto con todo el valor que implica que el conjunto de individuos que nos precedieron en la profesión hayan llegado a conclusiones tan precisas y aceptadas, además de otros profesionales que han contribuido a facilitar el quehacer profesional actual.

La potencialidad que contienen las intensiones de estos métodos de proyección guarda, como ya se ha dicho, diferentes niveles y en cualquier momento pueden ser propuestas en sí mismas. Por eso, para muchos no suena tan descabellado hablar de escultura virtual, es decir la imagen que refiere y construye objetos en entornos cibernéticos con la potencialidad lógica de lo realizable, realidad y potencialidad se convierten en un discurso constante del arte por su capacidad de generar signos, ya hemos visto anteriormente como los proyectos de Leonardo juegan muy bien el papel de lo realizable, lo posible y lo creíble en cuanto a la generación de objetos. Por todo esto, las herramientas de diseño virtual no solo son una opción en nuestro entorno actual, son una obligación tanto para la comprensión como para la efectividad de la intensión, siempre y cuando se llega a la materialización propia de la escultura y no quede en propuesta al interior de la interfaz nemotécnica, de lo contrario pasaría a ser un estudio artístico de otras áreas. En esta ocasión y solo por este estudio, los sistemas actuales de graficación son medio efectivo de la escultura que invade

espacios humanos, entre ellos los escénicos. Da Vinci argumentaba una superioridad intelectual de la pintura sobre la escultura, mas solo en lo que le era conocido en su tiempo como tal.¹²⁵

El arte del escultor es de mayor fatiga corporal que el del pintor, esto es, un arte más mecánico y que menor fatiga mental requiere, es decir: que en relación a la pintura, tiene parco recurso, pues el escultor sólo quita, mas el pintor siempre pone. Quita siempre aquél de un mismo material, en tanto que éste pone siempre diversos materiales. El escultor sólo busca las líneas que circunscriben la materia esculpida; el pintor estas mismas líneas y otras para la sombra, la luz, el color y el escorzo, cosas en las que la naturaleza auxilia de continuo al escultor, engendrando por sí misma la sombra, la luz y la perspectiva. Pero si el escultor se las encuentra ya resueltas, no así el pintor, que ha de obtenerlas a fuerza de ingenio, supliendo a la propia naturaleza.

No es casual que el citado texto sea en su gran mayoría un tratado sobre los efectos ópticos, lo que denota su preocupación por las soluciones formales más que por las emotivas o poéticas. Por supuesto que dicho juicio es en la actualidad cuestionable bajo los principios e intenciones artísticas, al ser también un creador de objetos de uso en la actualidad bien podría pasar por un escultor consumado.

¹²⁵ Da Vinci, Leonardo. Tratado de pintura. España. Akal. 2004. p79-80

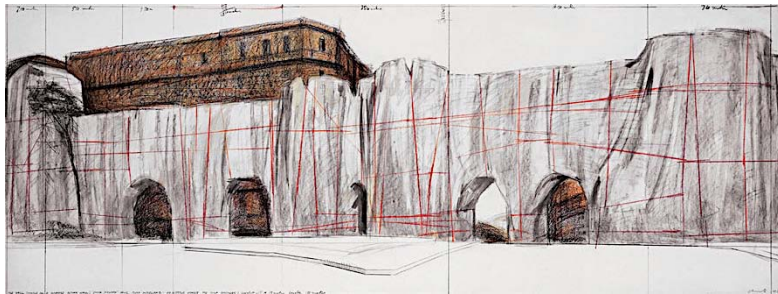
Se ha confundido en general la capacidad de crear con la capacidad de hacer, aunque ésta se incluya en la anterior, no necesariamente la condiciona. No todos los procesos de producción incluyen la creatividad, de hecho si ya se sabe hacer, es porque se siguen una serie de reglas establecidas para ser efectivo, como en la cadena de montaje, donde cada quien sabe hacer a su tiempo una parte del proceso de manera eficaz. Hay que distinguir en la generación de la obra artística dos maneras diferentes de abordarlo, “hacer para crear” de un lado y “crear para hacer” donde, sin juego de palabras podemos distinguirlos de la siguiente manera: el primer enunciado resalta el proceso de realización que exige una apertura en el análisis sensible de diálogo con el material, flexible en los procesos de transformación que lógicamente acompañan a los materiales elegidos, tomando siempre en cuenta cómo han sido transformados para otras ideas y como deben transformarse para la propia, hasta lograr un discurso único basado en las cualidades de la materia para convertirse en expresión misma. Autosustentable cuando no rebasa ciertos márgenes espaciales, y susceptible de socializar casi de manera directa con el consumidor final.

El segundo enunciado “crear para hacer” debe preceder ante toda ejecución la imaginación creativa y transformadora, sin que el creador tenga la obligación de materializar la obra de arte, por lo menos de inicio, preponderando la planeación, el análisis sensible, la proyección orientada a una materialización

cuyo orden y estructura sean previsualizados por el artista, donde el trabajo sensible se basa en la reflexión, producto no solamente de lo que han hecho otros, sino también de las propuestas personales elaboradas con anterioridad. Este método creativo abre la posibilidad de incluir procesos productivos aún fuera de lo artístico, pero con potencial expresivo de alcance mayor. Aquí entran por supuesto muchas actividades humanas, sean calificadas de artísticas o no, y también encajan proyectos estructurados bajo el enunciado anterior, cuando el plan creativo requiere de un fuerte apoyo material previo a la ejecución.

Todas las etapas del proceso creativo son susceptibles de ser planeadas y registradas con la intención de conseguir apoyo para llevarlas a cabo, con los medios materiales que provee la sociedad. Sea en la etapa de sensibilización, de proyección o producción de la obra artística, todo debe estar encaminado a hacer realidad nuestras ideas, en esta época del neo mecenazgo estatal y privado. Los medios digitales ofrecen una gama de posibilidades proyectivas que no podemos desdeñar en nombre de una a veces mal entendida tradición. Los métodos de pre visualización actuales ya no son un lujo, son una responsabilidad que nos obliga a hacer contacto con recursos más eficientes. Lo multidisciplinario ha dejado de ser una opción de vanguardia y se ha convertido en un requerimiento propio de la magnitud de las propuestas actuales. Los alcances pueden ser complejos independientemente del

tamaño en el que se pretenda concretar la idea, como ejemplo podemos tomar la obra de Christo y Jeanne-Claude quienes con su trabajo en equipo dado desde muy temprano, sus bocetos y proyecciones hacen intervenciones a edificios y espacios de gran relevancia social. Los dos merecerían un capítulo aparte por su producción e importancia en el ambiente cultural, más para los objetivos de este trabajo resultaría una extensión innecesaria pues solo abordan parte de los ejes temáticos a tratar. Para el tema de la proyección baste decir que la utilización de métodos de proyección en su caso forman parte integrante de su obra incluso mucha de ella se vende como obra independiente.



Christo
The Wall (Project for a Wrapped Roman Wall) Drawing 1973
36 x 96" (81.5 x 244 cm) Pencil, wax crayon and charcoal
Private collection, Europe Photo: André Grossmann © 1973 Christo



Christo
The Wall (Project for a Wrapped Roman Wall) Drawing 1974
65 x 42" (165 x 106.6 cm) Pencil, charcoal and wax crayon
Museum Würth, Künzelsau, Germany Photo: Eeva-Inkeri © 1974 Christo

Aquí ya la ejecución del proyecto como tal en Roma, es de subrayar la graficación a arquitectónica de la que se vale Christo para presentar sus ideas.



Christo and Jeanne-Claude
The Wall - Wrapped Roman Wall, Via Veneto and Villa Borghese, Rome, Italy, 1973-74 Photo: Harry Shunk © 1974 Christo ¹²⁶

Por supuesto que existen muchos ejemplos sobre los procesos de graficación que llevan a cabo muchos artistas previo a la ejecución de sus obras, útiles en muchos casos para el proceso de convencimiento y obtención de los recursos necesarios para llegar a concretar la propuesta, incluso, si las dimensiones exceden la capacidad de trabajo del que genera la propuesta, para hacer entender al equipo de realización cuales son las pretensiones finales. Sirva de ejemplo solamente Da Vinci en el Renacimiento y Christo y Jeanne-Claude en la época actual, por ser las etapas que se propusieron desde el planteamiento inicial en este trabajo.

¹²⁶ **Christo:** American, Bulgarian-born Christo Vladimirov Javacheff, June 13, 1935, Gabrovo, of a Bulgarian industrialist family.

Jeanne-Claude: American, French-born Jeanne-Claude Marie Denat, June 13, 1935, Casablanca, of a French military family, educated in France and Switzerland. Died November 18, 2009, New York City. (<http://www.christojeanneclaude.net/life-and-work>)

3b El mito de Dédalo

Dédalo en la mitología griega es el único mortal capaz de solucionar cualquier problema que requiriera algún instrumento o técnica sorprendente, acto imposible para la capacidad que pueda emanar del mortal común. Él sin embargo todo lo soluciona, la habilidad técnica le resulta sencilla y es capaz de generar tecnología compleja, teniendo como único aliado la genialidad que le es innata. En la historia no hay referencia alguna acerca de las vicisitudes por las que atravesó la realización de aquellas ideas, nadie sabe, por ejemplo, quien llevó acabo la materialización del laberinto ideado para contener la furia del insaciable Minotauro. Arquitecto por excelencia e inventor por antonomasia, arrogante y celoso como lo muestra Robert Graves en su libro *Los mitos Griegos*.¹²⁷

Uno de sus aprendices, Talos, hijo de su hermana Policaste, o Pérdice, le había superado ya en su habilidad en el oficio cuando sólo tenía doce años de edad. Sucedió que un día Talos encontró el maxilar de una serpiente o, según dicen algunos, el espinazo de un pez, y al ver que podía utilizarlo para cortar un palo por la mitad, lo copió en hierro y así invento la sierra. Este y otros inventos suyos —como la rueda de alfarero y el compás para trazar círculos— le valieron una gran reputación en Atenas, y

Dédalo, que pretendía haber forjado la primera sierra, se sintió pronto insoportablemente celoso. Llevó a Talos al techo del templo de Atenea en la Acrópolis, le señaló ciertas vistas lejanas y de pronto le empujó y le hizo caer a tierra. Pero, a pesar de todos sus celos, no habría hecho daño a Talos si no hubiera sospechado que mantenía relaciones incestuosas con su madre Policaste. Dédalo corrió al pie de la Acrópolis y metió el cadáver de Talos en un saco con el propósito de enterrarlo en secreto. Cuando le interrogaron unos transeúntes, les explicó que había recogido piadosamente una serpiente muerta, como lo exigía la ley —lo que no era enteramente falso, pues Talos era un erectida—, pero había manchas de sangre en el saco y su crimen fue descubierto, y el Areópago le desterró por asesinato. Según otro relato, huyó antes que se viera el juicio.

El mito de Dédalo lo hemos adaptado a todas las épocas y a todas las áreas, principalmente las relacionadas los grandes inventos o las teorías científicas, las humanidades quedan un tanto de lado en la idea común de prosperidad, por una extraña razón la sociedad en el imaginario común no se siente identificada con las grandes teorías filosóficas, cree que no lo beneficia porque la complejidad de las ideas le quedan lejanas en comprensión, de ellas sólo el arte se muestra grandioso históricamente, pero más por la figura del creador que por la obra creada. Las cosas cambian en la actualidad, el trabajo colaborativo al que entramos de lleno en la sociedad hiperconectada, hace desaparecer al individuo solitario y se sustituye por el “Director de investigación”, “Director de

¹²⁷ Graves, Robert. *Los mitos griegos I*. Ed Alianza. España. 1985. p 353-354

proyecto” o, para englobar lo social y lo tecnológico en una generalidad, podríamos usar el término de “Director de escena”, ese que es visible a ojos de la sociedad y que representa a todo el equipo de trabajo, cuyo esquema funcional se desarrollará con mayor precisión más adelante.

El conocimiento como acto eminentemente social en el que compartimos las preocupaciones y aportamos soluciones en conjunto aunque por necesidades de creencia e incluso podría parecer de ahorro administrativo ya en el crédito ejecutivo solo reconocemos a un sujeto. Es necesario alejar esto del superficial acto individual que concibe al conocimiento como si fuera solo facultad de unos cuantos en su soledad, no existe el aislamiento intelectual y cultural en todo caso, el mito de Tarzán como el salvaje que pese a su aislamiento social logra entender a la sociedad al primer contacto con ella, es sin duda una fábula insostenible. El conocimiento como suma social, no individual como lo aborda Iuri M. Lotman¹²⁸:

En este sentido, el mecanismo de la cultura puede ser descrito en la siguiente forma: la insuficiencia de la información de la que dispone la individualidad pensante hace imprescindible para ella la apelación a otra unidad semejante. Si pudiéramos imaginar un ser actuante en condición de completa información, sería natural suponer que no precisa de un ser semejante a sí para la toma de decisiones. En cambio, la situación normal para el

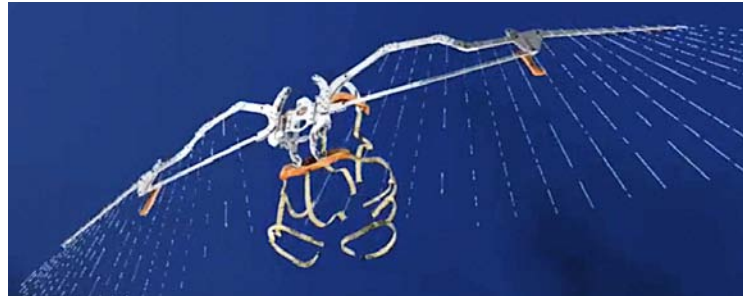
hombre es la actividad en condiciones de insuficiente información. Por más que amplíemos el círculo de nuestros conocimientos, la necesidad de información se desarrollará, adelantándose a los ritmos de nuestro progreso científico. Por consiguiente, a medida que aumente el saber, el desconocimiento no disminuirá, sino que aumentará; y la actividad, al hacerse más eficaz, no se hará más fácil, sino más difícil...

Mantener en equilibrio al sistema es parte de la función de autocrítica social que representa el sujeto creativo en todas sus acepciones, así el sistema se mantiene sano, creyendo que avanza con lógica, dado que sobrevive a la feroz crítica incluso del más intransigente, lo que a su vez lo hace sólido e irrefutable, hasta que llegue otro proceso revolucionario, que cambie las cosas para establecer nuevas reglas a seguir, curiosamente parecido en esencia al anterior estado. Más que el autor único y genial de los cambios estaríamos frente a una víctima más de las necesidades de sociedad y de la historia. No deja de ser inquietante para el occidental que se niega a verse solo como parte del sistema y del equilibrio natural de la sociedad y sigue pensando que el libre albedrío es la única senda del espíritu. Ahí encaja el sujeto libre, preparado culturalmente para actuar, no en estado pasivo ni en espera de que la realidad lo arrolle y lo haga importante.

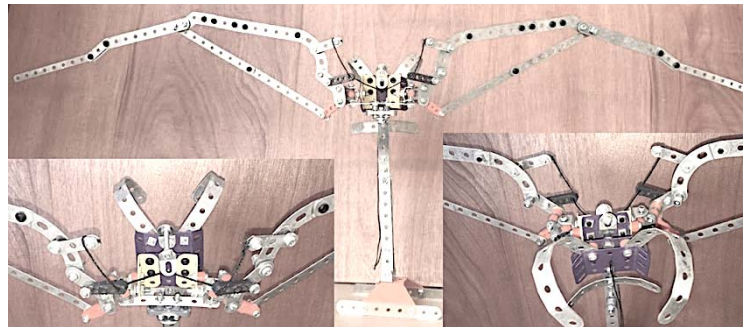
En relación con el punto tratado anteriormente sobre el proceso de graficación, la imagen de Dédalo se utilizó como pretexto creativo del montaje. Se presentó la necesidad de

¹²⁸ Lotman. Iuri M. La semiosfera II Semiótica de las artes y de la cultura. Frónesis cátedra Universitatia de València. España. 2000 p40

generar una imagen en la cual el equipo tuviera una referencia simbólica y física sobre el pretexto principal, *El Laberinto*. Se trabajó sobre modelado digital cuya ventaja es comprobar el funcionamiento físico y mecánico, a partir de él se creó una animación que muestra las capacidades que tendría el elemento en movimiento y su relación con el cuerpo. En complemento, una maqueta a escala dejaba más clara la proporción que pretendía alcanzar dicho elemento, alrededor de 4m ya extendido pero lo suficientemente ligero para ser soportado por un actor. A continuación algunas imágenes de la animación digital y de la maqueta que también se aprovechó para que jugara un papel dentro de la puesta en escena.



Cuadros de animación de atrezzo para *Dédalo*.



Maqueta funcional a escala.

3c Coherencia entre propuesta artística y materialización

El juego entre ejecutar y concretar no tiene que ver solo con el dominio de los materiales o de los procesos de transformación de los mismos, manipular la idea pues no solo tiene ver con nuestro interior creativo. La idea inicial o pretexto debe pasar por un modelado condicionado por materia, discurso, conjunto creativo, aceptación de la propuesta para con su publico y por supuesto la habilidad intrínseca del creador para proyectar y convencer, al grado de la seducción, a los otros integrantes del equipo de llevar el proyecto por esa vía plástica. Por supuesto cuando se trata de grupos creativos que se han propuesto lleva a cabo un proyecto artístico, en esa vía lo escénico resulta lo más completo porque implica tantos aspectos a desarrollar como integrantes creativos lo compongan. Si sumamos recursos tecnológicos que entren en juego con el acontecer dramático, entonces se incrementa la cantidad de individuos necesaria para la concepción ejecución y operación de los elementos que logran que las cosas sucedan en el momento adecuado de la puesta en escena. Técnicos, creativos, realizadores y performers forman parte de una actitud fusionada para lograr un producto artísticos al grado de casi ser uno solo *Performerealizadortécnicocreativos*. Término también aplicable a la tecnología con la personalidad como ese

otro integrante que se independiza de sus creadores para ser un performance con las características propias de sus creadores.

3c.1 El espacio de exhibición y sus cualidades complejas

Las propuestas artísticas que están en el terreno escultórico cuentan con cuatro características fundamentales en cuanto a sus alcances espaciales y sensibles en ascendencia dimensional: primero, no rebasan los límites para ser considerados como un objeto; segundo, en caso de rebasar las proporciones de objeto, no alcanza su dimensión el rango de lo habitable; tercero, aún siendo habitable requiere de un espacio mayor que lo contenga; y cuarto, ya saliendo del espacio que la contiene obtiene valores referenciales urbanos que entran en estrecha relación con los elementos que los circundan y su dimensión afecta la dinámica de circulación y uso del espacio colectivo. El primer caso y el segundo son los que trataríamos propiamente como escultórico en su dimensión tradicional, el tercero ya podríamos considerarlo como instalación o ambientación pero con el afán de no caer en subdivisiones innecesarias se puede considerar por su alcance espacial como escultórico, en el último de los casos, la llamada escultura urbana puede alcanzar el margen de lo habitable, siendo la acción humana dentro de ella una condición de la misma propuesta a riesgo de convertirse en arquitectura, sin suponer que eso esté bien o mal, es en éste capítulo donde abordamos esas fronteras como condición del discurso escultórico, espacio de exhibición y espacio escultórico en complemento mutuo,

discursivo individual e ideología como un todo en el consumo artístico.

El espacio de exhibición para el arte ha sido un templo donde se concentran los legados materiales que nos han sido heredados por el quehacer humano. Hay museos que atesoran y nos muestran desde vestimenta, muebles y restos antropológicos, y otros que presentan y validan las propuestas más actuales, entre arriesgadas y convencionales. Estos espacios son sin duda también templos de validación cultural y como cualquier templo que valida el poder solo puede limitarse a una hegemonía aceptada, así como el palacio de gobierno detenta el poder político y la iglesia el poder religioso. Por supuesto que estos lugares no contienen ni todo lo político, ni todo lo religioso, ni todo lo artístico que la sociedad crea, todas estas actividades sociales son mucho más grades. El espacio de exhibición para el arte es también en términos políticos, un espacio de autenticación conveniente a un sistema tanto local como global en nuestro tiempo.

Ya no es importante, si es que en algún momento lo fue, la obra contenida dentro del espacio museístico, lo que importa es el objeto decorativo urbano que implica el edificio. Iñaki Esteban hace un análisis extenso sobre el fenómeno de la transformación del espacio basura al ornamento que implica el museo en su connotación moderna. En este trabajo Esteban analiza la franquicia museística en la que se ha convertido el

Guggenheim¹²⁹, bajo el lema de que “importa mucho más la gestión que la creación” lo que podría resultar sacrílego para el punto de vista de un artista, que en términos prácticos para la socialización del arte representa un argumento contundente. El creador por si mismo puede tener maravillosas ideas y puede incluso lograr concretarlas en obras grandiosas pero si no existe el marco adecuado para su consumo dichas obras pueden carecer de existencia social. El mencionado autor expone lo siguiente como contradicción en lo referente a un espacio dedicado al arte.¹³⁰

El Guggenheim exhibe muestras temporales que llegan ya hechas. Las desempaquetan y las colocan dentro del museo. Las exposiciones con obras de la exposición, también de carácter temporal, no suelen sumar las veinte piezas, una llamativa cantidad, por escasa, en comparación con el centenar muy largo que suele acoger una exposición media. En este terreno, el papel del museo reside en gestionar un programa artístico preconfigurado, y de ahí que su director no provenga del mundo del arte, sino de la economía, y que su estructura, de unas 75 personas, sólo haya dos conservadores fijos. El Guggenheim probablemente sea, de momento, el único museo donde haya más abogados y economistas que empleados con formación artística, al menos en puestos ejecutivos.

¹²⁹ Esteban, Iñaki. El efecto Guggenheim, Del espacio basura al ornamento. Anagrama. Barcelona. 2007. p80

¹³⁰ *Ibíd.* p70

El monumento-edificio-ornamento es parte del sistema de validación cultural actual y no siempre ha existido como tal, las instituciones mediadoras en el consumo del arte han sufrido transformaciones a lo largo de la historia. Los mecenazgos no siempre han tenido la misma forma y estructura, si el noble en algún tiempo encargaba la obra al artista de taller era con la condición de poder mostrar materialmente su poder de dominación pero con el advenimiento del burgués también el artista en su capacidad de adaptación sale a ganarse la vida fuera de los gremios artesanales y establece, como cualquier otro producto comercial, una relación de competencia y libre mercado con la obra artística de la que es creador.

Las instituciones públicas toman un papel activo en el mecenazgo del arte, si se pone atención muchas de las corrientes y escuelas guardan una estrecha relación con el sistema político al que pertenecen. En diferente medida esta dinámica cultural ha colocado a los artistas en posición de abanderados y detractores de sistemas políticos en su tiempo, sin que exista realmente un arte apolítico, hasta el trabajo artístico más pasivo avala con su actitud el estado de cosas que mantiene al poder dominante. Habría que apuntar también que una posición política tampoco puede ser garantía de su posicionamiento dentro de la sociedad, la gestión ya sea política o de mercado, no puede sustituir del todo a la propuesta artística por más intentos que haga el sistema en disfrazar la mediocridad creativa.

Por su parte, las propuestas artísticas que utiliza la tecnología como tema y como materia han generado sus propios espacios de exhibición, por ejemplo en la ciudad de México el Laboratorio Arte Alameda fundado en el año 2000 por el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes a través del INBA¹³¹, que dicho sea de paso, ha mostrado excelentes exposiciones sobre el tema que se trata aquí. No podemos olvidar también las instancias que apoyan, y para el efecto de lo que aquí se aborda como sistema, avalan, las propuestas en este rubro como el “Centro Multimedia” ubicado en el Centro Nacional de las Artes¹³² creado por CONACULTA en 1994 con el objetivo de impulsar el uso de las nuevas tecnologías en la creación artística.

La variedad en los espacios de exhibición se da como si se tratara de artes diferenciadas de manera más que clara, aunque las líneas que los separan son tenues para el espectador común y corriente, él mismo pocas veces es capaz de diferenciar el teatro del performance, que también cuenta con su espacio de validación propio como Ex Teresa Arte Actual¹³³, transformado materialmente en 1994 para la presentación de propuestas de performance. El discurso individual realmente se difumina, todo discurso debe ser capaz

de insertarse en otros discursos más grandes en una cadena de sucesión hasta los institucionales, al final es difícil definir el control del artista, o si sólo atina a aceptar las condiciones que le impone el sistema al que, por decisión o por necesidad, se inserta. El espacio social se muestra complejo con influencias ambientales sociales. Se hace evidente el beneficio que trajo para Bilbao, ocupando incluso su exterior como exhibición de obra, marco de obras famosas como las de los artistas Louise Bourgeois, Anish Kapoor y el *Perro Gigante* **Puppy** hecho con flores de Jeff Koons, a continuación mostradas las obras en orden de mención.



¹³¹ <http://www.artelameda.bellasartes.gob.mx/>

¹³² <http://cmm.cenart.gob.mx/index.html>

¹³³ <http://www.exteresa.bellasartes.gob.mx/index.php/vocacion-ex-teresa>



Eventos sociales poco mencionados y que muestran la complejidad de implicaciones que pueden detonar un espacio con tal presencia, fue el intento de atentado contra el rey Juan Carlos, Rey de España, el mismo día de su inauguración y con la obra de Koons de fondo, como fue publicado en el diario el país el 14 de octubre de 1997 por Aitor Guenaga Bidaurazaga. Inauguración oficial del museo (18 de octubre de 1997).

Durante estas últimas semanas, el emblemático edificio diseñado por el arquitecto Frank Gehry ha estado custodiado permanentemente por la policía vasca. Este fin de semana finalizaron las tareas de elaboración del Puppy (perrito en inglés), una escultura de flores de Jeff Koons, el ex marido de la pornodiputada italiana Cicciolina, que preside la entrada de la pinacoteca.

Los terroristas aprovecharon esta circunstancia para, vestidos como empleados de una floristería, meter la furgoneta en la que transportaban los tres maceteros con las 12 granadas anticarro, otros tantos tubos lanzagranadas, dos subfusiles y una pistola.

Los agentes que se encontraban realizando las tareas de Custodia del edificio comprobaron la matrícula de la furgoneta. Al constatar que la placa era falsa y que no correspondía con el modelo que tenían delante de sus ojos se acercaron al vehículo con la intención de indentificar a los supuestos empleados de la floristería. Los terroristas se percataron de que los *ertzainas* se acercaban a la furgoneta y uno de ellos abrió fuego.¹³⁵

¹³⁴ Imágenes tomadas de https://es.wikipedia.org/wiki/Museo_Guggenheim_Bilbao

¹³⁵ http://elpais.com/diario/1997/10/14/espana/876780001_850215.html

Eventos que no son tan importantes para la imagen que se crean alrededor de una ciudad, que antes de la icónica edificación no tenía un gran desarrollo cultural y económico, en México actualmente tenemos grandes ejemplos de aparatos gestores, tan solo el Instituto Nacional de Bellas Artes cuenta con museos y salas de exhibición, cuya cumbre sería el palacio de Bellas Artes, hasta lo más deslucido del sistema con en el Salón de la Plástica Mexicana¹³⁶. En instituciones como la Universidad Nacional Autónoma de México ya contamos con lo que se podría llamar un centro de exposiciones de primer mundo, esto es el Museo Universitario Arte Contemporáneo del Centro Cultural Universitario inaugurado en noviembre de 2008¹³⁷, que solo compite en estos días en cuanto presencia urbana con el recién inaugurado museo Soumaya (29 de marzo de 2011) asesorado en el proyecto por el mismo Frank Gehry¹³⁸, lugar que entre las características a destacar están su arquitectura y su financiamiento privado, ni más ni menos que del hombre más rico del mundo, al menos mientras se escribe este texto, y dueño del monopolio telefónico en México, Carlos Slim.

El museo Soumaya a diferencia del citado Guggenheim de Bilbao no es un proyecto conjunto con otra institución

¹³⁶ <http://www.salondelaplasticamexicana.bellasartes.gob.mx/>

¹³⁷ <http://muac.unam.mx/#acerca-del-muac>

¹³⁸ http://www.soumaya.com.mx/index.php/esp/inicio/plaza_carso

cultural pública, se sostiene con el patrocinio exclusivo del citado magnate, no es una franquicia como la que critica Iñaki Esteban:¹³⁹

Desde ciertas posiciones de izquierda, asumidas también por el radicalismo abertzale, se criticó con la máxima dureza el proyecto Guggenheim por rendirse al colonialismo cultural estadounidense. El fantasma de la franquicia, un término así mismo vinculado por la prensa del país americano a la constelación Guggenheim, amenazaba con enterrar la cultura vasca en la tumba de un McDonald's del arte, de un McGuggenheim dispuesto a imponer su dudoso gusto y a matar el sabor local.

Algunos de nuestros espacios han caído en el juego de la administración publico-privada, festín de la burocracia, como más adelante en el texto citado menciona el mismo autor.¹⁴⁰

Es el sabroso bocado al que aspiran las adelgazadas democracias actuales: dinero público y decisiones privadas. No es un modelo lleno de contradicciones, sino de conveniencias y sociedades instrumentales: está hecho por abogados y economistas para superar problemas y dejar manga ancha a la libertad de acción de aquellos que detentan el poder. Ahora la burocratización es mucho más fina y discreta que cuando reinaba el paquidermo weberiano. Ahora es un cuerpo o corporación ágil, flexible y

¹³⁹ Esteban, Iñaki. El efecto Guggenheim, Del espacio basura al ornamento. Anagrama. Barcelona. 2007. p80

¹⁴⁰ *Ibíd.* p 141.142

dócil, cuyos miembros están comunicados en todo momento por el flujo constante de las nuevas tecnologías.

Gran condicionante en la dinámica, tanto de lo que se expone como de muchas otras premisas el ¿Porqué? ¿Paraqué? o ¿por quién? ¿Para quién? A través de la tan manoseada línea curatorial del espacio de exhibición. El curador es un integrante indisoluble dentro del aparato gestor que tiene singular importancia, muchas de las decisiones que dan autenticidad a las propuestas artísticas, tanto de los consagrados como de los que están en pos de serlo, deben pasar por el criterio a veces incuestionable de este individuo mezcla de crítico, analista de arte moderno y mercadólogo infalible. Son muy variadas las condicionantes que los espacios actuales muestran, hay desde patronatos hasta espacios subrogados que nos hacen perder la frontera entre lo público y lo privado, tanto en criterios como en el extenso aparato burocrático. Lo que hace de las propuestas artísticas un proceso previo lleno de tortuosidades tratando de sortear los obstáculos burocráticos y criterios sesgados de los administradores que no siempre son muy claros o por lo menos coherentes.

3c.2 Proceso creativo de la puesta en escena "Labyrinthos"

Con la intención de hacer clara la propuesta multidisciplinaria en la que se basa éste trabajo de investigación, la propuesta explora las características propias del trabajo en equipo en el que confluyen diferentes puntos de vista con el objetivo unificado y unificante de lograr un producto escénico, con características que rompen con lo que tradicionalmente se comprende como teatral, diferenciado de la propuesta plástica. El pretexto inicial es el que dicta los alcances formales y discursivos, intentando hacer a un lado lo que la tradición en cualquiera de las competencias individuales de los participantes pudiera dictar. Es la unificación y el diálogo lo que hace que un equipo de trabajo concrete una propuesta multidisciplinaria, fuera de idealismos, éste modelo de propuesta encuentran su gran obstáculo en el mal entendido ego profesional y las zonas en las cuales debe y puede influir cada participante del equipo. En este caso el director de la propuesta juega el papel de unificador, más que de dictador que impone un sólo criterio sobre las directrices de la propuesta. El pretexto inicial se modela por el trabajo de conjunto hasta llegar a tomar forma en la propuesta final, sorpresa para todos cuando las visiones iniciales toman forma en el tan esperado día del inicio de temporada.

Desde un principio se había planteado, al interior del equipo de trabajo que integraba la puesta en escena, abordar el

mito del Minotauro con la consecuente asociación espacial e histórica del laberinto que lo contenía. Ya en el proyecto escénico se empieza a gestar cuando la directora general Rocío Carrillo, propone al grupo de creativos buscar referentes sobre el mito del laberinto. La historia por supuesto tiene sus límites narrativos y temporales en la cosmogonía griega, rescatarlo y recontextualizarlo implicaba una asociación con referentes actuales, con la intención de explorar los detonantes visuales contemporáneos y narrativos de la cultura actual. Se propuso que cada uno de los integrantes a los que se convocaba asumiera un papel que encajara no tanto en los personajes tradicionales del mito, sino a uno más amplio, hacia los mitos que paulatinamente se irían mezclados conforme avanzara el proceso de montaje. Después de los personajes del laberinto aparecieron otros relacionados con la búsqueda del Santo Grial, lo que por supuesto enriqueció los referentes narrativos y visuales sobre los cuales trabajaríamos.

El problema era encontrar una asociación simbólica entre la tradición narrativa y los detonantes culturales actuales. En primera instancia se llegó al acuerdo de trazar un espacio multiescénico que rompiera con el estatismo del espectador teatral común, ya no es la escena la que se transforma a comodidad del observador, es el observador que busca su lugar en la escena y tropieza con los objetos y espacios dispuestos para la cercanía. En comparación con la escena frontal a la italiana, a la que nos tienen acostumbrados la mayoría de los

espacios teatrales, los objetos no pueden en este caso valerse de la ilusión que se logra a la distancia, aquí no existe cuarta pared, ni escénica, ni espacialmente, la cercanía obliga trabajar los objetos con mayor detalle y veracidad. El proceso general se aborda con mayor profundidad en el siguiente apartado, tratamos de introducirnos al problema simbólico particular de los objetos que participan en escena.

Se ha abordado atrás el problema de la tecnología y la función, en este caso la función que se pretende cubrir emana de quién dirige y condiciona la escena, si se tratara del tipo de teatro que parte de un texto dramático preestablecido diríamos entonces que se deben satisfacer los deseos del dramaturgo. En este caso se trata de un trabajo de laboratorio donde el desarrollo dramático se construye con aportaciones de todos los creativos que participan, la utilidad no pertenece tanto a un individuo en particular, sino al acuerdo al que se llega para avanzar y pulir las acciones que se van construyendo escena tras escena.

Los objetos por si mismos fueron poseyendo una carga simbólica, misma que se fue complemento con la acción, así el espectador tiene la oportunidad de identificase con el usuario-actor y construir un simbolismo más complejo, al sumar el conjunto expresivo de una pieza material al todo expresivo de la puesta en escena. Ritual del que solo son testigos los invitados a integrarse como actores pasivos, no invisibles, si la cuarta pared es borrada de tajo por la cercanía menos aún

desaparece la presencia del observador, respira al lado del sujeto que tiene el parlamento, que guía la historia y se sorprende con respeto para la escena, con la franqueza incontenible de que en otro momento ocultaría en la obscuridad de la sala. Eso se contemplaba desde los ensayos, paso a paso, pese a que sabíamos que requeríamos del uso de un espacio de grandes proporciones, cada escena debía conservar los límites de la parte que le correspondía. Ya con algunos apoyos fluyendo tuvimos claro tanto dimensiones como el tan temido tránsito que recorrerían los espectadores. La siguiente etapa a modelar, era por supuesto la toma de conciencia de las dimensiones reales y el uso de los elementos ya generados en ellas.

Determinante en la gestión fue conseguir la asignación de un espacio de representación, no fue fácil, el uso de un espacio escénico implicaba limitaciones espaciales difíciles de sortear. Por otro lado un espacio abierto que no contaba con los elementos técnicos elevaba la producción, sin embargo la viabilidad era más acorde con lo planeado. Una vez que la biblioteca de México no abrió sus puertas, gracias al apoyo de su director Eduardo Lizalde Chávez, pudimos entrar a la convocatoria del CONACULTA para coinversión la cual nos fue otorgada en el año 2012, con lo que pudimos iniciar el proceso de producción para estrenar ese mismo año.

Iniciada la producción en el edificio de la Ciudadela y empezando la temporada de lluvias, nos encontramos con que

el patio sur, que es el se nos había asignado para el montaje, se inundaba a un nivel de entre veinte y ochenta centímetros en algunas partes. Aunque pudimos lograr una avance en el proceso de realización, necesitábamos mamparas para dividir los espacios y cada uno necesitaba una decoración particular. Por el mencionado incidente, nos dimos a la tarea de buscar otra alternativa para llegar a tiempo al estreno.

Contar los lugares que tuvimos que visitar sería interminable, desde espacios universitarios, museos y espacios alternativos. Entramos en contacto con la directiva del museo del Chopo. Gestión que en algún momento nos pareció que podría hacer fluir con mayor soltura la producción, tratándose de un espacio que se distinguía por lo experimental. Sorteando algunas ideas, ya que al parecer nuestra propuesta no entraba en sus parámetros de lo catalogado como teatro, el espacio que tienen designado para ello era demasiado tradicional en el sentido de dimensiones y equipamiento técnico, se abrió la opción de ocupar una de las galerías, la Helen Escobedo, que contaba con dimensiones adecuadas y grandes mamparas que nos ayudarían a dividir el espacio.

De manera anecdótica y en concordancia con lo que se ha abordado anteriormente, con el problema de los espacios de exhibición y las fronteras entre las propuestas artísticas, nos encontramos en este espacio con elementos de incomprensión por parte de la administración, la más curiosa fue que se nos negara el apoyo del cuerpo técnico del teatro para el montaje,

argumentando que se trataba de un evento plástico que ocupaba una galería, lo que nos pareció obvio, entonces se solicitó apoyo del equipo museográfico para hacer las adaptaciones pertinentes, lo que nos fue negado nuevamente porque se trataba de un evento escénico. Tuvimos que requerir de apoyo técnico externo con el consecuente gasto a cargo de nuestro presupuesto de producción para seguir adelante, no sin arrastrar cierta resistencia por parte de los empleados del museo que se sentían de alguna manera agraviados. Los detalles creativos se abordarán en los siguientes apartados ya con el plan gráfico y las decisiones en el proceso de montaje final.

3c.2a Proyecto original -Labyrinthos. Instalación escénica interdisciplinaria-

A continuación se presenta el proyecto tal cual fue elaborado para el proceso de gestión, aunque para este momento ya contábamos con los apoyos principales, era el espacio lo que quedaba por definir y fue utilizado como parte de la propuesta para la asignación del mismo:

El objetivo del proyecto **Labyrinthos** es la creación de un ambiente inmersivo articulado a partir de la noción del *laberinto*, imagen evocativa de la narrativa y la plasticidad que opera como un evento interdisciplinario apoyado en la narrativa escénica, resultado del entrecruzamiento de dos mitos: Teseo y el Minotauro, y el mito del héroe actual.

La acción ocurre en el interior de un laberinto que el público recorrerá de acuerdo a las indicaciones de un mapa o guiado por un personaje, en un horario de función.

Labyrinthos es un híbrido que pretende experimentar con la interdisciplina haciendo interactuar tres categorías artísticas englobadas de la siguiente manera:

Artes escénicas (teatro, música)

Artes visuales espaciales (escultura, ambientación e instalación) y

Medios electrónicos-digitales (video y animación digital)

El proyecto se plantea como problema central la tarea de desdelimitar las fronteras en la convivencia

interdisciplinaria. En ese sentido, debe actuar como dispositivo para la multiplicidad de diálogos entre las tres categorías artísticas involucradas y entre los diferentes niveles discursivos que conforman el tejido del evento Labyrinthos.

Forma de trabajo

El sistema de trabajo que identifica a Organización Secreta ha sido la creación colectiva. A partir de la idea original que se propone, el grupo de actores y colaboradores se integra a la investigación y posteriormente a la experimentación práctica que conduce a la creación de imágenes y texto.

En *Labyrinthos* contaremos con la participación de Besty Pecanins en el diseño sonoro, del escultor Octavio Gómez, de la dramaturga Edith Ibarra y de Juan Manuel Marentes en el diseño de escenografía, animación y realización de esculturas (académico de San Carlos UNAM en la asignatura de “Interdisciplina” y quien actualmente realiza el doctorado en la misma institución) y miembro de Organización Secreta se hará cargo de la experimentación con medios digitales y Cecilia Rivadeneyra de la producción de video.

El espacio

El evento requiere de un espacio de 20m X 20m y 10m de altura, aproximadamente ya que puede adaptarse a espacios cuadrados, rectangulares, circulares o conformados por varias

salas interconectadas. En su interior se construirán las paredes del laberinto dando lugar a pasillos y encrucijadas, y a las áreas de representación que el público recorrerá. El tiempo estimado de montaje, funciones y desmontaje es de dos meses y medio.

Es una producción resuelta que cuenta con una beca de Fomento del FONCA, una beca de la Fundación BBVA Bancomer y el apoyo de la Dirección General de Bibliotecas, de la Coordinación Nacional de Teatro, de la Dirección de Teatro de la UNAM y de la Secretaría De Cultura del Distrito Federal. Lo único que solicitamos es apoyo en el montaje de la instalación y dos pantallas de plasma.

La historia de un laberinto sin Teseo

El mito de Teseo, Ariadna y el Minotauro se basa en la situación del héroe cuyo recorrido iniciático lo lleva a cumplir su cometido: matar al Minotauro para acabar con el sacrificio de los jóvenes atenienses que son devorados por él cada nueve años, y encontrar la salida del laberinto con la ayuda de Ariadna. En esta versión, Ariadna corta el hilo que guiaría a Teseo al Minotauro impidiendo que cometa el crimen. Teseo huye del laberinto dejando a Ariadna perdida dentro de él. Ella y Dédalo –el arquitecto del laberinto- son atacados por el monstruo, lo que tiene como consecuencia que ella quede ciega y él, pierda parcialmente la memoria.

Estos acontecimientos detonan un nuevo planteamiento que tiene el propósito de recontextualizar el mito. En principio, el laberinto se revela para los personajes atrapados en él, como una intersección de *universos paralelos* donde escenas del pasado y el futuro surgen en sus pasillos y encrucijadas, es una especie de gran acertijo, el verdadero desafío para un héroe. El personaje del Minotauro –un ser escindido entre su esencia animal y su condición humana- irá adquiriendo conciencia de la naturaleza del encierro y de su imposibilidad de liberarse por sí mismo, circunstancias que lo conducirán a planear –con la ayuda de Dédalo- la procreación de un héroe diseñado genéticamente para erradicar de él los genes del toro y así, en su perfecta humanidad, hallar la salida del laberinto. El experimento resulta en el nacimiento de dos héroes con caminos paralelos.

Ambos son criados por la madre y un padre adoptivo (dos jóvenes atenienses cautivos que el Minotauro mantuvo con vida). Crecerán ignorantes de su origen hasta que estén listos para ser iniciados y uno de ellos logre desentrañar los enigmas del laberinto.

De lo escénico a lo interdisciplinario

Labyrinthos se inserta de lleno en el terreno de la experimentación: en principio, la trama conforma una estructura de sucesos, no corresponde con un texto dramático acabado. Si bien, hay escenas que requieren una escritura fija,

en otras se contemplan espacios para la improvisación. Vale decir que la imagen predomina sobre el texto.

Por otro lado, el espacio plantea una ruptura con la visión contemplativa del espectador que se da en el teatro convencional: el laberinto es un espacio experimentado, vivido por un espectador-transeúnte que al recorrerlo, lo inscribe en el territorio de lo **escultórico-ambiental**. Sin embargo, los límites entre lo plástico y lo escenográfico se vuelven inciertos cuando, por ejemplo, el espectador entra al “laboratorio genético” y observa un grupo de esculturas contenidas en frascos. Durante unos minutos recorre el espacio como si se tratara de una instalación pero después, con la aparición de los actores, el contexto se modifica hacia lo escénico. El espacio incide directamente sobre el espectador, lo afecta y lo transforma en un personaje más que debe, como PT¹⁴¹, atar los cabos sueltos del hilo de Ariadna.

Ello implica varias dificultades, la más importante es que la historia no sigue una progresión lineal, está fragmentada en la narración y en el espacio. Por ejemplo, el departamento donde crecen los mellizos es un rectángulo cuyo interior es observado desde tres perspectivas diferentes: una de las paredes se abre y vemos a la madre en primer término y al fondo el padre adoptivo viendo la televisión; al rodear el espacio se invierte este punto de vista y al final, tenemos la perspectiva de

¹⁴¹ Perceval-Teseo

los jóvenes en el centro y los padres a los lados. Pero, en cada rodeo se desarrollan escenas en otras zonas del laberinto, de modo que el espectador pierda la dimensión del tiempo lineal.

La introducción de la **realidad virtual** en el mapa laberíntico resulta insoslayable si pensamos que representa -en palabras de Román Gubern- “la aspiración a la producción de duplicados perceptivos perfectos de las apariencias del mundo”¹⁴²; es un modelo de simulación que determina la actual narrativa audiovisual. Cuando la pared se corre para dejarnos ver la perspectiva de los hermanos, observamos a uno de ellos inmerso en un juego laberíntico, un duplicado virtual del entorno que habita. Dentro de él, el héroe juega a la guerra y confundiendo las realidades mata a un migrante como si se tratara de un obstáculo más en el simulador. Su iniciación comienza con dos sucesos trágicos: matar al migrante y hacerse consciente de ello.

Manipulación mediática de la información

Por otro lado, la escena donde la **fotografía digital** del *soldado* aparece como un instrumento de propaganda bélica, busca echar una ojeada al complejo universo de la manipulación mediática de la información y observar cómo incide en la formación de la opinión pública. En este caso, el soldado personificado como héroe es el mensaje. Su imagen

¹⁴² Gubern, Román. Del bisonte a la realidad virtual (La escena y el laberinto). Madrid, Anagrama. 1996

trabajada digitalmente tiene un propósito: mediatizar a través de la empatía, como diría Giovanni Sartori, *emotivizar* un asunto de importancia nacional para minimizar sus consecuencias. En este caso, el medio cumple una función auto referencial, está en un contexto donde se critica a sí mismo en su dimensión masiva.

En cambio, en el *cyberg*, el medio se personifica ¿hasta dónde el personaje sigue siendo humano? Su imagen es una alegoría del *homo videns*, el hombre que ha llevado su relación con la tecnología al extremo de perder su capacidad simbólica.

Es claro que hasta aquí la utilización de los medios digitales en el laberinto plantea una crítica a su uso alienante, sin embargo es fundamental incluir la otra cara de la moneda: el auge del videoarte hace evidente que el medio ha sido experimentado como un acto poético, articulado a través de una expresividad infinita que trastoca los códigos unilaterales de la tecnología.

En este sentido, los medios electrónicos están incluidos como co-partícipes de un tejido sensorial y emotivo. Texturas que traducen los espacios internos, simbólicos de PT sugiriendo lo imperceptible, dialogando con el universo onírico del héroe.

Pensar el laberinto es evocar el caos. No importa si recordamos el mito de Teseo y el Minotauro o un jardín de intrincados y engañosos recorridos, la imagen de un espacio

trazado para confundir la razón y desorientar los sentidos forma parte del imaginario colectivo. De ahí que sea un concepto recurrente cuando aludimos a una situación compleja y aparentemente sin salida.

Karl Kerenyi lo define como una figura arquetípica de la interioridad y de la búsqueda y en ese sentido, un mapa trazado en el inconsciente de cada persona. Tarde o temprano todos nos asomamos a las puertas del laberinto o nos hallamos en medio de sus encrucijadas. Y esto ocurre desde una perspectiva individual y colectiva. ¿Acaso no sería posible observar el genoma humano como un perfecto laberinto cuyo misterio -en términos científicos, filosóficos, éticos, etc.- aun no ha sido develado? ¿La realidad virtual? ¿O la intrincada red de información mediática que dirige al mundo globalizado?

3c 2.b Borrador del guión

En el siguiente borrador se plantea, esbozada, la estructura del recorrido en *Labyrinthos*. Es importante considerarla como el punto de partida para trabajar con los actores por lo que, con seguridad, experimentará cambios que enriquezcan el proyecto y concreten las ideas que se expresan a continuación.

Primera parte

El primer tramo del laberinto es el pasillo de un monasterio medieval con varias puertas. Se escucha un violonchelo. La pared de una de las celdas se recorre para dejarnos ver a dos hombres discutiendo: un monje que defiende su fe de los cuestionamientos de un pagano educado en el politeísmo (Dédalo). No pelean, más bien parece la conversación de dos viejos amigos. Dédalo se levanta y recorre la pared de la celda para salir de ahí.

En el pasillo se encuentra *Ariadna oscura* que ofrece al público una bandeja con figuras humanas en miniatura. Se muestra agresiva hasta que el sonido del chelo la tranquiliza. Es *Ariadna ciega* que toca y guía al público al laboratorio.

El laboratorio. El público accede a una sala en la que hay varios frascos con fetos de minotauro. Entran dos médicos y Dédalo con una mujer embarazada en una camilla. Ella está

sedada. Los médicos proceden a realizar un ultrasonido y comentan que son gemelos perfectamente humanos.

El juego de ajedrez con Asterión. En la penumbra se percibe la silueta del Minotauro. Dédalo ilumina la estancia y dispone las piezas del juego. Los personajes juegan ajedrez y dialogan sobre un sueño de Dédalo que alude a la huída del laberinto. Dédalo le informa del éxito del último experimento.

El departamento. El público cruza la estancia de Dédalo y sale a otro pasillo. Se escucha la música de un radio. La pared se recorre y vemos en primer término a la madre de los gemelos planchando, la música se corta y en su lugar escuchamos fragmentos de un monólogo de la madre. PT¹⁴³ juega en el ordenador; el padre, al fondo, ve televisión. Llega a la casa *el soldado*, que tiene licencia. La pared se cierra.

El hotel. El público recorre un pasillo que se va transformando en un hotel antiguo, hay varias puertas. *Ariadna oscura* abre una de ellas para entrar a la habitación en que suelen encontrarse Dédalo y *Ariadna ciega*. Ambos hablan del conflicto de dejar el laberinto.

El departamento (la perspectiva del padre). El público atraviesa el cuarto de hotel y sale a otro pasillo. La pared se recorre y vemos en primer término al padre, que bebe cerveza y está absorto en un programa de televisión. Los gemelos conversan. *El soldado* anima a PT a que se enrole como

¹⁴³ Perceval-Tesco

marine. La madre se opone, el padre permanece indiferente. La pared se cierra.

El público camina por el pasillo y encuentra a *Ariadna ciega* en el piso. Se ha caído y se ha lastimado un pie. Tiene un breve monólogo sobre la inmovilidad y su capacidad de *ver* el interior del laberinto.

Segunda parte

La iniciación

El departamento (la perspectiva de PT). El público accede a través de una alacena al departamento. Vemos a PT de espaldas, absorto en el ordenador con un juego de video (un laberinto bélico). La pared del fondo se abre y vemos un tramo del muro fronterizo. *El soldado* lo invita a patrullar con él, le entrega un arma. La madre intenta detenerlo. El padre permanece indiferente. Un migrante intenta saltar, los *marines* disparan y lo matan. La madre cae. Dos desconocidos sacan de ahí al *soldado*. El público se ubica en el pasillo del Muro.

El Muro. *Ariadna ciega* se acerca al cadáver del migrante y le informa a PT que su iniciación ha comenzado, que si desea saber la verdad sobre su origen deberá llegar al final del laberinto.

Los desconocidos manipulan la información. En una sala, los desconocidos procesan las fotografías en dos monitores. En una, *el soldado* aparece muerto, en otra, se le ve disparando.

Discuten, reciben órdenes por teléfono y eligen la segunda. Hacen entrar al soldado y le notifican que ha sido ascendido y será enviado a Irak.

La habitación verde. Al salir de la sala anterior, el público recorre un pasillo y encuentra a PT y a *Ariadna oscura*. Ella (como una Erinia) lo atormenta culpándolo del asesinato que ha cometido. Llegan a una pequeña habitación donde todo es verde, en el centro hay una mesa con un juego de ajedrez y dos sillas. PT ocupa una de ellas y un personaje ataviado como un rey medieval, la otra. PT lo interroga sobre el laberinto pero el rey da respuestas sin sentido.

El teatro. En el siguiente pasillo, PT encuentra a *Ariadna ciega*, quien le dice que no debe usar la razón para comprender el laberinto, debe seguir su intuición. Ella guía al público hacia un pequeño teatro y sube al escenario. Ahí, *Ariadna oscura* y *el soldado* muerto, la esperan. Tiene lugar una parodia musical sobre el destino trágico del *soldado*. Al finalizar, el público cruza el escenario y sale a una habitación en la que todo: paredes, piso, sillas y mesa están decorados con cuadros blancos y negros.

La habitación ajedrez. Un personaje robotizado está sentado en una silla. Porta un yelmo medieval, sus ojos y boca están proyectados en pequeñas pantallas (“Yelmo mediático” Disco 1) Dédalo (vestido en cuadros negros y blancos) hace algunos ajustes en la cabeza del robot y se coloca en una esquina del cuarto. PT entra y se sienta en la otra silla. Juegan ajedrez.

Mientras lo hacen, PT crea una historia para las piezas que mueve como si se tratara de personajes con una trama. Es una alegoría de su propia historia. El Yelmo mediático sigue el juego y le revela parte de la verdad. Cuando PT exige saber más, el personaje se *apaga*.

El departamento. PT aparentemente regresa a su casa. Una parte del espacio es igual al departamento que vimos en la primera parte del recorrido, la otra es una proyección de video. El padre adoptivo está convertido en un *cyberg* (Tecnonauta, disco 1). PT pregunta sobre su madre. Ella y *el soldado* vivo aparecen en el video en una escena cotidiana. La madre le dice a PT que él y su hermano son hijos de un dios que habita en el laberinto.

Ícaro. En el pasillo siguiente, *el soldado* porta unas alas (Disco 1) y aletea pidiéndole a PT que lo mire volar. Dédalo intenta evitarlo, se oye una ráfaga de disparos y *el soldado* cae. *Ariadna ciega* le descubre a Dédalo su identidad.

El último juego. PT ingresa a una sala circular con varias puertas. En el centro hay una mesa con un tablero de ajedrez y dos sillas. El Minotauro está sentado en una de ellas e invita a PT a participar en un último juego. (Un final posible es que PT le muestre la salida al Minotauro y él tome su lugar en el laberinto aunque me parece que se trata de una decisión que deberá tomarse en grupo y durante el proceso de montaje).

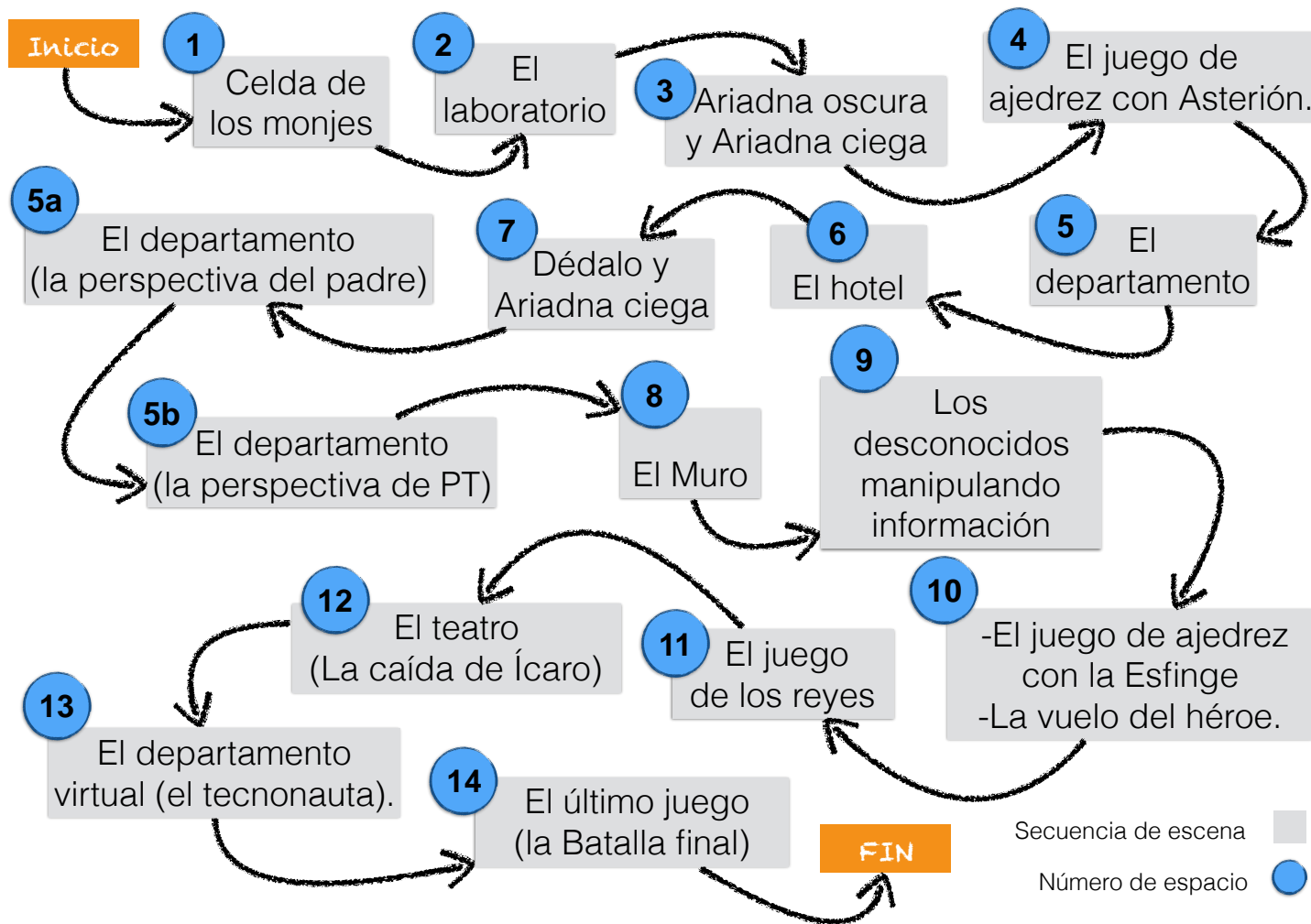
3c.2c Proceso de adaptación en el trabajo ejecutivo

Por tratarse de una puesta en escena que no contaba con un texto previo a seguir, las ideas iniciales se transformaban constantemente conforme transcurrían los ensayos. Como se verá en el registro que viene a continuación, al buscar un espacio donde se pudiera realizar el montaje y adaptar el tránsito a los requerimientos del lugar, todo tomaba nuevas condicionantes al avanzar y eso implicaba nuevos retos materiales y técnicos. Había elementos que era necesario poner a prueba y desechar si no se tornaba necesario, o reconstruir si solo algún aspecto no encajaba. También en algunas partes del proceso los actores llegaron a conclusiones que hicieron que los elementos y el espacio se explotaran de manera efectiva. Un gran reto fue utilizar de manera efectiva los elementos tecnológicos que hacían juego con las acciones y el tránsito de actores y público. El sistema de proyección junto con el sistema de monitoreo y manipulación de audio y video se conjuntó en un solo espacio que se integró a una de las escenas, así se obvió el uso de una cabina técnica y mantuvo al equipo en control de las acciones escena por escena.

Aunque muchos elementos se habían elaborado previamente y ya no estaban sometidos a cambio por el tiempo, recursos y desempeño que ya jugaban en la escena, fue necesario que los espacios que los contenían se adaptaran a ellos, esto sucedió sobre todo con la escena del escenario donde

uno de los soldados debía usar las alas de aluminio, siendo éstas el primer elemento realizado para el montaje y que guio mucho del uso espacial y las acciones que se podían ejecutar. De la misma manera, conforme los recursos fueron fluyendo tanto en producción (los del FONCA de inicio) como en asignación de apoyos de espacio y asistencia técnica. Lo que se obtuvo al final se muestra en el registro y se hacen las reflexiones consecuentes al final junto con el proceso de análisis. La materialización es crucial en el proyecto artístico, si bien el trabajo de laboratorio arrojaba imágenes mentales que parecían fáciles en la ejecución, fue solo la realidad y la confrontación con el espacio final que modeló el resultado. Confrontación con normas burocráticas muchas veces y con limitaciones de tiempo y disposición del personal adecuado, fueron quizá la constante que reorientó muchas decisiones.

Durante el proceso de montaje se transformaron tanto la disposición como los elementos y el texto. Para fines prácticos se estableció un orden visual que mostrara las escenas y tránsitos, tanto para el entendimiento de los actores al momento de los ensayos, como para la suma de elementos escénicos que los compondrían. Se expone a continuación el esquema mencionado:



Se estableció entonces la necesidad de 16 escenas distribuidas en 14 espacios, algunos con diferente perspectiva y uso, entre ellos el departamento que contaba con tres vistas

diferentes y la escena del muro fronterizo que incluía intercalada la escena del juego de ajedrez con la Esfinge.

3c.2d La proyección virtual

Ésta proyección inicial fue realizada para la biblioteca de México, el plan inicial era estrenar en este espacio. Se muestran la división de escenas y previsualización digital. El trabajo de experimentación continuaba y aún podían cambiar los espacios dispuestos. Se asigna el espacio correspondiente a la escena.



El espacio inicial, el patio norte de la biblioteca de México, contaba con una serie de columnas alrededor que pensábamos aprovechar para algunos tránsitos y escenas.



El inicio, el pasillo de un templo donde unos sacerdotes debatían acerca de la existencia de Dios. Parte de la integración de las columnas del espacio.



Espacio numero 1. La celda donde se daba la reunión de los monjes.



Espacio 2. Laboratorio de experimentación genética donde se experimentaba con fetos mitad toro y mitad hombre. El mismo espacio cumplía la función de sala de partos.

-Escena 3. Para este momento aún se definía la escena de las Ariadnas



Espacio 4. El juego de ajedrez con Asterión



Espacio 5. La primera vista de un departamento ambientado en los 60's. En este caso el público aún no entra en el solo lo ve a través de una ventana.



El recorrido sigue por un pasillo de hotel.



Escena 6. Entrada a uno de los cuartos del hotel donde se encuentra Ariadna con el Minotauro.



Escena 7. Dédalo y la Ariadna ciega.



Espacio 5a. La perspectiva del padre



Espacio 5b. La perspectiva de PT, esta vez se tiene un acceso a través de un armario y al terminar la escena se atraviesa para salir por una de las paredes.



Espacio 8. Muro fronterizo



Espacio 9. Desconocidos manipulando información en un cuarto de control donde se puede apreciar un circuito cerrado de todas las escenas por donde se ha transitado.



Espacio 10. Escena es un juego de ajedrez entre un Marine y la Esfinge.



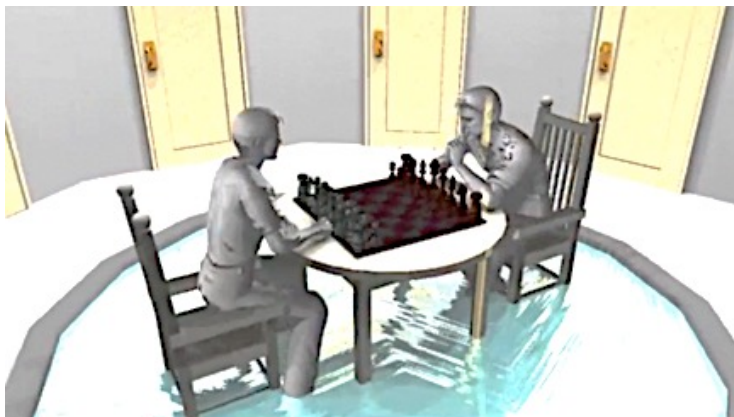
Espacio 11. Escena del juego de los reyes.



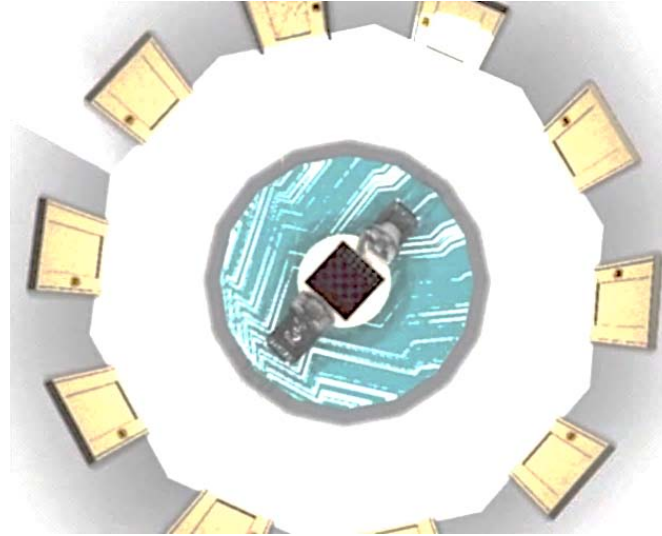
Espacio 12. Teatro donde se representa la vida del Marine-Icaro-Munotauro



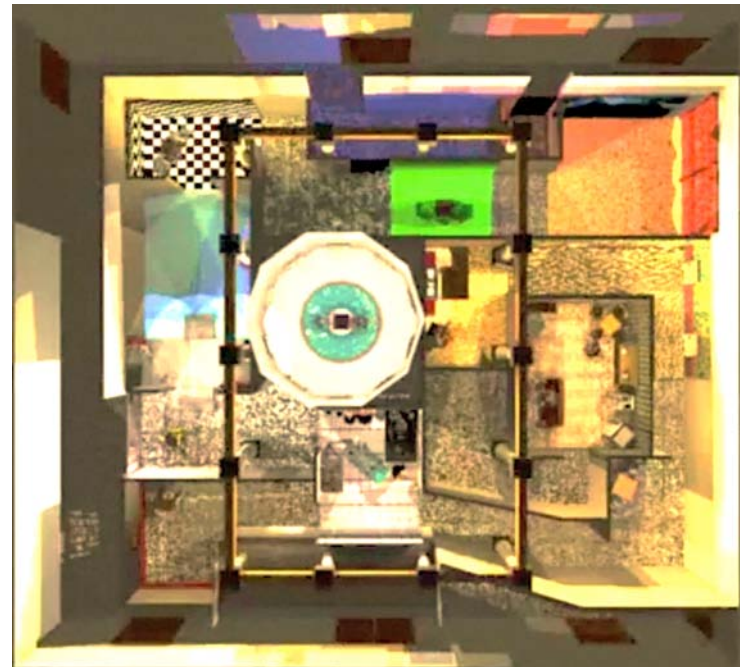
Espacio 13. El padre conectado a una prótesis se encuentra con el marine, solo tiene acceso a través de una máquina que lo mantiene con vida.



Espacio 14. En la escena final el juego de ajedrez se desarrolla en un espacio con múltiples puertas y un espejo de agua.



Vista superior de la escena final.



Plano general

3c.2e Propuesta final para el museo del Chopo



Imagen 1. Pasillo de acceso al claustro



Imagen 2. Espacio numero 1



Imagen 3 Espacio 2. Para este nivel el escultor Octavio Gómez ya estaba trabajando modelos en látex de los fetos de minotauros.



Imagen 4. La sala de partos, se estaba trabajando una animación digital del supuesto ultrasonido de gemelos en el vientre de la madre que está a punto de parir.



Imagen 5 Escena 3. Se desarrolla una escena donde un oráculo-sibila toca el Cello junto con Ariadna-niña tocando el saxofón.



Imagen 6 Espacio 4. Dédalo dónde juega ajedrez con Asterión.

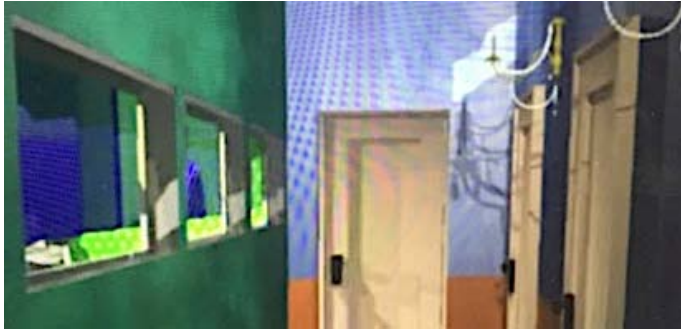


Imagen 7. El pasillo de hotel

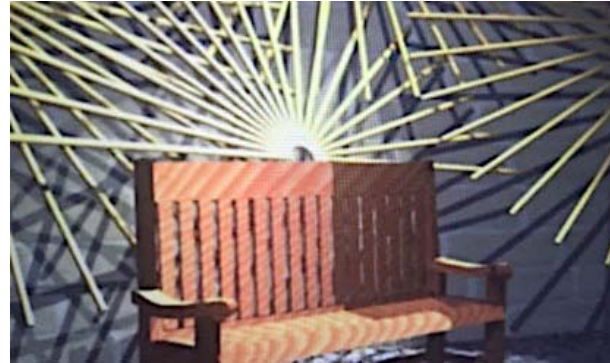


Imagen 10 Escena 7. Dédalo y la Ariadna ciega.



Imagen 8 Espacio 5. Casa de la familia, dónde crecen los gemelos de manera normal



Imagen 11 Espacio 5a. El padre está viendo la serie "Combate"



Imagen 9 Escena 6. Cuarto de hotel donde se encuentran Pasifae y el minotauro.



Imagen 12 Espacio 5b. Se accede al departamento a través del baño, al mismo tiempo uno de los gemelos está jugando un videojuego donde los combatientes son el y su hermano



Imagen 13 Espacio 8. El muro fronterizo donde además se realiza la batalla entre los hermanos. Uno es Marine y el otro es un migrante que pretende cruzar la frontera, el último es asesinado por el primero.



Imagen 14. En animación digital se muestra al migrante armado y aparentemente dispuesto a matar a quien se atravesase en su camino.



Imagen 15 Espacio 9. Se ve a un grupo de agentes manipulando las imágenes para simular que el migrante realmente era un terrorista, convirtiendo al Marine, que por las acciones vistas en escena es un asesino, en héroe construido a través de la imagen mediática .



Imagen 16. Con la misma función de manipulación y vigilancia, este espacio lleno de pantallas que mostraban la constante presencia de los medios en todos los espacios, pretendía mostrar al espectador como parte activa de los hechos, a la vez víctima de su propia presencia.



Imagen 17 Espacio 10. El juego de ajedrez entre uno de los gemelos y la esfinge donde se juega el conocimiento del destino.



Imagen 18. En el mismo espacio se proyecta ya la imagen manipulada previamente del marine convertido en modelo patriótico de héroe nacional y liberador de las fuerzas terroristas.



Imagen 19 Espacio 11. Escena del juego de los reyes.



Imagen 20 Espacio 12. Representación con formato de musical, aparece el héroe herido pero alabado por varios personajes patrióticos, desde la madre abnegada hasta el tío Sam que agradece y obliga al sacrificio por el bien de la patria.



Imagen 21 Espacio 13. A través del escenario se llega nuevamente a la casa donde crecieron los gemelos, esta vez se proyecta en el lateral la casa que festeja el cumpleaños de los gemelos. El padre está conectado a un aparato que los hace ver como una fusión entre su estado de televidente y su propio ser ya sin decisiones propias.



Imagen 22 Espacio 14. Última escena o la última jugada para salir del laberinto, se convierte en batalla contra el minotauro. Todos los personajes son piezas de ajedrez, la batalla se convierte en un ritual de paso, de comprensión y de liberación necesaria para salir del laberinto, no solo del personaje, también del público.

3c.3 Puesta en escena

3c.3a Registro del proceso de producción



El artilugio de Dédalo para escapar del laberinto, como primer elemento ejecutado para el montaje, jugó un papel crucial. La manipulación del mismo durante todo el proceso, llevó a un desempeño integrado a la escena, principio de participación tecnológica que se propone como óptima en eventos artísticos de este tipo. Sus características se antojaban lúdicas para gran parte de los observadores, siempre hubo alguien dispuesto a calzarlas para sentir su peso y manipulación, sólo la práctica dentro del proceso logró que el



Modelado de fetos para el laboratorio por el escultor Octavio Gómez



Modelado final de fetos para el laboratorio.



Al interior del equipo lo llamamos “La silla del tecnonauta”, el actor que interpretaba al padre, Carlos Guizar, logró convertirlo en un elemento dramático integrado al personaje. Al inicio la pantalla-antifaz transmitía la imagen que tomaba la cámara que se encontraba en el brazo mecánico, el público se veía en el rostro del personaje. Inmediatamente después los ojos del mimo actor ocupaban la pantalla apoyando lo que el actor expresaba.



Ésta imagen y las subsecuentes son tomas de los espacios ya listos en el proceso de montaje, en frío. La falta de ambientación lumínica y de acción no muestran todo lo que se pretendía en escena pero da más claridad de la dimensión real del espacio.



Primera vista hacia el departamento de la familia desde el pasillo del hotel.



El taller de Dédalo y primer juego de Ajedrez.



Pasillo hacia el cuarto de hotel



El pasillo del hotel



Entrada al cuarto de hotel.



Vista de armario que lleva del cuarto de hotel hacia el espacio del oráculo.



Espacio del oráculo.



Segunda vista al departamento de la familia.



Entrada al departamento de la familia



Salida del departamento de la familia



Espacio final de la batalla

3c.3b Inicio de temporada.

El Conaculta, a través de la Biblioteca de México "José Vasconcelos" y la Coordinación de Difusión Cultural de la UNAM, a través del Museo Universitario del Chopo presentan el espectáculo escénico

LABYRINTHOS

Idea original y Dirección: Rocío Carrillo
Diseño de escenografía, animación y realización de esculturas: Juan Manuel Marentes
Diseño de sonido, música original y musicalización: Betsy Pecanins
Letra de canciones: Jaime López
Producción de video: Cecilia Rivadeneyra
Actores por orden alfabético: Ulises Basurto, Leticia Garza, Carlos Guizar, Maricarmen Graue, Alejandro Juárez-Carrejo, Ernesto Lecuona, Sabina Marentes, Ulises Martínez, Jonathan Ramos, Pablo Sierra
Dramaturgia colectiva con la colaboración de: Edith Ibarra

Funciones:
 Del 26 de abril al 3 de junio de 2012
 Jueves y viernes 20:00 horas.
 Sábados 19:00 hrs. y domingo 18:00 hrs.

Galería Helen Escobedo
 Museo Universitario del Chopo
 Dr. Enrique González Martínez 10,
 Col. Santa María la Ribera

Dirigido a público adolescente y adulto.

Informes:
 Departamento de Difusión
 Museo Universitario del Chopo
 Teléfonos: 5549 3471, 5535 2186, ext. 110 y 150

Instalación escénica interdisciplinaria
 Compañía Organización Secreta (confabulación teatral)

Bajo en concepto de “Instalación escénica interdisciplinaria” el montaje al fin concreto y tuvo temporada del 26 de Abril al 3 de Junio de 2012 en la galería Helen Escobedo del Museo del Chopo con apoyo financiero y logístico de CONACULTA-Biblioteca de México-UNAM y con los siguientes créditos creativos:

Idea original y dirección: Rocío Carrillo

Diseño de escenografía, animación y realización de esculturas: Juan Manuel Marentes

Diseño de sonido, música original y musicalización:
Betsy Pecanins

Letra de canciones: Jaime López

Producción de Video: Cecilia Rivadeneyra

Actores por orden de aparición: Ulises Basurto, Leticia Garza, Carlos Guizar, Maricarmen Graue, Alejandro Juárez-Carrejo, Ernesto Lecuona, Sabina Marentes, Ulises Martínez, Jonathan Ramos, Pablo Sierra

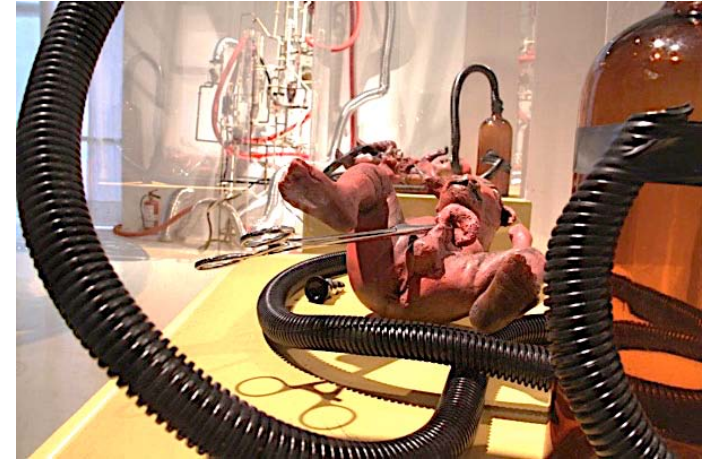
Dramaturgia colectiva con la colaboración de: Edith Ibarra

También hay detrás un conjunto de realizadores que contribuyeron a elaborar múltiples objetos y montaje de todos los elementos espaciales y técnicos sin el cual esto no hubiera podido llevarse a cabo en tiempo y en forma. Las esculturas de Octavio Gómez Herrera, los elementos de escena de Israel Alvarado, el modelado y juego virtual de Gustavo Oribe Mendieta.

Como con cualquier propuesta que pretende ocupar un espacio particular, mostrar las intenciones en todo su alcance ambiental se dificulta por el formato bidimensional que implica este documento, la vista del espectador se limita a la visión de la cámara que registra parte de la acción, que se pretende sean las más representativas en el registro siguiente:

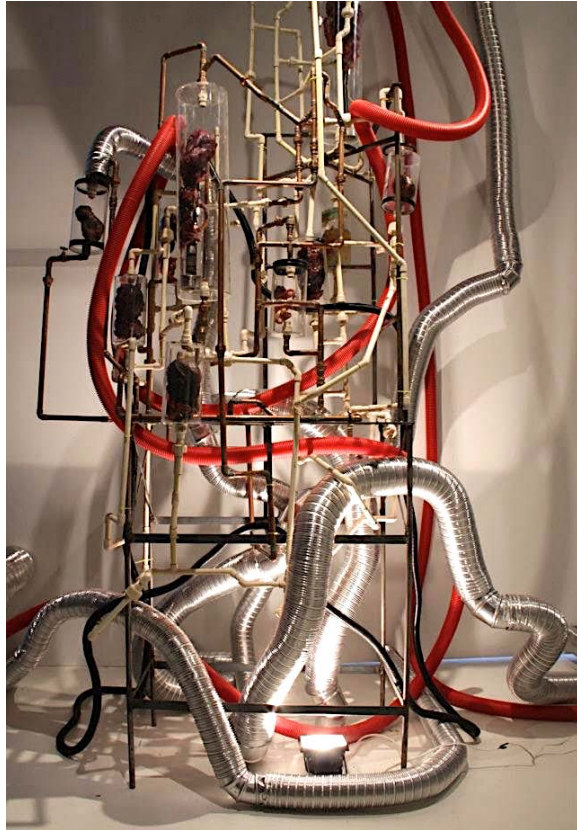


La celda del monasterio con la discusión filosófica de los monjes.



El laboratorio genético. Con modelados del escultor **Octavio Gómez Herrera**





Las Ariadnas



Laboratorio y vista del ultrasonido digital de los gemelos



Dédalo jugando ajedrez con el minotauro

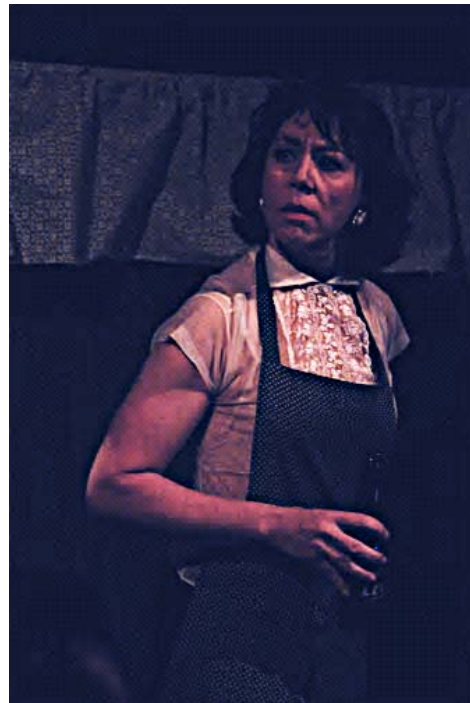
La madre en la primera vista hacia del departamento.



El minotauro en el cuarto de hotel



Ariadna en espera del minotauro



Ariadna seducida por el minotauro.



La batalla entre hermanos.



El juego del conocimiento



El juego de Alicia



La representación del Héroe





La muerte del héroe

El reencuentro con el padre hiperconectado





La última batalla.

Muchos fueron los objetos en función de los ambientes y los soportes fueron variados. Desde el modelado digital, el análogo y la creación de objetos con soporte tecnológico, ninguno de ellos siguió un curso ajeno, cada elemento fue probado y en algunos casos rediseñado para insertarse nuevamente de manera más adecuada, esfuerzo que es necesario reconocer como colectivo. La intención de un conjunto creativo logró hacer aliados con el sistema cultural, un tanto por la presencia de años que el grupo ha tenido en el ámbito teatral y experimental, y otro tanto por la capacidad de negociación que hemos aprendido en el transcurso del quehacer profesional. Toda propuesta de esta magnitud es un fenómeno cultural por todos los implicados en ella, desde el primer pretexto planteado de inicio por la directora de escena Rocío

Carrillo y la particular manera de dirigir el proyecto, hasta el público que está en la búsqueda constante de opciones artísticas de este tipo cierran el círculo. Explorar esas posibilidades implica correr riesgos y mantener el discurso grupal pese al ambiente que poco soporte da a la alternancia, el simple hecho de lograr la realización de esta propuesta con el apoyo de las instancias que se reunieron, pese a sus resistencias internas, demuestra que hay cabida para la experimentación plástica en el terreno de las artes escénicas.

Es evidente que no se puede hablar de propuestas individuales cuando el colectivo complementa y reconstruye los pretextos, visto desde fuera, podría resultar caótico por no cumplir con las convenciones establecidas dentro del ambiente teatral. Entender lo multidisciplinario como una opción creativa, se transforma en una obligación cuando de propuestas escénicas se trata por las múltiples dimensiones que abarca, lo escénico puede no tomar lo plástico y lo tecnológico como aspectos esenciales, pero están ahí, la decisión está en que el equipo de trabajo lo tome como parte del quehacer escénico y que los profesionales dedicados a las artes visuales y la tecnología tomen su parte al incluirse en dentro del ambiente de las artes escénicas. Afortunada confluencia de creadores la que se presenta aquí como parte del análisis de este trabajo académico.

Conclusiones

Se ha pretendido aclarar que las herramientas para la creación alcanzan un dominio siempre efímero, sobre el entendido que, al ser parte integrante de la tecnología y producto de la técnica, está en constante transformación por la adaptación material y cultural de los intereses sociales, en concordancia con la parte inicial de la primera unidad de análisis. Técnica y tecnología como procesos indisolubles y necesariamente siempre en ese orden de importancia, después se sigue con la relación de ida y vuelta entre la cultura y la tecnología, al grado de poder entender que no se puede hablar de la una sin la otra. Podría parecer en este inicio que los temas no son tan importantes por lo que se ocupó en el presente trabajo, sin embargo, en el proceso de análisis que correspondería a la etapa de **Asimilación** (cuadro de operaciones cognitivas p.184), partir de la aclaración del lenguaje que sirve de base para el trabajo multidisciplinario que implica la experimentación facilitó el diálogo con los usuarios (actores) desde los conceptos aclarados en los primeros ensayos, más evidente en los momentos donde los elementos escultóricos estaban en contacto directo con la corporeidad y la acción escénica (Las alas de Dédalo y el padre hiperconectado). Si bien, el objeto poseía ya una manera propia para ser usada y manipulada fue el proceso de apropiación lo que llevó a hacer coherentes las piezas con la acción.

En lo referente a las ideas vaciadas en el apartado **1b Contexto técnico y tecnológico**, fue la de suma de ideas al abordar lo desarrollado en la propuesta ambiental con el trabajo en pantallas, proyecciones y circuito cerrado, lo destacado en relación a la concepción del instrumento tecnológico como visión de progreso y temporalidad histórica, véase expuesta a través del aparato televisivo en el departamento ambientado en los 60's y en otro momento llevado a los juegos de video actuales con el juego de guerra con el que se entretiene uno de los gemelos en el momento en que el público atraviesa la escena (imagen 8 de la propuesta final p.167) y en general la concepción que viste de tecnología la escena.

El apartado de la personalidad creativa aborda lo que de la tecnología se vale el creador y lo que implica el ceder su propia manualidad a la manufactura colectiva, proceso que se ve impregnado de lo que somos capaces de hacer siempre y cuando comprendamos que la sociedad se decanta en el instrumento tecnológico, que al hacer uso de él hacemos uso de la sociedad, sus procesos y las concepciones que lo generaron. En este terreno, la creación plástica contemporánea, que incluye la escultura en el juego múltiple de sus implicaciones hasta llegar a la escena, está lejos de ser un fenómeno que única y exclusivamente compete al creador. Es en dicho apartado donde se resuelven preguntas emanadas tanto del cuestionamiento surgido de la experimentación como del instrumento que como profesional de la plástica tridimensional,

muchas de las veces vaciado en propuestas escultóricas. Me atrevo incluso a abordarlo como una relación codependiente (3c.3a) donde ninguno de los dos, sujeto creativo o tecnología, pueden vivir por separado aunque pretendan declararse independientes, de hecho no parece que haya quehacer social sin tecnología como límite, medio o servicio de por medio. Presencia socialmente omnipresente que la lleva a ser protagonista en sí mismo del fenómeno artístico, más evidente en lo escénico, por eso los puntos 3c.3b, 3c.3c, 3c.3d se refieren a la construcción de la tecnología como personaje y a la necesidad de incluirlo en tal carácter. Proceso que se considera crucial en el proceso de experimentación donde los elementos han sido considerados como personalidades que condicionan el desarrollo dramático y reorientan la narrativa hacia la integración de los elementos tecnológico en el todo de la puesta en escena.

La tecnología y la corporeidad humana (2a) aborda al cuerpo como tema, es en esencia parte del trabajo en el arte desde diferentes puntos de vista. Aquí se ve la posibilidad de reunir las concepciones que abordan al cuerpo como elemento creativo del arte, lo escénico desde la toma de conciencia del actor por ser su propia herramienta creativa hasta el creador plástico que, por formación, tiene visión de testigo. Transformar el proceso de montaje en evento creativo donde la plástica contribuye paso a paso, comprendiendo y haciéndose comprender con el performer escénico y todo el conjunto de

creativos que giran alrededor de él. El gran objetivo es la puesta en escena que convoca a un público que solo tiene la capacidad

de ver el resultado en unidad indisoluble. El artista plástico no supe en ningún momento a otros creadores externos (el director de escena que debe tener la visión global o el realizador que por su capacidad o incapacidad condiciona la materialidad), contribuye con los elementos que aporta al ambiente y condiciona el tránsito y el uso del mismo, moldeando indirectamente la acción de los actores. Por lo mismo, su actitud frente a la puesta en escena requiere de la visión que le ha otorgado su formación pero también de una nueva comprensión del cuerpo en movimiento dramático, materia pendiente en la visión del artista plástico.

Las estrategias de trabajo que da la experiencia deben adaptarse a las nuevas condiciones que aporta el trabajo, en conjuntos creativos que tradicionalmente no pertenecen a las artes escénicas. Lo que se pretendía en cuanto a lo multidisciplinario queda como un proceso que dio inicio, aún falta generar dinámicas que integren a los interesados en el trabajo complejo que incluye la ciencia la tecnología y las artes, esto como parte de la propuesta hacia una propuesta integral. Que la relación abordada deje de ser novedad para que podamos, por ambiente cultural, acostumbrarnos a la riqueza de los elementos que ya deben ser del común. En comparación con otras propuestas en el ambiente escénico,

sobre todo en el aparato comercial, evidentemente con mayores recursos, ya se hace uso de la tecnología en toda su extensión. No se trata pues de hacer ver a la tecnología y la escena como una novedad, el aporte que se ha pretendido desde un inicio es el método de trabajo que incluye la conciencia hacia la tecnología como un elemento plástico con contenido emotivo y que necesita inclusión compleja como cualquier otro actor escénico. Superar la frialdad de la producción económica y cederle el tiempo a la creación concertada por los creativos.

En ningún momento se ha pretendido excluir a la tradición y las propuestas que de herencia siguen teniendo vigencia, las nuevas materialidades no descalifican las antiguas y mucho menos en el sentido contrario. Imagino una academia sin talleres de especialistas donde el artista se vea forzado a elegir tanto su futuro experimental como su pasado inspirador. Tenemos una labor ardua por cumplir si queremos un modelo de artista con la capacidad discursiva de influir en la academia, la capacidad de crear espacios de arte y formar públicos específicos, tenemos maravillosos recursos tecnológicos para lograrlo, por lo mismo la sociedad nos exige otras maneras de presentarnos como artistas. Otro aspecto a considerar como conclusivo en el presente trabajo se basa precisamente en contemplar los recursos materiales como parte de la propuesta plástica, por supuesto que las variables son infinitas dependiendo de la intención plástica y artística, es necesario tomar en cuenta la negociación como aspecto indisoluble de la

creación artística, el apartado “3c.1 El espacio de exhibición y sus cualidades simbólicas” se expone la necesidad de aceptarnos como parte de un sistema, no necesariamente obedientes ni sumisos a el, si negociadores y en actitud de profesionales que también producen cambios en el sistema. Corresponde a la academia transformarse para generar profesionales más proactivos y emprendedores (a riesgo de sonar pro discurso gubernamental con la propaganda muy usada en este momento por los medios). Como universitarios tenemos el compromiso de llenar los espacios vacíos, que por fortuna, siempre tendrá la cultura. Tenemos que arrancarle espacios y recursos al frio comercio que no alcanza a ver, por comodidad y conveniencia, el potencial del arte para la sociedad. Veo a mi alrededor grupos de poder que acaparan y expropian todo lo que debe ser arte según su conveniencia, dejemos el lugar común del favoritismo gubernamental e inauguremos arte en espacio y forma ahí donde la sociedad los necesita, el dañino centralismo genera artistas burócratas. Dejemos de imaginar una cortina de hierro entre la academia y el ambiente artístico, y utilicemos sin prejuicios las estrategias y las herramientas de ámbitos culturales aparentemente contradictorios como la administración y la política, solo por mencionar los que pareciera más contrarios a nuestro oficio.

En el terreno personal, he tomado la decisión de ser escultor, de abordar los problemas espaciales desde este ámbito creativo sin abandonar ninguna posibilidad que otorga la

materialización escultórica. El viaje hacia lo escénico se presenta como indispensable cuando se materializa por medio de la tecnología, ella misma se mueve y obliga al movimiento dramático, con o sin sujeto actuante y accionador. Algunas piezas cambian su carácter entre lo escultórico, lo ambiental y lo escénico, sólo con gestionar el espacio de exhibición que los condiciona, aún sin cambiar radicalmente el discurso original. Podemos ser multidisciplinarios, interdisciplinarios, transdisciplinarios y complejos, pero fuera de esas subdivisiones que se prestan a vender maravillas sorprendentes por sus posibles combinaciones, deberíamos ser analistas de nuestra propia realidad. Las fronteras, simplemente deberíamos borrarlas por falta de funcionalidad, asistimos al fin de muchas cosas desde que se vaticinó la llegada de una posmodernidad desalentadora y en busca de valores periféricos. Debemos incluir dentro de las tantas decepciones la de las especializaciones, acudir al trabajo **posdisciplinario** en el arte. Dejemos de actuar como zapateros, que pueden perder el trabajo al inventarse un sistema diferente de producción, está bien defender la tradición como baluarte que nos protege de la amnesia cultural y nos provee de la esencia de la creación. El espíritu **posdisciplinar** no debe ver fronteras ni orgullos individualistas, la división del trabajo se hizo para controlar la producción de bienes materiales, es necesario desmarcarse del utilitarismo cultural y tomar la responsabilidad que nos corresponde para que la sociedad se vea beneficiada con

nuestras propuestas. Y podemos conservar las palabras de hacen ver más elaboras las propuestas (multi, trans, inter, etc) como una manera de atraer al público a nuevas experiencias, como una manera de prepararlo y ambientarlo en lo que le invitamos a presenciar.

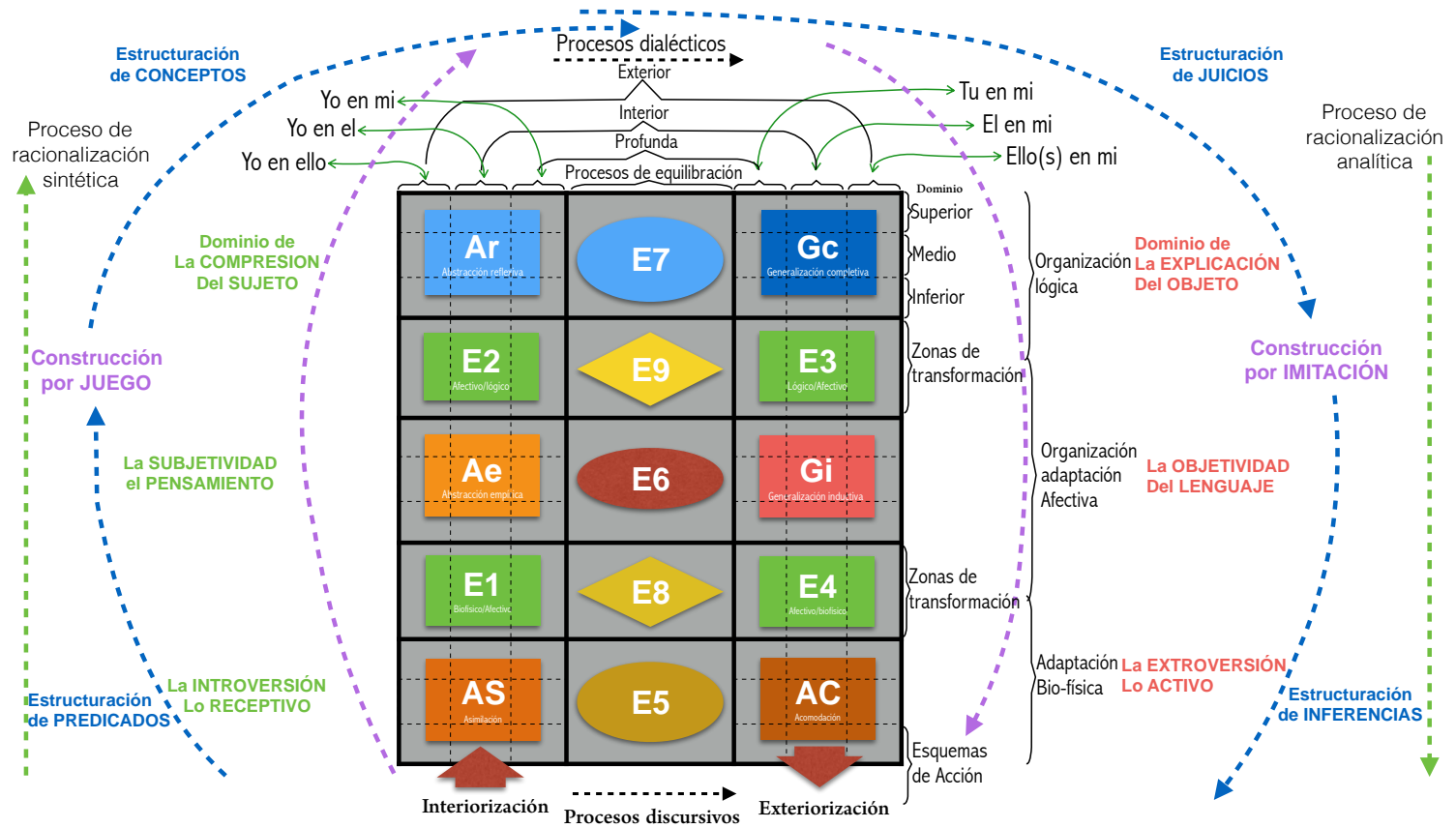
En cuanto a la estrategia de investigación, a falta de una específica que por tradición nos ayude a dar claridad a los resultados que esperamos en el arte con responsabilidad académica, se toma la propuesta sobre los campos de conocimiento, como una estrategia y un representa un reto que debe abonar coherencia entre lo que se propone y lo que se obtiene del proceso de investigación. Los procesos de equilibración en el modelo de “Operaciones Cognitivas” tienen el objetivo de mantener el contacto con el todo, la duda metódica que nos debería mantener en contacto con el objetivo final en cada paso del proceso de investigación. Así, lo que en algún momento pertenece a la fase de interiorización, como un estado en el que se debe estar abierto a lo que el fenómeno del que somos testigos nos induce, no toma sentido sin lo afectivo/biofísico. Ésta misma podría tomarse como la materia primordial de la que debe valerse la creación artística. Para nosotros, los que nos dedicamos al arte, pareciera que se nos plantea un largo camino hasta la abstracción reflexiva, en este caso la ubico en un nivel exterior o de baja profundidad, la fase superior está reservada para la especulación teórica de otras áreas. Cada punto expuesto siempre tuvo la particularidad del

discurso entre materialidad, tecnología y acción, contacto indispensable para el análisis de propuestas que pretenden llegar a un equilibrio hasta la fase de exteriorización. Los puntos de contacto que se consideran clave para este proceso de análisis, es el proceso de hacer lógico el estado biofísico/afectivo con el afectivo/biofísico. Es decir, el proceso por el cual la realidad elegida por el creador se transforma por la emotividad a la que se expone, para luego proponer elementos materiales cargados de su propia abstracción empírica. Personalidad sensible que le hace tomar conciencia de lo colectivo y proponer arte como opción, no como verdad pues eso compete a otras áreas del conocimiento.

En algunas partes del texto debo aceptar que me venció la sinrazón de lo personal, en ningún momento he pretendido rechazar otras opciones igualmente validas. Si aparento ser categórico es por la necesidad de darle consecución ordenada al argumento, si se ve este texto como un espacio de representación, el escenario fue mío para al final someterme a la crítica. La labor tiene muchos pendientes y la reflexión que aquí se presenta solo plantea algunas preguntas y esboza respuestas que no pueden ser categóricas. Tan opcionales como compatibles con el discurso de quien lo lea (que espero sean muchos), por supuesto me dirijo al interesado en la creación artística y espero se vea reflejado en este texto los intereses

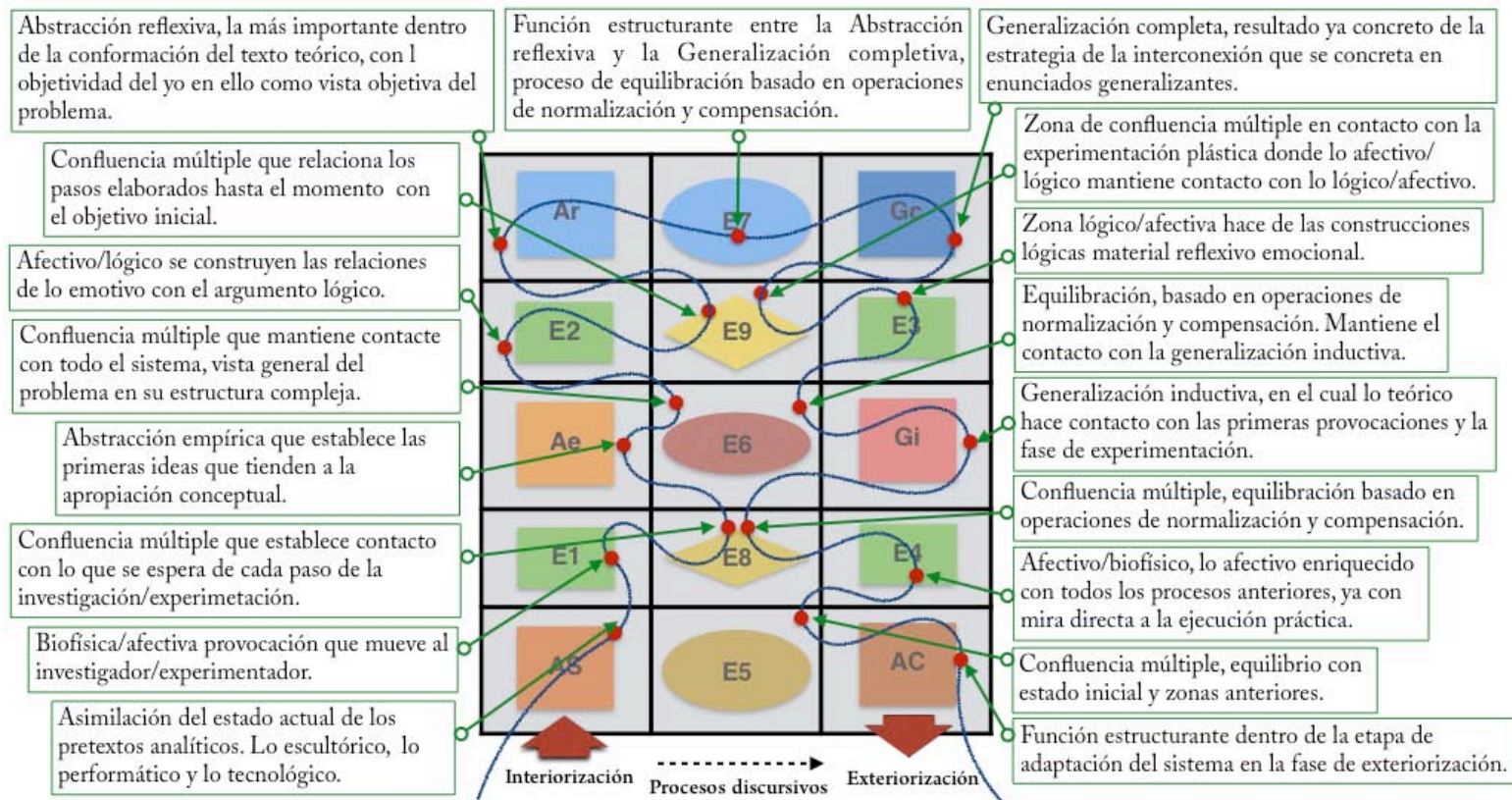
propios. Todo tema, incluido este, no se agota y también deja muchas preguntas, espero sea el caso.

Anexos



Ésta es la propuesta elaborada por el Dr. Amozurrutia en cuanto al modelo de Operaciones Cognoscitivas.¹⁴⁴

¹⁴⁴ Amozurrutia, José A. *Resonancia Sincrónica: Un modelo de campo cognoscitivo para el análisis social* (Versión preliminar, octubre de 2016) México, CEIICH-UNAM, 1916



Ruta de análisis desde el proceso de interiorización hasta la exteriorización final.

Parto del deseo de hacer más comprensible y práctica la *Epistemología genética* de Piaget en su aplicación al análisis de los actores en problemas sociales. Para ello organizo y sintetizo una visión de conjunto de dicha Epistemología, e incluyo principios, conceptos e información complementaria del ámbito de los sistemas para una mejor comprensión y explicación de problemas sociales como totalidades relativas.

La idea central es las trayectorias posibles de un **Campo Cognoscitivo** propio de todo actor en interacción con otros actores sociales. Configuro dicho campo en el marco de los principios epistemológicos piagetianos. Sintetizados en una dinámica estructural/procesual que opera como sistema inteligente.¹⁴⁵

¹⁴⁵ Ibid

Definir las fronteras de análisis es el objetivo del anterior esquema, lo que se aborda en cada uno de los puntos siempre se toca en otros por relación o implicación. Por orden narrativo, se da una secuencia específica donde se empieza a abordar los distintos niveles que se presentan en la estrategia de investigación.

AS: Función de Asimilación que corresponde, en términos generales, la primera unidad de análisis que se estructura para comprender el estado actual de las ideas que involucran lo que implica el problema tecnológico en relación con la escultura en relación performativa. Se ubica en un nivel superior y se aborda temáticamente en la primera unidad de análisis en su primer apartado **1a**

E1: Función de Asimilación y la de Abstracción empírica en la zona de transformación del inter-nivel biofísico/afectivo. Por tratarse del nivel de apropiación personal del autor, es aquí donde las implicaciones emotivo/ambientales propias del sujeto que cuestiona localiza enlaces entre lo que le rodea y los motivos que le mueven

E8: Zona de confluencia múltiple que corresponde al proceso de equilibración, basado en operaciones de normalización y compensación. Al tratarse del segundo momento de confluencia múltiple (el segundo se omite en este proceso de investigación por considerar que aún se cuentan con los elementos primordiales para el análisis múltiple) ya se puede prefigurar una salida al proceso con el

par contrario de la función anterior, además de conjuntarlo con el panorama de las zonas que le rodean. El apartado **1b** aborda ya conceptos generales que enlazan la socialización del fenómeno con problemas de consumo, que es lo que se propone resolver en este nivel de análisis.

Ae: Corresponde a la función de Abstracción empírica –también entendida como etapa afectiva- corresponde dentro de la investigación que se expone aquí, a la etapa donde el sujeto se apropia del fenómeno con enunciados que son propios en cuanto al tema abordado. El apartado **1c** contiene las dudas y contradicciones que surgen en cuanto al tema y la apropiación social en lo tocante a los objetivos de la investigación.

E6: Zona con funciones estructurantes entre las funciones de Abstracción empírica y la Generalización inductiva, mantiene nuevamente el ejercicio de la duda metódica al recapitular en la complejidad del proyecto, suponiendo que no se pueden dar pasos en línea recta para cumplir con el objetivo de interiorización/exteriorización. Esta etapa solo cumple la función de ser un alto reflexivo en el proceso de estructuración en la investigación.

E2: Inter-nivel afectivo/lógico. En este nivel ya se tiende a construir los enunciados lógicos que llevan a la propuesta a un estado lógico, donde los términos tienen la intención de establecer una exposición dialógica con los elementos que la componen. La Tecnología, la escena, el cuerpo humano y todos los elementos que infieren entre ellos.

E9: Zona de confluencia múltiple con funciones estructurantes entre las

funciones de Abstracción/empírica/reflexiva, En cuanto a la construcción de la idea principal, esta etapa es la más importante por sus múltiples implicaciones con las demás zonas. A este nivel ya se cuenta con los elementos ambientales e individuales desde donde lo aborda el investigador, tanto en el orden creciente como en el retorno, después de haber pasado por Ar, E7 y Gc. Dentro del estudio de las artes, es la más importante para la comprensión y análisis del proceso creativo. Posición que se toma en este trabajo pues es el punto crucial donde lo lógico hace contacto con todo el proceso reflexivo, analítico y experiencial.

Ar: La función de Abstracción reflexiva, como zona donde los conceptos han alcanzado el orden correspondiente con el objetivo de investigación. El punto se ubica en un nivel exterior, el yo en ello como ejercicio como posición de objetividad. Dentro de esta etapa perteneciente a la organización lógica se alcanza un nivel medio/inferior.

E7: Proceso de equilibración entre la Abstracción reflexiva y la Generalización completiva. Proceso que se puede calificar como el más importante en términos de enlace consciente con los conceptos que hacen de la propuesta el conjunto de enunciados que se constituyen como puente hacia el lector del documento de investigación.

Gc: Corresponde a la función de Generalización completiva. Etapa final de la organización lógica e inicio de la etapa que tiende a la exteriorización. Aquí se empieza a incluir el proceso de experimentación y particularización aplicable a la experimentación plástica.

E3: Función de Generalización completiva y Generalización inductiva en la zona de transformación del inter-nivel lógico/afectivo. Se convierte en la salida del proceso de conceptualización hacia la comprensión del proceso creativo. Ya en el documento de investigación se inicia con la unidad de **confrontación social**.

Gi: Corresponde a la función de Generalización inductiva. Se caracteriza por la construcción de un lenguaje objetivo producto del proceso de análisis y apropiación física y emotiva del pretexto de investigación.

E4: Acomodación en la zona de transformación del inter-nivel afectivo/biofísico. En el estudio de la investigación artística se propone este nivel como el nivel de ejecución de la propuesta artística. Para el caso presente el apartado 3c dedicado a la producción se muestra en el enlace entre lo reflexivo y lo material.

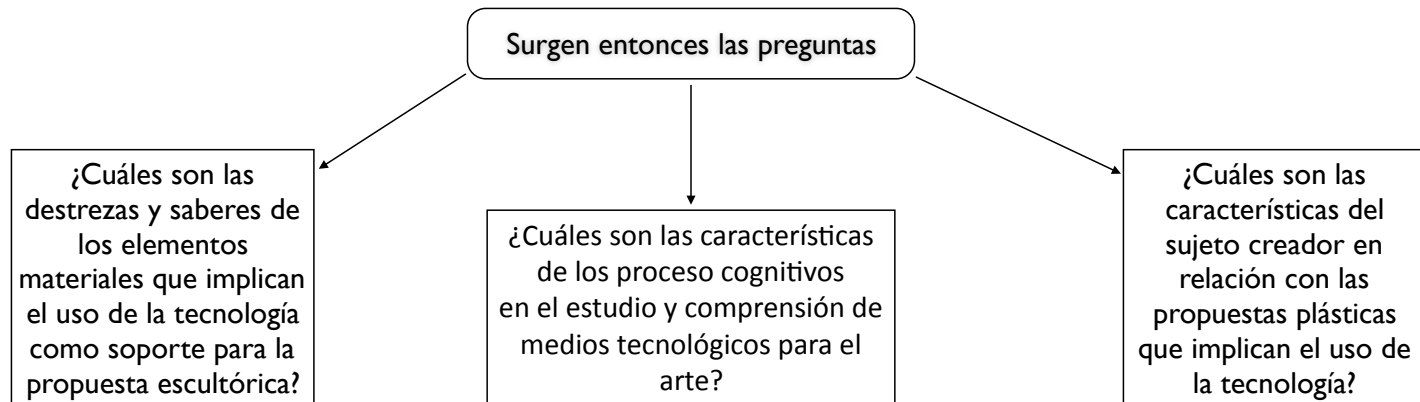
E5: Proceso de equilibración, basado en operaciones de normalización y compensación. Resultado final del proceso que empata lo reflexivo con la ejecución del resultado final, creación de la propuesta plástica con el soporte reflexivo que se ha llevado a cabo durante el proceso de investigación.

AC: Corresponde a la función de Acomodación. Como tal el documento final con contenidos reflexivos y testimonios creativos que se conjuntan para obtener un medio (documento) que sirva de base al proceso de heredar conclusiones de investigación.

1.- Distinción de las tres dimensiones que integran el problema:

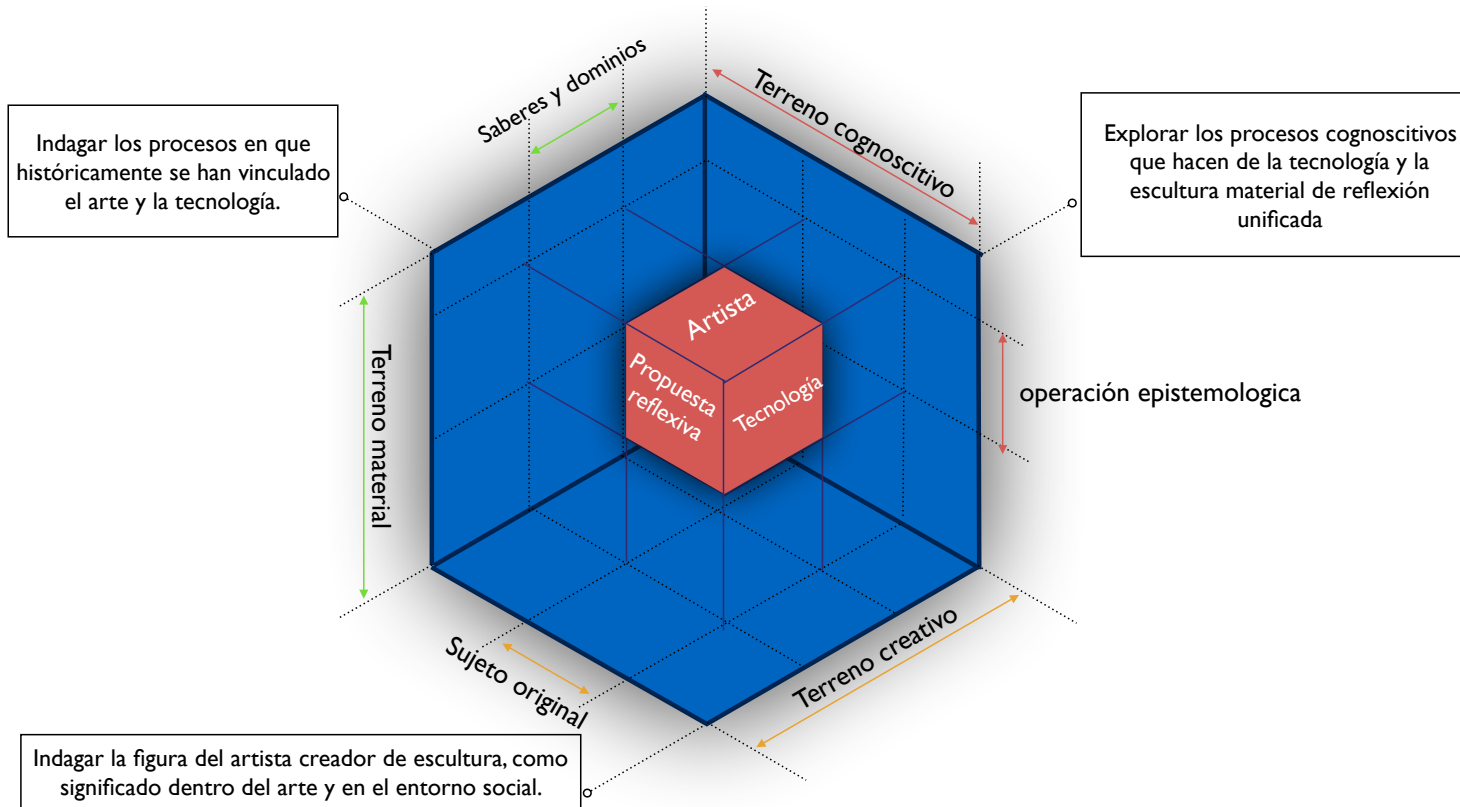
Problema práctico

No se saben las cualidades significativas de las propuestas escultóricas relacionadas con la tecnología, ni aún hay claridad dentro del entorno de las artes visuales en cuanto a lo que debe ser nombrado como escultura en el contexto actual. Surge de ahí la necesidad de la indagación teórica para comprender el como la sociedad y el sujeto creador asimila el fenómeno por un lado, y experimentación plástica como aproximación analítico-reflexiva.



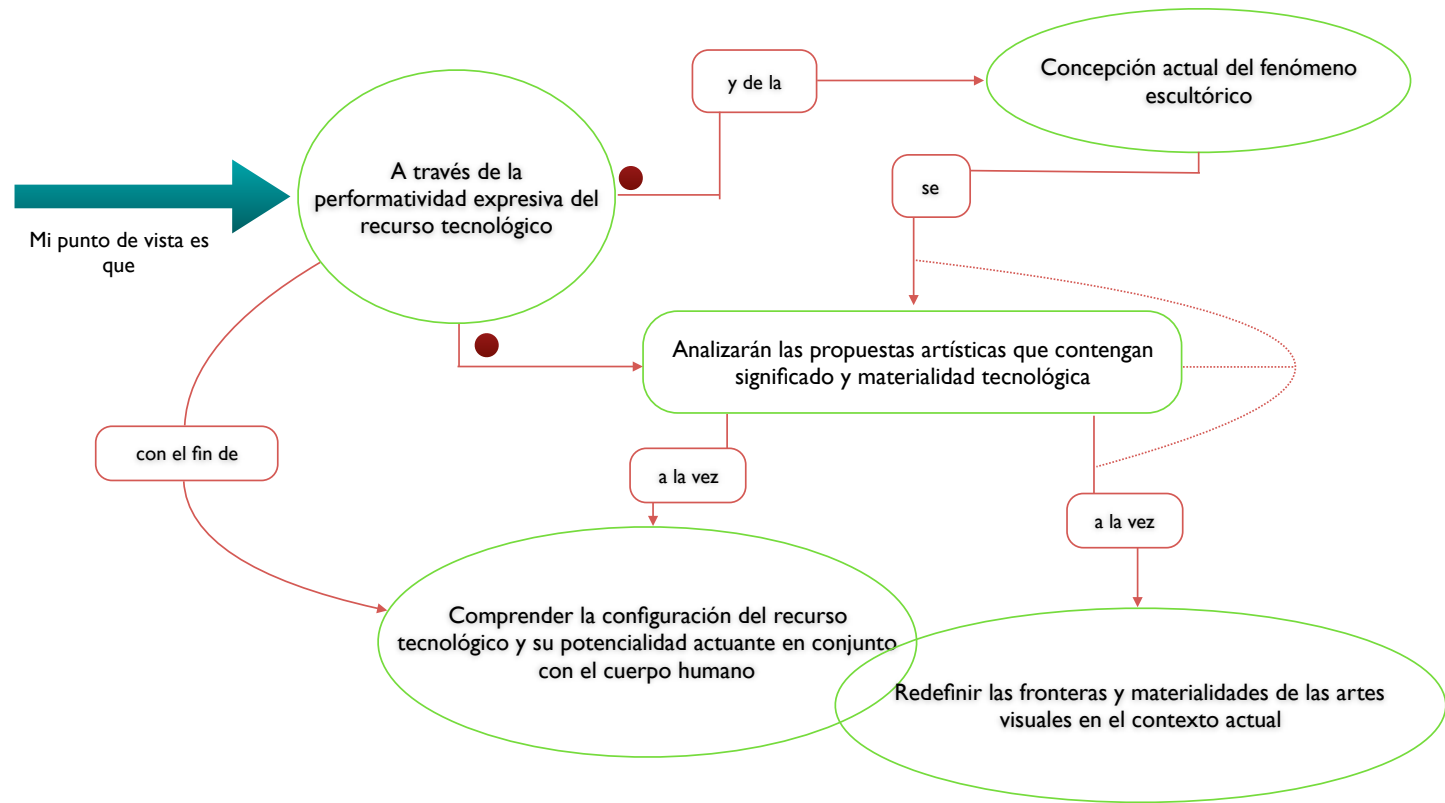
En esta primera distinción se definen las dimensiones que integran el problema a partir del planteamiento del problema práctico, las instancias del conocimiento y destreza diferenciadas del proceso cognitivo y del área que aborda las características del sujeto social que manifiesta interés en el uso de la tecnología para fines artísticos.

2.- Síntesis conceptual:



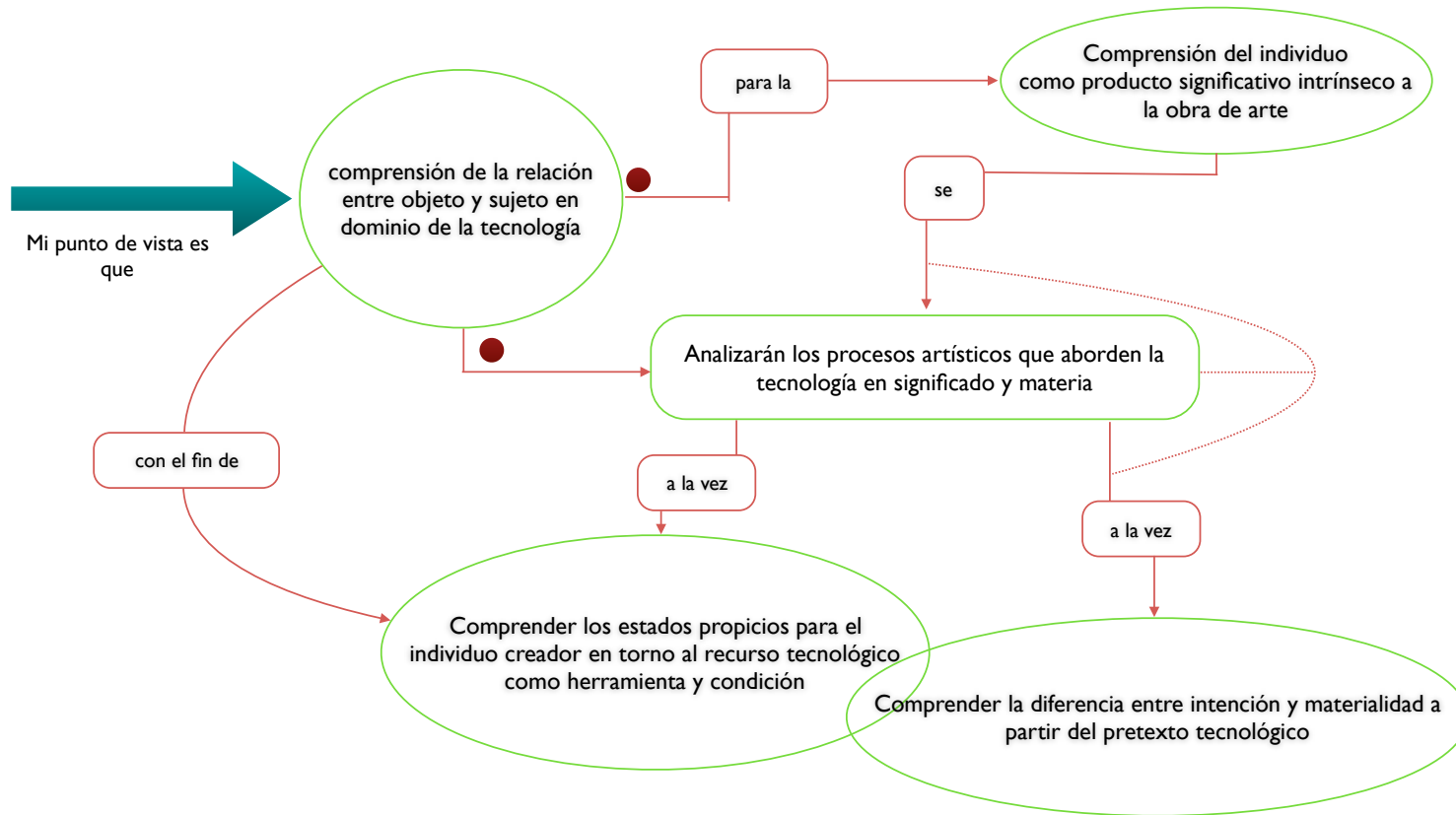
En esta propuesta visual se exponen los entrecruces entre cada uno de los temas e interrogantes expuestas en el primer cuadro, se muestra a que terreno corresponde cada interrogante y la relación compleja que se tiene que tener en cuenta al abordar cada tema en su particularidad. Las interrogantes no son independientes a riesgo de omitir condicionantes relacionales en el problema general.

3.- Síntesis conceptual de la dimensión tecnológica:



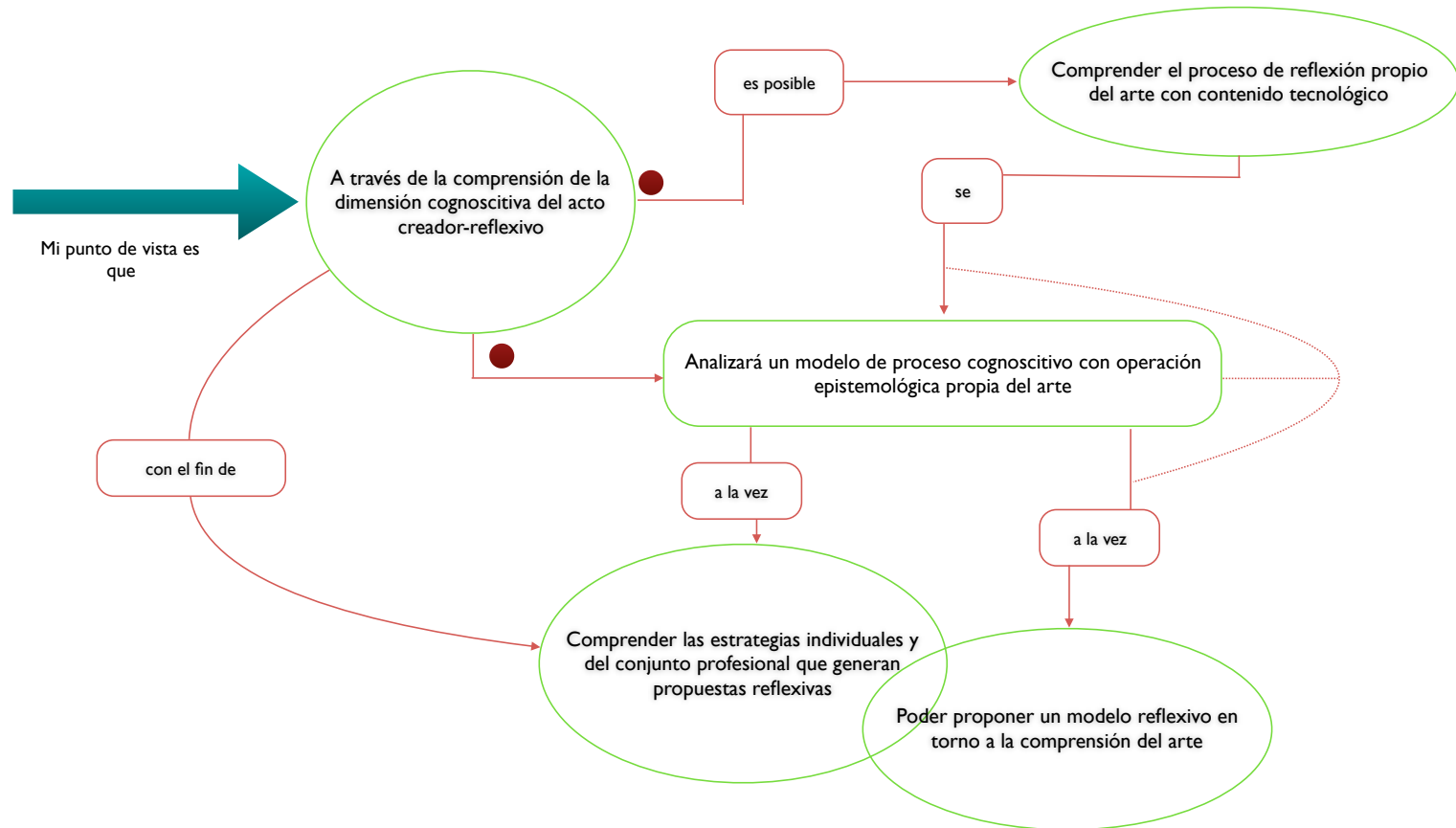
Primera síntesis conceptual - La dimensión tecnológica: Muestra las relaciones y los objetivos que se abordarán en torno a la tecnología, la performatividad, el cuerpo humano, las fronteras disciplinares desde la mirada de la escultura son los elementos que se integran en relación constante.

4.- Síntesis conceptual de la dimensión del individuo:



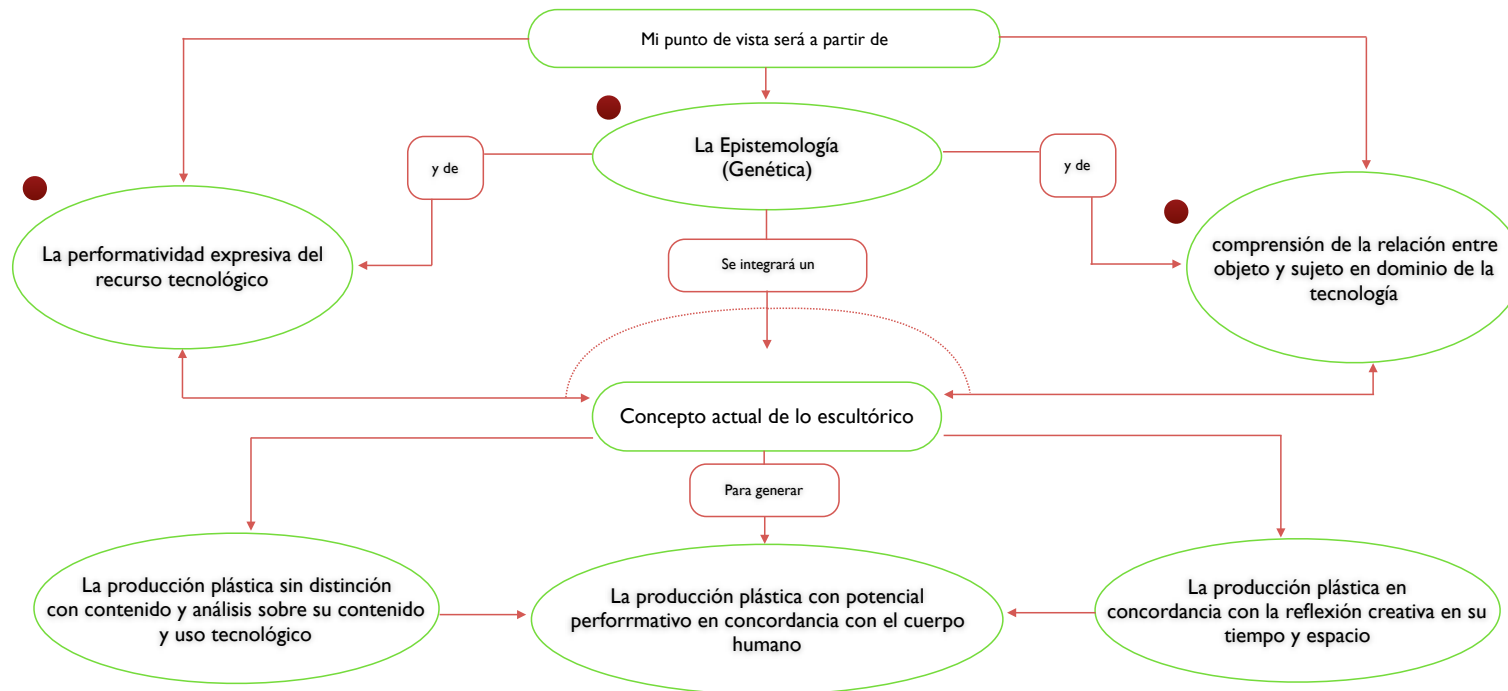
Segunda síntesis conceptual- La dimensión del individuo: Muestra las relaciones y los objetivos que se abordarán en torno a la al sujeto en dominio de la tecnología, el arte, la herramienta y el proceso de manipulación de la materialidad para la creación.

5.- Síntesis conceptual de la dimensión cognoscitiva:



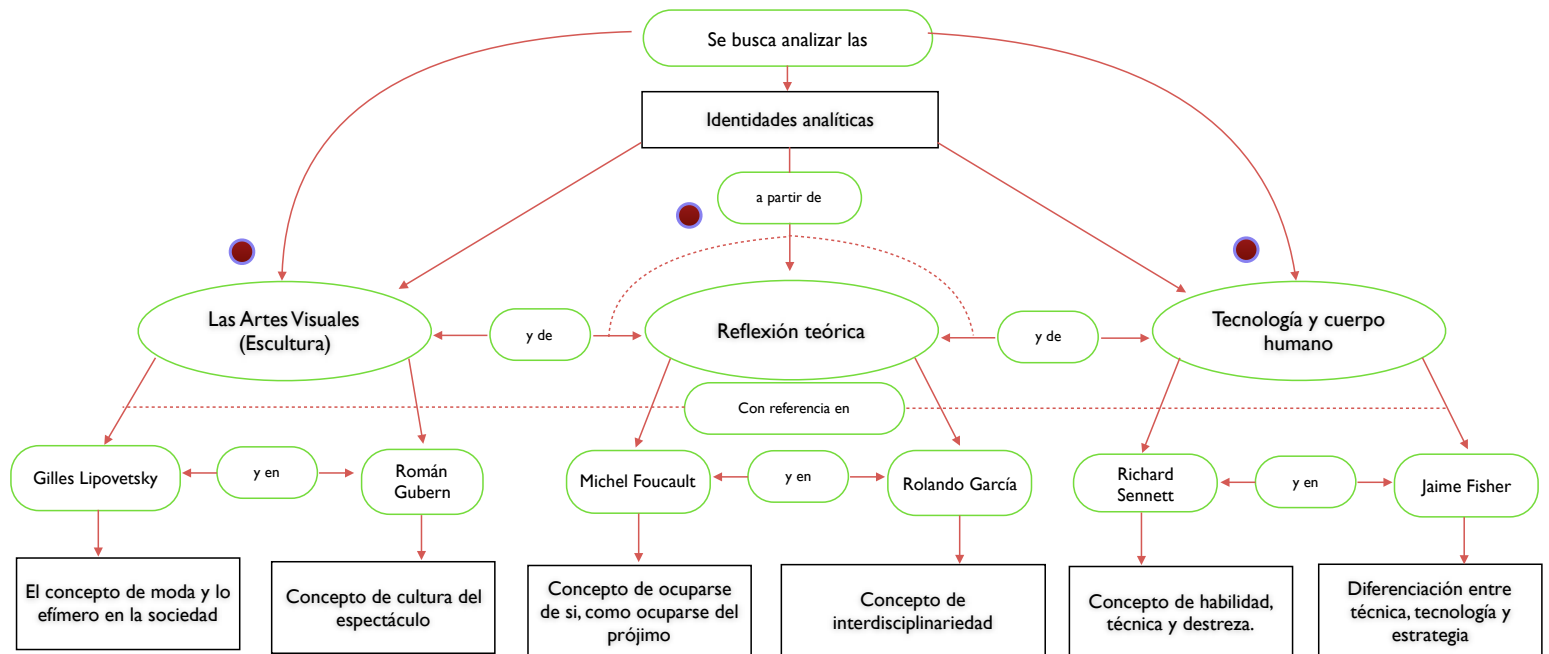
Tercera síntesis conceptual- La dimensión cognoscitiva: Muestra las relaciones y los objetivos que se abordarán en torno a la al sujeto creador – reflexivo. Las estrategias de análisis, El proceso de reflexión propio de la creación artística y la conformación de un modelo propio para las propuestas plásticas con materialización nombrada como tecnológica.

6.- Integración de las tres dimensiones:



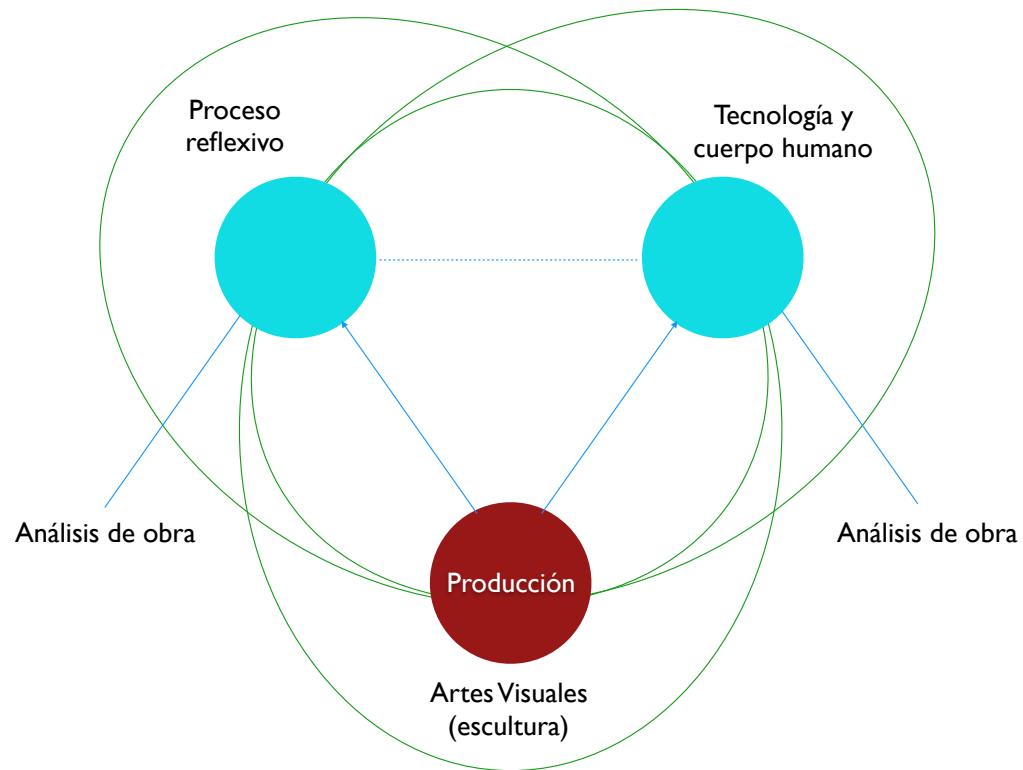
Integración de las tres dimensiones, si bien la condensación principal lleva a un modelo de creación actual propio de la escultura, los enlaces reflexivos se muestran como complejos al intersectarse con las áreas que conforman el problema en sus tres dimensiones. Conocimiento, propuesta plástica escultórica, sujeto en proceso de comprensión hacia la vinculación de la escultura con el cuerpo humano, son algunos de los posibles contactos reflexivos que se pueden conformar en las intersecciones.

7.- Unidades de análisis:



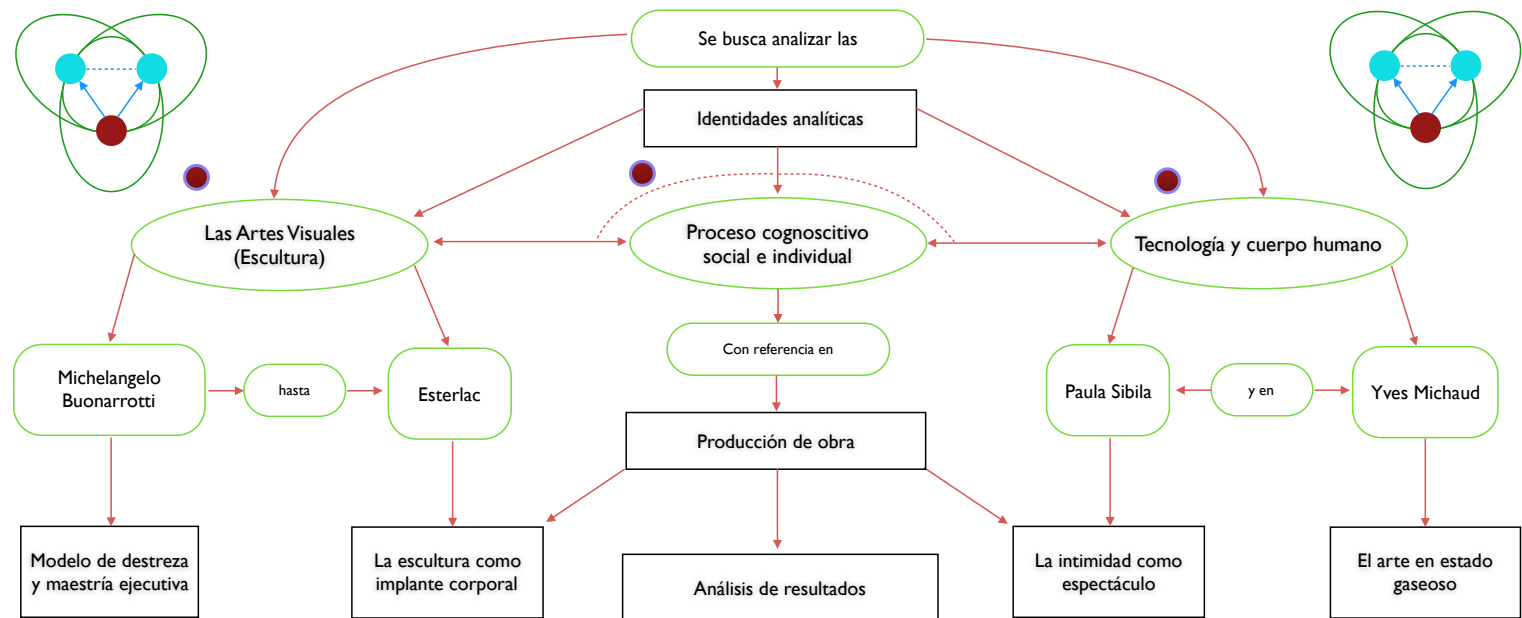
Unidades de análisis del proyecto: muestra los referentes que se toman de inicio, los autores que en asociación con los conceptos tomados marcan el inicio de la investigación y la relación que los conjunta sobre cada unidad de análisis específica, sólo de primera instancia y sin que implique la limitación a ellos exclusivamente.

8.- Investigación-producción:



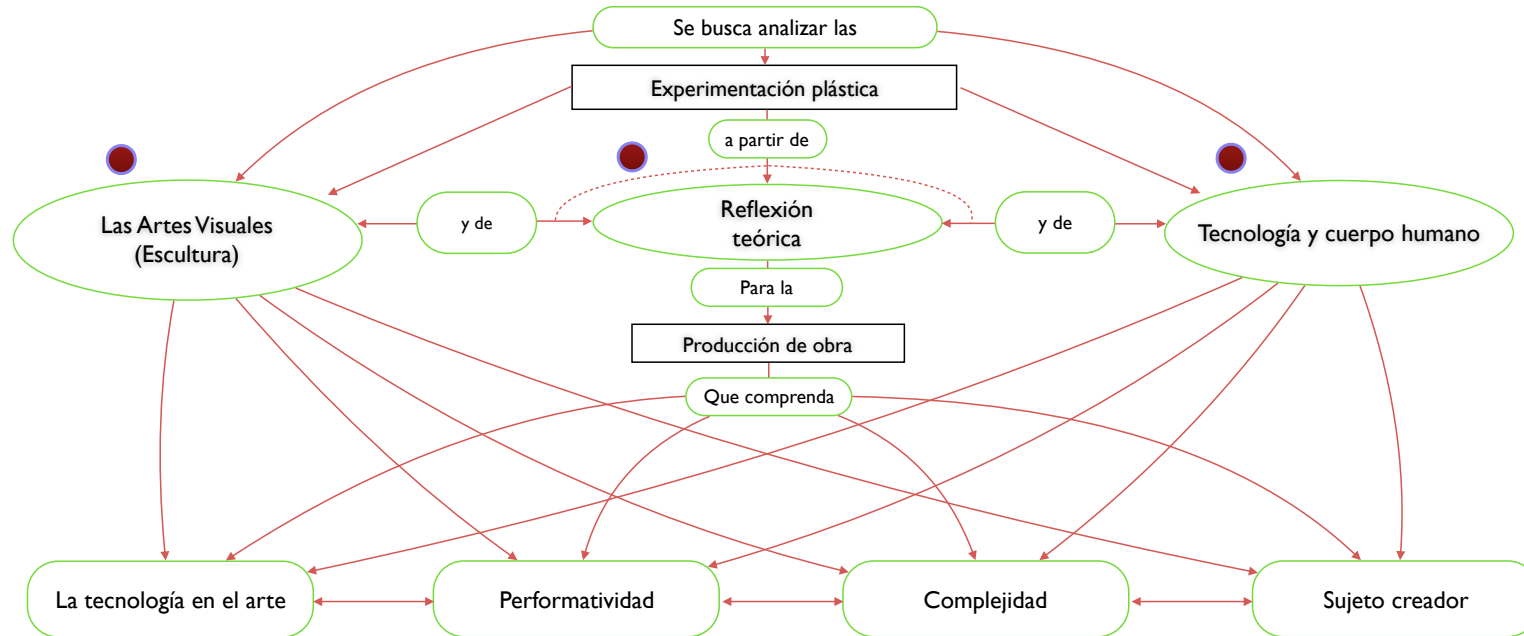
Integración del proceso Investigación – Producción: La producción como punto focal en relación con las unidades de análisis siempre en continua retroalimentación con la producción. Incluso ya en el estado donde la producción ha sido concluida sirve la reflexión al proceso de comprensión constante de lo que en términos individuales y colectivos se muestra como resultado material.

9.- Unidad de análisis involucrando elementos de obra (revisión y producción):



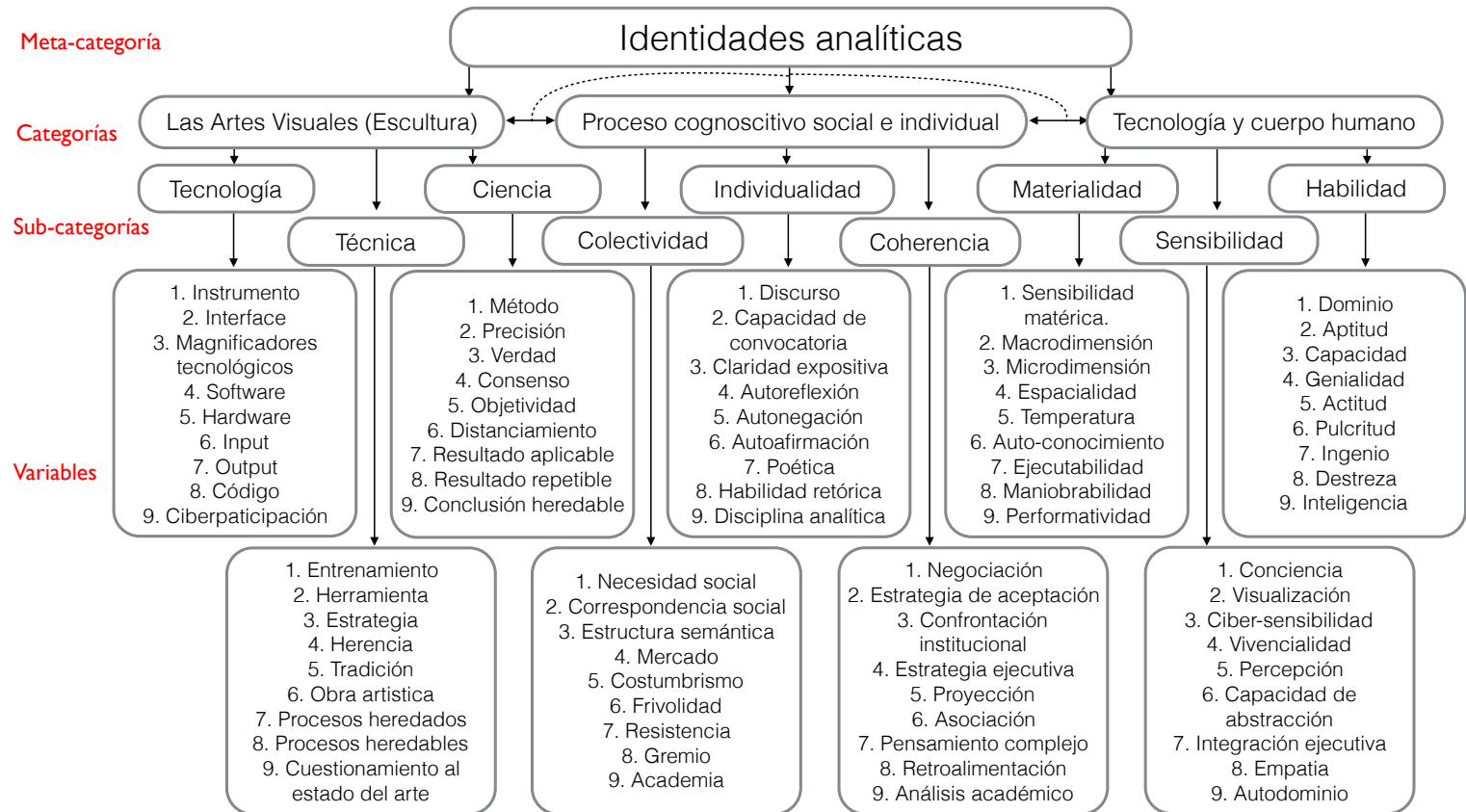
Elementos de obra (revisión y producción): Se muestran las identidades analíticas en relación con referentes de producción y de análisis en flujo constante con la producción hacia el análisis de resultados. Lo que en términos prácticos aclara la relación de la conformación del documento con el proceso de producción.

10.- Unidad de análisis involucrando elementos de obra y algunas líneas coincidentes:



Producción de obra con las líneas coincidentes temáticas: Relación de cada tema tanto con el proceso de comprensión como el de producción, sin perder de vista la relación que mantienen cada una de las unidades de análisis y de los temas.

11.- Unidades de observación:



■ Aquí se desglosa cada una de las unidades de observación desde la metacategoría, es decir, el planteamiento del proyecto de investigación, hasta las categorías, sub-categorías y las variables que pueden plantear asociaciones complejas en el desarrollo del texto. Esta división y ponderación de ideas sirve de base al desarrollo temático que moldea el índice general del texto escrito.

Referencias bibliográficas

- ACHA, Juan. *Crítica del arte*. Trillas. México. 1992. p 88
- ACHA, Juan. *Introducción a la creatividad artística*. Trillas. México 1992. 153 pp.
- APPIA, Adolphe. *La música y la puesta en escena / la obra de arte viviente*. Asociación de Directores de Escena de España. España. 2000
- AMUZURRUTIA, José A. *Resonancia Sincrónica: Un modelo de campo cognoscitivo para el análisis social (Versión preliminar, octubre de 2016)*
México, CEIICH-UNAM. México.2016
- ASIMOV, Isaac. *Yo, robot*. Edhasa. España. 1984.
- BAUDRILLARD, Jean. *El sistema de los objetos*. Siglo XXI. México. 1969.
- BAUDRILLARD, Jean. *Las estrategias fatales*. Anagrama. España. 2000
- BAUDRILLARD, Jean. *Pantalla total*. Anagrama. España. 2000
- BERMAN, Marshall. *Todo lo sólido se desvanece en el aire (la experiencia de la modernidad)*. Siglo XXI. México. 1989
- BLUMENBERG, Renato. *Miguel Ángel*, Grupo Editorial Tomo. Colombia. 2002
- CARROLL, Lewis. *Alicia en el país de las maravillas - A través del espejo*. Akal. España. 2003
- CEREJIDO, Marcelino. *Hacia una teoría general sobre los hijos de puta*. Tusquets. México. 2011
- DA VINCI, Leonardo. *Tratado de pintura*. Akal. España. 2004
- DRIBEN, Lelia. *La generación de la ruptura y sus antecedentes*. FCE. México. 2012
- ECO, Umberto. *Apocalípticos e Integrados*. Lumen S.A. y Tusquets. España. 1968
- ESTEBAN, Iñaki. *El efecto Guggenheim, Del espacio basura al ornamento*. Anagrama. España. 2007
- FERNÁNDEZ ARENAS, José (coord.) *Arte efímero y espacio estético*. Anthropos. España. 1988
- FISHER, Jaime. *El hombre y la técnica. Hacia una filosofía política de la ciencia y la tecnología*. Coordinación de humanidades. Programa editorial.
Sociedad y cultura México. Siglo XXI. UNAM. México. 2010
- FOCILLON, Henri. *La vida de las formas seguido de Elogio de la mano*. UNAM. México. 2010
- FOSTER, Hal (comp.) *La posmodernidad*. Kairós. España. 1985
- FOUCAULT, Michel. *La hermenéutica del sujeto*. FCE. México. 2006
- GADAMER, Georg. *Estética y hermenéutica*. Tecnos, España. 2006
- GALLEGO de Lerma Rojo, Ignacio. *Internet e interser. Las aventuras de una humanidad cada vez más enredada*. Ed Interser Ediciones, formato eBook. 2014.

- GARCÍA, Rolando. *Sistemas Complejos. Conceptos, métodos y fundamentación epistemológica de la investigación interdisciplinaria*. Gedisa. España. 2006
- GRAVES, Robert. *Los mitos griegos I*. Alianza. España. 1985.
- GÓMEZ Salazar, Mónica. *Reflexiones sobre la sociedad del conocimiento y la interculturalidad en México*. UNAM. México. 2010
- GORDON Craig, Edward. *El arte del teatro*. Gaceta, col escenología. México. 1995
- GUBERN, Román. *La mirada opulenta. Exploración de la iconosfera contemporánea*. Gustavo Gili. Barcelona. 1987
- GUBERN, Román. *Del bisonte a la realidad virtual (La escena y el laberinto)*. Anagrama. España. 1996
- GUBERN, Román. *El eros electrónico*. Taurus. España. 2000
- HAUSER, Arnold. *Historia social de la literatura y el arte III*. Labor. España. 1988.
- JULIUS, Anthony. *Transgresiones. El arte como provocación*. Destino. Barcelona. 2002.
- KRAUSS, Rodalind E. *Pasajes de la Escultura Moderna*. Akal. España. 2010.
- LANIER, Jaron. *Contra el rebaño digital*. Debate. España. 2014.
- LIPOVETSKY, Gilles. *La era del vacío*. Anagrama. España. 1986
- LIPOVETSKY, Gilles. *El imperio de lo efímero*. Anagrama. España. 1990
- LOTMAN, Iuri M. *La semiosfera II*. Frónesis. España. 1998
- LOTMAN, Iuri M. *La semiosfera III*. Frónesis. España. 1998
- MANTECÓN Ana Rosas, *Reseña de "Pensar nuestra cultura" de Guillermo Bonfil Batalla* Alteridades [en línea] 1998, 8 (julio-diciembre) : [Fecha de consulta: 6 de julio de 2016] Disponible en: <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=74781617>> ISSN 0188-
- MARINA, José Antonio. *Crónicas de la ultramodernidad*. Anagrama. España. 2000
- MARINA, José Antonio. *La inteligencia fracasada, teoría y práctica de la estupidez*. Anagrama. España. 2013.
- ONFRAY, Michel. *Política del rebelde. Tratado de resistencia e insumisión*. Anagrama. España. 2011.
- PLATÓN. *Diálogos, La república o de lo justo, Libro tercero*. Ed Porrúa. México. 1991
- SENET, Richard. *El artesano*. Anagrama. España. 2009
- SIBILA, Paula. *El hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Fondo de Cultura Económica. México. 2006
- SIBILA, Paula. *La intimidad como espectáculo*. FCE. México, 2008
- SIGG, Pablo (compilador). *George Bataille: meditaciones nietcheanas: apartado de Michel Fuacault. "Prefacio a la trasgresión"* UNAM, UAM, FONCA. México.
- VARIOS AUTORES. *La Biblia*, Ed Sociedad Bíblica de México. México. 2000

Referencias en Línea

- www.accessmylibrary.com/article-1G1-103381923/un-acercamiento-la-definicion.html Estudios Políticos | May 01, 2002 | Bolívar Meza, Rosendo | COPYRIGHT 2005 UNAM (Estudios Politicos). This material is published under license from the publisher through the Gale Group, Farmington Hills, Michigan. [consultada en Septiembre 10-2016]
- <https://actualidad.rt.com/actualidad/view/111900-sistema-israeli-defensa-aerea-pruebas> [consultada en Diciembre 3-2016]
- http://apuntes.santanderlasalle.es/arte/renacimiento/escultura/xvi/miguel_angel_david.htm [consultada en Diciembre 3-2016]
- <http://www.buddhism-guide.com/buddhism/anatman.htm> [consultada en mayo 3-2013]
- www.alconet.com.ar/varios/.../Los_cangrejos_caminan_sobre_la_isla.pdf [consultada en marzo 10-2016]
- <http://www.artelamedia.bellasartes.gob.mx/> [consultada en agosto 7-2016]
- <http://www.buddhism-guide.com/buddhism/anatman.htm> [consultada en mayo 3-2013]
- <http://christojeanneclaude.net/projects/the-wall---wrapped-roman-wall#.V82pkZPhCRs> [consultada en Julio 20-2016]
- <http://cmm.cenart.gob.mx/index.html> [consulta en agosto 7-2016]
- <http://www.discovery.com/tv-shows/other-shows/videos/other-shows-doing-davinci-videos/> [consultado el agosto 15-2014]
- <http://www.duomedia.com/news/7108/> [consultada en febrero 10-2016]
- http://elpais.com/diario/1997/10/14/espana/876780001_850215.html [consultado el agosto 20-2016]
- <http://www.esi2.us.es/~aracil/RevistaDeLibros.pdf> [consultada en Enero 18-2015]
- https://es.wikipedia.org/wiki/HAL_9000 [consultada en Enero 10-2014]
- https://es.wikipedia.org/wiki/Museo_Guggenheim_Bilbao [consultado el agosto 15-2016]
- <http://www.exteresa.bellasartes.gob.mx/index.php/vocacion-ex-teresa> [consultada en agosto 15-2016]
- <http://www.forbes.com.mx/en-mexico-solo-tres-de-cada-10-hogares-cuenta-con-internet-inegi/> [consultada en enero 8-2016]
- <http://www.historicas.unam.mx/publicaciones/revistas/nahuatl/pdf/ecn09/120.pdf> [consultada en noviembre 10-2016]
- <http://www.japonartesescenicas.org/teatro/generos/bunraku4.html> [consultada en Junio 20-2016]
- <http://www.kclibertaria.comyr.com/lpdf/1238.pdf> [consultada en Mayo 25-2016]
- <http://kernelmag.dailydot.com/issue-sections/features-issue-sections/13784/stelarc-interview-body-obsolescence/> [consultado el agosto 15-2016]
- <https://laclasedearte.wordpress.com/arte-del-renacimiento/b-escultura-de-miguel-angel-a-gianbologna/> [consultada en enero 8-2016]
- <http://listas.20minutos.es/lista/obras-e-inventos-de-leonardo-da-vinci-386338/> [Consultada en Septiembre 5-2016]
- <http://marthadicroce.blogspot.mx/2015/08/art-field.html> [Consultada en Septiembre 2-2016]
- http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/4828/pr.4828.pdf García, Rolando (2011) Interdisciplinariedad y sistemas complejos. Revista Latinoamericana de Metodología de las Ciencias Sociales, [Consultada en Septiembre 2-2016]

- http://www.milenio.com/tendencias/Tamagotchi-Navidad-Juguete-Europa-Estados_Unidos_0_199180218.html [consultada en febrero 12-2016]
- <http://muac.unam.mx/#acerca-del-muac> [consultado en agosto 20-2016]
- <https://nextcomrobotics.wordpress.com/acerca-de/de-donde-proviene-la-palabra-robot/> [consultada en febrero 15-2016]
- <http://www.proyectoteatralfuturo.org/files/Ricardo-III-de-Shakespeare.pdf> [consultada en noviembre 6-2015]
- <http://www.psicoactiva.com/biografia/ivan-petrovich-pavlov.htm> [consultada en marzo 11-2015]
- http://www.razonypalabra.org.mx/N/N86/V86/26_GarciaFabila_V86.pdf [consultada en Junio 5-2016]
- <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=74781617>> ISSN 0188-7017 Mantecón, Ana Rosas, Reseña de "Pensar nuestra cultura" de Guillermo Bonfil Batalla. Alteridades [en línea] 1998, 8 (julio-diciembre) [consultada en julio 2-2016]
- <http://www.salondelaplasticamexicana.bellasartes.gob.mx/> [consultado en agosto 20-2016]
- <http://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-215143/> [consultada en marzo 11-2016]
- <http://www.siempre.com.mx/2017/02/un-oxxo-como-arte/> [consultada en febrero 9-2017]
- http://www.soumaya.com.mx/index.php/esp/inicio/plaza_carso [consultado en agosto 20-2016]
- <http://stelarc.org/documents/ExcessandIndifference2.pdf> [consultada en noviembre 26-2016]
- <http://stelarc.org/?catID=20216> [consultada en noviembre 26-2016]
- <http://stelarc.org/?catID=20349> [consultada en noviembre 26-2016]
- <http://www.tchevalier.com/gwape/story/> [consultada en noviembre 6-2014]
- <http://www.theguardian.com/commentisfree/2015/nov/13/robots-human-uncanny-valley> [consultada en Junio 20-2016]
- www.toledo-turismo.com/en/espacios-greco_1352. [Consultada en mayo 2-2013]
- <http://mx.tuhistory.com/hoy-en-la-historia/primer-vuelo-exitoso-de-un-helicoptero> [consultado el agosto 15-2014]
- <https://www.youtube.com/watch?v=DqkZ4DRQnsE> [consultada en febrero 10-2016]
- <https://www.youtube.com/watch?v=E2TpsBjzRyo> [consultada en febrero 10-2016]
- <https://www.youtube.com/watch?v=ILsHjSuSaL> [consultada en febrero 10-2016]
- <https://www.youtube.com/watch?v=SmsRdR3e8dg> [consultada en febrero 10-2016]
- <https://www.youtube.com/watch?v=yFsQGPEo50g> [consultada en febrero 10-2016]
- <https://www.youtube.com/watch?v=zekip9lPHSY> [consultada en febrero 10-2016]
- <https://www.youtube.com/watch?v=4Rm9IergsxQ> [consultada en febrero 10-2016]
- <http://132.248.192.241/~iissue/DIIEAS2015/S-jamc.html> [consultada en Diciembre 10-2016]

Referencias bibliográficas complementarias

- ACHA, Juan. *Arte y sociedad en Latinoamérica*. México, FCE. dos volúmenes: *El sistema de producción* (1979) y *El producto artístico y su estructura* (1981)
- ACHA, Juan. *Hacia una crítica de arte como productora de teorías*, en *Artes Visuales*. México, núm. 13, primavera, 1977, pp. I-X
- AUGÉ, Marc. *Los no lugares, espacios del anonimato, una antropología de la sobremodernidad*. Gedisa. España. 1992
- BAUDRILLARD, Jean. *El crimen perfecto*. Anagrama. España. 2000
- BAUDRILLARD, Jean. *El otro por sí mismo*. Anagrama. España. 1997
- BAUDRILLARD, Jean. *Crítica de la economía política del signo*. Siglo XXI. México. 2002
- BAYNES, Ken. *Arte y sociedad*. Blume. España. 1976
- BELL, Daniel. *El advenimiento de la sociedad postindustrial*. Alianza. España. 1991
- BENJAMÍN, Walter. *El arte en la época de su reproductibilidad técnica*, en *Discursos interrumpidos*. Taurus. España. 1973
- BLOCK DE BEHAR, Lisa. *Medios, pantallas y otros lugares comunes*. Kats. Argentina. 2009
- DANTO, Arthur C. *Después del fin del arte*. Paidós. España. 2000
- DELEUZE, Gilles y Félix Guattari. *El Antiedipo*. Barral. España. 1974.
- DERY, Mark. *Velocidad de escape. La cibercultura en el final del siglo*. Siruela. España. 1998
- ELIADE, Mircea. *Imágenes y símbolos* (1955). Planeta-Agostini. México. 1994
- FERNÁNDEZ PORTA, Eloy. *Homo Sampler, Tiempo y consumo en la era Afterpop*. Anagrama. España. 2008
- FOUCAULT, Michel. *Vigilar y castigar*. Siglo XXI. México. 1990
- GARCÍA, Rolando. *El conocimiento en construcción*. Gedisa. México. 2000
- GONZÁLEZ VALERIO, María Antonia. *El arte develado, consideraciones estéticas sobre la hermenéutica de Gadamer*. Herder. México. 2005
- HABERMAS, Jürgen. *El discurso filosófico de la modernidad*. Taurus. España. 1989
- HABERMAS, Jürgen. *Identidades nacionales y postnacionales*. Tecnos. España. 1990
- HEIDEGGER, Martín. *El ser y el tiempo*. FCE. México. 2012
- JUANES, Jorge. *Pop Art y sociedad del espectáculo*. ENAP-UNAM. México. 2009
- JUNG, Carl G. et al. *El hombre y sus símbolos*. (1964). Caralt. España. 2002
- LYOTARD, Jean Francois. *La condición posmoderna (informe sobre el saber)*. Planeta-Agostini. España. 1993
- MARINA, José Antonio. *Teoría de la inteligencia creadora*. Anagrama. España. 1994.
- MICHAUD, Yves. *El arte en estado gaseoso*. FCE. México. 2012

- PICÓ, Josep (comp.) *Modernidad y posmodernidad*. Alianza. España. 1988
- PISCITELLI, Alejandro. *Ciberculturas en la era de las máquinas inteligentes*. Paidós. Argentina. 1995
- ROCOEUR, Paul. *Sí como otro*. Siglo XXI. México. 2011
- SARTORI, Giovanni. *Homo videns. La sociedad teledirigida*. Taurus. México. 1999
- WATZLAWICK, Paul. *¿Es real la realidad?*. Herder. España. 2003
- ZELIZER, Viviana A. *La negociación de la intimidad*. FCE. Argentina. 2009