

“Problemas contemporáneos de la Educación”

Seminario a cargo del Dr. Carlos Cullen

Universidad de Tres de Febrero

Abril / Julio 2013

El trabajo interdisciplinario como modelo derivado de las actuales prácticas en el cruce entre arte y tecnología y sus implicancias hacia otras esferas del conocimiento

Lic. Darío Sacco

Introducción

Con motivo de la presentación reciente de un proyecto de investigación de mi autoría el cual lleva el nombre de: *“Proyecto Evolución/Involución. Hacia una teoría de las obras de arte que siguen sus propios designios vitales”* en el marco de las convocatorias a proyectos de Investigación y desarrollo (I+D) que lleva adelante la Universidad de Tres de Febrero (Untref), tuve que esbozar un principio de teoría sobre los ejes principales del proyecto en cuestión, los cuales están atravesados, entre otros por: preguntas y/o hipótesis, marco teórico, alcances éticos y sociales. Por tal motivo, y como los temas tratados en el citado proyecto los encuentro muy cercanos a varios conceptos vertidos en el seminario del Dr. Cullen, es que esta monografía que presento aquí será una ampliación rigurosa de lo comenzado a trabajar en el citado proyecto de I+D.¹

Es mi intención seguir en este escrito algunas líneas de pensamiento que ya he comenzado a trabajar en otros momentos e inclusive son parte fundamental en la conceptualización sobre la génesis de mis proyectos de investigación y producción en el cruce entre el arte, la ciencia y la tecnología. Por este motivo, quizás no pueda seguir a pie juntilla exactamente algunos de los temas tratados con motivo del citado seminario, pero sí considero que algunos de estos temas me han servido para entender, por ejemplo, que no estamos solos desde un tipo particular de pensamiento entorno a problemáticas muy extendidas, (y no del todo pensadas), como puede ser la cuestión del re-pensarse desde el quehacer de la propia actividad, desde la propia profesionalización en vínculo con los otros. Una autocrítica profunda (en el mejor de los sentidos), sobre nuestra labor como profesionales y los alcances éticos de nuestras actividades como parte indivisible de la sociedad que compartimos. Propongo, en este caso, una reflexión crítica desde dentro de la propia actividad, desde mi propia actividad como artista, docente, investigador, y de qué manera poder empezar a pensar en un camino con menos temores (y menos dogmas quizá) para poder repreguntarnos sobre el rol que ocupamos y el que ocupan nuestras disciplinas dentro de esta sociedad contemporánea compleja.

Los ejes principales de mi interés en los que me basé para redactar el proyecto citado de I+D están atravesados por mi propia experiencia en el camino de la tecnología y las artes, pero obviamente están nutridos primariamente por la formación recibida en mis años de estudiante en la carrera de Artes Electrónicas de Untref en donde actualmente me desempeño como docente y Tutor de alumnos.

¹ No me referiré especialmente al tipo de trabajo que presenté con motivo de la convocatoria citada, pero si quizás en algunos momentos del recorrido haga referencia a él y también haga referencia a otros trabajos puntuales propios en el terreno de las artes electrónicas y que me sirven para ilustrar mas cabalmente los conceptos que estoy elaborando.

Estos ejes de elaboración están dados por la noción contemporánea de autor, en vínculo con otra idea muy popular como lo es la idea de *genio* (en el sentido de un creador, el individuo como “*Genio*”) y cómo estos conceptos se relacionan con el fenómeno reciente de la capacidad de generar obras de arte que tienen sus propios criterios de funcionamiento (mas allá de lo pautado por el artista/autor). Esbozaré cómo esta capacidad de los autores de crear obras *vivas*,² pone a su vez en jaque conceptualmente a los propios autores, cuando éstos son enfrentados al dilema de que con las tecnologías actuales y el nivel de desarrollo científico, es necesario un nivel de responsabilidad mayor en el decir; y de qué manera son ahora las propias máquinas las que reclaman un “tratamiento de sentido”, desplazando parte del control que siempre reinó en la modernidad del arte, el trabajo de los autores/creadores.

Por otro lado, la interacción sinérgica con otras áreas del conocimiento, entendido más comúnmente como trabajo interdisciplinario, y la forma en que éste permite preguntarnos por la idea de un “otro” co-creador, que genera una relación conjunta que hasta quizás anule la posibilidad de una creación única, indivisible en otras partes. Me referiré al trabajo en colaboración como camino necesario para lograr ciertos niveles de reflexión que se dan solo en la relación con el otro y en la relación entre la obra y el espectador y no necesariamente hacia ambos lados de los términos de esas relaciones. En este sentido, otro aspecto que trabajaré es la noción de límite y de obra terminada, hoy en día es mas común encontrar trabajos de arte donde están incluidos otros profesionales, y en donde los límites de las disciplinas están satisfactoriamente difusos. En muchos casos estos profesionales (científicos por ejemplo) están (o estaban) completamente alejados del mundo del arte, pero, saliendo del núcleo particular del trabajo con el tipo de arte al cual me estoy refiriendo (el que indaga en el cruce con la ciencia y la tecnología), no es para nada la norma que se sigue, mas bien ocurre todo lo contrario, el atrincheramiento y el encierro del saber parecen ser el camino. Cuando un trabajo pertenece a una u otra área del conocimiento involucradas en la realización del mismo, ¿quién es conceptualmente responsable cuando se está fuera de los límites de la disciplina específica?.³

Finalmente, estos ejes conceptuales que cité recién merecen su propia elaboración que es la que trataré de llevar a cabo brevemente en este ensayo, para luego, sobre el final, hacer una suerte de conclusión que me permita vislumbrar un posible aporte sobre estas problemáticas contemporáneas. El autor, el *genio*, la labor inevitable con un “otro”, las obras de arte que ya no se “comportan” como en la modernidad y el debilitamiento de los límites disciplinarios son temas con los cuales se enfrentan los creadores y, en alguno de estos aspectos, los creadores más bien en un sentido general del concepto, no solo en las artes, sino creadores como trabajadores de la creatividad en innumerables disciplinas ejercidas por el hombre en este albor del nuevo siglo.

² Quizás en este punto, el termino “*vivas*” pueda no llamar del todo la atención por cuanto las expresiones “*vida*”, “*vivo*”, “*vital*”, “*vivido*”, etc., suelen ser muy usadas para referirse a la condición poética de numerosas obras de arte a lo largo de la modernidad, obras que en general poseen un carácter fuertemente inmóvil, estático, inmaculado y que al aplicarles alguno de estos términos para definir su completud, le otorgan un aura de sensibilidad que las acerca al espectador. Por el contrario, aquí y en este texto en particular, la expresión “*vida*”, hace referencia a la literalidad del termino, a la realidad concreta de la biología de las especies, con lo bueno y lo malo de la vida y no aplicado en un sentido metafórico. De hecho, utilizarlo de esta manera, no es una invención que sea de mi autoría; dentro específicamente de las artes que utilizan tecnologías, y en algunos tipos de producciones particulares, el denominar a tal o cual obra o proceso como poseedor de una suerte de “*vida propia*”, se refiere justamente a eso, a que la obra posee, literalmente, algunos procesos o patrones de conducta inspirados en algunas características de los seres vivos, como movimiento, reproducción, comportamiento, extinción, etc. Entonces, a lo largo del texto cuando me refiero a estos conceptos, estoy trayendo para el análisis las producciones artísticas que trabajan incorporando y reflexionando desde el arte en unión con otros áreas del conocimiento, sobre algunos de los desarrollos mas recientes en el terreno de la inteligencia artificial, la robótica, los algoritmos de emulación genética, la computación afectiva y demás desarrollos en esa línea. En este sentido, y para comprender más cabalmente al tipo de producción e investigación artística al cual estoy haciendo referencia a lo largo de este texto, véase material y obras ganadoras en el concurso “*Vida*” que es el concurso Internacional de Arte y Vida Artificial que organiza Fundación Telefónica en Madrid, España: <http://vida.fundaciontelefonica.com/que-es-vida> y también se pueden encontrar muy buenos ejemplos en el Festival “*Ars Electronica*” en Linz, Austria: <http://www.aec.at/about/en>

³ Esther Díaz en un pasaje de su libro: “*Entre la tecnociencia y el deseo*”, se refiere a esta relación de tensión que existe entre el arte y la ciencia como –“*La racionalidad científica sería el limite rocoso contra el que se estrellan las tumultuosas olas del arte. Éste reafirma la vida, mientras el conocimiento científico moderno la diseca, entre otras cosas, al formalizar los enunciados sobre la realidad y al esforzarse por imponer como verdades lo que en última instancia no son más que metáforas*”-. Díaz, Esther. “*Entre la tecnociencia y el deseo. La construcción de una epistemología ampliada*”. Buenos Aires, Biblos, 2007, p. 26.

Preguntas sin respuesta (aún)

Como encabezado general del trabajo, quiero dejar planteadas algunas preguntas básicas que guían este escrito, pero también, son fundamentales y guían la mayor parte de mi producción, las mismas ya han estado presentes en investigaciones en arte y tecnología anteriores, (aunque no de manera formal), y en donde traté algunas de estas temáticas desde diferentes ángulos. Estas preguntas planteadas en oportunidad de este escrito, se orientan desde inquietudes más básicas hacia el interior del mundo del arte, ya que es una de mis principales áreas de interés, y es en donde recibí mi formación universitaria más fuerte, como así también hacia problemáticas más abarcadoras y complejas que considero muy contemporáneas, donde me arriesgaré a esbozar algunas líneas en un camino donde obviamente tengo mucho por recorrer.

1. En el arte con tecnología y su inevitable derivación al arte contemporáneo, ¿que grado de involucramiento personal tiene un espectador ante una obra que plantea desde su concepción característica, que ella tiene su propia forma de entender la relación con ese espectador?, una dualidad espectador-obra.
2. ¿Pasados más de 10 años de comenzado el siglo XXI, podemos seguir pensando en un artista que es el creador absoluto de objetos?. ¿Cuando se comienza a perder el control de lo “realizado”?. ¿Es necesario perder este control, en que cambia el juego?.
3. Cuando se crea un trabajo de arte al que deliberadamente se lo dota de un tipo particular de comportamiento, o sea se crean unas determinadas condiciones para que en el resultado, la pieza parezca que realiza determinadas acciones que están fuera del alcance del artista que la creó. (De este tipo de trabajos hay en abundancia desde hace muchos años). ¿Que grado de convicción existe y hasta donde importaría que esto esté en efecto produciéndose?. ¿Hasta donde es importante que desde fuera, desde la expectación, un trabajo de estas características sea percibido como tal?. ¿Para que sería importante este logro?.
4. ¿Cual es la génesis de un proyecto artístico que propone acercarnos a la experiencia de vivenciar un comportamiento que se acercaría a la imitación de leyes naturales donde el hombre parece no tener dominio?. ¿Entonces, que se mantendría intacto como concepto de “lo natural” desde este punto de vista?.
5. Cuanto más sofisticado se vuelve un proyecto de arte, y cuanto más se desestructura un proyecto de ciencia, ¿es conducente seguir habando de disciplinas compartimentadas?. ¿Podríamos pensar que en el cruce, en una zona intermedia, se encuentran algunas respuestas?. ¿Tenemos un experimento, tenemos una obra?.
6. En la triada conceptual Hombre-Naturaleza-Tecnología, ¿hasta donde podemos pensar que son facetas apenas diferenciadas y evidentemente complementarias de un ser humano post-industrial?.
7. A la luz de los desarrollos tecnológicos (imposibles de enumerar aquí), pero que van en vías de dotar al ser humano (y a otros seres vivos) de capacidades extra-biológicas, ¿estamos claramente transitando un camino hacia un ser humano híbrido, biónico, no-humano, o post-humano?. ¿Qué tiene para decir el campo artístico contemporáneo sobre estas problemáticas cuando hay cruce con otras disciplinas del conocimiento?, especialmente cuando prestamos atención por ejemplo a los aportes de

artistas como Stelarc, Eduardo Kac, Marcel-Lí Antúnez Roca y otros.⁴

Las maquinas que nos interpelan

Este trabajo pretende ser una investigación en el campo específico de las artes electrónicas, hacia dentro mismo de este campo artístico particular, que entendido como cruce entre disciplinas, tiene ya muchos años de desarrollo en su haber. Por otro lado, y proyectándolo justamente desde este rincón de las actividades humanas, intentará dejar planteadas unas preguntas, mas que unas respuestas, sobre problemáticas de alcance mas general en el núcleo de una sociedad tecnologizada. Creo, por lo dicho recién, que muchas de las preguntas que planteé en este proyecto y que seguramente no tendrán una respuesta de forma categórica, (o si la tendrán quizás para cada uno de los que eventualmente tomen contacto con el trabajo), son, a mi entender, claramente problemáticas que están insertas como profundas raíces en nuestra globalizada era tecnológica. Existe sin embargo, y de mas está decirlo, una superficialidad alarmante en donde el consumo masivo de tecnología es obviamente el que gobierna la escena, y seguramente, sea éste el que nos hace sentir que vivimos en una: globalizada era tecnológica... Retórica aparte, esta situación donde el consumo impulsa la mayoría de los desarrollos, la cuestión de fondo es la que nos plantea que debemos mediante diferentes acciones (como la llevadas a cabo por el arte en muchos casos), indagar en el trasfondo de lo que ocurre actualmente con la tecnología. Esto significa desnudar formatos, estándares, ideologías, estrategias de mercado, movimientos corporativos, etc que se encuentran detrás de cada desarrollo creado, pero que, obviamente, no es el costado que mas sencillamente podemos apreciar cuando interactuamos o consumimos tal o cual tecnología. Una de las cosas mas interesantes de trabajar en el cruce del arte y la tecnología es que podemos hacer "hablar a las máquinas", de maneras que están fuera de lo convencional (industria), o sea, crear una operación conceptual por medio de la cual un determinado dispositivo creado industrialmente, masivamente, se convierte en un elemento capaz de subvertir su sentido original y en el mejor de los casos, se logran crear sentidos nuevos que indagan en la propia génesis de esa tecnología y su función en la sociedad.

Exactamente este era el camino original buscado en uno de mis proyectos de investigación pasados, el cual llevé a cabo junto con un colega de la carrera de Untref, en nuestra etapa pos-graduación. Voy a describir brevemente este proyecto anterior, ya que lo encuentro pertinente como introducción hacia uno de los temas planteados en el inicio.

"*Sotto Voce*",⁵ tal fue el nombre que le otorgué al proyecto en aquel momento, haciendo referencia a la expresión italiana que se refiere a las palabras dichas en voz baja, a "media" voz, a los discursos que están vedados. El mismo trataba sobre un brazo robótico industrial que se separaba de la línea de producción y por medio de magnificar su propio sonido (el de su funcionamiento rutinario), era capaz de realizar una suerte de discurso sobre lo que para él representaba ser parte de una industria masiva. El proyecto permaneció como una primera fase de desarrollo enteramente realizada en forma virtual (3D), donde una emulación grafica de video completamente realizada con software de uso libre, se movía y contorsionaba siguiendo criterios de movilidad y características similares a los de un brazo robótico real de la industria. Una vez realizado el código en dicho software, estos movimientos se generaban de manera continua sin intervención de nadie (humano) y estos mismos podían armar a través de su funcionamiento en el tiempo, el sonido característico que provocaba este discurso del que hablaba recién. En este caso que estoy narrando, el discurso "dicho" por la maquina, no era un discurso en el sentido clásico de la voz hablada, las palabras y las frases, sino que era su propio sonido procesado, magnificado,

⁴ Véase material de estos artistas en: Stelarc- <http://stelarc.org/?catID=20239> / Eduardo Kac- <http://www.ekac.org> / Marcel-Lí Antúnez Roca- <http://marceliantunez.com/biography>

⁵ Véase material de este proyecto en: www.dariosacco.com.ar/sottovoce.htm

alterado; una reconfiguración artística de lo que en la industria se suele tratar de minimizar por razones obvias como son los ruidos no deseados en maquinas y herramientas. Uno de los elementos centrales trabajados en aquel momento, se refería a que estos brazos robóticos en los que indagué, representan el paradigma del trabajador incansable, más fuerte, más capaz, servicial, autorregulado, (nuevos esclavos ?), pero con un detalle contemporáneo mas inquietante aun, y es que ellos pueden ser programados y re-programados para que posean su propia autonomía en la toma de algunas dediciones; una suerte de propio criterio, una inteligencia otorgada no-biológica, no-humana, pero sin exceder determinados “permisos”, ya que increíblemente están al servicio de los designios de otros si-humanos mas poderosos. Esta aparente contradicción la encuentro sumamente interesante por el potencial que encierran los discursos conceptuales que se encuentran detrás de estos desarrollos.

El conocimiento del hombre juega usualmente con los limites, los limites de lo que en realidad gustaría que se produjese en oposición a una suerte de moral inconsciente (que quizás no este tan errada) que nos dice que no crucemos tal o cual frontera. Claro que las diferentes épocas y los diversos contextos socioculturales y económicos, traccionan o aflojan estas distancias, pero creo que hoy en día, gracias casi por completo a los distintos avances en todos los frentes de la tecnología, y a la libertad total que hay para su consumo (quien posea los recursos para ello, obviamente), nos encontramos frente a un pico elevado de tensión. Que tensión? Por ejemplo, la que nos muestra los debates acalorados en torno a los avances en relación con la clonación de seres humanos, experimentos que existen en diferentes etapas, pero que en definitiva no sabemos si es en realidad es un desarrollo que se ha intentado (y logrado?) detener deliberadamente.....⁶ Todo el tiempo el hombre (algunos hombres mas que otros) se encuentran en medio de estas tensiones. Creo en definitiva, que los avances en robótica, inteligencia artificial, y sus cruces e interrelaciones, intentan acercar al hombre (y a otros seres vivos) a sus pares sintéticos, y en este avance obviamente también se encuentran acarreados dilemas profundos de nuestro tiempo. Quizás esos pares, con inteligencia no biológica, ya existan y estén esperando ser descubiertos en el horizonte cercano, habrá que esperar mucho más?.⁷

Por su parte, el arte que utiliza tecnología, se haya hoy mas que nunca en una situación privilegiada para indagar al interior de estas tensiones, no solo a nivel puramente artístico (como dije antes, hacia dentro mismo del sistema del arte), sino que a través de diferentes producciones en cruce con otras disciplinas, fuerzan muchas veces los limites y permiten preguntar y re-preguntar nuevamente por muchos de los viejos-nuevos temas de la humanidad. También es necesario aclarar que así como posee una situación de privilegio para poder decir y re-preguntar sin temores, el arte también debe poder (y es esperable que lo haga) prestar atención de no quedar atrapado en las mismas y rutinarias trampas que acarrear la utilización y el uso de tecnología en la sociedad de consumo. Al trabajar resignificando la misma materia que el resto de la sociedad, un doble estado de alerta por parte del artista es esperable para no enredarse en la ingenuidad de la interfaz creada para “*hacer la vida mas fácil*”. Cuando centro mi atención en el concepto de autonomía y de comportamiento en dispositivos, sistemas, maquinas, y llevo estas instancias de desarrollo a proyectos de tipo artístico, vislumbro una guía que me permite indagar en este tipo de cuestionamientos contemporáneos de corte más amplio.

⁶ Los primeros desarrollos en clonación fueron comenzados en 1952 cuando se logró con éxito la clonación de ranas. Luego en 1997 se logró el primer mamífero clonado a partir de una célula adulta, fue el caso de la famosa oveja Dolly. Véase una pequeña muestra de los debates actuales sobre el tema en noticias recientes de diarios del exterior:
http://sociedad.elpais.com/sociedad/2013/05/16/actualidad/1368729583_418888.html

⁷ Véase en este punto los avances en emulación de características de animales (vuelo, aleteo, desplazamiento, etc) desarrollados por la empresa Alemana FESTO: www.festo.com y <http://www.youtube.com/user/FestoHQ>

Leonardo, era un genio?

Según la Real Academia Española, “*Genio*” -es la persona dotada de una capacidad mental extraordinaria para crear o inventar cosas nuevas y admirables-.⁸

Una introducción al tema de la genialidad (concepto muy utilizado y hasta vaciado de contenido sobre todo en las artes), nos permitiría preguntarnos por algunas instancias que contiene esta definición tan rotunda de la RAE. En principio deberíamos preguntarnos que se entiende por *capacidad mental extraordinaria*, ¿es una característica genética que evolutivamente poseen ciertos individuos?, ¿es un nivel superior en el número promedio en un test de inteligencia?, ¿es una habilidad fuera de lo común heredada de los padres?, ¿es una combinación de varios factores?. Ahora bien, aunque así fuese, que ocurre con el individuo que posee estas características extraordinarias, pero que jamás se dedica en su vida a explotarlas, o peor aun, nunca se ha enterado que las poseía, ¿de que serviría ser un genio en este caso?

Tengo para mí que tal concepto, es un tanto sesgado, ya que desprecia, a mi entender, elementos fundamentales por los cuales llegamos a llamar “*Genio*” a tal o cual persona. A saber: el contexto socio-político de la época en la cual surge esta personalidad, la familia de base, los afectos, la educación recibida y la adquirida por propia voluntad, la relación con el resto de los individuos, las condiciones económicas, y finalmente lo más importante: la combinación con otras características de la personalidad igualmente influyentes como son la tenacidad, la valentía, la moral, la ética, los valores personales, el ego, el deseo y las pasiones. En definitiva creo que la *genialidad* es una construcción cultural que destaca aspectos sobresalientes de un individuo que posee una determinada facilidad para tal o cual cosa, y que casualmente se ha dedicado a explorarlas y explotarlas, pero este aspecto sobresaliente, en mi visión, está íntimamente relacionado con los factores externos contextuales en simbiosis con características particulares de la personalidad, en donde podemos apreciar que sin esta combinación más o menos rigurosa de factores, una personalidad *genial*, no podría terminar de fraguar y convertirse muchas veces en un faro de referencia para otros mortales, o aún más allá, llegar a lograr las condiciones para que otros “crean” realmente que es una referencia a seguir.

La visión vacía y más conocida de la idea del *genio* en general (y en las artes en particular), es la que destaca una suerte de fuerza misteriosa y trascendental que hace levantar al personaje en cuestión de la cama por las noches y tomar un determinado instrumento (en un sentido amplio del término: un piano, un cuaderno de notas, un pincel o una computadora) y producir las más maravillosas e inmortales producciones de música, textos, cuadros, ideas, teorías o fórmulas matemáticas.⁹ Todo esto guiado por un impulso irrefrenable por no perder su tiempo de destello de imaginación superior y que dicha idea se vaya para siempre de la mente. De más está decir que esto no puede ser considerado seriamente, pero por otro lado, no estoy diciendo que esto no ocurra, o no le ocurra a algunos creadores en particular, de hecho yo también me levanto por las noches, o mejor dicho, cuando mi hijo que al momento de escribir esto tiene un año y medio no duerme, aprovecho a recurrir al “*destello de imaginación superior*” y me pongo a trabajar a ver si logro cambiar el rumbo del siglo con una genialidad..... Ironía aparte, esta concepción es real, en el sentido de la ocurrencia del evento que narro, pero no podemos considerar a esto un acto de genialidad, ya que en el análisis nunca se contempla, o muy pocas veces se tiene en cuenta, los 10, 20, 30 o más años de trabajo, luchas, deseos, pasiones, frustraciones, rechazos, fracasos y pequeños triunfos previos, que llevaron a que ese creador se levante un día por la noche y encuentre lo que había estado buscando todo ese tiempo; ahora bien, esta situación no es genial, parece una situación genial e inexplicable y hasta es más rentable considerar que las cosas se consiguen esperando la magia de un destello de imaginación, pero todo es una consecuencia de la historia, el trabajo, las características personales y el contexto acaecido.

En definitiva cuando uno indaga con numerosos creadores, autores, artistas y demás, la conclusión que obtiene es que, en el camino a transitar, los logros y las creaciones concebidas se parecen más a un conjunto de pequeñas velas que iluminan sutilmente un largo camino, que a un único momento donde destella una supernova de genialidad ilimitada.

⁸ Diccionario de la Real Academia Española, formato Web - <http://lema.rae.es/drae/?val=genio>

⁹ Recordemos aquí que la gran expresión $E=mc^2$, derivadas de los estudios de Albert Einstein en su Teoría de la Relatividad, comúnmente se suele ver (y presentar) como una explosión de genialidad que marcó como un tajo el rumbo de los acontecimientos de gran parte del siglo XX.

La tendencia actual (pero que en realidad ya lleva varios años) de entender las disciplinas en la construcción del conocimiento desde una visión de compartimentos estanco de saberes, es algo que posee mucha fuerza en determinados sectores productores de conocimiento, pero que desde mi visión, es una forma parcial de entender el fenómeno, de hecho, podemos encontrar buceando un poco, algunos nichos en donde se intenta pensar parado desde una perspectiva ampliada.¹⁰

En las “mal” denominadas ciencias duras, algo que acontece muy a menudo es lo que podríamos denominar el “*anidado de la especialización*”, o lo que podría traducirse como los profesionales que compartimentan cada vez mas su saber, especializándose en una feta cada vez mas delgada de la gran matriz que produjo su formación primera u original. Esto conlleva un alto grado de especialización, certeza en los conceptos y en definitiva estiran hacia adelante el horizonte del conocimiento sobre una determinada disciplina. Ahora bien, la contrapartida preocupante a esto es la mirada sesgada, el peligro de caer en los designios del pensamiento único y en definitiva, el alejamiento de la praxis vital.¹¹ Como acciones desde un terreno que me es mas familiar como es el del arte, unas experiencias de tipo interdisciplinarias son algo relativamente nuevo en la escena de la creación. Un escultor interactuando con un Ingeniero hidráulico?, una artista incorporando ciencia genética para modificar seres vivos?, un performer usando herramientas de la Ingeniería en Informática?, un equipo de cirujanos interviniendo el cuerpo de un artista para crear nuevos conceptos?. Ejemplos como estos abundan en determinados sectores del arte contemporáneo y, son claro está, materia de estudio, referencia e investigación en carreras universitarias como la de Artes Electrónicas en Untref de donde provengo. Desde la mayor humildad posible, este ejemplo citado de la Untref, lo considero como un espacio que posee las características de nicho desde donde pensar, parado desde una concepción diferente, en estos temas que estamos tratando.

Existen muchos y variados trabajos de arte en cruce con áreas de la ciencia y también de la tecnología a lo largo del siglo XX, especialmente en la segunda mitad y con mas fuerza en lo que va del siglo XXI, que intentan expandir desde este lugar una forma de organización diferente. Pero ahora bien, podemos encontrar antecedentes interesantes en el pasado (remoto ya para nuestra historia).

Lo acontecido en el renacimiento, en la Italia del 1500, fue un pequeño (gran?) llamado de atención de la historia pasada, que nos trae un par de conceptos gestados en esa época y que pasaron un poco inadvertidos, o mas bien fueron en algunos casos suprimidos a lo largo de los siglos y hoy estallan en nuestro presente contra nuestra contemporaneidad tecnocientífica.

Leonardo Da Vinci, él sin dudas, podría ser hoy un artista y confundirse en los senderos interesantes de este siglo XXI, llamando por supuesto la atención, pero seguramente no tanto como lo hizo en su época. Es que él fue un verdadero interdisciplinario de la antigüedad, buceando sin prejuicios (pero seguramente con algunos temores en verdad), en aguas que le podían ser absolutamente ajenas. De la pintura (considerada por muchos la mejor de muchas épocas, autor entre otras de “*La Gioconda*” y “*La Última Cena*”) al diseño de armas y puentes; de la investigación del movimiento en el aire a la anatomía y la ciencia forense; de la escultura proyectual al diseño del antepasado del helicóptero, y la lista sigue y sigue¹². Creo que hoy nadie se atrevería a llamarlo un improvisado, como solemos llamar en nuestra contemporaneidad a los profesionales que en apariencia saltan de disciplina en disciplina sin anclar en ninguna, es que a Da Vinci no se lo podía anclar, de hecho 500 años después se lo sigue estudiando....

¹⁰ Tomo nuevamente de referencia aquí el libro de Esther Díaz y especialmente el concepto de “*Epistemología ampliada*” introducido por ella el cual se refiere, en propias palabras de la autora: “... *propongo aplicar conceptos epistemológicos para abordar objetos de estudio que van más allá de la forma de los enunciados o la racionalidad de los métodos, tales como el análisis del deseo, la relación entre los cuerpos o, en general, la incidencia de la ciencia no solo en la cultura sino también en la naturaleza. En este sentido oriento mi propio análisis desde una mirada filosófica. Es decir desde el análisis y la elaboración de conceptos propios de una filosofía de la ciencia y la cultura, que, como tal, se preocupa del núcleo duro de la ciencia, pero sin aislarlo del entretrejo de fuerzas en que se produce y desarrolla. Me guía la premisa que la racionalidad del conocimiento, aún la más estricta y rigurosa, hunde sus raíces en luchas de poder, factores económicos, connotaciones éticas, afecciones, pasiones, idearios colectivos, intereses personales y pluralidad de nutrientes que no están ausentes, por cierto, en el éxito o fracaso de las teorías*”- Díaz, Esther. “*Entre la tecnociencia y el deseo. La construcción de una epistemología ampliada*”. Buenos Aires, Biblos, 2007, p. 24.

¹¹ Véase sobre este concepto en Bürguer, Peter. “*Teoría de la Vanguardia*”. Barcelona, Ediciones Península, 1974, pp. 83-110.

¹² Con respecto a esto, hasta noviembre de 2013 se encuentra la oportunidad de visitar el stand dedicado íntegramente a las invenciones de Da Vinci en el espacio que el Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación Productiva de Argentina posee en el parque temático “*Tecnópolis*”. En el se pueden apreciar replicas de decenas de sus creaciones (fuera del campo artístico) y hacer un paneo temporal por la historia de sus inventos y creaciones.

Este ejemplo paradigmático es obviamente señalado numerosas veces como la cúspide, lo más alto de una explosión de genialidad que se logra dar en una sola persona. De hecho, se han expandido los estudios sobre numerosas obras de Leonardo (*“La Gioconda” sin ir más lejos*), para poder determinar si además de su mano “divina”, capaz de crear esas obras que llegaron a lo más alto del arte, también no ha dejado detrás de esas pinceladas una suerte de lectura conceptual oculta, un guiño a costumbres y actitudes criticables de su época, o, en algún caso extremo de pretensión de los investigadores, alguna cualidad rara confundible con alguna profecía por cumplirse.

Quizás, si esto fue efectivamente así y hoy podemos leer en las obras de Leonardo numerosas capas de sentido ocultas que nos hablan profundamente de nuestra condición de seres humanos, entonces, tengo para mí, que este es, si se quiere, el verdadero rasgo de *genialidad* de sus trabajos y no tanto su calidad pictórica, entre otras habilidades.

Quiero dejar claro aquí que no es mi intención quitar méritos “*sobrehumanos*”, si podemos llamarlo así, al increíble artista-ingeniero-científico que fue Leonardo, solo me atrevo a sugerir en el marco de este ensayo, que quizás existan hoy y como seguramente existieron siempre, numerosos “*Leonardos*” que poseen características similares, pero que quizás una combinación de factores personales e incluido el contexto, no permitieron fraguar una personalidad que llegara a ser reconocida históricamente como poseedora de similares logros.

Los conceptos que hacía referencia hace un momento cuando comencé a escribir sobre Da Vinci, se refieren básicamente al valor de la curiosidad, como un valor presente en todos nosotros, pero explotado de muy diversas maneras por cada uno. Esta curiosidad por descubrir y avanzar se antepuso, en el caso de Leonardo, a fuertes normas implícitas e explícitas de la época. Seguramente, si Leonardo hubiese acatado el “marco regulatorio” de su actividad como artista, por poner un ejemplo de una de sus actividades, mal podría haber llegado a diseñar los numerosos objetos mecánicos que creó y que se pueden ver en sus bocetos, o no hubiese podido quizás teorizar sobre la anatomía humana; tal es el día de hoy que todavía podríamos preguntarnos desde el dogma de cualquier actividad profesional considerada “seria”: ¿que tiene que ver *“La Gioconda”* con un tanque para la guerra?. Bueno, seguramente tengan poco en común desde sus materialidades, más allá de la mano que las creó, pero en ese acto/gesto irreverente de indagar desprejuiciadamente en variadas actividades producidas por las profundidades de la complejidad humana, se encuentra implícita la génesis conceptual que, como legado, nos acerca desde la antigüedad la historia de Leonardo.

Casos y contextos como estos son materia de estudio exhaustivo que exceden la breve reseña que he hecho aquí, pero que en mi visión son ejemplos que introducen un pequeño llamado de atención sobre cómo estamos pensando hoy los temas relacionados con la creación y la competencia de actividades.

La obra “viva” y el autor “disuelto”

Entonces, que ocurre con el autor frente a estas problemáticas entrados ya de lleno en un nuevo siglo?, Se comienza a desvanecer su reinado frente a las creaciones?

En el capítulo *“La Muerte del Autor”*, del libro *“El susurro del lenguaje”*, Roland Barthes describe una situación con respecto al tiempo de las obras y los creadores que la encuentro muy significativa para el planteo que estoy haciendo.

“... Cuando se cree en el Autor, éste se concibe siempre como el pasado de su propio libro: el libro y el autor se sitúan por sí mismos en una misma línea, distribuida en un antes y un después: se supone que el Autor es el que nutre al libro, es decir, que existe antes que él, que piensa, sufre y vive para él; mantiene con su obra la misma relación de antecedente que un padre respecto a su hijo...”¹³

¹³ Barthes, Roland. *“La muerte del Autor”*. En: Barthes, Roland. *“El susurro del lenguaje. Más allá de la palabra y la escritura”*. Barcelona, Paidós, 2009, p. 79.

Cómo bien expresa Barthes en este texto, el Autor es el padre de la creación, en un sentido amplio. Él se refiere al universo de la literatura y los libros, pero coincide no casualmente con la concepción más aceptada en general sobre las creaciones, y en el terreno de las artes, particularmente, es algo que no tiene muchas voces que se alcen en contra de esta forma de mirar la cuestión.

Ahora bien, existen dos conceptos interesantes que pueden atacar el núcleo de la problemática del rol del Autor, o mejor dicho, el lugar que nosotros otorgamos a ese rol. Uno es el que plantea la obra como proceso y no como fin, el que entiende que en el devenir del hacer se encuentra lo que tenemos para decir. Por otro lado, e intrínsecamente ligado a esto, existe actualmente la concepción de que la obra se encuentra cabalmente materializada en la relación de partes que se establece entre la misma y el receptor de la experiencia. No en el *Autor* y no en el *Receptor*, sí en la *Relación* provocada por una *Obra* que propicia el diálogo.

Si tomamos por caso un tipo de experiencia como la que describía en un principio, la de las obras de arte que poseen su propia "vida", o dicho en los términos de Barthes, el autor que determina ciertos y acotados parámetros en el momento de la diagramación de su obra y ésta, luego de oprimir RUN,¹⁴ comienza a realizar un tipo determinado de acciones que fueron pre-diseñadas por su "padre" (el creador primero, la obra después); en este caso sencillo, vemos entonces que nos encontramos frente a una primera situación que comienza a plantearnos ciertos dilemas interesantes, y que son, en el mejor de los casos, los dilemas que el artista planea hacer visibles con la pieza artística en cuestión. Nos encontramos en esta primera instancia, con un esquema de diagramación de la experiencia en el que una obra por más auto-existencia que posea no se aleja del todo de la relación de dependencia anterior-posterior, que planteaba Barthes en su texto, pero que así y todo plantea un primer paso interesante. Por supuesto, como todo es susceptible de ser profundizado, nos podemos encontrar con un segundo conjunto de obras y/o creaciones que tienen por caso un tipo de origen similar: el de un autor o grupo de trabajo, (para ser más precisos y englobar prácticas contemporáneas), que desarrolla un tipo de producción que tiene características similares. Pero estas obras así pensadas y a diferencia de las primeras, poseen la cualidad de que con el paso del tiempo van desarrollando su propio modo de desenvolverse en el ambiente en base a diferentes variables que toman justamente de ese mismo ambiente. Aquí podemos ver que si bien en un principio la relación precedente del autor o autores creadores se manifiesta de la manera planteada por Barthes, con el correr del tiempo la obra pierde (de algún modo), el control por parte de su progenitor y puede ser capaz de crear ella misma hasta sus pequeñas obras derivadas. Este ejemplo es muy visible en los trabajos denominados "arte generativo",¹⁵ especialmente en las producciones hechas para ser visualizadas en computadoras y a través de las pantallas. En un caso como este, se programa en algunos tipos de lenguajes informáticos específicos, un número finito de parámetros para que la computadora los ejecute y al dejar correr este programa en un lapso más o menos largo de tiempo, se comprueba que el resultado visual y/o sonoro (que en general es lo buscado), se encuentra en constante evolución hacia formas más complejas, o por el contrario, se complejiza y se simplifica a lo largo de este tiempo, pero sin repetirse en su fluir; cabe aclarar aquí, que todo esto ocurre sin que el autor-creador haya vuelto a tomar parte interviniendo en la experiencia.

En este punto cabría preguntarnos nuevamente por varios interrogantes devenidos dilemas, que ya fueron respondidos apresuradamente y con fruición desde el arte moderno: ¿cuando está concluida la obra?, si pensamos que mientras haya electricidad y la computadora permanezca encendida, el trabajo nunca se detendría en su proceso; ¿donde se encuentra la obra?, ¿en el programa creado por este autor-padre? o ¿en una o varias imágenes instantáneas que uno (como espectador, por ejemplo) pueda tomar de distintos momentos del proceso sonoro-visual?; finalmente, ¿donde se ubica el espectador, ante un trabajo que, por su propia génesis autónoma, parece no tenerlo en cuenta?.

Nos encontramos en este punto en un paradigma del proceso en sí mismo, un reinado del proceso como fin, ya no de un producto-obra terminado como una meta a alcanzar, finito, cerrado, con un número limitado de sentidos otorgados por el *genio* de antaño que todo lo sabía y controlaba en

¹⁴ En robótica y automatización, "RUN", que viene del vocablo Inglés "correr", "ejecutar", es el comando principal que se utiliza, luego de programadas todas las características, para echar a andar el sistema en cuestión, o también para inicializar una secuencia de acciones particulares en una determinada maquinaria.

¹⁵ Galanter, Philip. "What is Generative Art? Complexity Theory as a Context for Art Theory". (paper), Presentado en: "6th Generative Art Conference", (en línea) 2003. Disponible en Internet: http://philipgalanter.com/downloads/ga2003_what_is_genart.pdf

su atelier. Una obra del proceso, pero no solamente como un proceso de trabajo del propio creador que se toma su tiempo para ir perfeccionando sus creaciones, sino más bien, el proceso que se desencadena luego de dotar de ciertos grados de ¿vida? a nuestra criatura; este proceso, en el mejor de los casos y cuando arribamos a conclusiones provisorias, esperamos que nos sorprenda en su devenir. Pienso que en algún punto, aquí sí nos empezamos a despedir de esta relación padre-hijo planteada por Barthes en referencia a los libros y sus autores, (cómo claramente se puede comprobar en el texto al continuar su lectura, Barthes no está afirmando esta idea, luego hace más bien una crítica a la misma), de hecho quizás este esquema que estoy describiendo se encuentre más cerca de esta relación padre-hijo, pero en un sentido más real y concreto: una vez “creado”, el vástago va a ir tomando sus propias decisiones y con el tiempo (durante el proceso... de la vida), va a ir aplicando sus propios criterios hasta diferenciarse de su creador.....

Cuando pensamos en que un tipo de creación como las que describí recién, y como las que hago referencia en general en este texto, se nos presentan con sus propios esquemas de comportamiento,¹⁶ y con un discurso (en el sentido conceptual del término y no en el de las palabras) que es el que en buena medida subyace como capas de sentido en estos proyectos, en estos casos digo, la obra-maquina nos interpela y nos plantea una definición y un tomar partido en el juego de relaciones con el otro en tanto espectadores y creadores. Como creadores en el sentido de la pérdida, o por lo menos un porcentaje de reducción, en el control que siempre fue un bastión en la historia del arte en general, control que era ejercido en su totalidad por el artista sobre su objeto creado, el cual en su inmovilidad no permitía el intercambio de sentido concreto con el propio artista. Como espectadores, porque un tipo de creación así planteada, nos obliga a tomar una actitud determinada, impidiendo en el mejor de los casos la indiferencia; este hecho se da por la cualidad única de este tipo de trabajos donde la relación entre las partes es lo determinante y lo que permite la definición de sentido.

¿Por qué decimos entonces que la relación con la obra es el nudo del esquema?

Una de las cuestiones más interesantes del trabajo con el arte y la tecnología, entendidas por caso como Artes Electrónicas, es la capacidad de poder generar una instancia de diálogo real en la experiencia artística, diálogo entendido como – *formas activas de comunicación entre dos entidades vivas* – (Kac, 1999), entonces, al comenzar a considerar esta posibilidad de diálogo e intercambio real es que empezamos a ver como es necesario una situación relacional para abordar la experiencia artística. Como dijimos recién, estamos ahora obligados a tomar partido en nuestra parte del juego. Una experiencia artística que nos plantea una vivencia donde la obra es una entidad “viva”, es un intento más o menos exitoso de romper la coraza de la indiferencia, (entendida como la pérdida del sentido de la curiosidad, la investigación, el relacionarse activamente), un intento de evitar generar una matriz de percepción unidireccional que solo nos permite continuar relacionándonos con la obra desde el lugar de la admiración y el sentimiento del deleite estético-moderno (la idea de belleza como paradigma). Un deleite que, por otro lado, siempre estuvo cerca de convertirse en ceguera por la admiración desmedida del “genio”, el cual posee ciertas cualidades y talentos expresivos, los cuales, al parecer, les fueron negados al resto de los mortales.

Una experiencia del tipo planteada en este análisis, por el contrario, nos propone detenernos un momento, esperar, reflexionar, interactuar en un ida y vuelta de sentido, recuperar la intriga por el devenir futuro en el comportamiento de la obra, recuperar otras dimensiones de la estética, poder observar desde otra perspectiva y comprender en definitiva que quizás las obras “buenas”, o las obras potentes, no sean hoy ya las más bellas (en el sentido romántico del término), pero quizás su potencial para capturar lo subyacente de lo contemporáneo, sean sí su mayor riqueza; y así como en un diálogo real nunca sabemos hacia donde se dirigirá y el rumbo que tomará la relación surgida de la interacción, en estos casos sentiríamos como posible que nos sorprenda el sabor de la nueva experiencia.

¹⁶ Entendiendo el término “*comportamiento*” dentro del universo de la robótica y de los mecanismos dotados de una cierta “*inteligencia*”, para referirse a una fase determinada de las posibilidades con las que fue dotado ese robot o dispositivo. Como generalmente los desarrollos son extremadamente complejos, cada investigación se orienta hacia un aspecto particular de la emulación vital, como puede ser el equilibrio, el habla, los gestos, la precisión para tomar objetos, el desplazamiento, el vuelo, la escucha, etc. etc. El comportamiento se refiere entonces a la respuesta general del mecanismo en cuestión cuando realiza uno o más de estos tipos de acciones a través del tiempo, entendiéndose también como una mayor o menor depuración de la calidad con la que realiza estas acciones.

“... creo que el dialogismo es un desarrollo natural y progresivo del arte del siglo XX, que resulta de la creciente insatisfacción con los conceptos del arte centrado en el individuo y en los mitos heroicos románticos. Entender que las obras de arte radical no pueden ser limitadas a la visualidad es crucial en el contexto de la experimentación dialógica, por el contrario, ellas son experiencias vivas basadas en la reciprocidad contextual (el contexto de la experiencia es recíproco, es decir, permite tomar la iniciativa de interferir y alterar la experiencia). La anticuada rubrica de “Artes Visuales” no puede expresar la gama y complejidad de las experiencias desarrolladas dentro de un marco dialógico verdadero. Ya no estamos ante la noción de artista como individuo que crea aislado y que ofrece al público una mirada personal sobre una idea o emoción impregnada en una composición material rígida, en un sistema temporal diferido. Este modelo que afirma la primacía de la individualidad, simplemente no tiene el poder de sugerir alternativas a los modos tradicionales y unidireccionales de pensar y percibir. Está demasiado alejado de la realidad del mundo conectado en una economía global...”¹⁷

Conclusiones finales.... (provisorias)

El recorrido que realicé a lo largo de este texto fue una suerte de camino mas o menos sinuoso donde me interesó dejar planteadas unas inquietudes, que si bien son muy personales y abarcan casi por completo mis intereses en el campo artístico-tecnológico, no las encuentro alejadas del todo de numerosas inquietudes que son representativas de problemáticas muy comunes dentro del quehacer cotidiano de muchas disciplinas; varias de las cuales tienen una fuerte impronta comunitaria, (en el sentido de la apertura a numerosas fuentes de profesionales que participan en sus proyectos), pero el problema surge cuando estiramos los límites y llevamos la acción a un campo de trabajo con una óptica realmente hiper/multi/inter/disciplinaria. (particularmente soy partidario de utilizar el encabezado “inter”).

Como dije en un pasaje al comienzo, cuando el arte entra en cruce con este campo maravilloso de la ciencia y la tecnología, permite generar una “sucedaneidad” epistemológica que puede mezclar sin temor a ser menospreciado el trabajo disciplinar de actores venidos de los mas variados rincones del saber humano. Entonces, me cito nuevamente y digo: *-Un escultor interactuando con un Ingeniero hidráulico?, una artista incorporando ciencia genética para modificar seres vivos?, un performer usando herramientas de la Ingeniería en Informática?, un equipo de cirujanos interviniendo el cuerpo de un artista para crear nuevos conceptos?-* Obviamente estas prácticas no son la norma cuando hablamos de un trabajo científico, por ejemplo, de los considerados erróneamente “duros”, en donde las más de las veces la incorporación de un profesional (ya no digamos un artista) venido de un mundo diametralmente opuesto, puede ser considerado en el mejor de los casos como algo sin sentido, cuando no totalmente ridículo.

Por suerte, para los que pensamos y entendemos las disciplinas de otra manera, nos encontramos con casos curiosos en el mundo cuando hablamos de oportunidades de interactuar (en serio) con otros campos distantes de saberes, y hay por caso, instituciones importantes (bastante hegemónicas también hay que decirlo), pero que entienden un poco, aunque sea desde la intención, esta visión de las cosas.

En el año 2002, la artista/performer/música estadounidense Laurie Anderson, fue invitada a realizar una residencia de intercambio artístico/científico en la NASA. Justamente por las razones que venimos esbozando en este escrito, la idea era saber cuanto podía aportar una persona, en principio ajena al universo científico mas duro de las ciencias y la ingeniería espacial, a los diferentes proyectos en curso en aquel tiempo. Cómo, de que manera podía una mirada artística, exogámica, desprejuiciada (en el sentido de la ortodoxia científica), aportar otro enfoque a un determinado razonamiento sobre una problemática compleja que estuviese siendo abordada en

¹⁷ Eduardo Kac, artista brasileño que hace algunos años generó una suerte de polémica que se difundió en numerosos medios, por ser el creador del proyecto “GFP Bunny”, un proyecto en el cual principalmente se creó de manera transgénica una coneja que era completamente de color verde fluorescente, a la cual se la llamó ALBA. El trabajo fue presentado como un hecho artístico, pero al día de hoy y en mi opinión, la polémica generada hacia dentro y fuera del campo artístico y las reflexiones y debates sobre ello, terminan siendo el verdadero proceso artístico, mas allá de la anécdota primera de la creación de la coneja. Sobre el texto citado aquí véase: KAC, EDUARDO. “Negociando el sentido: La imaginación dialógica en el Arte Electrónico”. En: “Proceedings of Computers in Art and Design Education Conference”. Gran Bretaña, Universidad de Teesside, 1999. Sobre el proyecto “GFP Bunny”, véase: Burbano, Andrés ... (et.al.). “Hiper cubo/ok: arte, ciencia y tecnología en contextos próximos”. Bogotá, Comité de Investigaciones de la Facultad de Artes y Humanidades, Facultad de Ingeniería, Universidad de los Andes, 2002, pp. 69-91.

ese momento. Por supuesto, entiéndase aquí, que estoy siendo benevolente con este relato, ya que no puedo desconocer los intereses políticos, acuerdos y conveniencias que llevan a que una corporación como la NASA acepte una experiencia de este tipo, aunque si bien puedan llegar a contar con un programa de artes en su estructura corporativa. Ahora bien, siendo un poco ingenuo y tratando de ver el árbol y no el bosque, creo que fue una jugada interesante en el sentido al cual nos estamos refiriendo. Algunos años después, asistí en Buenos Aires a un concierto de la artista en un importante teatro de la ciudad y no tuvo mejor idea (para gran regocijo mío) que contar los pormenores de aquella experiencia y como en definitiva, al parecer, el universo de apertura que le proponía la NASA no fue todo lo deseado por ella, ya que como dije recién siendo un poco ingenuos, la idea puede ser interesante, pero al parecer la dureza de los desarrollos hegemónicos se terminaron por imponer sobre las libertades “alocadas” del arte... De hecho en la obra que derivó de aquella residencia, “*The End of the Moon*”, Anderson criticaba en algún punto, (o no era lo todo condescendiente que se esperaba de ella por quienes la habían invitado), con su discurso a la ingerencia del aparato militar en los consecutivos desarrollos que mueven la estructura científica, especialmente la estadounidense, hacia adelante (o hacia atrás, dependiendo como se entienda la idea de progreso en el hombre).¹⁸

Otro ejemplo también interesante, en el que ya se pueden investigar algunos resultados, es el que propone desde hace pocos años el festival *Ars Electronica* en Linz, Austria, donde dentro de su programa de convocatorias a proyectos que vinculan de manera real y concreta ciencia y arte, se encuentra la convocatoria para residencias artísticas denominada: “*Collide@CERN*”, en las cuales el artista seleccionado de la convocatoria gana la posibilidad (simbólica y económica) de realizar una residencia artística en el CERN, que es *La Organización Europea para la Investigación Nuclear* de la comunidad europea, (*l’Organisation européenne pour la recherche nucléaire*) situado en Ginebra, Suiza. En este espacio, donde “reina lo último” de la ciencia humana, el artista logra trabajar interdisciplinariamente y, según en el propio texto que se lee en el premio, puede: “...*chocar las mentes de los científicos con la imaginación de los artistas*”. En estos momentos (septiembre 2013), por caso, se encuentra haciendo su residencia el artista sonoro estadounidense Bill Fontana, quien trabaja con la percepción del espacio y el tiempo y la organización de eventos acústicos en nuevos contextos.¹⁹ No tengo conocimiento actualmente de cómo será el resultado de ese intercambio y si estas experiencias resultarán más o menos felices para quienes están transitándola, en el sentido de la implicancias para un tipo de trabajo verdaderamente interdisciplinario. Será entonces, cuestión de seguir alguno de estos casos para saber si se han arribado a conclusiones más o menos reveladoras de otras posibles formas de organización.

Soy consciente que estas visiones, quizás de avanzada, pueden estar un poco alejadas de nuestra realidad latinoamericana, pero merecen, a mi juicio, una oportunidad de atención porque nos pueden estar diciendo algo primal acerca de otro tipo de organización estructural, acerca de cómo el trabajo interdisciplinario pueda dejar de ser entendido como un grupo de profesionales de una única disciplina donde cada uno se ocupa de un área específica de la misma, pero que en el conjunto se refuerza la idea de bloque indivisible, impermeable a otras miradas y consecuentemente con el riesgo de tender a observar el mundo con la óptica y el amparo de la verdad asegurada por el corporativismo del conocimiento, el cual es gestado hacia dentro mismo del núcleo de la actividad. Esta tendencia al abroquelamiento y al rechazo al cuestionamiento interno del rol que esa actividad cumple en la sociedad, es un denominador común en varios campos del ala más dura de la ciencia y la tecnología. El otorgamiento de valor de verdad, legitimado por el hecho de pertenecer a un determinado rincón del saber, suele estar teñido de una suerte de impunidad para no hacerse cargo de que, inevitablemente, en tanto actividad humana y social, el quehacer en cuestión está inevitablemente sujeto a un contexto socio-político, cultural y económico. No existe investigación, ni científica, ni tecnológica (ni artística mucho menos) separada de la praxis vital, escindida de la coyuntura del momento histórico de un determinado territorio, dentro de terminados paradigmas que orbitan (los cuales muchas veces

¹⁸ Para conocer más sobre la artista, véase: www.laurieanderson.com y <http://www.lanacion.com.ar/656000-la-violinista-que-la-nasa-escucha>

¹⁹ Para conocer más sobre el artista véase: <http://www.resoundings.org> y sobre el proyecto citado: <http://www.aec.at/aeblog/en/2013/08/22/english-the-sounds-of-physics-bill-fontanas-residency-at-cern>

conviene no reconocerlos), fuera de todo valor ético que gravita en un determinado período social. Particularmente en el caso del arte es llamativo lo que ocurre con estas problemáticas por encontrarse en puntos diametralmente opuestos a las características que venimos haciendo referencia, de hecho es de inquietarse la poca capacidad de preñar,²⁰ en otras actividades, su constante “doctrina” de auto-examinarse permanentemente. El arte tiene la capacidad innata de estar todo el tiempo preguntándose y re-preguntándose desde su quehacer, por numerosas instancias medulares, como por ejemplo: *el rol del artista en la sociedad / que quiere decir trabajar en arte en un momento determinado? / que es el arte en sí? / como se relaciona la actividad con el contexto socio-político, cultural y económico de un territorio? / tiene conclusión un determinado movimiento artístico? / que es hacer vanguardia en arte? / puede el arte debilitar la moral establecida de un tiempo histórico determinado?*, etc,s etc, etc. El artista, en el mejor de los casos, debe (y es esperable que así lo sienta), no perder esta capacidad de cuestionar el propio quehacer, hacia dentro mismo del propio sistema, para así proyectarlo hacia el exterior. No es casual que hayan sido artistas los que fueron tentados a “sucumbir” ante las tentaciones de la tecnociencia, (particularmente con la que me peleo y me amigo todo el tiempo, ya que amo la tecnología y trabajo con ella a diario y a la vez siento que vamos hacia el infierno del consumo esquizofrénico guiados por la seductora luz de una pantalla táctil), ya que con mirar un poco apenas la historia del arte, encontramos que como ninguna otra actividad tiene esa extraña capacidad, llevada muchas veces a puntos ridículos (esto hay que decirlo también, como por ejemplo el impedimento de poder seguir adelante y trabajar sencillamente porque: *“todo es una construcción, y entonces para que hacer arte?”*), decía, tiene esa capacidad donde una ingerencia o colaboración con otras disciplinas, no solo no asustan al artista (especialmente al de los últimos tramos del siglo XX y comienzos del XXI), sino que es además una fuente estimuladora de sentidos capaces de encontrar nuevos horizontes que desnuden la profundidad del mundo de maneras insospechadas.

Para concluir estas ideas finalmente, encontré en este trabajo un ejercicio estimulante para dejar librado al desarrollo de la escritura (y encontrar otros horizontes) muchos conceptos en relación con intereses muy frecuentes en mi vida profesional y en relación muy directa a las teorías e ideas que se desarrollan en un carrera como la de Artes Electrónicas de donde provengo en Untref y donde el concepto de lo interdisciplinario es algo que está en la agenda a transmitir a los alumnos. Me interesa, justamente en este sentido, dejar planteado que estas ideas no son puramente creación espontánea mía, mas bien son sí elaboraciones personales profundas de cosas que sobrevolaron mi formación universitaria, a veces de manera mas clara, como por ejemplo el concepto de *“Hibridez profesional”*²¹ que lo tomé de la Directora de la *Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas* de Untref, Magister Mariela Yeregui; otras veces por procedimientos, metodologías, lecturas, acciones y hasta gestos, que me hicieron pensar en estos temas. Creo en definitiva que este escrito y el proyecto que sirvió como disparador del mismo, que como dije en la introducción, fue presentado en el marco de las convocatorias a proyectos de Investigación y desarrollo (I+D) que lleva adelante la Universidad de Tres de Febrero (Untref)²², es una consecuencia de muchos conceptos que han quedado sobrevolando en tiempos de mi formación y que con el devenir profesional fui encontrando recursos para poder materializarlos, tratando de no alejarme o de no perder el pulso de lo que para mi subyace en la piel viva del mundo contemporáneo.

²⁰ *Pregnancia*: Cualidad de las formas visuales que captan la atención del observador por la simplicidad, equilibrio o estabilidad de su estructura. Para profundizar véase el concepto de Teoría o Psicología de la Gestalt.

²¹ Este término hace referencia a la idea de un profesional capaz de interactuar a modo de pivote entre varias disciplinas que tienen saberes disímiles, pero que con la guía adecuada pueden trabajar logrando una sinergia en pos de un proyecto común. Esto se diferencia de un director más tradicional, ya que éste profesional tiene competencias específicas en dos o mas áreas involucradas, pero el nivel de especificidad se mantiene toda vez que la visión integradora se acrecienta. El resultado excede ampliamente las particularidades propias de cada saber, podríamos decir que el proceso funciona como un sistema emergente donde el conocimiento alcanzado se deriva o surge de la interrelación de las partes. Véase: KLIBANSKI MÓNICA. *“Mariela Yeregui: Las artes electrónicas, un universo transdisciplinario”*. (entrevista) <http://www.educ.ar/sitios/educar/recursos/ver?id=113287&referente=noticias>

²² El proyecto en cuestión se llamó *“Proyecto Evolución/Involución. Hacia una teoría de las obras de arte que siguen sus propios designios vitales”*, y que, en el cual, tratando de materializar todo lo escrito aquí, invité a sumarse al equipo de trabajo a un científico veterinario proveniente del instituto de Zoonosis Luis Pasteur de Argentina.

Bibliografía

- AGAMBEN, GIORGIO. *“El autor como gesto”*. En: AGAMBEN, GIORGIO. *“Profanaciones”*. Buenos Aires, Adriana Hidalgo Editora S.A, 2005.
- BARTHES, ROLAND. *“La muerte del Autor”*. En: BARTHES, ROLAND. *“El susurro del lenguaje”*. Barcelona, Paidós, 2009.
- BURBANO, ANDRÉS ... (et.al.). *“Hiper cubo/ok/: arte, ciencia y tecnología en contextos próximos”*. Bogotá, Comité de Investigaciones de la Facultad de Artes y Humanidades, Facultad de Ingeniería, Universidad de los Andes, 2002.
- BÜRQUER, PETER. *“Teoría de la Vanguardia”*. Barcelona, Ediciones Península, 1987.
- COLEMAN, JAMES A. *“La Relatividad y el hombre común”*. Buenos Aires, Sudamericana, 1965.
- DÍAZ, ESTHER. *“Entre la tecnociencia y el deseo. La construcción de una epistemología ampliada”*. Buenos Aires, Biblos, 2007.
- FOUCAULT, MICHEL. *“Qu'est-ce qu'un auteur?” (Que es un autor?)*. París, *Boletín de la Sociedad Francesa de Filosofía (editores)*, año 63, n° 3, julio-septiembre 1969, pp. 73-104.
- GALANTER, PHILIP. *“What is Generative Art? Complexity Theory as a Context for Art Theory”*. (paper), Presentado en: *“6th Generative Art Conference”*, (en línea) 2003. Disponible en Internet: http://philipgalanter.com/downloads/ga2003_what_is_genart.pdf
- KAC, EDUARDO. *“Negociando el sentido: La imaginación dialógica en el Arte Electrónico”*. En: *“Proceedings of Computers in Art and Design Education Conference”*. Gran Bretaña, Universidad de Teesside, 1999.
- KLIBANSKI, MÓNICA. *“Mariela Yeregui: Las artes electrónicas, un universo transdisciplinario”*. (entrevista), Educ.ar Editor, (en línea) noviembre 2012. Disponible en Internet: <http://www.educ.ar/sitios/educar/recursos/ver?id=113287&referente=noticias>
- SUÁREZ GUERRINI, FLORENCIA ... (et.al.). *“Usos de la ciencia en el arte argentino contemporáneo”*. Buenos Aires, Papers Editores, 2010.

Buenos Aires
Julio/Octubre de 2013
Lic. Darío Sacco
Artes Electrónicas-Untref
www.dariosacco.com.ar