

Investigación y nuevas tecnologías en la educación artística

José M.^a FRANCO IRADI, Miguel A. GARCIA
y Ander GONZALEZ ANTONA

TECNOLOGIA Y TRADICION

Una de las consecuencias más evidentes de la actual situación de renovación y replanteamiento de los planes de estudio en nuestras Facultades de Bellas Artes ha sido el protagonismo que, de manera más o menos explícita, ha venido tomando la inclusión de prácticas de producción icónica, hasta hace bien poco consideradas ajenas al dominio de lo artístico. La formulación, aún en marcha, de un objeto específico para la práctica y la teoría del arte que permitiera llenar el vacío dejado por los criterios academicistas anteriores y, en última instancia, el planteamiento de nuevas estrategias capaces de superar una concepción parcelaria de las técnicas y procedimientos, nos ha puesto frente a un universo estético regido por la polisemia, por la negación del modelo único. En este movimiento de ampliación del territorio de lo estético, que lo es también de ruptura de límites, asistimos al establecimiento de auténticos *umbrales*, difíciles de discernir, entre producciones sociales y comportamientos definidos como artísticos. Uno de estos umbrales, quizá el más significativo de todos ellos, es el que media entre «tecnología» y «arte»; el hecho de encontrarnos ahora mismo reunidos aquí para tratar de nuestro tema habla bien claro de los constantes reenvíos entre ambas instancias.

En este estado de cosas se hace urgente una revisión total de todas nuestras concepciones ligadas a la producción artística y, más en particular, de aquellas que convergen en la definición del territorio de la creatividad, de lo creativo. Porque si la fotografía, el vídeo o la imagen informática hoy toman el lugar que en otro tiempo estuvo reservado a la pintura o al grabado (por

poner un ejemplo), lo hacen siempre desde la búsqueda de una diferenciación respecto a un uso «cotidiano» o simplemente «técnico» de sus posibilidades, en otras palabras: no como fotografía, sino como *fotografía-creativa*; no como vídeo, sino como *vídeo-arte*; no como informática, sino como *arte-mática*. Como vemos, el problema, a nuestro modo de ver, viene asociado al establecimiento de una cierta «legitimidad cultural» de los nuevos medios, y es que la imagen que llamaremos *técnica*, para diferenciarla de la producida por otras prácticas artísticas plenamente consagradas, como la pintura o la escultura, ha tenido que plantearse junto a los modelos técnicos, modelos culturales alternativos y propuestas estéticas diferenciadas. Modelos culturales de acción y reaseguros implícitos para el reconocimiento de las prácticas tradicionales, en las que historia, técnicas y teorías forman parte de las premisas obligadas y de los acompañamientos rituales de la degustación «cultura».

Quisiéramos detenernos, entonces, en el modelo de propuesta estética que a nuestro parecer se anuncia en estas prácticas más recientes. En primer lugar, supone una definición de *especialización* no ya en términos tecnológicos (lo que supondría restringir el campo de acercamiento al objeto estético), sino en términos de una mayor profundización sobre el objeto a través del máximo de mediciones. Es decir, se atiende a un esquema de contenido que no descuida en ningún momento las cuestiones estructurales comunes que intervienen en cualquier proyecto de creación de imágenes (en el plano, en el volumen o en el espacio), pero que además debe ser lo suficientemente flexible como para abordar modelos de lectura, competencias discursivas, etc., nacidas en el seno de los medios de comunicación de masas: lo que implica comportamientos ampliamente socializados que, quizá por primera vez, no son extraños a los hábitos interpretativos de una mayoría alejada de la degustación «cultura» a la que anteriormente hacíamos referencia. En segundo lugar, se plantea una noción de *obra* como resultado de un proceso que incluye, como mínimo, tres decisiones:

- una selección previa de materiales significantes dados (los suministrados por la propia historia del arte, pero también ahora, no lo olvidemos, por propuestas culturales más colectivas);
- un proyecto formalizador, un esquema general de acción;
- la mediación de una *tecnología* (no ya de una técnica), entendida aquella como el conjunto de instrumentos y procesos generados gracias a una determinada organización social, realizados por medios automáticos eclécticos y capaces de ser producidos en serie o a partir de un programa calculado abstractamente (como es el caso de la imagen vídeo en un ordenador).

Procesos que parecen eludir, como vemos, la idea de obra entendida como resultado «feliz» de una determinada habilidad manual. Porque la creatividad que se anuncia en los nuevos medios se descubre en el propio material organizado, en la naturaleza o en la clase de decisiones productivas

seleccionadas, en el orden de inscripción referencial propuesto. Lo que implica, cuando menos, dos cuestiones:

- la necesidad de abandonar la idea de un artista creador absoluto y original. Como ya nos recordaba Levi-Strauss, todo artista es, en última instancia, un «bricoleur»;
- criticar la idea de un material bruto que el artista encontraría, por así decir, en estado natural. En su dimensión más estricta, los nuevos medios operan sobre materiales ya semantizados por el uso, la tradición, el mito.

Sobre esta noción de creatividad (de productividad) nos parece que hoy deben plantearse las propuestas nacidas del compromiso entre las nuevas tecnologías y las prácticas tradicionales del arte. No obstante, no creemos que aquellas vengán a cubrir sin más una carencia de modernidad en la práctica en las Bellas Artes —idea ciertamente peligrosa porque supondría una cierta noción teleológica de la técnica—, sino que esto sólo será así en tanto en cuanto seamos capaces de relacionar activamente las nuevas posibilidades abiertas por la imagen técnica (fotografía, vídeo, etc.) con aquellas elaboradas por las prácticas más tradicionales del arte. Se pretende aclarar con ello las deudas que la producción icónica actual tiene contraídas con la historia del arte y sus productos, así como las nuevas vías abiertas, en el terreno concreto de la praxis, por los conceptos aportados por la semiología de la imagen y las nuevas teorías textuales para la comprensión del fenómeno de las nuevas tecnologías (las estrategias de autor/lector, las instancias enunciativas, los procesos de lectura y clausura o cierre del texto). Queremos evitar así también el peligro que supone desgajar las nuevas tecnologías de las problemáticas históricamente asociadas a la práctica de la pintura o el dibujo, problemáticas como puedan ser las derivadas de la representación o los códigos de circulación social de la obra. No deja de ser paradójico que hoy en día, cuando nadie parece ya dudar de la posibilidad estética de tales medios, sea cuando más difícil resulta clarificar cuál es la aportación concreta que deberían cumplir en nuestras Facultades de Bellas Artes; vemos así con frecuencia proyectarse asignaturas que suponen exclusivamente una preparación instrumental o técnica, entendidas generalmente como apoyo o complemento *inocente* para el artista que, tal parece, «se hace» en otra parte.

A nuestro modo de ver, si aceptamos realmente la oportunidad que supone la inclusión de las nuevas prácticas de la imagen, y no vemos cómo podría ser de otra manera, debemos aceptar también el giro teórico que tal inclusión supone. El espacio de la representación no podrá ser llenado ya con prácticas ajenas entre sí y clasificables como dibujo, forma o color: si la representación se entiende como una práctica productiva —y no sólo como un ejercicio de escuela— deberá atender también a los *rasgos productivos* que conforman las diferentes prácticas de la imagen e identificar semejanzas y diferencias, abandonar cualquier propósito formalista y atender a lo que de

común existe entre discursos de la imagen aparentemente extraños entre sí. Somos conscientes del esfuerzo y la dificultad que esto supone, pero tampoco será la primera vez que el artista se sorprende ante las características de un nuevo producto cultural, lo estudia o sin más lo incorpora a su repertorio.

Pensamos que la dificultad reside precisamente en los esquemas adoptados en cada caso para interpretar la procesualidad abierta de los nuevos medios. Así, por ejemplo, en lo que concierne a la representación, la imagen técnica plantea conflictos en cuya resolución se juega, en buena medida, la bondad del esquema interpretativo propuesto. La fotografía o el vídeo no basan su eficacia persuasiva tanto en la semejanza que establecen con sus referentes como en la especial relación que guardan con ellos. Lo que rompe con todos los planteamientos ligados a una educación artística basada en la adquisición de habilidades miméticas respecto al entorno o a una confusa, por no definida, educación del ojo. Por ejemplo, mientras que una pintura puede ser realizada de memoria o al capricho de las impulsiones más extremas de la imaginación, una fotografía, en tanto que impronta fotoquímica, no puede ser realizada más que en virtud de una relación indicial con el referente que es puramente física. En este acto «inaugural», la imagen fotográfica se diferencia de cualquier otro sistema de producción icónica e introduce, en la reflexión sobre las prácticas de representación, modelos de referencia y concepciones sobre el espacio y el tiempo absolutamente diversos a los vehiculados por otras prácticas más tradicionales.

Así, pues, en este intento al que asistimos de integración de las nuevas tecnologías en las Bellas Artes, debemos detenernos a observar toda una serie de síntomas que nos anuncian un importante cambio en los aspectos relacionados con los modelos de representación tradicionales. Si consideramos realmente el arte como laboratorio donde se procesan los indicios culturales y sociales antes de que éstos produzcan modificaciones en la sociedad en general, tenemos ante nosotros importantes muestras que auguran un cambio significativo en las artes visuales y, siguiendo el razonamiento anterior, en la manera en que aquélla aborda sus modelos de representación respecto a la realidad.

Hablemos ahora del llamado vídeo-arte, ¿dónde radica, pensamos, su impacto diferencial respecto a otros sistemas de producción icónicos? Desde luego, no necesariamente en su universo semántico, dependiente aún del imaginario filmico o de estéticas más específicamente plásticas, como el dadá o el surrealismo; tampoco parece estar claramente determinada su especificidad sintagmática: desligada hace tiempo de la mecánica propia al montaje cinematográfico lo ha hecho, sin embargo, recurriendo a sintagmáticas más extremas, como el collage visual, o a propuestas narrativas surgidas en el ámbito de la literatura de vanguardia. Hace falta recurrir a los niveles de relación pragmática con el espectador que plantea para encontrar, ahora

sí, una propuesta de ruptura significativa respecto al pasado más reciente del arte. Si comparamos el material video con su semejante más próximo, el cine, advertimos en seguida diferencias importantes que valen también para el resto de las artes. Así, mientras que en el caso del cine se propone la sala como espacio de socialización, lugar perfectamente reglado y fijo donde se proyectan imágenes a una velocidad prefijada y en condiciones preordenadas —lo que revela determinadas pautas sociales de comportamiento—, en el caso del video, por contra, el discurso parece estar pensado para el contacto azaroso, el encuentro temporal no permanente, meramente epidérmico. Pongamos como ejemplo el caso de las *instalaciones* video, en las que se invita al espectador a viajar por ellas, a recorrer un camino y que, como hace poco decía el profesor Santos Zunzunegui: «... semejan esas autopistas donde lo más importante es viajar y no tanto el lugar adonde se llega o la meta que se quiere conseguir». En nuestro ejemplo, la imagen sólo existe en tanto que recorrido, hasta el punto de que si no hay circulación no hay efecto. En suma, el video para poder «ser» debe «llenarse» con un recorrido del espectador.

Vemos, así, ofrecerse el material video para ser operado sobre él, para ser llenado con la participación del espectador (convertido ahora en un actante más del proceso de creación, previsto ya en la propia estrategia de producción de la obra). Lo que plantea, a nuestro juicio, una importante innovación frente a modos de representación más tradicionales, pero que se vehicula, como más arriba insinuábamos, por la vía de la relación pragmática entre espectador-obra-autor. Referencialidad *abierta* no tanto hacia el mundo y sus significantes como sobre sus propios mecanismos de producción. Lo que nos encontramos en el video es, por tanto, un recorrido propuesto, un *juego de lenguaje* en su sentido más estricto. Decía Susan Sontag que las imágenes fotográficas (y por extensión las cinematográficas) se ponen en lugar de la realidad...; sin embargo, referida al video esta idea se vuelve totalmente inexacta: son imágenes que no sustituyen a nada, donde no hay nada que contar, salvo como no sea hablar de ellas mismas, y así, ellas mismas cobran sentido de su relación con el espectador que las «construye» —y no que las contempla—. Muchos de los fracasos en este terreno del *video creación* están fundamentados, como decía la italiana Lola Bonora el pasado febrero en Madrid, en una profunda incompreensión de sus mecanismos sustanciales, de sus posibilidades a descubrir como modo de representación radicalmente distinto, porque si algo es difícil pedirle a la producción video es, precisamente, que pueda representar algo que no sea su propia existencia.

Por esto la práctica video más interesante es aquella exclusivamente autorreferencial, aquella donde no se intenta sustituir a ninguna otra manera de representación anterior, aquella que no intenta hacer del video un discurso documental sobre la realidad. A nuestro modo de ver, se está produciendo

un desplazamiento metafórico. Cuando se habla de cine se habla de un «espejo de la realidad», cuando se habla de video se habla de *camino*, es decir: hemos pasado del espejo al camino. Por eso nos atrevemos a decir que si el video aparece hoy quizá como el más claro exponente de la sociedad de la que emana, es precisamente por superar definitivamente un «modo de representación» (es decir, un modo de *pensar la realidad*) que se está mostrando caduco y que ha prevalecido en nuestra cultura desde el Renacimiento, dando paso de manera irrevocable a una forma de pensar distinta y, por consiguiente, a un nuevo tipo de concebir las imágenes y la obra de arte, esta vez más democrática y participativa que la anterior.

Nuestra labor como enseñantes tiene como fin preparar personas capaces de integrarse en un medio que constantemente transforma las imágenes que de sí mismo ofrece. A la apertura de horizontes que supuso la ruptura de las barreras espacio-temporales, propiciada por los mass-media, ha venido a unirse el desarrollo imparable de sistemas de mediación significativa entre el hombre y el mundo. Imagen y realidad son los dos términos de una oposición que, cada vez más, resulta difícil diferenciar. De esta manera, las imágenes tienden a verse como si la realidad hablase directamente a través de ellas, olvidando lo que de mediatización y operación, en definitiva de determinación ideológica, supone producirlas. Creemos que la labor desarrollada por los nuevos medios, en su opacidad referencial, en su exhibirse a sí mismos como *tecnología* o como imagen de la tecnología, pueden evidenciar el equívoco esencial que fundamenta toda confusión entre mundo e imagen del mundo. En un mundo en el que el artista tendrá cada vez más definido su espacio social, en un constante devenir e intercambio de imágenes procedentes de un espacio-tiempo descentrado, el ámbito de lo artístico debe asumir tareas, fundamentalmente lingüísticas, de interpretación y construcción de órdenes visuales que nos permitan enfrentarnos a una realidad para la que de nada sirven los modelos del pasado, es por ello que nuestras Facultades de Bellas Artes, si no quieren correr el riesgo de quedar rápidamente obsoletas, deben ser capaces de asumir un compromiso crítico —no formal— con los nuevos medios. Estamos llegando a las puertas de la interactividad, el espectador no asumirá ya como mero receptor una producción en una sola dirección, sino que tendrá la posibilidad de responder..., algo así como jugar al ajedrez. Pero queda aún por ver las estrategias y las reglas de juego; en este sentido hemos intentado traer aquí si no respuestas, cuando menos algunas acuciantes preguntas.