

nunca se atrevieron a ser creativos o que anularon esta capacidad por ser meramente racionales, practicando la capacidad natural de la intuición podrían volver a recuperar esa facultad humana de la creación.

“Creo en el poder de la imaginación para rehacer el mundo, liberar la verdad que hay en nosotros, alejar la noche, trascender la muerte, encantar las autopistas, congraciarnos con los pájaros y asegurarnos los secretos de los locos”⁴

En la clase se dan situaciones únicas e irrepetibles, teniendo eso valor por sí mismo y sirviendo para enriquecer las experiencias del grupo; aún así, como impar que es cada experiencia, no es el aula una caja aislada y cerrada de igual modo que la Universidad no es un edificio en el desierto: ella existe y se entiende en un contexto social altamente heterogéneo y de grandes exigencias que reclama cada vez más y está ávido de nuevas generaciones de profesionales creativos y animosos que faciliten soluciones a las problemáticas contemporáneas. Por consiguiente, es necesario tener claro el concepto de integridad de la tarea educativa. En esto, la pericia del docente está en percibir la condición educativa áulica tal cual se presenta, de igual forma que la institucional y la del medio sociocultural, es decir, captar con la mayor precisión cada uno de los factores que intervienen, de modo directo o indirecto, sin confundir ninguna de las partes que se relacionan. Captada la realidad educativa en su totalidad, razonada con criterio educativo, y entendida con espíritu objetivo y real, le permitirá concebirla para operar en ella con eficiencia y eficacia logrando que armonicen de forma equilibrada y creativa para el mayor beneficio de las partes que intervienen, mediante el proyecto, puesta en práctica, estimación y reelaboración de estrategias que acuerden la intervención en dicha realidad, componiendo nuevas alternativas en extensión y con los máximos niveles de profundidad posibles.

Notas

¹ SIX-UP, exposición realizada en la Fotogalería de la Universidad de Palermo durante parte de abril y mayo de 2007, y en la cual intervinieron M. Caputo, R. Audisio, S. Lobo, L. Abraham, R. Rey, R. Sassano. Véase www.six-up.blogspot.com

² Deleuze, Giles y Guattari, Felix. [1988]. *Mil Mesetas*. Trad.: José Vázquez Pérez, Umbelina Larraceleta. Valencia: Pre Textos, 2004, p. 9.

³ Consecuencia de la consigna Seamos realistas, pidamos lo imposible adoptada en mayo de 1968 por los estudiantes parisinos.

⁴ Ballard, James. G. [1984]. “En qué Creo”. Trad.: Claudia Kozak. Artefacto (Buenos Aires). Vol. .4, No 1, 2001.

La autonomía del arte y la subjetividad en la sociedad contemporánea

Mauricio Rinaldi

La sociedad contemporánea es el resultado de los procesos históricos iniciados en la modernidad. En este sentido, cabe recordar que el proyecto de la ilustración pretendía reunir los conocimientos de todas las áreas en

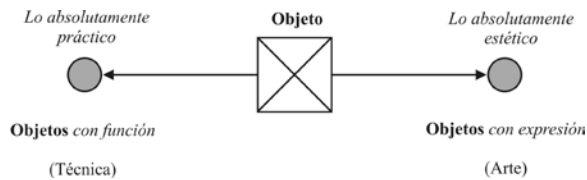
un sistema de alta coherencia lógica, por lo cual la estrategia de identificación se presentó como la única vía posible para cumplirlo. Dentro de este contexto, el sistema de las bellas artes se ajustó a esta estrategia de orden estableciendo cánones de composición para las diversas disciplinas artísticas, dando origen a las poéticas, o sea, textos que exponían sistemáticamente los procedimientos para operar dentro del campo de la artes mediante reglas de composición. Paralelamente, la emancipación del sujeto es un proceso surgido en esta época, cuyo objetivo es la definición cada vez mayor del individuo. Así, la emancipación del sujeto corre paralela y contrapuesta al proceso de identificación que se da en todas las esferas sociales. El extremo de la identificación puede observarse en el gran desarrollo de la informática durante el siglo XX, para la cual todo se reduce al dígito binario. Sin embargo, la esfera del arte opone una resistencia al proceso identificador mediante su autonomía, la cual establece formas de acción libre. La autonomía del arte comienza a desarrollarse también en la Modernidad, y corre paralela y en concordancia con la emancipación del sujeto. En la práctica artística, la autonomía se manifiesta mediante el libre uso de la técnica que el artista hace cuando manipula el material estético,¹ ya que toda obra de arte (al igual que todo objeto) es el resultado de la aplicación de la técnica sobre un material. Por ello, el estudio de la técnica en relación con la autonomía estética es de gran importancia para la definición del arte contemporáneo. En este sentido, las ideas desarrolladas por Theodor Adorno en su Teoría estética son de utilidad para analizar este asunto. En este escrito se analizará el arte como campo en el cual es posible el desarrollo de la expresión de la subjetividad mediante la manipulación de la técnica dentro de una sociedad global que tiende cada vez más a la normalización del sujeto y su manifestación mediante el arte digital.

La autonomía del arte

Como se sabe, el término “autonomía” está compuesto por dos raíces griegas: *αυτοξ* (*autos*): mismo, el mismo; y *νομος* (*nomos*): ley, estatuto. Así, una primera definición de este término comúnmente aceptada es: “autonomía” designa a una entidad que se otorga a sí misma sus propias leyes. Es decir, una entidad autónoma es aquella con capacidad para autogobernarse y que, por lo tanto, es autosuficiente, o sea, que es independiente de todo aquello que le sea externo. De esta manera, la autonomía es un concepto que permite comprender el modo de ser de una entidad o situación que se manifiesta con independencia respecto de las leyes que rigen para otras entidades o situaciones, por lo cual la autonomía es un concepto que se opone al de heteronomía. Pero, mediante el concepto de ley se está haciendo referencia al modo de comportamiento universalmente válido para todas las entidades o situaciones, por lo cual, si una entidad posee en sí misma la capacidad de comportarse o de ser en modo único, no podría decirse, en rigor, que se otorga a sí misma leyes ya que éstas son universales. Se estaría, por ello, frente a la paradoja de que una entidad que se comporta de manera particular mediante leyes. Surge, entonces, este problema: ¿Qué significa que algo tiene sus propias leyes?, ¿Qué significa que una entidad es au-

tónoma?, ¿Mediante qué concepto debería aludirse a una entidad que se comporta de modo particular, si no se puede decir que lo hace mediante leyes? La respuesta no es simple, por lo cual se hace necesario un análisis del concepto de autonomía y su relación con el arte.

En primer lugar, es necesario un análisis material del objeto de arte. En este sentido, pueden considerarse dos niveles presentes en todo objeto cultural (o sea, fabricado por el hombre): la función y la expresión, con lo cual todo objeto se encuentra ubicado entre la función y la expresión. Por una parte, la función indica la finalidad que tiene el objeto, es decir, se refiere a su utilidad y define su para qué. Por otra parte, la expresión, pone de manifiesto los rasgos particulares de quien manufacturó el objeto. Así, la función, que es algo social y colectivo, impone al sujeto una heteronomía al referir un objeto a otra cosa mediante su finalidad, mientras que la expresión, que es algo particular e individual, manifiesta la autonomía del sujeto al no estar ligada a otra cosa. Estas diferencias determinan dos ámbitos: el de lo práctico y el de lo estético, lo cual puede observarse en el esquema siguiente.



Se trata de determinar ahora qué es lo que hace que un objeto se ubique más cerca de uno o de otro ámbito, es decir, qué define a un objeto como práctico o como estético. Para ello, se considera que todo objeto cultural es el resultado de la aplicación de la técnica sobre un material. En este sentido, la técnica es un conjunto de procedimientos normalizados para la manipulación, el tratamiento y el control de un material. Por su parte, los procedimientos normalizados son aquellos socialmente instituidos y aceptados. Por ello, la técnica tiene como objetivo la predicción de un resultado. Por otra parte, el arte es una actividad que necesariamente debe utilizar la técnica para el tratamiento de un material, pero el artista tiene la capacidad de hacer un uso de la técnica que contradice los modos de producción industrial masiva. Por ello, en el arte la técnica se ubica en un lugar intermedio entre lo normalizado y lo novedoso, ya que, por un lado, el arte no puede prescindir de la técnica dado que todo objeto debe realizarse aplicando una técnica sobre el material, pero, por otro lado, el artista debe explorar nuevas formas de utilizar la técnica o inventar otras técnicas no conocidas para producir obras de arte. De esta manera, los objetos no sólo se ubican entre la función y la expresión, sino que oscilan entre la función y la expresión a medida que el artista desarrolla nuevas técnicas o nuevos modos de uso de técnicas ya existentes a través de la historia.²

El libre uso de la técnica sobre el material estético por parte del artista implica que éste debe poner atención a los aspectos sensoriales del material a fin de determinar modos para su tratamiento diferentes de la producción normalizada por la industria, escapando así a su cálculo predeterminante. Por ello, la autonomía estética indica

el modo de trabajo sobre un material poniendo atención a sus aspectos sensoriales aplicando técnicas fuera de la planificación industrial. El resultado de esta actividad es la obra de arte, la cual escapa al cálculo planificado de la sociedad industrial, que sólo considera los aspectos formales del material.

Las nuevas tecnologías y el arte

La era digital ha operado una transformación en el modo de tratar la información. En este sentido, deben considerarse los diferentes tipos de información, la cual puede ser visual, auditiva y/ o lingüística (hablada o escrita).³ La técnica informática reduce todo al carácter binario, sin importar de qué tipo de información se trate, es decir, tanto los sonidos, como las imágenes visuales y los textos son almacenados en el ordenador como un conjunto de dígitos binarios. Se trata de una estrategia de alta formalidad y abstracción para el tratamiento y la manipulación de la información que permite la adaptación y traducción de los diferentes tipos de información sensorial a un único soporte: el dígito binario. En este sentido, podría decirse que el siglo XX desarrolla la binarización de la cultura. En este contexto de la cultura digital cabe preguntar qué lugar queda para la subjetividad en el terreno del campo del arte, y en qué medida el arte digital es autónomo.

Si se considera la informática como una nueva herramienta o medio para el artista, surge una pregunta: ¿Qué es el material estético en la obra de arte digital?, ¿Es la imagen-sonido en el monitor?, ¿Es la proyección de la imagen-sonido en una pantalla?, ¿Es el conjunto de bits almacenados con determinadas relaciones en la memoria del ordenador? Si se considera la definición de Adorno respecto del material estético, todo esto que se ha mencionado constituye el material estético, o sea, monitores, impresoras, proyectores, procesadores, relaciones entre caracteres, etc.

Pero, aún cuando estas consideraciones no produzcan demasiadas dudas respecto de lo que es el material estético, pueden si plantearse interrogantes respecto de lo que se considera obra de arte, las cuales pueden ser pensadas (si no resueltas) a partir del carácter autónomo de arte.

La subjetividad y la autonomía en el arte contemporáneo

En el contexto de la cultura digital cabe preguntar qué lugar queda para la subjetividad en el terreno del campo del arte, y en qué medida el arte digital es autónomo. Si la autonomía estética es el modo en el cual el sujeto puede expresar su libertad en la sociedad desde la modernidad, el desafío para los artistas de la sociedad globalizada es cómo pensar el dígito binario (esa entidad que todo lo identifica) como material estético y las posibilidades para su manipulación a través de una técnica que escape a las normas de la sociedad planificada. No es este un asunto que pueda desarrollarse en pocas palabras, pero pueden pensarse los nuevos modos de relación que se establecen entre los individuos a partir de la binarización de la cultura. Se considerarán para ello algunos planteos realizados para las artes tradicionales.

En primer lugar, el concepto de aura que establece el aquí y ahora de la obra, y que está relacionada con la originali-

dad de la obra de arte, fue propuesto por Walter Benjamin para contraponerlo al proceso de reproducción técnica que permite la manufactura de una indefinida cantidad de copias a partir de original. El aura produce un efecto de distanciamiento, una lejanía, que da a la obra de arte un carácter único e irreplicable. Las observaciones de Benjamin se orientan a mostrar que la proliferación de imágenes en la sociedad a partir de las técnicas reproductivas puede llevar a que el sujeto pierda su autonomía, es decir, su capacidad de autopensarse. Esto es así si se considera que la técnica tiende a la identificación, y, por lo tanto, a la pérdida de identidad. La alienación del individuo es así el problema que preocupa a Benjamin dado que el artista debe trabajar en función de la técnica; el ejemplo citado es el actor que debe ajustar su actuación a los requerimientos de la cámara, con lo cual ya no se actúa para otro sujeto (como en el teatro) sino para la técnica (como en el cine). Las posibilidades de reproducción técnica de una obra de arte que fueron consideradas por Benjamin como negativas, son, sin embargo, pensadas como positivas, o, al menos, como neutras, por Adorno. En efecto, Adorno sólo considera la posibilidad de que el arte siga siendo autónomo, sin interesarle cómo llegue a lograr su autonomía. Es claro que, para ello, el artista debe ser quien gobierne concientemente los medios y técnicas de tratamiento de su material, es decir, que sea él quien explore nuevos modos de usar la técnica. El planteo benjaminiano fue ampliamente superado por la informática ya que ésta es el extremo opuesto del aura. Si el aura es el aquí y ahora de la obra de arte, la obra de arte digital instaura el en todas partes y siempre de la obra. En efecto, la obra de arte digital está disponible para cualquier individuo, en cualquier lugar y en todo momento. Sólo basta acceder a ella mediante el ordenador. La lejanía benjaminiana queda fuera de juego ya que la obra no está presente en sí misma como objeto a reproducir, sino que puede actualizarse toda vez que alguien lo desee.

En segundo lugar, pero en relación con lo anterior, el problema del original y la copia puede pensarse a partir de los conceptos de inmanencia y trascendencia de Gérard Genette. El modo de existencia inmanente es aquel que presentan los objetos con cuerpo único, como por ejemplo, la pintura, a los cuales Genette llama obras autográficas. El modo de existencia trascendente es aquel que se da en un original del cual cada copia es un ejemplar igualmente válido, como por ejemplo, la música, obras que Genette denomina alográficas. En rigor, esta diferencia está dada por la definición de los rasgos mínimos que definen la obra de arte, es decir, cuándo se acepta que una copia es equivalente a su original. Los casos de la pintura y de la música son paradigmáticos. Por una parte, la pintura rechaza toda copia por considerar que siempre hay algún detalle que no ha sido perfectamente reproducido, aún cuando se hayan utilizado materiales contemporáneos de la obra original. Por otra parte, la música expone la obra a partir de una ejecución dictada por la partitura, de modo que cada ejecución es la actualización de la obra, presentando siempre alguna diferencia entre una ejecución y otra. Cabe preguntar por qué se rechaza una excelente copia de una pintura pero se acepta una ejecución con diferencias de una obra musical. O, más precisamente, por qué se considera copia a

un objeto pictórico diferente del original y no a una ejecución musical diferente de la primera. ¿Es el concepto de copia igualmente aplicable a la pintura y a la música? ¿Puede decirse que una segunda ejecución musical es una copia respecto de la primera? Y, contrariamente, ¿Qué es un original en música? Una respuesta posible es aquella dada por Leonardo da Vinci, para quien la obra de arte es *cosa mentale*, es decir, una construcción conceptual en la mente del artista. Los críticos y peritos expertos en arte consideran que sólo tiene valor la obra pictórica original, por lo cual rechazan toda copia, mientras que los críticos musicales aceptan toda ejecución, dentro de determinado rango de variaciones, como obra válida y sólo difieren respecto del modo de ejecución, o sea, la interpretación del músico. Aquello que diferencia un tipo de crítica de otra es un producto cultural: una convención respecto de cuáles son los rasgos mínimos que definen una obra de arte. En este sentido, la informática establece la trascendencia absoluta de la obra de arte ya que toda copia es exactamente igual al original, convirtiéndola en obra alográfica. Pero, a su vez, el original puede ser definido por el artista mediante rasgos sumamente particulares, similares a los pequeñísimos detalles de la pintura produciendo una obra autográfica. La consecuencia del arte digital es que la dicotomía original-copia pierde sentido.

En tercer lugar, la informática supera también el límite que en la artes tradicionales separaba las obras de producción individual (por ejemplo, la pintura) de las obras de producción colectiva (por ejemplo, el teatro). La obra de arte digital puede ser realizada por un individuo solo o por varios, simultáneamente o en tiempos diferentes, en el mismo lugar o en lugares distantes entre sí. En este sentido, también se supera el límite artista y público, ya que el público puede acceder a la obra en el mismo momento de su producción o diferir su acceso para un tiempo posterior. A su vez, el público puede, en ocasiones, participar de la producción de la obra de arte, con lo cual la diferencia entre artista y público queda sin sentido. Sin embargo, todo esto que se admite como novedoso y propio de la informática, está ya presente en el arte tradicional. Si se considera la música, la partitura es sólo un documento conceptual (en rigor, es un gráfico de frecuencia en función del tiempo), por lo que la música es virtual en su misma esencia; no está en ninguna parte y sólo se accede a la obra en el momento de su actualización (o sea, de su ejecución). El teatro, por otra parte, es el caso de un arte de producción colectiva; más allá de que generalmente hay un autor, una puesta en escena concreta se lleva a cabo con el aporte de varios individuos, no siendo posible muchas veces determinar quien fue el creador de esa escenificación. Aquí surge el problema de determinar qué es la virtualidad. En primer lugar, debe recordarse que la obra de arte siempre opera sobre lo sensorial, por lo que debe utilizar colores, luces, objetos, sonidos, palabras, etcétera. Aún el arte conceptual se vale de algún objeto para impulsar la reflexión del observador. En este sentido, las artes tradicionales como la pintura y la música operan sobre los sentidos de la visión y la audición, siendo el teatro el arte que trabaja con ambos (visión y audición) por lo cual debe considerarse como un arte audiovisual. Es interesante notar que sólo

se consideran como artes audiovisuales a aquellas en las que lo visual y lo auditivo se produce mediante sistemas electrónicos de sonido e imagen ¿Por qué el teatro no es considerado como un arte audiovisual, y por qué la música no es pensada como un arte virtual?

¿Nuevas tecnologías?

Al parecer, hay por parte de la informática un intento de definir sus características como herramienta de expresión artística propia del siglo XX. Sin embargo, lo expuesto deja en claro que los conceptos de virtualidad y realidad, de original y copia, no son exclusivos de las nuevas tecnologías, sino que están ya presentes en las artes tradicionales. Así, se observa que no hay progresos conceptuales en el arte digital respecto del arte tradicional, sólo hay el empleo de un nuevo medio de expresión. A esto puede agregarse que en la informática no se trata de una “nueva tecnología” en sí misma, sino de la manifestación material y masiva de modos de manipulación de la información que ya se conocían. En efecto, ya Platón propuso analizar un problema determinado considerando para cada aspecto de ese problema dos caminos posibles a seguir; frente a una definición se estudia la posibilidad de que pueda ser lo contrario; es su método dialéctico. Posteriormente, Aristóteles formalizó los esquemas lógicos de razonamiento correcto asignando dos posibles valores a las proposiciones: verdadero o falso, creando así el razonamiento binario que sustenta la actual informática. Durante el siglo XIX Boole tradujo las tablas de verdad de Aristóteles reemplazando verdadero y falso por 1 y 0, redefiniendo así las funciones lógicas. La informática sólo tomó la formalización booleana asignando valores de corriente eléctrica diferentes para el 1 y el 0, lo cual, mediante la activación de interruptores combinados en diversas conexiones permiten manifestar el resultado de las funciones lógicas. Si hay una novedad, es en el uso masivo de un medio que hace posible otros modos de comunicación entre los individuos.

Conclusiones

La autonomía estética indica el modo de manipulación de un material mediante el libre uso de la técnica; así, la obra de arte goza de autonomía siendo la manifestación de la subjetividad del artista que se opone al proceso identificador de la sociedad planificada. La informática reduce las diversas modalidades de soporte que se relacionan con los diferentes receptores sensoriales del sujeto a un único elemento: el dígito binario, constituyéndose así en el máximo exponente del mundo administrado adormiano. De esa manera, el artista de la sociedad contemporánea que trabaja con la informática como material estético se enfrenta a un gran desafío: por una parte, conocer en profundidad los modos de funcionamiento de un sistema que es altamente formal y abstracto (y que, por ello, no considera los aspectos sensoriales de la realidad); por otra parte, explorar las posibilidades de expresión mediante este sistema de modo de generar obras de arte que apuntan a estímulos sensoriales diversos. La consideración de conceptos como el de aura, trascendencia y virtualidad, analizados comparativamente con las artes tradicionales y las artes digitales permite concluir

que no hay realmente novedades conceptuales en el arte digital, sino que se trata de una nueva herramienta de expresión para el artista.

Referencias bibliográficas

- Adorno, Theodor. (2004). *Teoría estética*. Madrid: Akal.
- Adorno, T. y Horkheimer, Max. (2000). *Dialéctica de la Ilustración*. Madrid: Trotta.
- Benjamin, Walter. (1979). “La obra en la época de su reproductibilidad técnica”, en *Discursos interrumpidos*. Madrid: Taurus.
- Cabrera, Daniel H. (2006). *La tecnología y lo imaginario. Las nuevas tecnologías como creencias y esperanzas colectivas*. Buenos Aires: Biblos.
- Genette, Gerard. (1997). *La obra del arte*. Barcelona: Lumen.
- Huyssen, Andreas. (2002) *Después de la gran división. Modernismo, cultura de masas, posmodernismo*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- Marcuse, Herbert. (1977). *A dimensão estética*. Lisboa: Edições 70.
- _____ (1985). *El hombre unidimensional*. Barcelona: Planeta-Agostini.
- Muñoz, Blanca. (2000). Theodor Adorno. *Teoría crítica y cultura de masas*. Madrid: Fundamentos.
- Rinaldi, Mauricio. (2006). El concepto de ‘autonomía del arte’ en la Teoría Estética de Theodor Adorno, tesis de licenciatura, Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires.
- Wolff, Janet. (1997). *La producción social del arte*. Madrid: Istmo.

La otra mirada

Licia Pilar Rizzardi

Corren los tiempos de la cultura de la imagen y del consumo de mensajes visuales. Los vemos en la vía pública, en los productos que consumimos, en los programas de televisión, en la internet y las comunicaciones por *e-mail*. No obstante esto, en el dictado de la materia Introducción al Lenguaje Visual, he ido notando cómo los alumnos no logran identificar los elementos visuales, el lenguaje que compone los mensajes y más aun lo que éstos nos transmiten.

Entonces me preguntaba si la manera de acercarlos la información, los contenidos, era o no la adecuada; si el vocabulario utilizado para comprender la materia además de desconocido era elevado. Pero me di cuenta de que no eran esas cosas las que los hacían no involucrarse con los temas, sino lo poco que observaban su contexto, su realidad, su alrededor...

Muchas veces empecé la clase preguntando: -“¿Vieron el afiche que está en tal lado, de tal producto?”. Y las respuestas eran caras de “no sé de qué estás hablando...”. Y luego cuando explicaba un poco más, decían (algunos):- “Ah, sí! Ese... y ese otro”.

Me parecía por lo menos curioso que queriendo formarse en una disciplina como el diseño gráfico, industrial, de interiores o publicidad, no miraran con detenimiento lo que los rodea.