

Universidad del Zulia

Los nuevos lenguajes: arte, diseño y nuevas tecnologías

Categoría: [Artículos en español](#)

Publicado el Lunes, 17 Septiembre 2012 16:27

Visto: 927



Los nuevos lenguajes: arte, diseño y nuevas tecnologías¹

¿Qué diferencia a un "artista digital" de un diseñador gráfico (...) que también opera con códigos comunes, herramientas y aparatajes de convención que pueden resultar idénticos?
C. A. Díaz

José Enrique Finol*

1. INTRODUCCIÓN

Vivimos un proceso de activo desplazamiento de la esfera de la llamada comunicación de masas (Pasquali, 1972; Curran et al., 1977, Moragas Spa, 1980, Steimberg, 1998), comunicación social o comunicación pública a la esfera de la comunicación privada, área donde el instrumento fundamental ha sido la computadora conectada a la red global (del Villar y Scolari, 2005). Este proceso, que se expande a una velocidad inusitada, ha transformado radicalmente las nociones de espacio y tiempo (Giddens, 1990, Jameson, 1996), y ha impactado el dominio de las artes, en sus formas y contenidos, en sus mecanismos de elaboración y diseño, así como en sus procesos de divulgación y recepción. Tales transformaciones eran impensables hace apenas veinte años². La nueva cultura digital también ha impactado decisivamente los dominios del diseño, donde las posibilidades de elaboración, transmisión y recepción han alcanzado límites hace poco inimaginables. Pero, frente a las nuevas tecnologías, con el alcance de los medios digitales ¿dónde se sitúan las fronteras entre el arte y el diseño? ¿Dónde el primero comienza a parecerse al segundo y en cuáles reductos se esconde la especificidad –si aún queda- de cada uno?

Al menos como introducción a los álgidos problemas que plantean las nuevas relaciones entre arte, diseño y nuevas tecnología, pienso que es necesario abordarlas a partir de lo que se ha dado en llamar “la muerte del arte”, pues en el marco de esa “muerte tantas veces anunciada”, tenemos una estrategia, entre muchas otras posibles, para comprender el papel que, en relación con el arte, cumplen el diseño y lo que hoy se denomina nuevas tecnologías.

La muerte del arte viene anunciándose, en diversos oráculos, casi con cada nueva vanguardia, o, lo que es lo mismo, con cada trasgresión cometida por los artistas, aquellos que han comprendido que, justamente, no puede haber papel creador sino en la medida en que hay una ruptura con modelos, formas y técnicas que una vez fueron novedosas. Con la ruptura de los viejos paradigmas y la creación de nuevos, el arte se renueva y con él se renueva nuestra percepción del mundo. Cada vez que una nueva vanguardia propone formas diferentes de representación o de no-representación, los críticos, que ven afectados sus propios modelos de comprender e interpretar el arte, modelos que consideran únicos o autorizados o inmutables, proclaman que se ha llegado al límite de “lo tolerable” o que, simplemente, se ha rebasado la frontera de lo “verdaderamente artístico”. Recuerdo, por ejemplo, una exposición de “El Taller”, un grupo de artistas colombianos, que realizamos hace algunos años en el Museo de Arte Contemporáneo del Zulia (MACZUL), en Maracaibo, Venezuela, donde la primera obra que los espectadores veían al entrar a la sala era un enorme montón de zapatos viejos, rotos y muy sucios que los artistas habían recogido en las

calles de Bogotá. Como puede observarse, en esta instalación encontramos una doble ruptura. Por un lado, se trata de objetos que no son bellos, en el sentido tradicional, y, por el otro, se trata de una obra que es diferente cada vez que se instala, pues nunca los mismos zapatos quedan en la misma posición, lo cual conspiraba contra dos axiomas históricos, para algunos considerados definitorios de la obra de arte, a saber: su permanencia y su unicidad, dos principios que retomaremos más adelante.

“Por cierto que estos mecanismos (‘usurpación de las burocracias republicanas por las élites criollas y una acentuación del control de éstas sobre territorios y minas’) eran acompañados de construcciones culturales que hacían parecer a la cultura criolla como partícipe de una cultura global "superior" y "moderna", y por lo tanto "nacional", mientras las culturas de los otros grupos étnicos mayoritarios aparecerían como marginales e inadecuadas para comunicarse directamente con el desarrollo global, e incluso el desarrollo de las repúblicas parecía depender de la eliminación de las culturas de los grupos mayoritarios” (Golte, 1999,www).

2. LA MUERTE DEL ARTE...

Quizás los artistas que recientemente más contribuyeron a alimentar la teoría de la muerte del arte, al menos en la plástica, fueron los impresionistas, y ello por una razón básica: amenazaban con mostrar la realidad no como ésta era sino como “impresionaba” los ojos del espectador, lo que en el fondo suponía la existencia de tantas “realidades” como espectadores. Una teoría de esta naturaleza no sólo conspiraba contra el principio de la realidad material única sino que, además, también amenazaba con hacer desaparecer, como en efecto ocurriría más tarde, la figura (la obra de Cézanne, por ejemplo, es ya sin duda inspiradora de los cubistas). Para esos oráculos, la figura o, mejor, la iconicidad, era una cuestión esencial al arte y no una condición meramente accidental. La figura debía ser fiel a la realidad exterior y su calidad, en consecuencia, dependía de la capacidad para representar fielmente los atributos físicos del cuerpo en cada una de sus partes y del entorno en su variada diversidad. El acercamiento a lo real no debía verse como mero simulacro sino como similitud intrínseca. La similitud con lo real era una manera de “naturalizar” la inevitable artificialidad del arte. Justamente la estética kantiana, en la que lo bello radica en lo natural, fundamenta la concepción de acuerdo con la cual lo artificial del arte deviene bello en la medida en que éste reproduce, con la mayor precisión, lo bello natural.

Más tarde, el abstraccionismo, que florece entre las dos guerras mundiales, dio el argumento más decisivo, hasta entonces, para que el fanatismo por la pintura figurativa decidiera que, ahora sí, se había cavado la fosa última de las artes plásticas. Con la desaparición de la figura desaparecía lo verdaderamente artístico, pues el arte se tomaba a sí mismo como referente, gracias a “la eliminación de toda contingencia externa” (Kandinsky). No obstante, algunos críticos y coleccionistas, también algunos artistas, se aferraron a un último rasgo definitorio de la “verdadera” pintura artística: la unicidad e irrepitibilidad de la obra de arte, a la que se concebía como expresión de un único, perenne e irrepitible objeto. Esta concepción alimentó, por ejemplo, la condena, legal y moral, de todo intento de copiar una obra artística. La unicidad del objeto artístico es en buena parte lo que obliga a los museólogos y conservadores a su extrema y delicada protección, pues su destrucción implica una extinción.

El golpe definitivo contra ese reducto de lo que es “verdadero” arte, de lo que es su esencia trascendente, vino de la aplicación de una ya vieja tecnología a la obra artística. La serigrafía, por ejemplo, dio a los artistas gráficos la capacidad de reproducir una obra en un número que, en principio, era virtualmente infinito. Sólo un pequeño gesto, la numeración de las copias, ponía límite a esa infinitud virtual. Así mismo, como señala Benjamin (1936), la xilografía posibilitó la reproducción del dibujo y creó la posibilidad de su masificación.

En los años sesenta se inició un movimiento que los norteamericanos llamaron Copy Art y que otros denominaron “arte electrográfico”, en el cual la intervención de las fotocopadoras era una parte de la estrategia artística. Así, gracias a la tecnología serigráfica, a la copiadora, al computador o a la impresora fotográfica, entre otros medios técnicos, el objeto artístico único se convirtió en objeto masificado. Eso que algunos han llamado “democratización del objeto artístico” hizo que éste, en cuanto tal, también desapareciese para dar paso a la pluralidad de un mismo objeto artístico. Como se ve, la nueva tecnología de entonces jugó, como ahora, un papel determinante en los caminos del arte. Es para la reproducción en serie de una obra de arte que el artista, a veces, se vuelve diseñador. No se trata, por supuesto, de afirmar que el pintor no planifica o bosqueja la obra que va a ejecutar. Sino que,

ciertamente, el diseño, cuantitativa y cualitativamente, va mucho más allá de la simple planificación de la obra.

Frente a la pérdida de la unicidad³ de la obra, no quedaba para los esencialistas sino refugiarse en la cuasi-sacralidad de la obra original, de aquella primera copia, de la identificada con el número uno o de las pruebas de autor. En esa concepción de lo original como cuasi-sacro y también como objeto ritualístico subyace un supuesto según el cual es ese original el que ha generado las copias, gracias a lo que, en lenguaje contemporáneo, se podría llamar una clonación. Como se sabe, las nuevas tecnologías, esta vez las tecnologías genéticas, han hecho obsoleta la misma concepción de la identidad absoluta, incluso del propio ser humano, pues, todo indica que ya hoy es posible reproducir en serie un mismo modelo humano.

Así, /figuratividad/, /unicidad/ y /originalidad/, consideradas por muchos críticos como reductos últimos de la condición artística esencial del arte, se han desvanecido. ¿Qué queda del arte como representación fiel de la realidad? ¿Qué queda de su iconicidad? ¿Qué queda de esa condición de objeto único, irrepetible, que nos obliga a los museos y galerías a profesar ese culto complejo de la protección y conservación? ¿Qué queda de nuestra vieja devoción por lo original? Obviamente poco. Las sucesivas vanguardias transgredieron, para bien o para mal, los límites estrechos de la univocidad de las concepciones artísticas más populares a lo largo de varios siglos.

3. DEL PRODUCTO DISEÑADO AL PRODUCTO FABRICADO...

Ahora bien, retomemos nuestra hipótesis sobre el diseño, una técnica que algunos llamarán arte quizás en el mismo sentido en que algunos llaman a la administración o a la gerencia “ciencias”. Una definición general de diseño gráfico señala que se trata de un proceso que tiene como propósito “proyectar, coordinar, seleccionar y organizar un conjunto de elementos para producir y crear objetos visuales destinados a comunicar mensajes específicos a grupos determinados”⁴. Por otra parte, el diseño industrial no es otra cosa, grosso modo, que una planificación, compleja y detallada, sin duda alguna, de una representación visual que se pretende homóloga de una realidad que aún no existe. Se trata de la elaboración de un modelo cuya vocación semiótica es la reproducción y la reproductibilidad⁵. Si bien en cuanto modelo el diseño industrial constituye una realidad semiótica en sí misma, su destino, tarde o temprano, es desaparecer, su vocación es vicaria pues debe dar paso a la realidad que él propone. Con lo cual, es bueno anotar que aunque sea al pasar, la unicidad del diseño, también, desaparece y queda en evidencia, como confirmaremos más adelante, que su vocación es cualitativamente diferente a la vocación del arte. Entre el diseño stricto sensu y el producto final hay una fase intermedia que es la elaboración del prototipo, el cual permite, como en una suerte de prueba piloto, ensayar una primera traducción del diseño visual a la realidad, del boceto a la forma y a la sustancia material, del signifiante, si se quiere, al significado. Ese prototipo se convierte en un paradigma que, por un lado, retroalimenta al diseño y lo pone a prueba y, por el otro, acuerda la ejecución del producto⁶ y lo hace entrar en el proceso de la producción.

Todas estas operaciones, visibles siempre bajo una óptica semiótica, conducen a lo que Nöth llama “el lenguaje de la mercancía” (1988). Si bien las operaciones que implica la elaboración de un diseño son diferentes de las operaciones para la elaboración o fabricación del objeto diseñado, las relaciones entre los componentes y la distribución de sus espacios son, en cierto modo, homólogas. Pero como veremos en un análisis más detallado, aún siendo homólogas, componentes y distribución son de naturaleza diferente. Mientras que las operaciones del diseñador son de naturaleza semiótica, stricto sensu, las del constructor que sigue un diseño para construir un objeto son, en lo fundamental, de naturaleza técnico-pragmáticas aunque, a no dudarlo, el resultado de su trabajo, el objeto construido, devenga luego, gracias a su inserción en el macro-texto cultural, un objeto que también es semiótico, es decir permeado por los sentidos que los usuarios le imponen. En efecto, el diseñador trabaja con unos sistemas de signos, los cuales están compuestos por un repertorio de unidades y un conjunto, más o menos complejo, de normas o reglas, a menudo llamado gramática, que determina, por ejemplo, compatibilidades e incompatibilidades, exclusiones e inclusiones, contigüidades o separaciones, homogeneidad o contraste, etc.⁷ Para elaborar un diseño se realizan series de operaciones de naturaleza distinta. Por un lado, están las operaciones semióticas stricto sensu, las cuales consisten, como Jakobson hace tantos años nos enseñó, en selección y combinación. Gracias a las primeras, se escogen las unidades del repertorio y gracias a las segundas tales unidades, siguiendo las normas, se combinan en una sintaxis. Por otro lado, hay otras operaciones que llamaré semio-pragmáticas, mediante las cuales el diseñador obtiene del contexto información que afecta sus operaciones

semióticas, el resultado de las cuales, a su vez, afectará también la información del contexto. En esa interacción entre sistema de signos y contexto, donde el actor-diseñador es agente y paciente, se crea una multi-direccionalidad que, posteriormente, se resuelve en un modelo.

Pero a diferencia del artista, el diseñador no tiene que confrontarse con la búsqueda de las definiciones esencialistas de su ser o de su hacer. Para el diseño la problemática de la “unicidad”, de la “iconicidad” o de la “originalidad” es irrelevante, porque su objetivo único, definitorio, esencial no es, como en el arte, necesariamente estético. Legibilidad, funcionalidad, economía, son, entre otras, variables decisivas en el diseño que no afectan necesariamente al artista. Para decirlo con palabras de Kant, mientras el diseño apunta hacia una vocación instrumental y utilitaria, el objeto estético tiene “una finalidad sin fin”, o, al menos, cuyo único fin es meramente contemplación y goce, un goce que hoy transita desde “el placer del texto” (Barthes, 1973) hacia los nuevos placeres del hipertexto y la recién creada fruición que nos ofrecen los píxeles de la imagen.

Desde un punto de vista semiótico se trata de diferenciar entre dos tipos de lenguajes. Los lenguajes del arte están marcados por la innovación, la ruptura de paradigmas, la apertura, la búsqueda de “aproximaciones insólitas”; son códigos frágiles que intentan superar la contingencia, el aquí y el ahora, la casualidad y la eventualidad; códigos nuevos y efímeros que se rehacen sin cesar a partir de las cenizas de otros códigos no menos precarios y transitorios. Para los lenguajes del arte no hay una necesaria motivación comunicacional, no hay un único “mensaje” que “transmitir” ni una vocación vicaria, mientras que los lenguajes propios del objeto diseñado lo condenan a la vocación substituta, interina, atada al aquí y al ahora, a la causalidad, a la funcionalidad, es decir, a la finalidad.

Ahora, cabría preguntarse si todos esos atributos del arte mencionados previamente se conservan o se transforman en una vez que intervienen los medios tecnológicos y digitales. Yo creo que no sólo se mantienen sino que además, gracias a su capacidad para reducir el espacio y acortar el tiempo, pueden llevar a planos nuevas experiencias que a menudo fueron exclusividad de los lenguajes verbales. Surgen así verdaderos hipertextos artísticos como los cadáveres exquisitos que proponían los surrealistas. En otras palabras, lo que Miró, Ray y otros hicieron al construir el cadáver exquisito en la hoja de papel que se exhibe en el Museo de Arte Moderno de Nueva York puede ser hecho hoy simultáneamente, gracias a las nuevas tecnologías, por artistas que no se conocen entre sí, separados unos de otros por decenas de miles de kilómetros⁸. De allí que las nuevas tecnologías afecten con menor impacto el trabajo artístico mientras que su pertinencia es cada vez mayor en el caso del diseño.

4. UN NUEVO VOCABULARIO Y UNA NUEVA DIMENSIÓN

Finalmente, ¿qué escenario futuro nos ofrecen, en las artes, estas nuevas tecnologías, capaces de producir obras tautológicas, obras que no representan nada sino a sí mismas? ¿Hemos llegado ya, definitivamente, a lo que los oráculos, desde hace tanto tiempo, nos anunciaban, es decir la muerte definitiva del arte?

Lo que las nuevas tecnologías nos ofrecen, tanto en el caso del diseño como en el del arte, aunque a niveles y en dimensiones completamente distintas, es una capacidad técnica cuyos límites aún no podemos vislumbrar. Quienes tuvimos la fortuna de vivir el tránsito, a veces tortuoso, entre la máquina de escribir y la computadora o entre la radio y el televisor, podemos, tal vez con mayor facilidad, prefigurar que los nuevos medios técnicos expandirán enormemente -y de hecho han expandido y continuarán haciéndolo- tanto las posibilidades del arte como las del diseño. No sólo esos medios nos ofrecen un repertorio de signos ampliado de modo casi exponencial, sino también nos ofrecen nuevas posibilidades combinatorias, particularmente porque la gramática se ha abierto, ha relajado sus viejas normas y ha generado otras, ya que nuevas unidades hacen posible no sólo más combinaciones realizables, sino que también generan nuevas reglas y, de este modo, afectan la gramática de ese lenguaje.

La cultura digital produce una “nueva generación de vocabulario plástico que expande cualquier noción tradicional de estética”, con lo que “la nueva mediatización del espacio de creación arquitectónico incrementa la posibilidad de conceptualizar espacialmente, afecta a la materialidad, expande los límites de inventividad, destruye los parámetros de racionalización formal y, por último, obliga al diseño a ser una ciencia de comunicación en 3 ó 4 dimensiones” (Andia, 2001: 44).

Las nuevas tecnologías le ofrecen al artista la doble posibilidad de diseñar su obra en la pantalla del computador, y luego imprimir ese diseño en los medios tradicionales (tela, papel, bronce, mármol, etc.), o, también, de utilizar la máquina misma, el computador, como soporte artístico propio, de modo que ésta sustituye a la tela, al papel, al bronce o al mármol. En el primer caso, el computador es una herramienta tecnológica y en el otro es un medio (Paul, 2003).

Ahora bien, en un ejercicio de duda metódica creo que es útil preguntarnos si esa facilidad y esa súper-simplificación no generarán una suerte de facilismo automatizado que, a su vez, conduzca a un empobrecimiento de la calidad y de la creatividad misma. Se trata no sólo de las consecuencias sobre el oficio del diseñador o el arte del pintor, se trata también de una transformación de las formas de recepción y se trata, finalmente, de una transformación del mensaje mismo. Alguien argüirá, tal vez, que García Márquez cuando dejó la máquina de escribir y comenzó a utilizar su reluciente McIntosh no hizo sino escribir mejor. ¿Lo hizo? ¿O sólo escribió más? Creo que, en todo caso, es por lo menos necesario que las preguntas sean hechas para que buscando respuestas comprendamos mejor los caminos que recorreremos.

5. LA NUEVA ESTÉTICA DIGITAL

En 2002, Gian Luigi Colin, jefe de diseño gráfico del Corriere della Sera, en Roma, presentó una exposición itinerante que vi en Montevideo, en la cual el artista recurre a la mezcla y a la sobreposición de fotografías de tragedias contemporáneas --Vietnam, Kosovo, Hiroshima-- con obras de arte muy famosas. Así, la conocida foto de una niña desnuda y llorosa huyendo de soldados en Vietnam aparece sobrepuesta a “El Grito” (1893), de Munch; el cuerpo sin vida del Che Guevara en una morgue boliviana aparece sobrepuesto a “El Cristo muerto” (1497), de Mantegna; o el desembarco clandestino de albaneses aterrorizados en Italia, sobre “La Balsa de la Medusa” (1818), de Gericault. Aquí vemos una estrategia artística donde se mezclan fotografías de muy renombradas obras de arte con fotografías de reciente realización. El propósito filosófico de ese re-diseño o re-articulación fotográfica, hecha posible sólo gracias a la tecnología, es, según confiesa el autor, “llegar a la conclusión de que nada ha cambiado”. Pero la experiencia estética resultante tiene una doble dirección. Por un lado, es sólo posible gracias a nuevas tecnologías de reproducción, lo que marca el sentido de la obra, y, por el otro, permite construir una suerte de “estética de los acontecimientos”, para usar la expresión de Gillo Dorfles (2002), pues cabalga sobre acontecimientos reales contemporáneos y sobre símbolos definitivos de la tragedia, algunos de los cuales tienen más de quinientos años. Se trata pues de una articulación inesperada entre diseño, nuevas tecnologías y arte que abren posibilidades al sentido que no existirían sin las nuevas tecnologías.

Las nuevas tecnologías han incorporado posibilidades inimaginables hace apenas veinte o treinta años, que han generado un impacto no sólo en la profesión sino en la imaginación y la cultura de los diseñadores, no importa cuál sea su campo particular de trabajo. Andia, refiriéndose a la arquitectura, afirma que el impacto de las nuevas tecnologías, lo que él llama “la cultura digital”⁹, afecta a tres grandes categorías: “expansión de la técnica arquitectónica, promoción de una nueva imaginación arquitectónica y creación de una arquitectura ciber-real, una arquitectura que es a la vez virtual y material” (2001:44).

Las posibilidades ofrecidas por las nuevas tecnologías han hecho posible que diversos autores analizaran las transformaciones de las teorías estéticas, desde la Estética Informacional, propuesta por Bense (1957), pasando por la Estética Cibernética, propuesta por Frank y Franke (1967), hasta la Endoestética, propuesta por Giannetti (2002). La Estética Informacional está “caracterizada por la entropía y establece los modelos de orden y caos, estructura y gestalt” (Rocha, 2005:19). Por otra parte,

Importa, para a Estética Cibernética, a observação das especificidades dos propios sistemas maquínicos –que trazem novos elementos que não os plásticos, como a matemática, a lógica, a engenharia e a ciencia-, e a inter-relação entre arte, ciencia e técnica (Rocha, 2005:21).

La Endoestética, apoyada en la tesis de la Endofísica propuesta en 1983 por el físico Finkelstein, se apoya en el carácter inmaterial del mundo virtual (de donde se originan los conceptos de autoreferencialidad, simulación y virtualidad), en la relación entre observador interno y externo (de donde se originan los conceptos de interactividad,

relatividad y contingencia) y en la conceptualización del mundo como una cuestión de interface.

Estas nuevas teorías, cuyas denominaciones reúno bajo el término más apropiado de Estética Digital, han hecho énfasis en las estrategias artísticas que se generan en ese dominio novedoso de lo virtual, un dominio apenas hoy vislumbrado que en algunas ocasiones es entendido como un nuevo dominio de la realidad y en otras como una nueva y diferente realidad.

6. EL MOVIMIENTO

Un ejemplo interesante de las casi-ilimitadas posibilidades de las nuevas tecnologías y de la nueva estética digital tiene que ver con el movimiento, un sueño que los pintores sólo pudieron alcanzar, de manera muy limitada, en la segunda mitad del siglo pasado, con el llamado arte cinético (Soto, Vardanega, Le Parc, Cruz Diez, Vasarely, etc.). Para el diseñador hoy la animación computarizada vence la carencia de movimiento de su diseño, con lo que desaparecen los obstáculos no sólo para comunicar a los receptores las características y el funcionamiento del diseño que él propone, sino también las fases de su construcción y la posibilidad de observarlo desde cualquier ángulo, incluso desde el interior, antes de su construcción, una posibilidad que ni siquiera las viejas maquetas podían proporcionarnos.

McLaren ha explicado de manera fantástica el papel de la animación en el diseño:

La animación no es el arte de hacer dibujos que se mueven sino el arte de los movimientos dibujados; es decir, lo que ocurre entre un fotograma y el otro es mucho más importante que lo que existe en cada fotograma. La animación es por lo tanto el arte de manipular los intersticios invisibles que yacen entre los fotogramas (en Sifianos, 1995).

Para Chan la animación computarizada “es una poderosa y única vía para clarificar y simplificar un proceso complicado: un proceso de manufactura, un proceso de formación de conceptos de diseño, o un proceso de generación de formas. Además, tiene la habilidad de romper eventos en segmentos temporales entendibles para simular su evolución” (Chan 2001, 23A). Así, gracias a las nuevas tecnologías, los diseñadores han incorporado una cuarta dimensión a la representación de la forma: el movimiento. Con la incorporación del movimiento se crea el tiempo, la cuarta dimensión en las artes visuales, lo que Bakhtin en 1981 llamaba “privilegiada materialización del tiempo en el espacio”, un tema al cual el semiótico brasileño Arlindo Machado ha dedicado un excelente trabajo (Machado, 1999).

¿Qué ha pasado con los artistas, con los pintores y escultores o con esas formas híbridas entre unos y otros que son los instaladores o los practicantes del arte cinético? Ciertamente hay una vanguardia que ha hecho esfuerzos para casar al computador con los medios visuales y generar nuevas formas en las que el arte de la vida no se quede sin uno de sus componentes esenciales: el movimiento, de modo que la luz, el color y la forma sean liberadas de la inamovilidad que las aprisiona. Pero, sigamos con la duda metódica: si el movimiento potencia las capacidades del diseño, también puede constituir una limitación a la semiosis pictórica. ¿Qué podría agregar, por ejemplo, el movimiento, sino distorsión y pérdida de impacto, al cuadro “El grito”, pintado en 1893 por Munch? ¿Qué quedaría del impacto desolador que ese cuadro nos produce si su misma inamovilidad no magnificase la terrible angustia que expresa? Lo que “El Grito” representa sólo es semióticamente posible gracias al no-movimiento, y no dudo que su poderoso efecto sería diferente e incluso desaparecería si la expresión del rostro angustiado formase parte de una secuencia temporal en la que hubiese una estructura temporal /antes/ ? /durante/ ? /después/. Al detenerse siempre en el /durante/, al congelar la expresión pintada, la terrible angustia que el cuadro comunica se hace intensa, pues, justamente, ha escapado del tiempo para hacerse eterna.

Como puede deducirse, si el movimiento como cuarta dimensión crea nuevas posibilidades también limita otras, pues, como el estructuralismo nos enseñó, también la ausencia de movimiento es significativa. El arte clásico esperaba que el observador aportara sus movimientos, los cuales podían ser, al menos, tres: el movimiento del ojo que recorre la obra, el movimiento del cuerpo que se desplaza de lugar para mejor observar, desde ángulos distintos, los componentes de la obra, o la penetración de la obra como espacio que se realiza en la presencia del cuerpo humano, tal como ocurren en los famosos Penetrables del artista venezolano Jesús Soto.

Pero mientras la gramática del arte se hace y rehace en cada experiencia artística, con una libertad que no conoce límites sino que los inventa en cada ejecución, la del diseño debe restringirse a los propósitos utilitarios que, en general, la marcan. Así, mientras en el arte las semiosis posibles se hacen casi infinitas, en el diseño, por el contrario, contexto y sistema de signos crean límites que tienen que ver con la percepción del público o del cliente, con las características del producto y del medio, con los patrones de su legibilidad u opacidad, entre muchos otros.

7. NEOSURREALISMO Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

Se podría intentar ver la relación de las nuevas tecnologías con el arte y el diseño a la luz de la conocida distinción de Calabrese entre clásico y neobarroco, términos que no sólo designarían dos clasificaciones tradicionales del arte sino también una suerte de visiones del mundo o como una cualidad formal siempre presente en diversas manifestaciones de la cultura humana. Calabrese distingue esos dos conceptos así:

“By ‘classical’ I basically mean the categories of judgement that are strongly oriented toward stably ordered correspondences. By ‘baroque’, on the other hand, I mean those categories that powerfully ‘excite’ the ordering of the system, that destabilize part of the system by creating turbulence and fluctuations within it and thus, suspending its ability to decide on values” (Calabrese, 1992:26).

Siguiendo esas definiciones sería posible considerar a las artes dentro del orden de lo neobarroco y al diseño dentro del orden de lo clásico, puesto que las primeras se ubican en el dominio de lo inesperado, de la subversión de paradigmas, de la desestabilización, la turbulencia y las fluctuaciones, mientras que el segundo se orienta hacia un orden de correspondencias y relaciones establecidas, un orden que, incluso en sus estrategias de innovación, está constreñido por los límites del uso, los materiales y el fin.

Pero tal vez el matrimonio entre el arte y las nuevas tecnologías no es sino la realización del sueño de Apollinaire, quien en 1917 veía en la unión entre las diferentes artes el preludio de un arte total en el que la danza y la literatura, la música y la pintura se articularan en una obra única gracias, justamente, al desarrollo de la ciencia:

una alianza entre la pintura y la danza, entre las artes plásticas y las miméticas, que es el heraldo de un arte más amplio aún por venir. (...) Esta nueva alianza (...) ha dado lugar, en Parade a una especie de surrealismo, que considero el punto de partida para toda una serie de manifestaciones del Espíritu Nuevo que se está haciendo sentir hoy y que sin duda atraerá a nuestras mejores mentes. Podemos esperar que provoque cambios profundos en nuestras artes y costumbres a través de la alegría universal, pues es sencillamente natural, después de todo, que éstas lleven el mismo paso que el progreso científico e industrial (1917, Presentación del musical Parade)[10](#).

Es ese surrealismo originario sugerido por Apollinaire, no el que desarrollarán más tarde Breton y Soupault[11](#), el que hoy se hace realidad actual gracias a los recursos que provee el computador, suerte de sustituto del taller y del caballete, de la partitura y del papel, de la pluma y del cuerpo, del gesto y del color. A esa múltiple articulación que caracteriza a lo que podríamos llamar el neosurrealismo, Apollinaire ya se había adelantado con sus ideogramas publicados en Caligramas. Poemas de la paz y de la guerra, como aquel en el que con sólo palabras dibuja la hermosa imagen de la Torre Eiffel. Así, palabra e imagen se constituyen en antecedentes remotos de las posibilidades casi infinitas que las nuevas tecnologías hacen hoy posibles.



Cuando Apollinaire crea los términos “surrealismo” y “surrealista” los define así:

Cuando el hombre quiso imitar la acción de andar, creó la rueda, que no se parece a una pierna. Del mismo modo ha creado, inconscientemente, el surrealismo... Después de todo, el escenario no se parece a la vida que representa más que una rueda a una pierna¹².

Hoy es posible ver lo que Apollinaire esperaba: un cuadro de Dalí en el que las agujas de sus infaltables relojes finalmente se mueven, las imágenes aparecen y desaparecen en el contexto de una música suave y dulce que reproduce el paso del tiempo...¹³

8. CONCLUSIONES: NUEVAS TECNOLOGÍAS E INOCENCIA SEMIÓTICA

Como hemos señalado antes, las nuevas tecnologías causan un impacto mayor en el diseño que en el arte, y si en alguna de las artes este impacto cobra mayor importancia es probablemente en la arquitectura, arte del espacio. El aspecto fundamental que provoca esa diferencia radica en que arte y diseño son de naturaleza distinta, con objetivos y propósitos distintos. Mientras el diseño tiene una naturaleza vicaria, modelo de algo que será, la obra de arte es algo en sí misma. Mientras las operaciones semióticas para la elaboración de un diseño son primarias y homólogas de las operaciones pragmáticas de fabricación del objeto proyectado en el diseño, las operaciones de elaboración de la obra de arte tienen un fin en sí mismas y no son ni guía ni modelo de otro objeto que será.

Por supuesto, los nuevos medios técnicos y la tecnología que ellos hacen posible y expresan han impactado e impactarán el arte ofreciéndole nuevas posibilidades, nuevos sentidos que construir o, tal vez, viejos sentidos articulados en formas novedosas, lo que inevitablemente crea un nuevo sentido. Por lo tanto, esas nuevas tecnologías no son semióticamente inocentes. Ellas son también signo, significado y significante o representamen e interpretante de una semiosis ilimitada; representan un sentido que se hace y rehace sin cesar. Es la irremediable e inevitable condición semiótica, a la que todo objeto humano está condenado, la que conduce a impregnar con nuevo sentido a esos medios técnicos y a los objetos que ella genera, al mismo tiempo que afecta, sin remedio, la organización de la información, los procesos cognitivos y la cualidad misma de la comunicación. Más allá de su condición técnica, empotrados en su fría y lisa textura, los nuevos medios técnicos son también metasemióticos: significantes de una manera de significar.

Bibliografía citada

- Andia, Alfredo. 2001. La nueva condición ciber-real del diseño arquitectónico. Portafolio. pp. 43-50. a. 2, v. 1, n. 3.
- Barthes, Roland. (1973). Le plaisir du texte. París: Seuil
- Benjamin, Walter. 1936. http://inicia.es/de/m_cabot/la_obra_de_arte_en_la_epoca_de_su.htm

- Consulta: 17-12-2005.
- Calabrese, Omar. 1992. Neo-Baroque. A Sign of The Times. Princeton, N.J.: Princeton University Press.
- Chan, C-S. 2001. Can computer animation aid design? Portafolio. pp. 17A-24A a.2, v.1, n. 3.
- Curran, James; Gurevitch, Michael y Woollacott, Janet. 1977. Mass Communication and Society. Londres: Open University – Arnold.
- Del Villar, R. y Scolari, C. 2005. Presentación de Corpus Digitalis- Semióticas del mundo digital. Revista deSignis, no. 9. <http://www.designisfels.net/designis5.htm>. Fecha de consulta: 29-04-2006.
- Díaz, Carlos Alonso. El atril y el software: Una aproximación hacia el arte digital. <http://www.el-planeta.com/futur/art1.htm>. Fecha de consulta: 26-04-2006.
- Domingues, Diana. 2005. Paisagens vivas: mundos de vida artificial, en Arte Computacional no Brasil. Brasilia: Universidade de Brasília.
- Dorfler, Gillo. 2002. Galería de imágenes para una estética de los acontecimientos. Catálogo “La fábrica del presente”. Centro Municipal de Exposiciones, Montevideo.
- Fragoso, Maria L. 2005. Arte na rede Internet, en Arte Computacional no Brasil. Brasilia: Universidade de Brasília.
- Giddens, Anthony. 1990. The Consequences of Modernity. Cambridge: Polity Press.
- Jameson, Fredric. 1996. Teoría de la postmodernidad. Madrid: Trotta.
- Lessa, Washinton. 2005. Projeto, produto e autoria em design gráfico, en Arte Computacional no Brasil. Brasilia: Universidade de Brasília.
- Machado, Arlindo. 1999. Chronotopic anamorphosis or the fourth dimension of the image, en Visio. Post-Photography, v. 4 n. 1, pp. 43-53.
- Moragas Spa, Miquel. 1980. Semiótica y Comunicación de Masas. Barcelona: Península.
- Monteiro, Lilian. 2005. Arte mediada por computador-n-space e n-time em tempos de “time-space compression”, en Arte Computacional no Brasil. Brasilia: Universidade de Brasília.
- Nöth, Winfried. 1988. The language of commodities. International Journal of Research in Marketing. No. 4, 173-186.
- Pasquali, Antonio. 1972. Comunicación y cultura de masas. Caracas: Monte Ávila Editores.
- Paul, Christiane. 2003. Digital Art. Londres: Thames & Hudson World of Art.
- Rocha, Cleomar. 2005. Princípios estéticos da arte tecnológica, en Arte Computacional no Brasil. Brasilia: Universidade de Brasília.
- Sifianos, G. 1995. The definition of animation. A letter from Norman McLaren. Animation Journal. 3-2. pp. 62-666. Citado por Chan, C. S. en Can computer animation aid design?, Portafolio, junio 2001. a. 2, v. 1, n. 3.
- Venturelli, Suzete. y Maciel, Mario. 2005. Arte e realidade virtual: ambientes imersivos e colaborativos na relação biônica entre o homem e a máquina, en Arte Computacional no Brasil. Brasilia: Universidade de Brasília.

Notas

* Doctor en Ciencias de la Información y de la Comunicación, especializado en Semiótica, investigador adscrito al Laboratorio de Investigaciones Semióticas y Antropológicas, Universidad del Zulia. Correo-e: joseenriquefinol@cantv.net. Web: www.joseenriquefinol.com

1. Publicado en la revista Degrés (Bruselas, Bélgica) no. 125, septiembre 2006. Una primera versión de este artículo fue presentada en el X Congreso de la Asociación Española de Semiótica dedicado al Arte y las Nuevas Tecnologías, en la Universidad de La Rioja, Logroño, España, del 3 al 5 de octubre de 2002.

2. A veces se olvida que si bien la National Science Foundation, de los Estados Unidos, inició en 1986 la NSFnet para conectar los grandes centros de computación, el E-mail fue inventado apenas en 1972, y que la World Wide Web, creada por el Laboratorio Europeo de Física Nuclear, es de fecha tan reciente como 1991.

3. Benjamin (1936) denomina a la unicidad de la obra de arte: “...su unicidad, o dicho con otro término: su aura”, a la que asocia a la función ritual: “Es de decisiva importancia que el modo aurático de existencia de la obra de arte jamás se desligue de la función ritual”.

4. Ver en la web <http://www.fotonostra.com/grafico/definiciondiseno.htm>. (Fecha de consulta: 08.05-2006). Hay muchísimas definiciones de diseño como puede verse en <http://www.definicion.org/disenio>:

-Una finalidad, un problema controlado, una actividad resuelta. -Simular lo que queremos construir antes de

construirlo, tantas veces como sea necesario para confiar en el resultado final. -La relación de un producto con su situación con objeto de satisfacerla. -La solución óptima de un conjunto de verdaderas necesidades en un particular conjunto de circunstancias.

-Una actividad creativa, que supone la consecución de algo nuevo y útil sin existencia previa. Tomado del libro "Metodos de diseño" de Christopher Jones, 3a Edición. Denominación con la que se conoce el trabajo de proyección de objetos de uso cotidiano, teniendo básicamente en cuenta los materiales empleados y su función; así, las formas resultantes responden, en principio, a los fines que deben cumplir y no a condicionamientos estéticos abstractos. El diseño se diferencia de la artesanía en el hecho de que prescinde de la primacía de los componentes artísticos.

5. "O trabalho de design gráfico —e do design peral- concretiza-se no projeto. Este, segundo uma primeira aproximação formal, corresponderia à representação do que vai ser produzido" (Lessa, 2005:147).

6. "En sentido muy estricto, el producto es un conjunto de atributos físicos y tangibles reunidos en una forma identificable". (<http://www.monografias.com/trabajos12/elproduc/elproduc.shtml>). Para la Semiótica el producto, y su variante la mercancía, se clasifica en la clase general de los objetos, y es, como todo objeto, un signo, es decir dotado de un sentido y capaz de articular los valores semióticos que en determinadas situaciones y contextos, sincrónicos o diacrónicos, él actualiza.

7. Kandinski, en 1913, en su "Análisis de los elementos primarios de la pintura", también señala que la pintura es un lenguaje con un repertorio de elementos y una gramática que determina la composición.

8. Una de las tantas páginas web donde pueden observarse cadáveres exquisitos construidos en la forma mencionada es <http://anexquisitecorpse.net/>. También se realizó el año pasado en la Galería PRIM de Montreal, Canadá, el proyecto visual colectivo Cadáver Exquisito, Je me souviens (Me acuerdo).

9. La cultura digital es extremadamente amplia y numerosas son las denominaciones utilizadas para representar esta nueva dimensión del hacer creativo del ser humano. Denominaciones como "Arte tecnológico" (Rocha, 2005), "Cultura artificial" (Domínguez, 2005), "Arte Electrónico", "Arte Digital" (Paul, 2003), "Arte mediado por computador" (Monteiro França, 2005), "Arte y realidad virtual" (Venturelli y Maciel, 2005) y "Arte en Internet" (Fragoso, 2005), son sólo algunos de los nombres dados a esta nueva realidad, en la que los instrumentos de trabajo de los artistas han cambiado de naturaleza y han pasado de manuales y mecánicos a electrónicos y virtuales, con el añadido de que éstos, en sí mismos, se han convertido no sólo en soportes artísticos sino también en objetos artísticos. Para los diseñadores el tránsito ha sido similar, pues también han tenido que abandonar sus instrumentos manuales por programas de dibujo y diseño que les han abierto nuevas posibilidades.

10. Ver <http://es.wikipedia.org/wiki/Surrealismo>.

11. Como es bien conocido, el surrealismo de Breton, Soupault, Eluard y Aragon, entre otros, se define en el Primer Manifiesto, de 1924, como "Puro automatismo psíquico, por medio del cual se intenta expresar, verbalmente o por escrito, o de cualquier otro modo, el proceso real del pensamiento. El dictado del pensamiento, libre de cualquier control de la razón, independiente de preocupaciones morales o estéticas...". Breton toma el término surrealismo para su nuevo movimiento artístico como un homenaje a Apollinaire pero, como se ve, le da un sentido diferente al de "alianza de las artes" que éste asociaba con el término en 1917.

12. La explicación aparece en el prefacio del drama Las tetas de Tiresias (1917), el cual aparece subtulado como Drama surrealista. <http://es.wikipedia.org/wiki/Surrealismo>.

13. Ver, por ejemplo, la página web <http://www.surrealistas.tk/>.

Universidad del Zulia. Derechos reservados. Maracaibo, Venezuela.