

Colectividad y creación  
contemporánea

José Luis Bravo

*No es nadie porque no quiere ser alguien, y para ser nadie, hay que estar a la vez en todas partes y en ninguna.*

*Paul Virilio*

La relación entre arte y ciencia, y su entrecruzamiento gracias a la tecnología, desde sus manifestaciones más tempranas, siempre ha estado mediada por el trabajo interdisciplinar, en el que los distintos saberes, tanto técnicos como artísticos, se articulan a través del trabajo colaborativo y la experimentación con tecnología (como modelo de trabajo). Esta relación arte-ciencia creó un espacio en el que se conjuga la solvencia técnica, representada por la figura del ingeniero y los planteamientos teórico-conceptuales provenientes de parte del artista. Estas dos figuras (ingenieros y artistas) son las que conforman la base de los equipos interdisciplinarios que, a lo largo de la historia del Media Art, han llevado a cabo los proyectos más significativos y que hoy en día se constituyen como paradigmas de esta práctica artística.

Es importante recordar que el trabajo de creación en colectivo, vinculado al uso de tecnología, no es algo nuevo. A principios de los años sesenta; ya se cuestionaba el concepto de "firma de artista". Este cuestionamiento se materializó en la intención de trabajar desde el anonimato. Esta no autoría se suma a la búsqueda de la interdisciplinariedad y la expansión de los medios tradicionales para ampliar las relaciones de la obra con el espectador y el entorno a través del uso de la tecnología.

En este sentido, el trabajo artístico en colectivo relacionado con el uso de tecnología podría encontrar su antecedente más claro como en el trabajo de grupos que, a partir de mediados de la década de los cincuenta, orientaron su búsqueda creativa hacia la hibridación y la incorporación de los adelantos tecnológicos en sus propuestas. Como ejemplo del desarrollo de esta línea podemos tomar el trabajo de Zero, en Alemania, GRAV (Group de Recherche d'Art Visuel) en Francia, USCO (US Company, NY) y EAT (Experiments in Art and Technology), estos dos últimos en Estados Unidos.

EAT (Experiments in Art and Technology), formado a mediados de los sesenta y liderado por Robert Rauschenberg y los ingenieros Billy Klüvert y Fred Waldhauer, era un lugar en el que se creía que la colaboración entre artistas y científicos traería un gran beneficio para el mundo del arte. Klüvert y Rauschenberg, guiados por las ideas de Marshall McLuhan y Buckminster Fuller, de alguna manera oficializan la relación creativo-colaborativa entre artistas e ingenieros, y dan forma a una serie de inquietudes de la comunidad artística, en relación a romper con la barrera tradicional entre disciplinas e incorporar nuevos medios, tanto mecánicos como tecnológicos, a la creación.

EAT abrió el espectro de los artistas permitiéndoles descubrir y usar nuevos materiales y tecnologías que no estaban a su alcance, pero sobre todo brindando el respaldo técnico necesario para el uso de los mismos con fines creativos, y dándoles la oportunidad de vincular su proceso creativo a la experimentación y al trabajo interdisciplinar.

De la colaboración entre artistas, ingenieros, poetas, músicos, cineastas, etc., surgieron obras que trascendieron la concepción tradicional del objeto del arte, visto como algo cerrado. Al romper esta visión que sólo permitía enfrentamientos estéticos

entre el público y las obras, se generó un espacio abierto de interacción donde las experiencias de los artistas y del público (usuarios) completaban la obra. Los límites entre artistas y usuarios se recortaron, a la vez que se desarrollaron nuevas metodologías y formas de expresión que se concretaban en obras que requerían la participación directa de los espectadores.

Algunas de estas obras, más allá de su intencionalidad conceptual, comenzaron a tener un fin determinado. Esta funcionalidad de la obra tradicionalmente asociada al campo del diseño, disciplina siempre en los límites del arte, va a marcar una diferencia radical que trasciende al hecho de la simple participación del público dentro de la obra y nos acercan a experiencias que podríamos calificar de "Interactivas", en las que artistas y público se unen para producir algo.

Si observamos la producción artística contemporánea vinculada a la tecnología, veremos que un número significativo de obras implican en su realización (al margen de su planteamiento conceptual e intencionalidad) una serie de conocimientos y necesidades técnicas, que por lo sofisticados que pueden llegar a ser, es muy difícil que sean abordados por una sola persona. Lo anterior se cumple incluso en obras que siguen siendo "firmadas" por un sólo artista, a pesar de que, para su realización, se haya requerido un equipo, que a veces puede implicar un gran número de personas.

El modelo de creación en colectivo, en el que el trabajo interdisciplinar representado emblemáticamente por la figura de ingenieros y artistas, se ha implantado como una de las formas más recurrentes de abordar proyectos en el campo del Media Art. La variedad de disciplinas que manejan los distintos miembros de estos colectivos, y las personas que eventualmente invitan a colaborar, permiten abordar un amplio espectro de proyectos con suficiencia tanto técnica como conceptual, pero sobre todo, permiten pasar de la ideación de una obra a su concreción material.

La obra del colectivo alemán Knowbotic Research es un buen ejemplo ya que extiende sus propuestas a otros colectivos artísticos, y trabaja sobre áreas que desde una visión tradicional no estarían necesariamente ligadas al espacio creativo. Han colaborado con científicos, periodistas, profesores, programadores, alumnos de universidades, etc.

Bajo la óptica anterior vemos que un proyecto se aborda desde su propia especificidad, la cual se sirve de las capacidades de los miembros del colectivo, y de las extensiones hacia otras disciplinas para crear un espacio ideal donde se alcanza una correspondencia entre los planteamientos conceptuales y la obra terminada. El reconocimiento de las distintas capacidades y el abandono del concepto de "artista único" permiten que el espectador cobre fuerza y abandone los espacios contemplativos en aras de actuaciones en espacios dinámicos. Los espectadores se convierten en verdaderos usuarios y en co-autores.

Posiblemente la reconfiguración del papel de los espectadores y su participación en el proceso creativo es lo que permite explicar la íntima relación que existe entre los colectivos artísticos y el fenómeno social, abordado a través de distintas ideologías, temáticas, preocupaciones y espacios de actuación. Lo "social", como parte fundamental de los planteamientos teórico-conceptuales, está prácticamente siempre presente en el trabajo de la mayoría de los colectivos.

El activismo o “artivismo” que se sirve de la tecnología encuentra en este espacio la oportunidad de expandirse a todos los campos de actuación, ampliar enormemente su área de incidencia con el uso de Internet y cumple la doble función de crear y mantener un compromiso social fuerte. Las obras realizadas tratan algunas de las principales preocupaciones de nuestro tiempo, como el activismo con todas sus vertientes y versiones online y offline; la crítica social, política y tecnológica; el concepto de ciudad, territorialidad, identidad y migración; el verdadero espacio de la libertad, el post-humanismo, el open source, etc.

Del lado del autor, encontramos que la figura del artista sufre una segunda transformación. Se desplaza y permite que las obras generen experiencias y conocimientos a los usuarios, a través de la actuación directa de éstos en la creación de la obra. Aquí el concepto de “uso de la obra” cobra un sentido absoluto, ya que los usuarios utilizan la obra y los artistas se sirven de ellos para conseguir su cometido creativo-social. El trabajo entre artistas y público permite desarrollar los mecanismos y, en algunas obras, los equipamientos necesarios para concretar los planteamientos del proyecto.

La obra del colectivo estadounidense Critical Art Ensemble (CAE) es un buen ejemplo de todo lo anterior. CAE en una de sus obras propone la creación de un dispositivo digital (digital tag) formado por una pantalla y un sistema informático para introducir información. La utilización de este equipamiento es la forma de intervenir espacios públicos en el que no es posible utilizar tácticas tradicionales (carteles, pegatinas, etc.). La pieza se divide en dos momentos. Primero, se imparte un taller donde se enseña al público a construir y usar el dispositivo y, posteriormente, se realiza una serie de intervenciones en los espacios que previamente han sido acordados por los artistas y los participantes del taller.

El “nuevo” modelo de exposición que se busca evidenciar y potenciar, contempla obras que utilizan formatos híbridos: taller/mesa redonda/conferencia, que requieren de la participación directa del público. Este modelo expositivo propicia una figura de autor/usuario que se genera a través de la interrelación de ambas figuras en la concreción de las obras.

José Luis Bravo  
Barcelona, 2005

---

<sup>i</sup> Paul Virilio. Estética de la desaparición. Barcelona, 1988. Página 27