

RETRATO CIBERNÉTICO DE UN TRABAJO CREATIVO ARTE/DISEÑO

CYBERNETIC PORTRAIT OF A CREATIVE ART/DESIGN WORK

Rodrigo Rosales González*

*Profesor investigador del Departamento de Arte y Comunicación, Universidad Autónoma Metropolitana. Correo electrónico: r.rosales@correo.ler.uam.mx.

El presente texto contribuye al debate del campo epistémico de la investigación artística (Arts-Based Research) (Greenwood, 2020). El camino emprendido es doble: radica en una reflexión sobre el trabajo creativo realizado por el artista y el diseñador a la luz de una revisión histórica de tres momentos nodales en la evolución del vínculo tecnológico entre el arte y el diseño: Renacimiento, Impresionismo y Revolución cibernética. Estos nodos fijan el análisis cibernético de un flujo de acontecimientos constantes que abonan a la posibilidad de predecir un futuro para estas dos ramas de una misma profesión.

Palabras clave: Investigación artística, evolución arte/diseño, arte cibernético.

This text contributes to the debate in the epistemic field of Art-Based Research. The road carried is double and is rooted in a reflection about the creative work of the artist and the designer at the sight of an historical revision of three nodal moments in the technological evolution link between art and design: Renaissance, Impressionism and Cybernetic Revolution. These nodes set the cybernetic analysis of a flux of constant events that support the possibility to predict a future for these two branches of the same profession.

Keywords: *Arts-Based Research, art/design evolution, cybernetic art.*

Hablar sobre el desarrollo tecnológico implica necesariamente referirse a un transcurrir; seleccionar una serie de eventos destacados en el tiempo con el fin de observar sus efectos, vínculos y alcances. Aunque la tarea es compleja, es abordable. La teoría disipa dificultades de orden cuando describe y explica. Primero se requiere de un punto de partida que fije las coordenadas del análisis en este ensayo: un punto de fuga; y luego, un objeto a observar.

Si lo que distingue a la historia del arte y el diseño es el producto de su trabajo, entonces, por efecto de la evidencia, la preferencia se vuelca sobre la historiografía. Esto en parte justifica el uso de las representaciones esencialmente pictóricas en el presente texto.¹ Ante un muestrario tan vasto a revisar, la heurística requiere de un complemento analítico, de unas premisas de decisión definidas en un aparato teórico, con el propósito de identificar el sentido del artefacto artístico — arte/diseño— en la sociedad contemporánea, regida en sus comunicaciones de modo preponderante por la tecnología digital. De igual forma, el acento puesto en la comunicación (información para diferenciar), como factor constituyente de relaciones, conduce a formular al arte/diseño como un sistema social (Luhmann, 2000).

Bajo esta noción, la historia es una descripción de estados estables cada vez que absorben complejidad. Los sistemas adquieren autonomía cuando logran la *autopoiesis*;² es decir, operan reiteradamente diferencias de sí mismo con su entorno. Con estas descripciones, los sistemas adquieren una “estabilidad dinámica” (Luhmann, 2000: 224) que los identifica. De ahí la importancia de seleccionar los momentos singulares en la historia: puntos de convergencia ensamblados por funciones equivalentes, pues, en tanto observación de segundo orden, también otras miradas son aceptadas para distinguir el calado de los hitos socioculturales. En especial, con la ruta evolutiva del sistema arte —variación, selección, estabilidad—, se distinguen tres hitos para analizar: el Renacimiento, el Impresionismo y la Revolución cibernética.

El orden obedece al rigor expositivo, en realidad la forma narrativa es circular. Asimismo, es necesario acusar un sesgo técnico-tecnológico en las descripciones que acompañan este relato, porque en ello radica la fuente de variación y el potencial

¹ El objeto artístico también es dato para la interpretación de una época. Así, el lugar que ocupa el indígena en la pintura mexicana da cuenta de su situación sociocultural (Morales, 2009).

² Término biológico empleado como metáfora de capacidad para producir y reproducirse (Maturana y Varela).

de cambio estructural (Luhmann, 2000: 230-231).

Se ve como si la evolución motivó al sistema para introducir conceptos que llaman la atención sobre la diferencia de nivel entre la operación y la estructura (o variación y selección); aparentemente tales conceptos establecieron las fronteras que subsecuentemente provocaron su transgresión (Luhmann, 2000: 230).

Desde esta perspectiva orgánico-sistémica, distintos instrumentos conceptuales surgen para reflexionar sobre la identidad del arte y su evolución. Así, tanto el estilo como el canon se instalan en la memoria descriptiva y en la crítica de sus variaciones, convirtiéndose, más allá de agentes de su renovación, en regularidades constructivas de una historia.

Es precisamente este modo historiográfico el que da cuenta de los tres momentos nodales referidos. Una sucesión de eventos sincrónicos múltiples (tecnológicos y socioculturales), reconocidos como una selección de episodios en el devenir de la profesión, cuando el arte y del diseño han convergido y definido una praxis que, lejos de distanciarse, contribuye a dibujar una trayectoria común.³

El Renacimiento

Mientras viva el arte, nunca tendré que aceptar que el hombre está muerto.

GIORGIO VASARI⁴

La historia preserva. De ahí que la memoria reclame un lugar privilegiado, puesto que, en el camino hacia la mortalidad, las humanidades critican ese entorno; su observación parte de una ética, un deber ser, que sella su tiempo con la lápida de su monumento.

Cuenta la historia que por aquella época (Europa, siglos XV-XVI) existían individuos polímatas con capacidades cognitivas y sensitivas excepcionales, que sabían políticamente desenvolverse en las altas esferas de la sociedad.⁵ Es importante agregar que también en ese entonces inicia la difusión masiva de ideas

³ “La convergencia se refiere a la similitud de los agentes que ocupan nichos similares. Si poseemos algún conocimiento de un nicho, podemos inferir algunas cosas sobre el aspecto del agente que lo ocupará” (Holland, 1995: 181).

⁴ Palabras escogidas atribuidas al artista e historiador Giorgio Vasari, a quien se debe la descripción del periodo del Renacimiento (Roldán, 2017).

⁵ Es numerosa la bibliografía y fuentes respecto a ese periodo histórico, caracterizado, de modo general, por la transición entre el medioevo y la modernidad. Un momento cuya singularidad fue encarnada en la figura de Leonardo da Vinci (Ochoa, 2019). Baste señalar para este análisis la numerosa concentración de eventos científicos y sociales que ahí convergen, donde el arte y el diseño, aunque convivieron intensamente, tomaron caminos distintos en su devenir, que se cruzaron nuevamente más adelante (Impresionismo y Revolución cibernética).

por medios tecnológicos.

Era una época en la cual no existían aún los límites disciplinares tal como hoy se conocen. Al contrario, iniciaban su propia historia. Con el tamiz actual, Leonardo da Vinci sería más científico que artista; sin embargo, su trascendencia radicó en su capacidad de unir lo sensible con sus hallazgos técnicos y comunicarlos. Las descripciones de sus ideas y observaciones de su entorno fueron plasmadas talentosamente con pintura en papel y telas.

Surgió el canon como medida del arte. El ideal de “lo bello” coincidió con el de las matemáticas: alcanzar la perfección de la representación. Lo racional y lo sensible compartían un mismo camino, basado en la promesa de un futuro cargado de luz, con un punto de fuga situado en Europa.

Los historiadores tejen el pasado de acuerdo con los hechos. En tanto, el descubrimiento de una ruta colombina, merced a los conocimientos científicos y técnicos acumulados, vaticinó la llegada de nuevos tiempos. La responsabilidad del artista-científico se enfocó en redimensionar las cualidades del cuerpo humano en la naturaleza.

Por ese entonces, el trabajo artístico adquirió su propia distinción. Una actividad que reclamó una libertad de acción no válida para los otros trabajos, pero una creatividad “disciplinada”, nutrida de la perspicaz mirada de la naturaleza y del conocimiento científico-matemático. Hay que recordar que ahí mismo surgió la palabra diseño, describiendo la acción creadora apoyada en el trazo, en la anticipación de la obra al pensarse. Esto tuvo una repercusión profunda en el trabajo del artista, al reconocerse un rigor de su proceso creativo (Figura 1).

El foco del Renacimiento en Italia pronto se extendió a otros territorios nacionales circundantes, donde los artistas actuaron de maestros y embajadores, cultivando un ambiente artístico que se extendería en mayor o menor grado por todo el mundo estableciendo un modo de practicar y proponer representaciones a través de las técnicas de las bellas artes, especialmente del grabado.

Mientras tanto, al otro lado del planeta, las manifestaciones simbólicas de los indígenas mesoamericanos (Figuras 2 y 3) eran subvertidas en una masa informe e híbrida que marcaban una cruda e incipiente identidad emergente.⁶

⁶ Una investigación acuciosa sobre la aparición del lienzo supone un fenómeno epítome de sincretismo entre los pensamientos mágico-religioso indígena y español (Gruzinski, 2012).

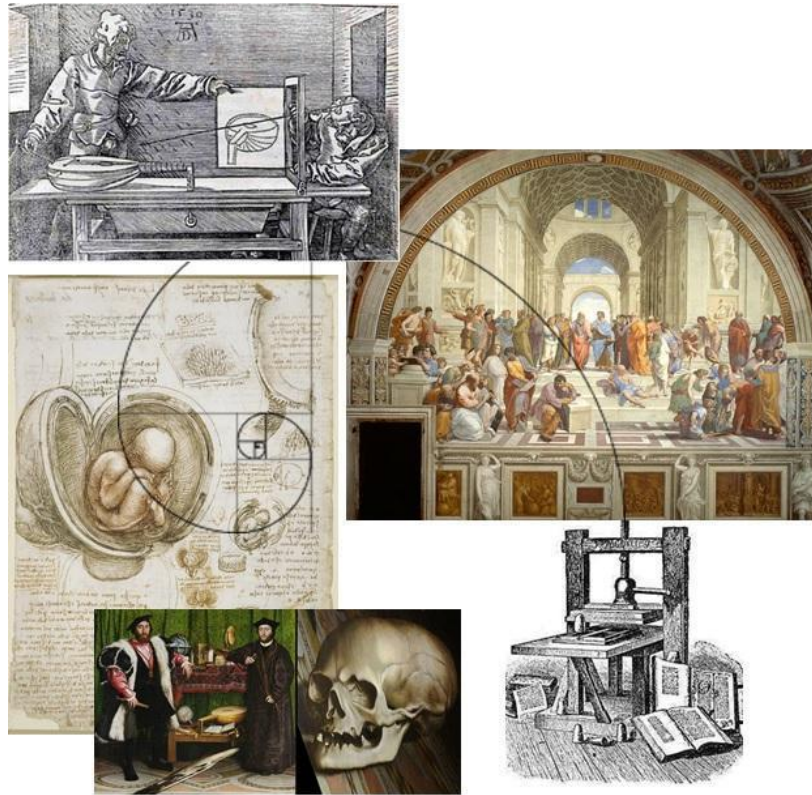


Figura 1.
Collage. Elaboración propia.

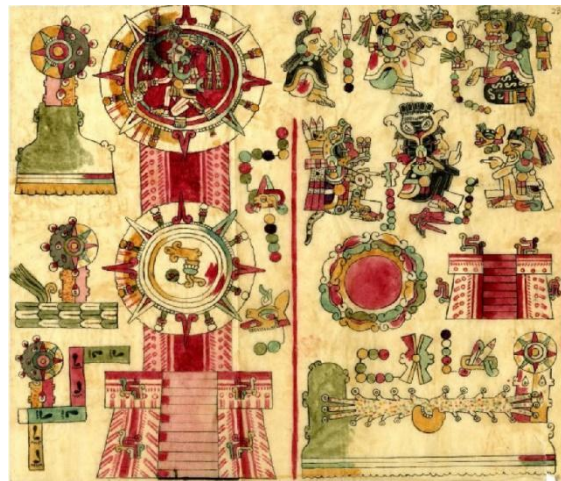


Figura 2.
Códice mixteca *Vindobonensis*. Siglo XV-XVI. Relato del surgimiento del sol por primera vez. Tintas sobre piel de venado. Disponible en:
[https://pueblosoriginarios.com/meso/oaxaca/mixteca/vindo_anverso.html#!prettyPhoto\[gallery2\]/22/](https://pueblosoriginarios.com/meso/oaxaca/mixteca/vindo_anverso.html#!prettyPhoto[gallery2]/22/)



Figura 3.
Virgen de Guadalupe. 1531. Pintura al óleo. Autor: desconocido.

Las Vanguardias

El arte es la mentira que nos permite comprender la verdad.

PABLO PICASSO

Otro momento relevante a los ojos de la historia, siguiendo el criterio biológico de “radiación adaptativa”⁷ aplicado a los sistemas complejos, se identifica un segundo momento en este ensayo. Tiene su foco en la Inglaterra del siglo XIX, ahí convergen circunstancias gestadas en los siglos anteriores y materializadas en las posibilidades de la ciencia y la técnica sobre la que se asienta la ideología del progreso.

El Siglo de las Luces le precedió preparando las condiciones políticas para detonar las fuerzas económicas apelmazadas por la burguesía mercantil. El arte comprometido con su herencia renacentista se institucionalizó en las *bellas artes* y continuó reproduciendo el dogma canónico apegado a la mimesis de la naturaleza.

Con todo, el dilema del arte surgió en el seno de la vida cotidiana. La presencia de la máquina distorsionó la percepción de las virtudes naturales. Fue a la vez objeto de elogio y de repudio público. Artistas plegaron su libertad a los encargos de la gran industria y otros reclamaron su lugar disidente ante la moda predominante. Ante la presión de los gremios artesanales herederos de una economía fincada en el

⁷ La radiación adaptativa es un concepto biológico que explica la proliferación de las especies de acuerdo con el nicho ecológico en que se alojan y adaptan para sobrevivir (Schluter, 2002). La metáfora es útil para comprender el trazo de la convergencia del arte y el diseño en determinados nichos del ecosistema comunicativo condicionado por la evolución tecnológica.

ornamento útil y defendiendo el valor de su trabajo, renace el acto de diseñar. Profesiones híbridas, entre el artista y el artesano, el diseñador gráfico e industrial, se instalan en el núcleo de la producción estética de los objetos para atraer ventas y hacer fluir los capitales.

La vanguardia impresionista nace de esta misma circunstancia. Desde su propio nicho avizoran un cambio de época. La máquina transforma el paisaje; resta solemnizarlo mediante colores; de repente todo es movimiento; un continuo embarque, salida y llegada de personas y objetos. Los aires bucólicos son desplazados por la neblina urbana. Aunque un siglo antes la Enciclopedia amenaza al viejo orden, la máquina lo subvierte. Los artistas rechazados⁸ pregonan una nueva comunidad, que representan en su fugacidad y fragmentación.

Este grito sublime de los intransigentes⁹ coincide con la novedad de la máquina fotográfica empalmando sus compromisos: recrean, cada uno a su modo, la vida cotidiana. A partir de aquí, la pintura y la fotografía se reflejan para reconocer y emprender sus propios derroteros. Aquella abanderará a los movimientos vanguardistas sucesivos; esta incorporará técnicas de sonido y luz para germinar en otra industria, la del cine.

El asunto del movimiento fue manifiesto para el *avant garde*. La experiencia del instante expelió pinceladas súbitas con el propósito de capturar las sensaciones provocadas por los juegos de luz. El caballete salió del taller y plasmaron una época desde sus percepciones individuales.

Una vez abierta la puerta, los *ismos* no tardaron en ingresar al escenario de las novedades. Europa se convirtió en la meca del arte. Paralelamente ocurrió un traslape de las ciencias con la tecnología, que afectó al artista en su trabajo y en la reflexión de su proceso creativo. En lo sucesivo aconteció una expansión de percepciones sobre la realidad, nutridas por los conocimientos científicos, en especial de la física y las matemáticas. El estilo desarrollado en cada uno de estos movimientos definirá la variedad y la unidad del sistema arte del modernismo.

Mención aparte merece la toma de conciencia política de los artistas respecto a los acontecimientos bélicos en ciernes cuando la racionalidad estalla. Para todos será tema obligado a considerar; pero será a través de otras formas comunicativas que expondrán la profundidad de la crisis del pensamiento: el psicoanálisis revelará la magnitud de nuestra ignorancia alojada en el *unmarked space*.¹⁰

⁸ El *Salon des Refuses* (1863) simboliza el punto de inflexión de cuando la ola canónica vetusta se disuelve con la novedad. Es el epítome de la variación del entorno que cambia la estructura de (re)producción renacentista de las bellas artes.

⁹ *Les intransigents* apelaba públicamente a estos disidentes del arte académico.

¹⁰ Luhmann toma esta referencia de la teoría matemática de Spencer; Herbert, para distinguir lo conocido de lo invisible.

En cualquier caso, las tensiones aumentan para el arte; sus conceptos se tornan innombrables e impredecibles, sobre todo para el trabajador artista que, en aras de defender su libertad de fabricar ficciones, termina seducido por el mercado (Figura 4). Y esto es una paradoja, así como también un mecanismo recurrente en la innovación: hay que crear para ser; solo así se puede permanecer en la vanguardia.¹¹



Figura 4.

Cartel. *La Chaîne Simpson*. Henri de Toulouse-Lautrec. 1896. Disponible en: <https://www.flickr.com/photos/carlylehold/31276302162/>

Las vanguardias ocupan un amplio espectro en la historia del arte; en realidad, en tanto ficción, su lugar en el tiempo es arbitrario. Sin embargo, los historiadores las definen como un momento de revuelta intelectual y sociocultural aguda, que se extiende hasta la idea del renovar continuo y la crítica reflexiva sobre el acontecer humano cotidiano.¹² Según se aprecie, son un periodo indeterminado de estabilidad que concentra variaciones múltiples u otro de perturbaciones incesantes, cuya verdadera escala no es aún posible percibir. No obstante hoy minado, el espíritu de las vanguardias está vigente: impulsa al pensamiento creativo en la ciencia y en las artes.

Estas disertaciones aterrizan en México como consecuencia del escape de las guerras en Europa de varios artistas y humanistas. Irradian de modo indirecto en el muralismo, el surrealismo y el estridentismo. Son impulsos juveniles, heroicos y

¹¹ Siglo XIX. Presa entre dos tensiones contrarias, surgida una del irracionalismo del *Volkgeist* —espíritu del pueblo—, la otra de un conocimiento científico del orden del universo. La marcha del arte pierde toda unidad orgánica y toda coherencia.

¹² En todos los manifiestos publicados de esa época subyace una orientación explícitamente política del arte (González, Calvo y Marchán, 2009).

subversivos, sobre un orden anquilosado establecido alrededor de la academia que desplazarán de modo paulatino y alternarán conforme el ciclo eterno de la vida se reproduce en una espiral de rupturas, equilibrios y reacomodos (Figuras 5 y 6). Lo obsoleto cede el paso a lo nuevo para caducar, resistir y ceder.



Figura 5.
El Citlaltépetl. José María Velasco. Pintura al óleo. 1879.



Figura 6.
Estridentismo. Manuel Maples Arce. Tinta sobre papel. 1921. Disponible en:
<https://proyectoidis.org/actual-no1/>

La Revolución cibernética

Cuanto más probable es el mensaje, menos información contiene. Por ejemplo, un clisé proporciona menos información que un gran poema.

NORBERT WIENNER

El tercer momento es el comprendido desde finales de la Segunda Guerra Mundial hasta ahora. Si algo pudiera caracterizar a esta época es su improbabilidad de explicarla y definirla. El título es provisorio y sirve para etiquetar a lo posible. Precisamente en esto radica la funcionalidad social enfocada en el control: el cálculo de las trayectorias y de las predicciones es el reto tecnológico e ideológico por alcanzar. La aparición progresiva de la máquina calculadora en todo el ámbito cotidiano, desde lo doméstico hasta lo político, condiciona y determina las decisiones humanas con el fin de reducir la contingencia, lo improbable.

Si la historia moderna es un encadenamiento de sucesos lineales, sincrónicos y multidimensionales, el resultado de la suma hasta el presente es la pretensión de ordenar el caos. La diversidad de las otras historias, las no contadas, de aquí en adelante también tendrán un lugar en la blancura de la página con el fin de preservar la memoria.

Entonces, lo improbable de contar una historia verdadera cada vez es más probable. Esta contradicción es posible formularla en esta época. En el aspecto sociocultural, a pesar de contar con las promesas del cálculo ultrarrápido cuántico, la dispersión de “lo social” imposibilita su estudio, así como la predicción probable de un futuro común.

Esto conduce a colocar la constante probabilística en todo vínculo, conteniendo la propiedad de reproducir la unidad, sincronizar y coordinar con otros agentes para tejer el mosaico red (Figura 8).¹³

Con el surgimiento de la cibernética, como ciencia del gobierno humano sobre la máquina, la comunicación se instala en el núcleo de la tesis informática: la reducción de la realidad a números y, por consiguiente, la instauración del algoritmo como lenguaje universal —*lingua franca*—, con lo que emerge una estética-ética que identifica a una época.

¹³ Composición hecha en el programa Power Point sobre la base de una unidad de collage —al centro— cuya repetición en distintas escalas forman patrones regulares. Están incluidos signos y símbolos relativos con las ciencias físicas, socioeconómicas y las humanidades.

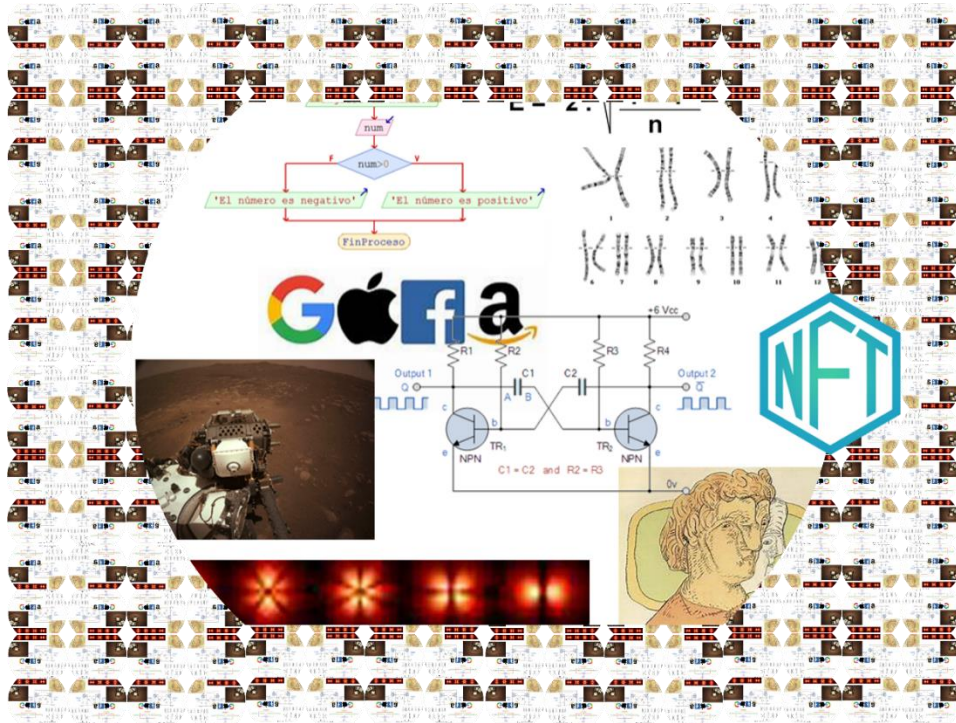


Figura 8.

Cibermosaico, 2021. Fuente: Elaboración propia.

Respecto a las ciencias, los conocimientos agregados y acumulados por siglos adquieren una resignificación, en tanto pueden visibilizarse en variadas perspectivas de análisis hetero/multi/disciplinares y en tiempo real. Además de la simulación, las interfaces promueven una organización del pensamiento radicalmente diferente a la anterior forma de producción cultural y económica.

En la época del capitalismo artístico hipermoderno es la producción material la que se organiza cada vez más como la producción cultural, cuya forma prototípica fue el cine (Lipovetsky y Serroy, 2015: 191).

La cifra de dos mil 500 millones de habitantes en este planeta a mediados del siglo pasado, cuando concluye la Segunda Guerra Mundial, hoy casi se ha triplicado. A fin de cubrir la demanda de bienes y servicios de toda esta creciente población, la cibernética los ha enlazado en una red homogénea mediante gigantes corporativos de distribución de símbolos. En efecto, la proferida reproductibilidad del arte mediante la máquina opacó el valor capital de la obra única y lo trasladó al aspecto económico de la distribución, especialmente por la vía electrónica.

La denominación del arte realizado por medios distintos a los tradicionales — ya sea por mecanismos servomotores, procesadores, redes telemáticas, algoritmos y demás dispositivos— ha cambiado según su práctica. Así se tiene al arte

electrónico, el netart, arte sonoro, la videoinstalación, el webart, el performance, entre otras que bien pueden quedar comprendidas genéricamente dentro del llamado arte digital.

A pesar de ello, dos sucesos marcan una distinción relevante en estas prácticas artísticas. Uno, el relativo al grado de independencia creativa que pueda alcanzar el artefacto artístico.¹⁴ Dicho sea de paso, resulta interesante observar dicho parámetro aplicado al desarrollo de la inteligencia artificial.

Cuando el cuadro algorítmico producido por el colectivo Obvious en 2018 alcanzó un precio de subasta en Christie's cercano al medio millón de dólares, también reivindicó el cuarto nivel de Mallery, a saber, la capacidad de la máquina de decidir por sí misma (Figura 9). El algoritmo utilizado rastrea los estilos de pinturas entre los siglos XIV al XX y genera pinceladas propias de “azar controlado” que le definen un estilo propio.

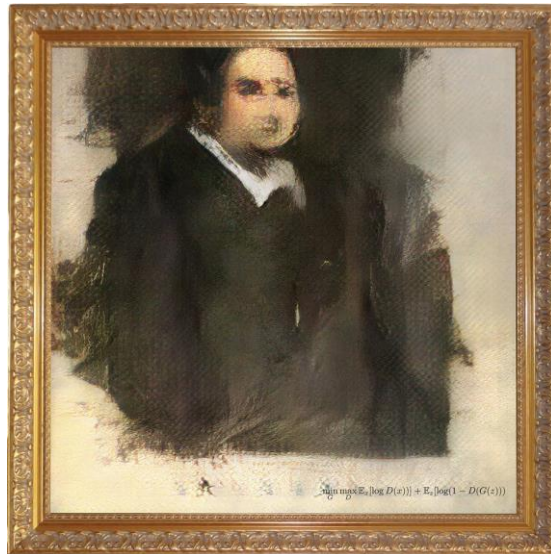


Figura 9.

Retrato de Edmond de Belamy. Tinta sobre lienzo. 2018. Disponible en: <https://www.museumtv.art/artnews/articles/art-et-intelligence-artificielle-quest-ce-que-ca-donne/>

El segundo suceso lo marca el valor de la autenticidad del trabajo artístico. Algunos años más tarde, en 2021, otro cuadro —en soporte totalmente digital— se acercó en subasta a los 70 millones de dólares. Por primera vez en el proceso de

¹⁴ En la historia romántica del robot como experimentación estética, el fallecido escultor estadounidense Robert W. Mallery distingue seis niveles de actividades en la relación artista y escultura con mediación de la computadora dependiendo del grado de independencia que la máquina opere sobre el trabajo artístico (Iglesias, 2016: 103).

virtualización de la obra de arte, el valor se fijó por medio de un mecanismo que le aseguró su unicidad. Surgió el “aura” del certificado digital NFT.¹⁵

La obra de Beeple (Figuras 10 y 11) es el compendio de cinco mil días de trabajo de ilustración digital que irradia de la esquina superior izquierda hacia la derecha inferior. En este mosaico puede observarse en la evolución de la práctica artística del autor su mundo simbólico y estilo logrado.

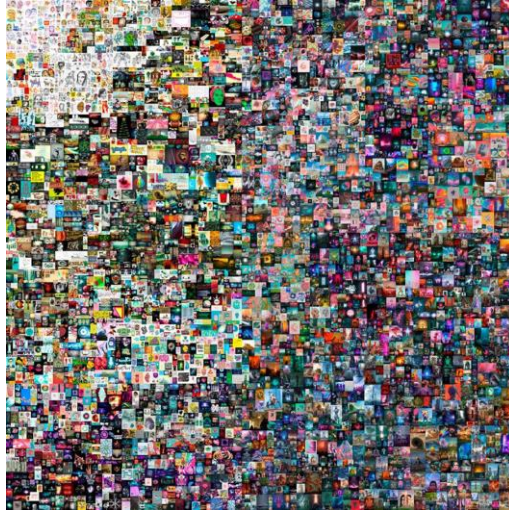


Figura 10.

Everydays: The First 5000 Days. Mike Winkelmann (Beeple). Ilustración digital. 2021.
Disponible en: <https://www.beeple-crap.com/everydays>.



Figura 11.

Day 5000. Mike Winkelmann (Beeple). Ilustración digital. 2021. Disponible en:
<https://www.beeple-crap.com/everydays>

¹⁵ Siglas en inglés para *Not Fungible Token*. Es un código encriptado imbuido en cualquier objeto digital que le valida su propiedad singular. Nota del autor.

En contraste, aquí en México, en la pintura de Daniel Lezama el lenguaje simbólico plantea un dilema nacional incrustado en la esfera sociocultural (figura 12). Con todo y las variedades ofrecidas por la automatización del arte, en el cuadro de la “distribución de los sensible”¹⁶ todavía prevalece la resistencia ante la perturbación del lenguaje binario por contener menos información y recuerda esa distinción que hace del arte un refugio probable de lo humano.



Figura 12.

Amor eterno. Daniel Lezama. Óleo sobre lino. 2005. Disponible en: <https://daniellezama.net/portfolio-item/la-gran-noche-mexicana/>

La profesión

El trabajo del artista adquiere valor cuando puede vivir de él. Alguien más paga por su servicio. La etapa del mecenazgo es un hito porque abandona su cualidad de oficio, pero también es embrión de una práctica: el encargo. Constrictora del tema,

¹⁶ Las prácticas estéticas visibilizadas por la cibernética revelan nuevas formas de hacer arte (Rancière, 2018).

junto con la disponibilidad de la técnica, determinan la forma. El talento y la fama de sus ejecutores elevan sus fortunas en apego con los círculos del poder, quienes finalmente condicionan el sentido de la representación.

De modo similar, el diseñador “despierta” en el siglo XIX. De artesano de profesión adquiere valor con el respaldo de la industria reclamándole una función ornamental. El nodo económico se instala en la fábrica.

Si en estos días arte y diseño conjuntan saberes es porque reconocen un origen y un propósito común. Esta unión, aunque parezca paradójica es estratégica. El objetivo es vender piezas para un mercado catapultado por la internacionalización de las comunicaciones —y del dinero— basado en un sistema de distribución piramidal, desde el nivel inferior de las galerías esparcidas por todo el planeta, hasta las casas de subastas transnacionales,¹⁷ que, junto con el monopolio de los servicios de digitalización de las comunicaciones en manos de megaempresas mundiales, son ahora los patrocinadores (sponsors) emergentes que condicionan las formas expresivas y representativas en la economía capitalista.

Este análisis no pretende condenar. Al contrario, presenta dos caras de la misma moneda. En la perspectiva sistémica sociocultural e histórica, la autonomía del arte y del diseño es supeditada al programa del mercado.¹⁸ Desde esta lógica evolutiva, la estructura de validación conserva la unidad del código (bello/feo) estabilizando la diversidad. La proliferación de géneros y tipos asumidos por la práctica artística ha sido detonada por la variable tecnológica.

La variedad nunca había estado tan disponible en la permisividad de una estructura flexible y relajada a las demandas de la personalización, merced a una tecnología motivada por la acelerada renovación de sus límites.¹⁹

Aunque el estilo y el gusto contemporáneos son eclécticos, conservan los valores del pensamiento creativo (un acercamiento sucesivo entre los requerimientos productivos y estéticos mediante simulaciones y prototipos hacia el artefacto puesto a punto de venta). Tal como fue bocetado, durante el Renacimiento el disegno es la idea naciente, las reglas básicas de la composición. La estabilidad del sistema arte absorbe del diseño su capacidad técnica-logística-administrativa; esto

¹⁷ Christie’s fundada en 1744, Sotheby’s en 1776, Bonham en 1793. Todas inglesas.

¹⁸ Desde esta perspectiva, la técnica afecta las formas de representar el mundo. Así, las continuas críticas al restrictivo canon renacentista “establecieron los límites que subsecuentemente provocaron su transgresión” (Luhmann, 2000, 230-231).

¹⁹ Lipovetsky describe una evolución del capitalismo artístico por etapas: primero, la masificación homogénea condujo a la variedad y la innovación; segundo, con una economía de la variedad, vino la personalización de productos, de series cortas, de creación y renovación hiperacelerada (Lipovetsky y Serroy, 2015: 190).

es, piensa al arte de modo tecnológico.²⁰

Desde la crítica sociológica el trabajo del artista/diseñador produce distinciones del mundo, y es solo en esa práctica que el sistema al que pertenecen puede inaugurar novedades. Sin embargo, dentro de este cuadro, la tensión provocada por el alcance de un fin separa al arte del diseño.

Mientras el diseño absorbe del arte la libertad formal para cumplir con el fin de ornamentar al objeto, el arte recupera la invisibilidad del mundo. No obstante, esta diferencia no afecta el trabajo mismo, cuya unidad podría condensarse en la metáfora del mito de Sísifo: subir la piedra hasta la cima de la montaña para dejarla caer y reiniciar ad absurdum. Cada vez que las posibilidades de singularidad del arte y del diseño se estrechan conforme avanza el programa mercadológico, brotan de estas limitantes otras formas imprevistas, siempre y cuando sean impulsadas por la técnica. Solo así, el arte construye ficciones que el diseño imita: a través de formas que construyen otras.

Por esta razón, el identificar esos puntos de “radiación adaptable”²¹ tiene por objeto el definir en alguna medida la forma de la red; esto es, de la trayectoria de su crecimiento; y, por tanto, posibilitar algunas predicciones; o en su defecto, sugerir estrategias o alianzas.

Esto conduce a un asunto de trabajo y de representación. Aunque el artista moderno enarbola con su individualidad los privilegios de un trabajo “libre”, de cualquier forma, queda alienado a las exigencias de las fuerzas productivas del mercado. Aún más evidente con la figura-agente del artista-empresario.²²

A nivel de vida, en el fondo la decisión de realizar o no algún trabajo depende, antes que de algún valor ético, de la comida. Al igual que en las disciplinas, las instituciones son restrictivas y normativas, condicionan el trabajo. Aunque el encargo no es exclusivo ni para el artista ni para el diseñador, les queda un margen de maniobra cuando se “emprende” alguna idea o proyecto por cuenta propia.

Asumir tal realidad permite decidir sobre la distribución del esfuerzo empleado en el trabajo conceptual/material consumido en el vivir. Como consecuencia de una observación de segundo orden, el sujeto queda estabilizado por su historia y su lugar en el flujo económico. Solo la obra y su memoria permanecen

²⁰ El pensamiento tecnológico es un rasgo distintivo del trabajo creativo del diseñador (Rosales y Robles, 2016).

²¹ “Es más probable que surjan nuevas variantes en donde hay muchos agentes, ya que más ejemplares significan más posibilidades de variación” (Holland, 1995: 181).

²² “El arte post-Duchamp más-allá-del-trabajo se revela a sí mismo, de hecho, como el triunfo del trabajo alienado y ‘abstracto’ sobre el trabajo no-alienado y ‘creativo’” (Groys, 2018: 124).

estirándola por medio de dispositivos tecnológicos.²³

El trabajo creativo a través de los medios de comunicación digitales conlleva una transformación radical del trabajo mismo. Además de medio, estos estructuran a la comunicación social; la circulación y conservación de información corresponde con una función política que el artista y el diseñador agregan a su trabajo para ser incluidos en el sistema social.

Cada sistema emite información comprensible; el algoritmo individualiza estas informaciones al acercarlas, lo cual deriva en una especialización de la preferencia. No constituye parte del valor de un ideal, antes bien distingue al menos dos niveles de alienación: confirma la particularidad del sujeto y sustrae de su interacción un valor económico.²⁴ En esta lógica, solo en la comprensión se afianzan las posibilidades del cambio estructural en los sistemas sociales, lo cual es significativo en la producción de eventos y procesos comunicativos; en lo inmediato, para la dupla arte/diseño, y en lo mediato, para la política educativa de un país.

En efecto, la comprensión produce variaciones (innovaciones) sobre la comunicación; solo así es probable que ocurran resonancias al interior del sistema social que, dependiendo de su fuerza, generan posibilidades de reproducirse, sea a través del lenguaje, de los medios de difusión o bien de los símbolos.²⁵ De modo extendido, concurren condiciones para reproducir al trabajo mismo. Esto no es vano, pues la dimensión innovadora es amplia: abarca tanto al que incumbe en las ciencias físicas, sociales y humanas como al trabajo doméstico; y, desde luego, al creativo.

Coherentes con este pensamiento, el artista es responsable de su época; no solo representándola, principalmente, actualizando el lenguaje para comprenderla. Aquí subyace un código ético/estético para el artista de todos los tiempos. Si ha de asumirse que este es el artesano del lenguaje y el diseñador del pensamiento tecnológico, su trabajo en común radica en resignificar al mundo.

Dilema educativo

Hasta aquí el despliegue sociológico de la dupla arte/diseño pone de relieve su

²³ El medio de difusión electrónico [computadora] desplaza a la memoria del “hacer continuamente posible una combinación altamente improbable de selección y motivación” (Luhmann, 2006: 249).

²⁴ En esta condición del sujeto, el artista desdobra su cuerpo: trabajador y conciencia (Groys, 2018: 119-131).

²⁵ La comunicación es un acto improbable, reducir esa improbabilidad depende del grado de comprensión logrado. Intervienen el lenguaje, la cultura y la tecnología. Este último desestabiliza el sentido de la comunicación, debido al peso específico ganado de Internet. Piénsese en el desbordamiento del otrora exclusivo espacio del museo.

sincronización histórica y de sentido. De su conjunción emerge una estabilidad suficiente para justificar la selección de materias y contenidos en currículos escolares que a manera de variaciones del entorno procuran modificar la estructura de la práctica artística.

En este plano, como trabajador especializado de la representación, los currículos universitarios intervienen en su formación y los aspectos éticos incursionan en forma de selecciones con respecto al valor asignado a las innovaciones. Una escuela decide el perfil de egreso de sus alumnos de acuerdo con las habilidades, conocimientos y capacidades esperados. Fin /medios. En la licenciatura en Arte y Comunicación Digitales de la UAM unidad Lerma destacan aspectos de la sociocomplejidad, inter-transdisciplinarios, computacionales y estéticos.

Ciertamente con la educación existe la disciplina. Faltaría confirmar esa expectativa en la práctica artística que los egresados ejercen. Mientras tanto, la tensión del plan de estudios se ve reflejada en el mismo sentido que el programa le constriñe: comunicar a través del arte.

Lo anterior señala el añejo dilema del artista comprometido con representar a su mundo y aquel que solamente quiere expresar su individualidad sin cortapisas. A la hora de la puesta en práctica parecen posturas irreconciliables, pero la experiencia comprueba que uno distingue entre el encargo y la colección de la obra propia. Al interior de la universidad, el conflicto se ha desplazado hacia la investigación artística, lo que ha condicionado a la misma forma de producir arte.²⁶

El artista digital novel es constreñido a verificar continuamente su práctica artística mientras conoce su objeto de estudio. De este modo, se cumple con un propósito fundamental para el modelo pedagógico Lerma: la respuesta comunicativa artística a un problema complejo. La “obra creativa” es el medio para conocer su proceso de trabajo y el mundo seleccionado que pretende comunicar. En este escenario, la mediación del diseño es fundamental porque coordina las interacciones concurrentes en la práctica artística dinamizándola, pero, principalmente, asumiendo una postura crítica frente a la investigación y la práctica artística.²⁷

²⁶ La conjunción arte y conocimiento ha conducido el debate en torno al giro investigativo del proceso creativo, justificando el campo de estudio al interior de la institución académica, especialmente en el posgrado (Borgdorff, 2012).

²⁷ La función del diseño tampoco es lineal. Descubrir sus distintas etapas facilita una lectura de sus cambios. Actualmente el campo del diseño ha aglomerado su historia en los objetos que produce — artesano-ingeniero-artista— concurrendo con el arte respecto a la constricción de la novedad para competir en el mercado (Valtonen, 2005). Sin embargo, a contrapelo ha emergido en las

Aquí hay que distinguir el hecho de que la oferta de los planes de estudio etiquetados bajo el nombre de arte y diseño digitales, desde luego, deja expuesta una demanda laboral para capacitar a profesionales en este campo tecnológico. La respuesta dada por una universidad pública mediante sus planes de estudio es aún más compleja. La unidad Lerma apostó de inicio por el diálogo permanente entre disciplinas, lo que coloca al intercambio de conocimiento y sus formas de comunicarlo como el motor de su modelo pedagógico. En esta coyuntura nace la Licenciatura en Arte y Comunicación Digitales comprometiendo su devenir, pues le coloca en medio de la acción transdisciplinar: lograr la comunicación entre disciplinas.

Este último hecho condiciona el tipo de investigación y de práctica artísticas que el plan de estudios pretende orientar. Dicho de modo sintético, la práctica artística (PA) contiene estas condiciones:

- Producir conocimiento de la PA a través de la investigación (profesor-investigador).
- Incorporar en la investigación los protocolos de investigación académicos para definir los objetos de estudio de la PA.
- Distinguir entre el objeto de estudio (campo), el modo de conocer (proceso) y el medio de conocimiento (contexto) en la PA.
- Reconocer tres niveles de análisis en la investigación artística: el ontológico (experiencia estética), el epistemológico (producción de conocimiento) y el metodológico (técnica).
- Problematizar la realidad desde el conocimiento científico, social y humanista.
- Incorporar en el procedimiento (protocolo) de la investigación artística tres fases: la planeación (diseño), la problematización (cognición) y la experimentación (praxis).

Conclusiones

El presente escrito concreta una experiencia estética y cognitiva en tanto se inscribe en el marco de la investigación artística. La manera de proceder, ilustrar y conceptualizar al arte y al diseño en un marco orgánico sistémico da cuenta de cómo es posible combinar a la teoría social con las humanidades, en especial la historia con la misma práctica artística para producir conocimiento.

El construir el análisis en torno al vínculo entre arte y diseño quedó fincado en

universidades otro tipo de diseño más vinculado con las problemáticas socioculturales de su entorno (Andersson, Maze e Isaksson, 2019).

el reconocimiento en la historia de la existencia de al menos tres momentos de claro acercamiento, debido a la concentración de sucesos derivados de otros desarrollos en los campos científico y tecnológico. Igualmente, estos eventos resonaron en otros territorios alrededor del mundo, que en esta ocasión son identificados dentro de la cultura mexicana a fin de distinguir lo propio de lo externo.

Este descubrimiento justifica la crítica hacia el trabajo creativo que ambas disciplinas conlleva y pone el acento en el nicho sociocultural que habrán de llenar. Cualquiera de ellas dos podría hacerlo y depende finalmente de la formación de profesionales que se adscriban y desde luego de los planes de estudio en instituciones de educación superior que las fortalezcan.

Tanto artistas como diseñadores participan en la agenda de los monopolios sociodigitales. No obstante, subsisten creencias acerca del arte (románticas) que no cuajan con la realidad contemporánea y que, antes bien, abonan a un mercado del arte distorsionado por la conservación artificial del valor monetario. En defensa de esa autonomía del sistema del arte, cualquier cosa es objeto de comercio y depende en última instancia de las maquinarias mercadológicas en las que se insertan para sufragarlas.

A nivel de trabajo creativo, si el trazo de una diferencia es el “encargo” de la “libre expresión”, entonces esta última tiene una función psicológica y educativa que justifica su aplicación en ser vehículo para formar ciudadanos. En consecuencia, esta noción es pedagógica y da pie a instituir una disciplina para expertos.

En primera instancia la diferencia aparenta una paradoja. Sin embargo, es claro cuando se percibe que el encargo —o proyecto— espera una respuesta de diseño, porque se planea, y de arte, porque comunica.

Artistas y diseñadores discurren y concurren en la representatividad del mundo. Parece una disyuntiva del control: quién subsume a quién. No es así de ortodoxo. Precisamente el factor tecnológico determinista interviene en nuestras decisiones.

A diario ocurre. Un teléfono celular acompaña nuestro horizonte de vida para resolverla al igual que la sensibilidad orienta nuestro despliegue ético-estético a través de objetos adheridos a la piel. Pero, la consecuencia de nuestras decisiones es imprevisible y terminan degradándose en el jardín de la incertidumbre al igual que con el abono en la tierra (ver Figura 13).

En esta época cibernética por encima del poder real —el coercitivo—, se coloca a la inteligencia comunicativa. De ahí que el conocimiento disciplinar esté perturbado en sus fronteras epistémicas y sea impelido a trabajar en su esfera representacional.



Figura 13.

Compostador cartesiano. Instalación remota. Autor: Colectivo 2R+1. 2021.

Sobre este escenario, la dupla arte/diseño se evidencia como estrategia, y al hablar de ella se aduce inmediatamente a un juego de poder. Se establece una distancia entre la técnica y el propósito abierto o subterfugio —que es la medida del poder—. Pero afortunada y situada en la antípoda, el arte/diseño observa porque esa es su cualidad nuclear: el ojo distante. En consecuencia, la conjunción entre el arte y el diseño es una estrategia de vida y este texto una responsabilidad sobre el lenguaje.

Fuentes consultadas

- | | |
|--|---|
| <p>Andersson, C., Maze, R., e Isaksson, A. (2019). Who cares about those who care? <i>NORDES. Nordic Design Research</i>, 8.</p> <p>Borgdorff, H. (2012). <i>The Conflict of the Faculties. Perspectives on Artistic Research and Academia</i>. Leiden: Leiden University Press.</p> <p>Clair, J. (2017). <i>La responsabilidad del artista. Las vanguardias, entre el terror y la razón</i>. Madrid: Machado Libros.</p> <p>González García, Á., Calvo Serraler, F. y Marchán Fiz, S. (2009). <i>Escritos de arte de vanguardia 1900/1945</i>. Madrid: Istmo.</p> | <p>Greenwood, J. (2020). Arts-Based Research. En <i>Oxford Research Encyclopedia, Education</i>, 1-22. Washington: Oxford University Press.</p> <p>Groys, B. (2018). <i>Volverse público</i>. Buenos Aires: Caja Negra Editora.</p> <p>Gruzinski, S. (2012). <i>La guerra de las imágenes. De Cristóbal Colón a "Blade Runner" (1492-2019)</i>. México: FCE.</p> <p>Holland, J. H. (1995). El orden oculto. De cómo la adaptación crea la complejidad. México: FCE.</p> <p>Iglesias, G. R. (2016). <i>Arte y robótica. La tecnología como experimentación estética</i>. Madrid: Casimiro.</p> |
|--|---|

- Krakauer, D. C., Gaddis, J. L. y Pomeranz, K. (2017). *History, Big History, and Metahistory*. New Mexico: Santa Fe Institute.
- Lipovetsky, G., y Serroy, J. (2015). *La estetización del mundo*. Barcelona: Anagrama.
- Luhmann, N. (2000). *Art as a Social System*. Stanford: Stanford University Press.
- Luhmann, N. (2006). *La sociedad de la sociedad*. México: Herder.
- Morales Moreno, J. (2009). Obras de arte y testimonios históricos: una aproximación al objeto artístico como representación cultural de la época. *Sociológica*, 24(71), 47-87. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-01732009000300004
- Ochoa, J. E. (2019). Leonardo Da Vinci (1519-2019). *Revista de la Academia Colombiana de Ciencias Exactas, Físicas y Naturales*, 43(169), 601-606. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0370-3908
- Pérez, C. (2010). Technological Revolutions and Techno-economic Paradigms. *Cambridge Journal of Economics*, 34(1), 185-202.
- Rancière, J. (2018). *The Politics of Aesthetics*. London: Bloomsbury.
- Roldán, M. J. (2017). *Eso no estaba en mi libro de Historia del Arte*. Córdoba, España: Almuzara.
- Rosales González, R. y Robles Salvador, A. C. (2016). Modelo holográfico de diseño. En *Modelos clave para el diseñador ante los escenarios de cambio*, 247-272, México: UAM Azcapotzalco.
- Sadin, É. (2018). *La humanidad aumentada*. Buenos Aires: Caja Negra Editora.
- Schluter, D. (2002). *The Ecology of Adaptive Radiation*. New York: Oxford University Press.
- Valtonen, A. (2005). Six decades – and six different roles for the industrial designer. *NORDES. Nordic Design Research*, 1.
- Walter, B. (2019). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Buenos Aires: Godot.
- West, G. B. (2017). *Scale. The Universal Laws of Life, Growth, and Death in Organisms, Cities, and Companies*. New York: Penguin Books.