

ARTE, CULTURA Y TECNOLOGÍA

Fabián Leotteau Castro¹ y Rene García Mendoza²,

...comprender que la opción de Arte Sin Fronteras por la integración cultural y su impulso a través del arte de los pueblos - que es su propia identidad - es la opción que hasta ahora nos parece la más apropiada

Mónica Allende Serra

El ser humano desde sus inicios se adaptó al medio ambiente, mediante la creación de utensilios y otros elementos apoyado en la ciencias, la tecnología y el arte; este hecho implícito en el desarrollo de la humanidad le permitió agudizar la percepción de los sentidos, los cuales jugaron un papel fundamental para comprender el mundo, lo que le permitió asimilar los estímulos naturales y aprehender de cada uno de ellos apoyándose en el aprendizaje, la inteligencia y la creatividad. Por tal motivo la creatividad es generadora de la evolución del hombre, fundamentándose en un trabajo creativo individual o colectivo donde la sociedad se representa y se identifica, mediante la producción estética, es decir a eso que llamamos arte.

El concepto de arte ha cambiado en cada época de la historia de la humanidad y en cada momento, se ha retroalimentando creando nuevos significantes, hasta el punto de romper las fronteras de la cultura, hoy por ejemplo podemos hablar de una antropología visual, profundizando en las humanidades y en las ciencias sociales, fundamentado en la incorporación en muchas disciplinas, que si bien, es en la creación artística donde el hombre manifiesta sus costumbres, su organización, sus aspiraciones e incluso sus contradicciones en el mundo simbólico, también le proporciona creatividad al objeto estético tangible e intangible al expresar lo que en algún momento Platón señaló que el arte es: *la representación de las ideas formas*. Asimismo con las teorías neoplatónicas en el siglo XVIII este concepto tan amplio y difícil de definir fue tomando forma, por lo que hoy no sabemos con certeza hasta donde llega el arte, sólo sabemos que esta definición se ajusta al concepto de arte en la actualidad y no se trata de definir el arte, sino el hecho de manifestar como ha sido tomado y como se involucra en la cultura articulándose con las acciones del diario vivir.

1 Director e investigador principal de Anilla Cultural de Colombia, proyecto integrado por las Universidades Simón Bolívar, Autónoma del Caribe, Tecnar de Bolívar, CUC y Universidad del Atlántico como líder ejecutora. Magíster en Estudios del Caribe Universidad Nacional de Colombia sede Caribe en convenio con la Universidad de Cartagena de Indias. Artista Plástico, gestor de proyectos, curador de arte, profesor investigador, director del grupo Investigaciones Visuales del Caribe VIDENS. Director de la Comunidad de Arte y Cultura en Red ARCU-RED en Latinoamérica, el Caribe y Europa.

2 Director del Centro de Investigación de la Fundación Tecnológica Antonio de Arévalo TECNAR, Magister en Ciencias Computacionales. Investigador del Proyecto Anilla Cultural de Colombia.



Por su parte el artista en su laboratorio-taller, ha experimentado en la aplicación de diversas técnicas en diferentes épocas, las que influyeron en el modo de expresión y comunicación, ello obedece a que los artistas se apoyaban y se apoyan hoy día en la búsqueda de nuevas maneras de representación de las *formas*, es decir que, siempre han indagado en la manera de crear nuevos mundos simbólicos. Uno de esos ejemplos es la Prensa, que dio origen a la producción de la imagen seriada para llegar a más público, y que la misma imagen estuviera en varios lugares al tiempo, pero de manera física, estamos hablando del grabado artístico del siglo XV. De esta imagen fija se pasó a la captura de la imagen haciendo clip en el siglo XIX y, esta a su vez, permitió que esta imagen fija tuviera una secuencia, es decir que la imagen fija tuviera una continuidad y se viera en movimiento hasta llegar al cine, otro ejemplo es la Informática como método de trabajo que ha influido en los contenidos y temas relacionados con la cultura, y en la que muchos artistas han encontrado sus nuevas formas de expresión.

Estos elementos son algunos antecedentes relacionados entre el arte y el desarrollo de las nuevas tecnologías que engrandecen las condiciones sociales, filosóficas y estéticas en diversos períodos y, que en cada época le aportaron a la humanidad. Uno de esos aportes fue la preocupación por el fenómeno de la luz en el estilo *impresionista*, el cual abrió las puertas a las ciencias incursionando

en el arte cinético o arte óptico, basado en las *“formas esenciales de nuestra percepción del tiempo real”* y de la luz. Un ejemplo claro que podemos mencionar es la obra de Marcel Duchamp, *“Desnudo bajando la escalera”*, esta pintura se inscribe en la exploración del Cubismo *“como consecuencia del paso del tiempo, y exaltó el valor de lo coyuntural, lo fugaz y lo contemporáneo”*. Esta pintura irrumpe en la cuarta dimensión identificada como el tiempo donde el arte interpretado por el movimiento se impregna en la retina y se convierte en un arte retiniano, es decir un arte netamente visual inimaginado en esos momentos. Con estos avances y otros se introdujeron en el proceso de industrialización abriendo las puertas a la Revolución Industrial provocado por los descubrimientos científicos, los conflictos laborales, transformaciones demográficas, movimientos de masas y las tendencias del arte que influyeron en la sociedad en un período de constantes búsquedas artísticas.

Por otro lado, los hallazgos arqueológicos de antiguas civilizaciones a finales del siglo XIX y durante el XX a las culturas: china, maya, egipcia, abrieron la mente de los artistas, quienes incorporaron en sus trabajos, esa nueva visión contemplada en el análisis de las formas gráficas básicas tomadas de esas culturas. Estas nuevas miradas permitieron dilucidar y desarrollar nuevas corrientes artísticas que ventilaban el panorama del arte en el siglo XX y abriendo las puertas al nuevo siglo.

Uno de los aportes que contribuyeron a ese proceso fue el hecho de unir el arte y las ciencias, donde el arte de una manera ilusoria abre las puertas a las ciencias para que los científicos desarrollen sus avances, un ejemplo de esos es el celular que primero apareció en el comic y luego en la realidad, de este modo podemos retomar las palabras de Antonio Ortiz Herrera al expresar en su artículo *Informática y arte: arte + tecnología*, donde sostiene que: *“Hacia 1919, apareció en Alemania una escuela de arte, arquitectura y diseño, conocida como Bauhaus; fue fundada por Walter Gropius (1883-1969) con dos propósitos: vincular el arte con los avances tecnológicos para que su aplicación fuera más útil a la sociedad y hacer que el artista tomara conciencia de su responsabilidad hacia la comunidad que le rodeaba y que reflejara esto en sus creaciones, dotándolas de una utilidad social evidente”* (Ortiz Herrera: 2001)³. Esto demuestra cómo el mundo del arte siempre ha estado a la vanguardia y le ha aportado muchos conceptos a las tecnologías para avanzar en modelos industriales.

Con los avances tecnológicos y el proceso de creación de objetos artísticos, el arte encuentra sus fundamentos en el pensamiento científico, filosófico, estético y matemático. Estas maneras de ver el arte generaron rupturas entre los géneros artísticos tradicionales, como la escultura y la pintura, con el fin de alcanzar un *nuevo arte*, lo que permitió

experimentar en materiales no tradicionales como la luz, el espacio, el tiempo y el mismo espectador. Una de las contribuciones a las vanguardias son las teorías estéticas apoyadas en las tecnológicas avanzadas, concebidas en la estructura de la creación artística como objeto estético inmaterial permitiéndole acceder a mucho público y en simultánea.

1. La antropología visual entre el arte, la tecnología y la cultura

La antropología visual identificada como instrumento de análisis de la cultura se ajusta a la observación, a la descripción y un enfoque a los estudios visuales en la realidad humana. Esta se aplica en tres tipos de actividades, estas son:

1. registros audiovisuales
2. discursos visuales y publicación
3. análisis desde los estudios visuales

Con la creación del cine, algunos científicos aprovecharon esta nueva herramienta al servicio del estudio de la cultura y de su conducta para desarrollar en un principio sólo documentales.

La articulación entre tecnología, arte y cultura es generadora de unas nuevas miradas en tiempos donde ya no existe la lejanía, sino el ya y el ahora, es decir que con los avances tecnológicos y la introducción a

3 ORTIZ HERREA, Antonio. Informática y arte: arte + tecnología. http://www.inegi.gob.mx/inegi/contenidos/espanol/ciberhabitat/galeria/informatica_y_arte/arte_mas_tecnologia.htm25-03-2011



los estudios visuales en favor del arte y la cultura colombiana, nos introduciremos en un nuevo mundo donde todo, absolutamente todo, puede ser “real” fundamentado una “nueva realidad social”. De tal modo que la transfiguración del sector artístico y cultural del país podría crear nuevas redes culturales con sus respectivos patrones de sensibilidad integrantes en las naciones de tiempo-espacio en sincronía y simultaneidad en la capacidad de intercambiar contenidos estéticos y culturales que se encontraban separados.

2. Ciencias, Artes y Cultura

Estos argumentos son el soporte teórico conceptual para la creación de Anilla Cultural de Colombia considerada como un proceso de industria creativa.

La creación de ACC como industria creativa tiene como propósito la manifestación de bienes y servicios, artísticos y culturales de las diferentes regiones, las cuales expresan los procedimientos y resignificación de los mundos simbólicos representativos con proyección social de la preservación y salvaguarda.

Por su parte los colombianos identificados como seres multirrelacionales y creativos por excelencia, son capaces de construir imaginarios donde la memoria juega un papel importante para contar historias transfiguradas en objetos estéticos, tangibles e intangibles mediante la creación de la imaginación y

reproducción, productora de reflexiones estéticas que pueden ser representadas en diversos lenguajes visuales.

El reconocimiento de los avances tecnológicos y por su puesto la experimentación de estos, suscriben la generación de proyectos, motivados en profundizar en temas para incentivar los programas académicos en las artes visuales y la cultura a fin de investigar nuevos productos tecnológicos y estéticos.

La ACC comprometida con el proceso de organización y revaloración de las culturas populares tradicionales y transformadoras en la búsqueda de expresar su herencia continúa. En este sentido la ACC tiene gran interés en mostrar los procesos de las tradiciones regionales, las cuales estarán apoyadas y asesoradas en el uso de la tecnología avanzada con el fin de mostrar sus productos culturales como fortalecimiento de la cultura colombiana para que exista una acción dialógica entre el emisor y el receptor en las Parrillas Culturales donde el intercambio de contenidos culturales y artísticos expresen una carga invertida afectiva ante la temporalidad para comprender las persistencia de las formas tradicionales de “lo culto y de lo popular”.

La promoción y comunicación de los discursos culturales a través de ACC incursionan en discursos socio-culturales que se convierten en sistemas de análisis donde permanezcan sus estructuras y se movilicen frente a factores determinantes

en un lenguaje diverso y particular sobre el papel de la cultura colombiana a través de la Red Nacional Académica de Tecnología Avanzada (RENATA), con el argumento de reelaborar el esquema de relaciones sociales y reconstruir las coordenadas del mundo simbólico en su esencia cultural. El estudio de las formas simbólicas debe estar estrechamente ligado a las acciones sociales desde sus sistemas semióticos culturales donde interactúa la vida común a través de formulaciones teóricas e interpretativas.

Estos modos de coproducción de discursos estéticos visuales, en simultánea y donde todos acceden al tiempo, son los soportes donde los artistas trabajan en la actualidad, ya que a través de este medio pueden acceder a más público y su creación artística puede ser vista en todo el mundo. Estas maneras de promocionar las artes, marcan los escenarios donde las reflexiones estéticas construyen nuevos textos visuales.

Otra de las experiencias es *la realidad virtual*, un ambiente envolvente dentro del cual se puede ver, oír, tocar, oler, hasta se puede caminar. Con *la realidad virtual*, la teoría de la simulación alcanza el clímax permitiendo la creación de entornos artificiales habitados por espectadores que interactúan entre sí. Paul Brown sostiene que: "Con el desarrollo de la tecnología de los ordenadores la ciencia ha desarrollado nuevos modelos de

conocimiento: ahora sabemos, por ejemplo, sobre la posibilidad de otros universos como las simulaciones que difuminan la distinción entre "realidad" e "ilusión". Las dos caminan juntas en un modelo holístico que modifica la relación entre el observador y lo observado, entre el significante y el significado".⁴

Con las nuevas tecnologías y la apreciación de las creaciones artísticas, las comunidades tendrán acceso a alguna colección de arte completa, inclusive a los museos del mundo. Las maneras de ver y admirar el arte en la actualidad han cambiado de manera paulatina y quizá sea la única manera de que la educación artística de los grupos sociales, ya sea para crear o para admirar el arte debamos cambiar nuestra perspectiva.

Uno de los ejemplos que podemos mencionar en la experiencia de fusión entre el arte, las ciencias y la cultura es el proyecto Arte Sin Frontera el cual se fundamenta de la siguiente manera: "Artes Sin Fronteras (ASF), busca la integración cultural latinoamericana a largo plazo. Ello significa fomentar y mantener un proceso que se integre simultáneamente en otros procesos ya en marcha, buscando la integración de los pueblos a través del arte -un lenguaje universal que representa la identidad íntima del ser humano de cada región-, y que permite respetar la diversidad cultural en sentido amplio dentro del escenario que plantea la globalización. Pretendemos que no

4 BROWN Paul. En: BERENGUER, Xavier. Arte y tecnología: una frontera que se desmorona. (2002)<http://www.uoc.edu/artnodes/espai/esp/art/xberenguer0902/xberenguer0902.html> 15-01-11



sea únicamente la economía, o un solo aspecto de la realidad, la que dicte los parámetros culturales en el tema de la preservación de valores”.⁵ Con estos argumentos una vez más el arte llega a todos los espacios en Latinoamérica con la intención de destacar especialmente, el papel político y multiplicador del artista y del agente cultural, con acceso a escoger en su vida la cultura y el arte para comprender mejor la participación ciudadana en el difícil proceso de estabilización económica por el que pasan hoy nuestros países adoptando los conceptos de cultura y desarrollo social e integral.

3. Anilla Cultural de Colombia

La comunidad de Anilla Cultural de Colombia y Arcu-red gestiona procesos artísticos y culturales en la red de alta tecnología en América Latina y el Caribe, mediante un modelo de gestión de industria. Se trata de una idea innovadora, creativa y de desarrollo científico basada en el reconocimiento de las prácticas artísticas y culturales en la alta tecnología.

La Anilla Cultural de Colombia es el esfuerzo de una comunidad académica cultural y científica integrada por una alianza Universitaria, ellas son: Universidad Simón Bolívar, Universidad Autónoma del Caribe, Corporación Universitaria de la Costa CUC, Fundación Tecnológica Antonio de Arévalo TECNAR y la Universidad del Atlántico

como líder ejecutora. Esta comunidad desarrolla sus acciones en el campo cultural orientando su gestión cultural a partir de la activa participación del MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL (MEN) y RENATA. Gracias a su intención de interacción con la sociedad se inició sin duda, un proceso cultural histórico.

Esta comunidad promueve la preservación, conservación, acceso y visibilidad de contenidos teóricos, artísticos, estéticos, culturales, de coproducción y de género a través del uso intensivo en la Red.

Para concluir debemos mencionar como algunas experiencias entre arte y tecnología se articulan en busca de las mejores herramientas para expresar emociones y sentimientos. Así, el arte se encuentra ubicado dentro de la producción en los modos de percibirlo en la época digital. Los artistas al tomar conciencia de esta situación en el momento de crear, definen algunos formatos innovadores, a la hora de buscar exponer y abarcar la mayor cantidad de espectadores en la alta definición.

BIBLIOGRAFÍA

1. ALLENDE SERRA, Mónica. Arte Sin Frontera: Perspectivas de integración Latinoamericana. <http://www.oei.es/pensariberoamerica/ric02a04.htm> 15-04-10
2. Anilla Cultural de Colombia www.anillaculturalcolombia.org.co

5 ALLENDE SERRA, Mónica. Arte Sin Frontera: Perspectivas de integración Latinoamericana. <http://www.oei.es/pensariberoamerica/ric02a04.htm> 15-04-10



3. BROWN Paul. En: BERENGUER, Xavier. Arte y tecnología: una frontera que se desmorona. (2002)<http://www.uoc.edu/artnodes/espai/esp/art/xberenguer0902/xberenguer0902.html> 15-01-11
4. ORTIZ HERREA, Antonio. Informática y arte: arte + tecnología. http://www.inegi.gob.mx/inegi/contenidos/espanol/ciberhabitat/galeria/informatica_y_arte/arte_mas_tecnologia.htm 25-03-2011