

<http://artnodes.uoc.edu>

ARTÍCULO

Notas acerca de la sobreproducción de arte, la posfotografía y lo digital

Umberto Luigi Roncoroni Osio

Universidad de Lima

Fecha de recepción: junio 2014

Fecha de aceptación: noviembre 2014

Fecha de publicación: noviembre 2014

Resumen

En este ensayo se hace un análisis del decálogo de la posfotografía. Se discuten cuatro de sus aspectos: la autoría, la prescripción del sentido, el reciclaje como estrategia poscreativa, lo lúdico y la trinchera. A pesar de reconocer los fenómenos registrados, se mostrará que las soluciones propuestas no resuelven los problemas, pues hacen falta la relación más profunda con las cuestiones filosóficas de la posmodernidad, la revisión de los presupuestos modernos que implícitamente quedan en el concepto de arte, y la relación con los procesos creativos y productivos característicos de los medios digitales. En las conclusiones se presentarán algunas hipótesis de investigación teórica y artística alternativas, que a la luz de las herramientas digitales valen para todas las artes, los lenguajes expresivos y los medios de comunicación.

Palabras clave

posmodernidad, arte, complejidad, saturación, tecnologías digitales

*Notes on art overproduction, post-photography and the digital***Abstract**

This essay discusses the post-photography statement in terms of its most important concepts: the author, poiesis as a prescription of meaning, recycling as artistic strategy, serendipity and art's social and political struggle. Even sharing the fundamentals of Fontcuberta's decalogue, it is necessary to underline that problems of overproduction cannot be actually solved. Something more is needed: a structural relationship with postmodern philosophical problems; a suppression of unrecognized modern aesthetic foundations; and a deeper analysis of the properties of digital media and technologies. Moreover, the photographic point of view is too narrow to grasp all the aesthetic consequences of the described artistic postmodern conditions. As a conclusion, some different hypotheses concerning uncommon theoretical and artistic practices are discussed.

Keywords

postmodernity, art, complexity, saturation, digital technologies

Introducción

En el Festival de Fotografía de Arlés de 2011 se presentó la exposición *From here on*,¹ donde varios fotógrafos, entre los cuales se encontraba Joan Fontcuberta, exploraron las opciones de la fotografía en el contexto actual, marcado por la multiplicación infinita de obras gracias —o por desgracia— a los medios digitales. Seguidamente Fontcuberta publicó el artículo «Por un manifiesto postfotográfico» (J. Fontcuberta, 2011b), que completó el giro teórico de la exposición, presentando el decálogo de la posfotografía, que ciertamente vale para el arte en general.

Antes de comenzar, es bueno recordar que el cuestionamiento de la creatividad y de la originalidad, causado por la acumulación de informaciones, conocimientos y arte, es un tópico «caliente» desde fines de 1800, como mostraron Gustave Flaubert en *Bouvard y Pécuchet*, Hermann Hesse en *El juego de los abalorios* y Thomas Mann en el *Doctor Faustus*. Por otro lado, *La muerte del autor* de Barthes y *Obra abierta* de Eco ya sintetizaron los aspectos filosóficos del problema, mientras que *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, de Benjamin, hizo descubrir sus dimensiones tecnológicas.

Ahora, aunque se vuelve sobre caminos ya transitados, en el manifiesto de la posfotografía hay un programa artístico explícito que ofrece la posibilidad de plantear nuevas cuestiones y también revisar aquellas que quedan todavía indefinidas. Y, puesto que desde ese entonces han aparecido nuevos aparatos y se han publicado

ensayos como *La civilización del espectáculo*, de Mario Vargas Llosa, o *La cámara de Pandora*, del mismo Fontcuberta, entonces tenemos cuestiones todavía abiertísimas.

En primer lugar, hay que encuadrar el tema de la posfotografía en el contexto general del arte y de la comunicación entre modernismo, posmodernismo, nihilismo y globalización. Esta mirada permite ver detalles que el marco conceptual de la posfotografía deja indefinidos; por ejemplo, según Habermas, el posmodernismo es un modernismo inacabado, porque el rechazo de los conceptos modernos no resuelve sus aporías ni corrige sus errores. Por eso lo que la posfotografía echa por la puerta (el manifiesto, la obra o el artista) regresa por la ventana. Luego, otro aspecto del contexto general que necesita un examen previo son las tecnologías digitales, de las cuales, gracias a la interactividad y a la proximidad con las ciencias, se desprende un nuevo sentido de *poiesis* y *praxis*.

De todos modos, el decálogo de la posfotografía consta de prescripciones divididas en tres grupos:

«Los puntos fuertes de este decálogo (nueva conciencia autoral, equivalencia de creación como prescripción, estrategias apropiacionistas de acumulación y reciclaje) desembocan en lo que podríamos llamar la estética del acceso» (J. Fontcuberta, 2011b).

Así que ordenaremos la discusión del decálogo según este esquema; sin embargo, hay dos aspectos adicionales que merecen una atención especial: lo lúdico y la trinchera.

1. *From here on*, en Les Rencontres Arles photographie, édition 2011.

La creación como prescripción del sentido

La primera propuesta del programa de la estética posfotográfica se expresa en los puntos 1 y 9 del decálogo:

«1º [...] ya no se trata de producir obras sino de prescribir sentidos.

9º [...] se privilegian prácticas de creación que nos habituarán a la desposesión: compartir es mejor que poseer» (J. Fontcuberta, 2011b).

Técnicamente, la primera prescripción del sentido la hizo Duchamp en 1911 con su *ready made*. En la óptica del dadaísmo, esta operación se inscribió como un ataque radical al mito del arte y como burla a su sistema, que generó un escándalo en el *mainstream* de la época. Lo prescrito fue una señal de la incipiente muerte del arte engendrada por la crisis de la modernidad: las guerras, el nihilismo, el capitalismo y la desconfianza en la tecnociencia. La acción dadaísta es inseparable de este contexto.

Después del dadaísmo, la prescripción del sentido se ha establecido como la esencia implícita de *todo* el arte contemporáneo, que pretende lograr, sacrificando la *aisthesis* y la *mimesis*, una suerte de *katharsis* conceptual. ¿Funciona?



Imagen 1: Penelope Umbrico (8 de marzo de 2006), *8,799,661 Suns from Flickr*.

En efecto, no tanto. ¿Qué tiene de especial lo de prescribir sentidos? Cualquier acción humana prescribe sentidos, y las mejores son filosóficas o científicas, y el arte no tiene con qué reclamar un estatuto especial. Así que los artistas intentan practicar en campos ajenos, pero a) sin renunciar a sus privilegios, como la libertad absoluta del

2. El genio del artista, para Kant, nace del libre juego de sus facultades intelectuales. Como ha señalado Gadamer en la introducción de *Verdad y método*, libre significa sin restricciones epistemológicas, éticas y sociales.

genio romántico, y b) sin confrontarse con los especialistas en sus mismos terrenos.² Por esto, mucho arte no es más que la ilustración de teorías a la moda (Merleau Ponty, Barthes o Foucault son explotados de modo especial).

Se dirá que la prescripción del sentido *pos-Duchamp* es prescripción de prescripciones, metaprescripción, prescripción al cuadrado. Pero el acceso a todo esto es autorreferencial y tautológico: lo que no tiene sentido no accede al sentido por ser consciente de no tener sentido. Y lo incoherente es practicar la prescripción como artificio para hacer obras (fotografías, *collages* o videos), cuando su sentido original era eliminar las obras, lo que implica no hacer arte ya.



Imagen 2. Umberto Roncoroni (2014), *1,000,000,000,000 Fountains* (Partial selection).

La autoría

Con respecto al problema del autor, el decálogo dice:

«2º [...] el artista se confunde con el curador, con el coleccionista, el docente, el historiador del arte, el teórico...

6º [...] el autor se camufla o está en las nubes (para reformular los modelos de autoría: coautoría, creación colaborativa, interactividad, anonimatos estratégicos y obras huérfanas)» (J. Fontcuberta, 2011b).

La sobreposición del artista con el crítico, el docente y el científico existía en la bodega medieval, en el Renacimiento, en el Arts and Crafts y en la Bauhaus; en efecto, casi todos los artistas han sido teóricos y maestros. Hoy la relevancia de este fenómeno es solo técnica, pues las tecnologías de la información ofrecen más soluciones para la producción y la difusión de obras, trabajos teóricos, exposiciones y congresos.

Con respecto al precepto 6, el problema de la autoría existe en todo contexto saturado, que no necesita obras y menos aún autores. Esto deja dos realidades: una, que el arte es un campo estéril donde no vale la pena actuar; la otra, que la autoría y el arte reviven en las intersecciones entre ciencia, tecnología, ecología, simulaciones y realidad virtual.

Por esto, el debate acerca de la autoría debería ir más allá del marco del exceso³ y considerar inquietudes filosóficas profundamente embebidas en la posmodernidad: los fundamentos universales de la autoría (el positivismo, la fe en el desarrollo y en el progreso) resultan anacrónicos después de Nietzsche, Heidegger, Wittgenstein, Hiroshima y Auschwitz, lo que justifica el consejo de Adorno al artista: el silencio. Y el problema no se puede resolver sin el pensar de la hermenéutica, de la deconstrucción y del pensamiento débil, posturas filosóficas que tratan de superar la crisis transformando y liberando los conceptos de verdad y de arte.

En este plan, el rol de las tecnologías digitales es fundamental; la interactividad, internet y la multimedia reinterpretan la autoría y la epistemología en sentido abierto, distribuido e hipertextual.⁴ Sin embargo, siempre de autoría se trata y el problema de la saturación queda abierto, así que aprovecharemos el tercer aspecto del decálogo: la apropiación y el reciclaje.

Apropiación y reciclaje

«3º [...] se impone una ecología de lo visual que penalizará la saturación y alentará el reciclaje.

4º [...] prevalece la circulación y gestión de la imagen sobre el contenido de la imagen.

5º [...] se deslegitiman los discursos de originalidad y se normalizan las prácticas apropiacionistas» (J. Fontcuberta, 2011b).

Nótese que el reciclaje responde sobre todo a la escasez de recursos; se recicla *por necesidad*; pero el arte posmoderno recicla por falta de argumentos consistentes para generar obras *necesarias*.

Además, el verdadero reciclaje transforma; por ejemplo, reciclo un plástico para hacer un textil, esto es, hago un objeto con otro. Pero el reciclaje posmoderno deja nuevos desperdicios, como Fontcuberta (2011b) reconoce correctamente:

«¿Aportará algo lo que nosotros hagamos a lo que ya existe? ¿Vale la pena incrementar la contaminación gráfica reinante? Umbrico responde que no, no y no. [...] Su gesto simbólico se revela inútil: la contaminación cero no puede ser y además es imposible».

Con respecto a la gestión del saber y a la suerte de creatividad «secundaria» que implica, no se puede armar una discusión sin considerar la teoría de la superficie delineada por Alessandro Baricco en *Los bárbaros* y la teoría de la metaforma que plantea Stephen Johnson en *Interface Culture*. Según Baricco, la sobreproducción no permite profundizar en un conocimiento en especial, pues es más eficiente extenderse en la superficie de las relaciones y empaparse de los cambios que estas engendran en tiempo real. Con respecto a las metaformas, la hipótesis es que la tecnología para la gestión del conocimiento se convierta, por su complejidad, en una nueva forma de cultura, con sus valores, lenguajes y tecnologías.

Sobre la legitimidad de la sabiduría del enlace se puede estar de acuerdo. Lo que no se puede verificar es si la interfaz sustituya al *software*, la superficie a la profundidad, la red al nodo; pues la red es hija de los nodos y depende de ellos, hay nodos sin red pero no viceversa. Es más, hay que profundizar en los conocimientos antes de crear un enlace entre ellos.⁵

Así que tampoco la gestión parece funcionar, pero quizás podría ayudar la idea de la trinchera que Fontcuberta presenta en los preceptos 8 y 10.

Juegos y trincheras

«8º [...] se dará más juego a los aspectos lúdicos en detrimento de un arte hegemónico que ha hecho de la anhedonia (lo solemne + lo aburrido) su bandera.

10º En un momento en que prepondera un arte convertido en mero género de la cultura [...] puede estar bien sacarlo de debajo de los focos y de encima de las alfombras rojas para devolverlo a las trincheras» (J. Fontcuberta, 2011b).

-
- El concepto de exceso y la crisis de la autoría no se pueden entender sin la ilusión implícita que tiene el artista de ser algo especial; la crítica, en efecto, se da dentro de la misma estética romántica de su objeto, lo cual es como la serpiente que se muerde la cola.
 - Se abre un interesante espacio de trabajo artístico y teórico, que se expresará en formas también en pos de ser descubiertas. Una podría ser la idea de la inteligencia colectiva de Pierre Levy. Por mi parte, he intentado explorar la factibilidad de estas posibilidades del *software* en mi último trabajo, *Filosofía y software. La cultura digital detrás de la pantalla*, editado por la Universidad de Lima.
 - Una mejor respuesta es el concepto de *rizoma* de Deleuze: algo más que un nodo, algo más que un enlace. Pero su verdadero concepto está en la descentralización, en la ruptura de los modelos jerárquicos, no en la cuestión del enlace y del exceso que subyace a la teoría de las metaformas.

Estos preceptos son el programa de la posfotografía, pero ambos conceptos resultan contradictorios y no dejan entender cuáles serían sus prácticas artísticas concretas. ¿Qué significan lúdico y aburrido? ¿Existen trincheras lúdicas? La dificultad consiste en que lo lúdico podría hundir más el arte en las aguas del romanticismo, del paradigma del genio y del *glamour* requerido por el consumismo cultural.

La metáfora de la trinchera, por el contrario, implica aceptar las dificultades y el riesgo del fracaso, es decir, la densidad, pues solo el sacrificio da valor. Ahora la densidad en el arte parece aburrida porque es rebuscada y autorreferencial, y porque el arte quiere ser denso en lo que no es suyo. El arte manipula aspectos relacionados con el placer, los sentidos, la creatividad y la fantasía: la trinchera del arte es la forma.

¿Cómo arreglar y plantear una combinación fructífera y coherente de dos exigencias —la trinchera y la forma— aparentemente opuestas?

Conclusiones

Es posible responder girando alrededor de cuatro conceptos: la complejidad, la misma forma, la originalidad y, a modo de síntesis, la estética del acceso.

La complejidad es esencial porque una obra de arte no es solo un concepto, un objeto bello, un acto político o social o una condición existencial; más bien, se trata de un conjunto que integra estos diferentes momentos tanto en la producción artística como en su comunicación, crítica y difusión. Se redefine así el precepto 2 del decálogo como una concreta interdisciplinariedad que se expresa a través de los medios digitales interactivos, que son en sí un sistema complejo compuesto por diferentes capas de procesos comunicacionales, creativos, científicos y artísticos.⁶

Con respecto a la forma, la hipótesis es rescatar su significado procedimental y generativo, es decir, la morfogénesis, la relación dinámica con el contexto y el contenido epistemológico de los principios científicos embebidos en los algoritmos generativos y en el *software*, que se usan, por ejemplo, en la arquitectura. Las formas

de esta categoría no pertenecen al mundo de la *aisthesis* sino de la *poiesis* y de la *episteme*, porque son en realidad construcciones interactivas, procesos distribuidos y herramientas abiertas. Semilla, no fruto; medio, no mensaje; en otras palabras: son formas de formas, metaformas.

En cuanto a la originalidad y a la creatividad, la crítica se puede declinar en positivo recurriendo al étimo del término *original*. Pues si por original se entiende algo que es origen, que hace nacer, entonces el término toma un significado poiético y generativo. Aquí lo original no pretende ser una novedad, sino una semilla y un espacio de cultivo,⁷ donde se evita el exceso y lo inútil, porque lo que se engendra no son objetos materiales como fotografías o esculturas, sino experiencias creativas.

Concluyendo con la estética del acceso, la propuesta necesitaría una justificación diferente: primero, porque hoy el exceso es un exceso de originales, pues los medios digitales permiten crear con la misma facilidad, velocidad y costo de reproducir copias,⁸ segundo, porque se ha superado el problema del exceso de obras (que son *commodities* u objetos efímeros), para hablar del exceso de herramientas, procesos y medios. En fin, todos crean y producen, esto es, son artísticamente autosuficientes y no necesitan ni acceder ni reciclar. Es más: ya constituye un exceso la sola ilusión de la *poiesis*.

En este contexto, las estrategias del acceso y del reciclaje no son coherentes. La solución debe ser evidentemente más compleja que las propuestas del decálogo de la posfotografía. Quizás hay que repensar el *telos* que subyace a todo, a la creatividad, la producción, la copia y las jerarquías estéticas relativas; posiblemente la obra en sí tendrá que dejar espacio a la idea y al proceso, y la originalidad a una creatividad compartida y distribuida, pero conservando su valor en el dominio de la expresión y goce del sujeto, lo que de alguna manera era la propuesta del arte conceptual y de Fluxus.

El reto de las herramientas digitales es que pueden planificar estas propuestas, que en el arte conceptual y en Fluxus quedaban como tautologías,⁹ como prácticas concretas. Esto redefine el campo de la estética del acceso e indica que para comenzar una investigación estética efectiva hay que integrar la teoría, la práctica artística y el desarrollo de nuevas herramientas tecnológicas.

6. Desde el punto de vista de la interdisciplinariedad, lo digital permite una interacción entre los diferentes medios expresivos, porque todos se expresan a través de códigos numéricos que se pueden manipular a través de un mismo lenguaje y de las mismas herramientas. Por otro lado, el *software* se compone de interfaces, algoritmos, funciones y códigos lingüísticos; cada uno de estos componentes ofrece su espacio particular a la práctica artística, a la investigación y a la comunicación.

7. La experiencia creativa aumenta su potencial generativo gracias a la tecnología de la información, que ofrece entornos interactivos, distribuidos y abiertos, un concepto que varios autores han denominado inteligencia colectiva. Una inteligencia que se alimenta de internet y de conceptos como la web 2.0, el *software* libre, el *copyleft*, entre otros. Véase, por ejemplo, *La inteligencia colectiva* de Pierre Levy.

8. Costa llama a este sistema la *productibilidad*. Incluye el *software* para el arte, la inteligencia artificial, la vida artificial, el diseño paramétrico y las técnicas generativas en general. Tecnologías que permiten la generación automática vía *software* de imágenes, música o arquitectura.

9. Porque eran inteligibles solo dentro del círculo del arte: discursos sobre el arte hechos por artistas para otros artistas. Pero el programa conceptual mediante las tecnologías de la información se convierte en una aplicación real, una herramienta abierta a todos, con funciones prácticas reales. Los pioneros del arte digital se confrontaron en este sentido con el arte conceptual; véase, por ejemplo, I. Arns (2005).

Bibliografía

- ARNS, I. (2005). «Code as Performative Speech Act». *Artnodes*. Núm. 25. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.
- VV.AA. (2011). *From here on*. Les Rencontres Arles photographie. [Fecha de consulta: 12 junio de 2014]. <<http://www.rencontres-arles.com>>
- BARICCO, A. (2008). *Los bárbaros Ensayo sobre la mutación*. Barcelona: Anagrama.
- BENJAMÍN, W. (1936). «The work of art in the age of mechanical reproduction». En *Illusions*. Nueva York: Schocken, 1969.
- BUSH, V. (1945). «As we may think». En *Atlantic Monthly*. Boston: The Atlantic Monthly Group. [Fecha de consulta: 12 de junio de 2014]. <<http://www.theatlantic.com/magazine/archive/1945/07/as-we-may-think/303881/>>
- COSTA, M. (1990). *Il sublime tecnologico*. Salerno: Edisud.
- ECO, U. (2000). *Opera aperta*. Milán: Bompiani.
- FLAUBERT, G. (1999). *Bouvard et Pécuchet*. Barcelona: Tusquets.
- FONTCUBERTA, J. (2011a). *La cámara de Pandora*. Barcelona: Gustavo Gili.
- FONTCUBERTA, J. (2011b). «Por un manifiesto posfotográfico». Suplemento cultural de *La Vanguardia*. [Fecha de consulta: 12 de junio de 2014]. <<http://www.lavanguardia.com/cultura/20110511/54152218372/por-un-manifiesto-posfotografico.html>>
- GADAMER, H. G. (2002). *Verdad y método*. Salamanca: Ediciones Sígueme.
- HEIDEGGER, M. (1996). «El origen de la obra de arte». En *Caminos del bosque*. Madrid: Alianza.
- HEIDEGGER, M. (1954). *The question concerning technology*. Nueva York: Harper and Row, 1977.
- HESSE, H. (1943). *El juego de abalorios: ensayo de una biografía del «magister ludi» Josef Knecht, juntamente con los escritos dejados por él*. Buenos Aires: Santiago Rueda, 1949.
- KRAUSS, R. (1977). «Sculpture in the expanded field». En *Passages of Modern Sculpture*. Cambridge: MIT Press.
- LEVY, P. (1994). *La inteligencia colectiva*. [Fecha de consulta: 12 de junio de 2014]. <<http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org>>
- RONCORONI, U. (2013). *Filosofía y software. La cultura digital detrás de la pantalla*. Lima: Universidad de Lima.

Cita recomendada

RONCORONI, Umberto Luigi (2014). «Notas acerca de la sobreproducción de arte, la posfotografía y lo digital». *Artnodes*. N.º. 14, pág. 71-77. UOC [Fecha de consulta: dd/mm/aa].

<<http://journals.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes/article/view/n14-roncoroni/n14-roncoroni-es>>

<<http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i14.2255>>



Este artículo está sujeto –si no se indica lo contrario– a una licencia de Reconocimiento 3.0 España de Creative Commons. Puede copiarlos, distribuirlos, comunicarlos públicamente, hacer obras derivadas y usos comerciales siempre que reconozca los créditos de las obras (autoría, nombre de la revista, institución editora) de la manera especificada por los autores o por la revista. La licencia completa se puede consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/es/deed.es>.

CV



Umberto Luigi Roncoroni Osio

hroncoro@ulima.edu.pe

<http://www.digitalpoiesis.org>

Universidad de Lima

Universidad de Lima

Av. Javier Prado Este, cuadra 46 s/n

Monterrico, Lima 33

Perú

Profesor investigador de la Universidad de Lima, Perú.

Licenciado en Arte. Máster en Ciencias de la computación. Doctor en Filosofía.