

LO OCULTO EN LA OBRA, VERDADES HACEN AGUA

Soledad Avellaneda – María Gabriela de la Cruz- Paola Sabrina Belen
Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Artes

Resumen

Verdades hacen Agua enmarcada en el concurso internacional INNOVART - DATATON del año 2017, bajo la cursada de la materia de Lenguaje Multimedial IV es una obra interactiva. Se emplazó en la Facultad de Artes (UNLP) de la ciudad de La Plata y consta de un cilindro de vidrio transparente (lleno de agua y noticias) rodeado en su altura por mangueras que en su extremo poseen 4 plumas de diferente color. La interacción está dada a través de una computadora y la construcción semántica se da a partir del uso de la misma. Su capacidad reactiva varía según la elección del usuario y se refleja en el agua previamente mencionada. Para este trabajo, analizamos esta obra para la materia Estética durante el año 2020 tratando de hacer cruces entre lo que la obra dice y los conceptos de la materia. Recorreremos las nuevas vías de experiencias estéticas a partir de los medios tecnológicos planteando a la obra como comunicación que abre un mundo a la vez que desencanta una verdad.

Palabras clave: obra interactiva, estética, nuevas experiencias, medios tecnológicos, verdad

Lo oculto y lo tecnológico

Este artículo tiene como finalidad poder develar la realidad de nuestras acciones instantáneas (y voluntarias) que tienen un efecto “oculto” a simple vista pero que, sin embargo, generan un amplio impacto en nuestra sociedad.

¿Estamos realmente tan absortos en la globalización y sus artilugios encantadores que perdemos conciencia de nuestros actos? ¿Somos capaces de entender el impacto que nuestras acciones suscitan en una otredad? ¿O simplemente somos seres cada vez más individualistas que sólo nos importa poder permanecer “a una red invisible” sin importar el costo?

Parte de estas preguntas motivaron la creación de la obra y generaron reacción en los usuarios, mientras que por el otro lado, quedaron muchas sin responder. “Verdades hacen Agua” fue creada exclusivamente para acercarnos de forma inmediata con cifras reales de estadísticas obtenidas a partir de encuestas a usuarios de redes sociales (*Twitter, Facebook, Instagram y Youtube*) algunas de estas respuestas, o al menos intentarlo.

En la nueva “Era” que estamos viviendo estamos absortos en una cantidad de información desmedida que no nos da tiempo ni siquiera a reflexionar. Cómo sociedad contemporánea nos relacionamos de nuevas maneras y parece ser que las redes sociales son más que esto, son “las nuevas realidades sociales”.

La inmediatez, el anonimato, el acceso a la información y la manipulación de la misma por parte de cada uno pueden marcar un destino incierto. Nos encontramos en una época cultural donde el único objetivo personal es el de tener razón sobre nuestros pensamientos y creencias y no poseemos la capacidad de abstracción y objetividad sobre los acontecimientos que nos enmarcan.

En la obra se puede observar como el agua que originalmente se encuentra limpia y cristalina comienza a enturbiarse tapando así las “viejas formas de comunicar” (los diarios) mediante nuestra intervención con las “nuevas formas de comunicar” (las redes sociales y sus noticias, el hecho de compartirlas o no). Es por esto que se le brinda al usuario la posibilidad de leer una

noticia y decidir si la comparte o no, esto es crucial en la intervención sobre la obra. Si se comparte una llamada “*fake news*” comienza a gotear tinta negra de cada una de las plumas según lo amerite, es decir, que cada una responde a la cantidad de veces que esa noticia falsa fue compartida a través de cada red; por el contrario, si se decide no compartirla, las plumas no ensucian el agua. Del mismo modo sucede si se decide o no compartir una noticia real. Lo llamativo de la propuesta es que casi todas las interacciones decidieron compartir noticias que “consideraban verdaderas” pero eran falsas y no compartir las que eran verdaderas. Esto último nos demuestra que solo somos un medio para para los medios masivos de comunicación, para su publicidad y para la creación de falsas verdades que harán girar el mundo según el diseño y la actualidad (sumado a los agentes políticos) lo ameriten.

La autora Claudia Giannetti (2005) unifica la ciencia y la tecnología con el concepto de “verdad”. El mundo moderno nos propone realidad hipotética, ficción, simulación y virtualidad. Siempre que experimentemos algún tipo de ilusión estamos convencidos que vemos/oímos la realidad, esta ilusión es una percepción, por lo tanto, son nuestra realidad. A los conceptos de ilusión y simulación, la autora agrega ficción y virtualización. La primera tiene que ver con la construcción de verdad a través de determinado lenguaje, la ficción por lo tanto, permanece inherente a todas las ciencias como herramienta que permita explicarnos la realidad, esto hace que no se pueda desvincular de ella. Estamos aquí en una encrucijada entre lo ficcional, lo real y lo que es ficcional pero convertimos en real. En la experiencia no se distingue entre ilusión y realidad, se capta todo como una sola realidad. La ilusión es parte de nuestra realidad, y la realidad no es independiente del observador u objetiva, sino una percepción desde su experiencia (personales, culturales, sociales).

La simulación no deja de ser una realidad virtual, intangible, pero construye un presente en las múltiples realidades. Las noticias que circulan son eso, noticias, pero pobres de nosotros sí creemos que “comentarlas, mencionarlas o compartirlas” es un acto meramente banal. Somos capaces como seres sociales de construir realidades donde no las hay, de crearlas, de convencer al otro, pero sobre todo; y más grave aún, de convertirnos en medios de comunicación de falsedades, manipulados e implantados (de forma inconsciente) en un mundo virtual que a través nuestro se sirve para su propio beneficio. La post-modernidad propone relativizar lo objetivo y saca al sujeto del centro, por lo tanto todo se vuelve más inabarcable y relativo. Flusser, incorporado por la autora, propone una auto-cosificación del sujeto que es atravesado por el ser histórico. Aquí la “imagen” de la realidad asume el lugar de la historia real. Las redes sociales comienzan a generar una realidad que parece ser universal y única y una vez adentrados en ella, es muy difícil demostrar lo contrario.

En este sentido, Graciela Speranza dice:

...la revolución digital acelero las comunicaciones y el acceso a la información a un ritmo sin precedentes y conectó al mundo en la *world wide web*, pero contribuyó al mismo tiempo a desmaterializar el contacto, descorporizar los lazos sociales, multiplicar el consumo y el control y, sobre todo, inscribir la vida humana en un tiempo homogéneo, el tiempo mercantilizado... ..durante las últimas décadas el uso generalizado de la web ha producido una sincronización en masa de la conciencia y la memoria a través de ‘objetos temporales’ que llevan al consumo cultural gregario estandarizado y la miseria simbólica, y llaman a la creación de ‘contraproductos’ que reintroduzcan la singularidad en la experiencia cultural y desconecten el deseo de los imperativos de consumo... (2017:16)

Somos los operadores de estas nuevas realidades con un simple *click*, somos creadores aun estando al margen y sin saber si lo que comparto es o no así, sólo importa que yo lo creo, y listo. Estoy a un *click* de distancia de mostrarle al mundo que para mí esta es la realidad, y porque no, de ganar adeptos a esta posición.

Así se alimentan las *fake news*, así los gobiernos, las agencias de publicidad, las organizaciones e infinidad de aparatos de poder logran llegar hasta el último chico en cualquier parte del mundo y hacerle creer que si no posee tal o cual cosa no sirve, o peor aún, que quien tiene a su lado a lo mejor es su enemigo.

Continuando con Gianetti (2005), la interactividad en el arte está constituida por la virtualidad, la variabilidad, la permeabilidad y la contingencia, la realidad del observador y su dependencia con el mundo sumada a la observación interna y externa propician un ambiente que en esta obra evita a la reflexión en cuanto a las decisiones que tomamos. Esto no es más que la estética de simulación, autorreferencialidad, virtualidad e interactividad: la endoestética basada en mundos artificiales basados en la interfaz, en donde el observador participa y observa, y el sistema se adapta a la actuación de este interactor.

El autor Boris Groys (2016) considera la aparición de internet como una nueva forma de creación, y en esta obra podemos ver que con un simple *click* creamos y producimos de una forma no tan tradicional. Esto es lo que afectó Internet. Allí dentro hay información y esa información pertenece a un "algo" que existe fuera de ella y que es metida dentro con algún fin/propósito. En Internet no se puede crear un marco fijo e institucional por lo cual esta desaparición del "marco" produce la mera existencia de información. Aquí no nos encontramos frente a lo que se llama producción de ficción sino al diseño de información. La nueva información se puede editar, sintetizar o reescribir a gusto y voluntad, pero una vez que la hacemos circular, ya no hay forma de hacerla regresar. Pero, ¿qué importa? Si somos seres anónimos. Al menos por ahora eso parece. Por esto el autor refiere a la importancia que tiene para nuestra época histórica el interés que le genera a la sociedad su propia contemporaneidad. La globalización y el desarrollo de nuevas redes de información permiten que nos sincronicemos con lo que sucede en el mundo aquí y ahora, y no nos importa si finalmente está sucediendo en realidad.

La reproducción digital (las redes sociales utilizadas en la obra) aparece como una versión mejorada de la reproducción mecánica (los fragmentos de diario que se ven dentro del cilindro de agua). La visualización y el contexto de los datos es siempre una interpretación del usuario (forma) es por esto que mencioné al comienzo que según cada uno y la reacción que presentaba ante ciertas noticias, se manifestaba en la obra un resultado completamente diferente. La noticia era la misma, pero el resultado al compartirla o no, no lo era, y una vez tomada la decisión, no había vuelta atrás. En esta reproducción digital no es posible poner un freno y analizar pudiendo percibir este cambio como un quiebre entre la modernidad y la contemporaneidad. Así se le otorga un marco de naturaleza a la información digital a través del mouse.

Adorno también cree que uno puede encontrar el origen del arte auténtico en la *beschii.digte Natur* [naturaleza dañada] y en la nostalgia de una unidad armoniosa, verdadera y original entre el hombre y la naturaleza, incluso si afirma, al mismo tiempo, que tal unidad solo puede ser ilusoria y que la nostalgia por ella es necesariamente engañosa. Aun así, Adorno se refiere a la mimesis de la naturaleza -incluso si es meramente la mimesis de su *Beschii.digung*, de su carácter dañado. Todas estas formulaciones no son tan diferentes de las que utiliza Martín Heidegger en su ensayo "El origen de la obra de arte", donde define al arte como una *techné* que permite que la *physis* (la naturaleza oculta) se manifieste, se presente a sí misma, y lo haga en su auto-ocultamiento original, o, para usar el vocabulario adorniano, en su forma originalmente dañada. Esto significa que, de acuerdo con estos autores, la modernidad puede relacionarse con la originalidad, es decir, con la naturaleza, solo de manera negativa, demostrando la pérdida de originalidad -de aura- de la armonía natural, del desocultamiento original de la naturaleza.

Al clicar sobre los nombres de diferentes archivos y links, convocamos información que es invisible per se y le damos cierta forma y cierto lugar en nuestra pantalla. Podríamos hablar aquí de una *techné* -en el sentido heideggeriano- que el usuario aplica para dejar que aparezcan cosas que, de otro modo, permanecerían ocultas [*physis*]. En este sentido, se puede hablar de un regreso a la naturaleza a través de la digitalización, porque la operación de reproducción se efectúa manualmente. Y una copia producida manualmente es, por definición, distinta en términos visuales de otras copias producidas manualmente; una diferencia que la reproducción mecánica estaba destinada a eliminar.

Consideraciones finales

Según la autora Elena Oliveras (2011), siempre disponible y al alcance de la mano creamos una “realidad sensible” a domicilio, por esto considero de suma importancia tomarnos un segundo y reflexionar antes de compartir algo. La diferencia la marca cada individuo y su toma de decisiones, y si yo considero “que tal o cual persona es malvada” pero no tengo mayores pruebas que una noticia que anda circulando en una de estas redes: ¿Es permisible darme el lujo de compartirla? ¿O estoy en todo mi derecho como libre pensador de expresarme y así sucesivamente entre todos? Ojo, puede ser una trampa, porque se genera un círculo donde no sabemos cuál es el comienzo ni cuál es el final, y ahí hay que hacerse cargo de la contribución, por más individual que parezca, que hicimos. Facilitamos o entorpecemos, pero sin dudas no estamos al margen de que nuestras decisiones marquen un rumbo en nuestro círculo cercano, y este, en el suyo, como una caída de fichas de dominó.

Eduardo Güner (2000) me permite darle valor a “Verdades hacen agua”, me valida como comunicadora a pesar de ser creadora de arte, puedo, si es mi deseo (y como este artículo deja entrever) también tomar partido en una posición y comunicar a quienes estén leyendo que a veces nuestros *clicks* no son inocentes. Quiero interpelarte lector, para que así al ver la obra te resulte un poco más cercana la realidad que generas cuando sos parte de una red social. Propongámonos abrírnos al mundo y develar verdades sin perjudicar a los inocentes, podemos ser máquinas de guerra¹ que consigan un mundo mejor y no a la inversa. Es un deseo sincero.

Referencias

- Avellaneda, S., Kieffer, A., Martocci, G., Velazquez, H., Yaniez, J. (2017). *Verdades hacen agua*. En: Innovart/Dataton. La Plata, Argentina.
- Didi – Huberman, G. (2011). La Exposición como Máquina de Guerra. En *Minerva 16*. Madrid: Revista del Círculo de Bellas Artes.
- Flusser, V. (2015). *El universo de las imágenes técnicas. Elogio de la superficialidad*. Buenos Aires: Caja Negra.
- García, Silvia, Belén, P. (coord.). (2016). *Fundamentos estéticos. Reflexiones en torno a la batalla del arte*. La Plata: EDULP.
- Giannetti, C. (2005). Estéticas de la Simulación como endoestética. En: *Estética, ciencia y tecnología. Creaciones electrónicas y numéricas*. Hernández García, I (comp.). Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana.
- Groys, B. (2016). Modernidad y contemporaneidad: reproducción mecánica vs digital. En: *Arte y flujo. Ensayos sobre la evanescencia del presente*. Buenos Aires: Caja negra.
- El arte en internet. En: *Arte y flujo. Ensayos sobre la evanescencia del presente*. Buenos Aires: Caja negra.
- Grüner, E. (2000). *El arte, o la otra comunicación*. Actas de la 7º Bienal de La Habana, Cuba.
- Oliveras, E. (2011). Recepción estética / Públicos plurales. En: *Una teoría del arte desde América Latina*. José Jiménez (editor). España: MELAC/Turner.
- Speranza, G. (2017). *Cronografías*. Argentina, Buenos Aires: Anagrama.

¹ Las Máquinas de guerra son esos dispositivos capaces de contradecir los aparatos de Estado. Una exposición es una máquina de guerra, un dispositivo asociado al nomadismo y a la desterritorialización. Los aparatos de Estado están del lado del poder, las máquinas de guerra del lado de la potencia. Un aparato de Estado se reduce a su acción y su acción se reduce a su resultado, por ejemplo el número de visitantes de una muestra. Una máquina de guerra nunca termina del todo, es desincronizada con los resultados de la exposición. Se basa en el montaje que es un proceso inagotable. (Didi Huberman, 2011)