

Notas hacia una poética de la información

Pablo Martínez-Zárate

RESUMEN

En el artículo se establecen las bases conceptuales y prácticas hacia la definición de una “Poética de la Información”. Más que un ensayo teórico, se convierte en un basamento que pretende esquematizar los procesos creativos que sigue el autor para la concepción de su obra y la investigación que la acompaña, así como una reflexión sobre los medios tecnológicos utilizados en su trabajo, a fin de entender la Poética de la Información como una mirada convergente al arte, una que reconozca los tiempos y espacios de la mirada, así como los medios que la alimentan, medios muy diversos que exigen, desde la visión del autor, la capacidad del artista de moverse sobre los vastos horizontes de la mediación contemporánea.

Palabras clave: Poética de la información, Producción independiente, Tecnología y arte.

ABSTRACT

This article establishes the conceptual and practical basis towards a definition of a “Poetics of Information”. More than a theoretical essay is a groundwork that seeks to trace the path of the creative processes followed by the author in the conception of his work and the research accompanying it, as well as a questioning on the technological media used in his production. This in order to understand Poetics of Information as a convergent view on art, one that recognizes the times and spaces of the “eye”, as well as all the media that feeds it, very diverse media that demand, according to the author, the artist’s capacity to move within the vast horizons of contemporary mediation.

Keywords: Poetics of information, Independent production, Technology and art.

41

INTRODUCCIÓN

Este texto tiene el objetivo de indexar elementos temáticos, argumentativos y estéticos hacia la consolidación de los cimientos de una posible *poética de la información*. Lo anterior considerando tres ejes de acción: análisis, producción y diseño.

42 En primer lugar, desde el *análisis* se identifican los distintos tópicos centrales que atraviesan la noción aquí esbozada a partir de un comentario general producto del material de documentación previo —tanto para estudios de maestría y licenciatura, como indagaciones independientes orientadas a la creación—, así como de posibles líneas de investigación hacia el futuro.

En segundo lugar, la *producción* se refiere a las prácticas artísticas que he llevado a cabo en años recientes y cuyo análisis pretende dirigir la imaginación hacia un arte convergente, entendiendo al anterior como un impulso estético que reconoce la diversidad formal de nuestro tiempo (por lo menos en términos de canales de comunicación) y asume una postura activa ante tal escenario.

Por último, se utiliza el término *diseño* en su sentido más amplio, a fin de concebir estrategias narrativas y documentales desde las cuales materializar una *poética de la información*.

ANÁLISIS

Para empezar, habría que desglosar qué entiendo por *poética de la información*. En primer lugar, el acercamiento a la poética retoma no solamente su acepción literaria, sino su reverberación más profunda que la vincula con todo proceso creativo. En esta *poiesis* o acto generativo, el entendimiento del lenguaje se lleva a cabo en su sentido más vasto.

Se sitúa a la creación desde un panorama de convergencia y, por lo tanto, el “lenguaje” no se detiene en procesos meramente lingüísticos, semánticos o semiológicos: el lenguaje, más bien, será toda acción de

la voluntad que deviene en la manipulación de una realidad —física o ideológica, sensible o inteligible— con una finalidad expresiva y sí, en última instancia, simbólica (de ordenamiento del mundo).

La expresión es un concepto crucial para nuestro recorrido, entendida ésta como la exteriorización de la voluntad sobre una dimensión sensorial o intelectual. Leonardo da Vinci nos advertía que “toda noción de nuestro ser se origina en la sensación”. ¿Qué implicaciones tiene la declaración anterior en un entorno como el nuestro, tecnológicamente saturado?

Los horizontes de la sensación de un hombre como Leonardo da Vinci y una persona contemporánea son irreconciliables. Podríamos decir que el tiempo de una pintura al óleo o de un fresco son también incompatibles con el tiempo del teléfono móvil: unos pueden vivir en otro, pero no viceversa. A Da Vinci una computadora lo asustaría, a nosotros una pintura no nos desconcierta como realidad plástica. Este carácter acumulativo, así como los productos tecnológicos de esa evolución, permiten que el nuestro sea, quizás por excelencia, el tiempo de la síntesis.

La poética de lo actual (no de lo “contemporáneo” como discurso estético e incluso postura política, sino de lo coetáneo), reconoce un panorama mediático convergente, donde ni el texto o la imagen habitan espacios de representación o consumo aislados, y su interacción traza escenarios de significado distribuido (por lo menos en el plano de lo ideal). Esta diversificación supone narrativas que reconozcan no solamente estos distintos canales formales o vías de expresión, sino también una audiencia sometida a los patrones de consumo implícitos en este panorama.

Por otro lado, retomemos la noción de información. Definiciones sobran, pero son pocas las que establecen un entendimiento profundo del concepto. En su mayoría, la información queda delineada como un ente estático e incluso como un bien inmaterial. No obstante, existen visiones que incluso la sitúan por encima del conocimiento, tal es el caso de Hans Christian von Baeyer:

La información lleva la connotación de actividad que está ausente en la forma aislada [...] Información, entonces, se refiere a imponer, detectar o comunicar una forma [...] es la transferencia de forma de un medio a otro [...] Podemos definir tentativamente la información como la comunicación de relaciones (2004, p. 25).

Las formas aisladas pueden nombrarse “libros”, “monumentos”, “plantas”, “números”, “sonidos”, “animales”, pero solamente a partir de la participación activa de un ser sensible (que observa, internaliza y “relaciona”), un ser capaz de inventar sentido entre esas formas, otorgando un valor particular según el contexto, tan sólo así es que estas formas “cobran vida simbólica”.

44

Entonces, cuando hablamos de una *poética de la información* nos referimos a varias cosas. Primero, a la disposición creativa de un individuo según su contexto (sin importar qué contexto sea éste). Segundo, a los medios a través de los cuales la expresión del individuo encuentra una salida. Tercero, a las formas particulares que esa expresión adquiere según los valores de una sociedad particular. Cuarto, los lugares que esas formas ocupan en tiempos específicos. Cinco, el devenir de esas formas. Seis, la vida que se relaciona con tales expresiones, apropiándose de ellas o rechazándolas. Entre estos seis aspectos podemos trazar un escenario posible entre lo que uno puede crear y lo que esas creaciones generan dentro del contexto.

Para cerrar lo anterior y pasar al siguiente apartado de estas notas, retomo un poema de Ezra Pound (2003, p. 236) titulado “*An Object*” (Un Objeto):

*This thing, that hath a code and not a core,
Hath set acquaintance where might be affections
And nothing now
Disturbeth his reflections.*

Traduzcamos (ligeramente) antes de continuar: “Esta cosa, que tenía una código y no un corazón / Ha establecido contacto donde podría haber afecciones / Y nada ahora / Perturba sus reflejos”. Estas líneas

podrían confundir más de lo que nos pueden ayudar. Por ello, y por el formato expedito de este texto, mantendré el enfoque en la distinción entre código y corazón, así como en la sugerencia del poeta con el uso de “afecciones” y “reflejos”.

¿Qué son las cosas que nos rodean sino códigos? Aquí Pound pareciera confirmar que más que en la naturaleza —en el corazón— de los objetos, el valor simbólico —código— nace del papel que tal objeto juega dentro de una sociedad (evocando así, quizás, el Crátilo de Platón). Por otro lado, las “afecciones” nos remiten a los procesos de apropiación de la tecnología (ver Penley, 1991), los cuales dan el peso final que tienen los dispositivos dentro de un entorno de uso. Por último, los reflejos suponen la resonancia de estos procesos dentro de una comunidad de consumo.

45

En suma, una *poética de la información* reconoce los códigos de representación vigentes, su incidencia en los individuos (tanto sensible como inteligible), así como una posible estética de lo actual (según el contexto en turno), supeditando lo anterior a una narrativa que asume el reto de un panorama mediático complejo y una audiencia caprichosa y dispersa.

PRODUCCIÓN

Cuando hablo de producción me refiero a los medios existentes para transitar del ímpetu poético a la expresión. Si hablamos de historia del arte y formas posibles de representación, es inevitable reconocer la importancia de las técnicas vigentes para producir las formas, así como los espacios de consumo de las mismas. En ambos dominios, los años recientes presentan diversos retos que exigen, desde mi perspectiva, una revisión profunda de los procesos de producción y consumo artístico.

Gran parte de estos procesos suceden más allá de la voluntad de los individuos: la tecnología avanza, los artistas se apropian de ella, nacen las formas, los espacios de consumo se transforman (ver, por ejemplo, White,

1962, y su estudio sobre la tecnología medieval y el cambio social). No obstante, esta postura de “pasividad” o mejor, de meros “receptores” de cambios, condiciona el poder del arte y reduce su incidencia en el curso de las representaciones.

46 Aquí defenderé la postura contraria: el artista no solamente puede, sino que tiene una responsabilidad frente a la evolución tecnológica y las transformaciones aunadas a ella. Cuando hablamos de imagen en movimiento, por ejemplo, los avances tecnológicos en cámaras y sistemas de grabación, así como en aditamentos de lenguaje cinematográfico, han reducido considerablemente los costos de producción (energía, tiempo y, por supuesto, dinero). Concebir una película de 10 millones de dólares no solamente es innecesario, sino ofensivo al tomar en cuenta la pobreza de este mundo. No obstante, tales transformaciones no han encontrado una ideología que los sustente. Si bien incluso en Hollywood se ha adoptado la cinematografía con cámaras digitales y DSLR, el paradigma de producción y de consumo todavía no incide en el curso de las formas de hacer cine, sobre todo en países como México, donde el modelo estadounidense se adopta tanto por permeabilidad (frontera a frontera), como por su posición dominante en el “mercado global”.

Si uno revisa los diarios de Dziga Vertov, por ejemplo, encontrará una insistencia incansable sobre la definición de los medios a su alcance y las formas (tanto técnicas como estéticas) que han de asociarse a su visión cinematográfica (ver Vertov, 1974). Establece las condiciones del espacio, el equipo que se necesita, el tipo de funciones que cumplirán los distintos participantes, así como el tipo de narrativas a desarrollar.

Vertov ha inspirado considerablemente el trabajo que desde mi rincón he llevado a cabo, principalmente desde 2009. En un inicio, la mayor parte de la producción involucraba trabajo literario (en línea y en diálogo con un grupo reducido de escritores), arte acción y video experimental (en aislamiento o con colaboraciones distintas según el proyecto). De esta primera etapa surgieron, más que productos artísticos, ideas. Dos de ellas se implementaron, una en Edimburgo, Escocia, en la forma de un montaje teatral bajo mi dirección en el Roxy Art House; y segundo,

una instalación en video para el espacio de posgrado de la Escuela de Arte y Arquitectura de la Universidad de Edimburgo. En ambos casos, se definieron los alcances narrativos en función de los recursos disponibles —prácticamente inexistentes— y se sentaron las bases para el trabajo posterior.

Hasta el momento, este trabajo ha continuado sobre la práctica escénica apoyada por medios audiovisuales, la producción y edición literaria, así como la producción cinematográfica y artística.¹ La consolidación de esta plataforma ocurrió recientemente con un proyecto documental sobre el Barrio de la Merced,² el cual abarca publicaciones impresas, talleres, salida cinematográfica, así como digital. El esfuerzo multidimensional de éste y otros proyectos ha devenido en el Laboratorio de Comunicación Experimental (LACE), desde el cual se pretenden abordar inquietudes estéticas y formales en función de la generación de contenido.

47

Así mismo, el proceso de generación de contenido, está vinculado a una investigación constante sobre las técnicas requeridas, así como las posibles aplicaciones de estas técnicas en el desarrollo de narrativas. ¿Cuáles son estas narrativas? Aquí solamente mencionaré un ejemplo de cómo la investigación incide en nuestra producción: Baudrillard dice que la “interactividad es el fin del espectáculo”. Con la interactividad se suprime la frontera entre actor y espectador, y por tanto la noción clásica de espectáculo se desarticula (ver Baudrillard, 1997). En esta línea, las narrativas que toquen al espectador acostumbrado a la participación como un elemento casi discursivo, han de considerar su capacidad analítica, el acondicionamiento de su mirada (y su sensibilidad en general), así como sus tiempos y espacios de lectura. En cualquier caso, se entiende el avance tecnológico como un escenario de posibilidad y no como una realidad cerrada. En otras palabras, afirmamos que la tecnología en sí misma no determina del todo lo que uno hará con eso: es el uso el que inventa las posibilidades técnicas.

¹ Para ver algunos ejemplos de acciones revise el sitio *web* [<http://menumamedia.net>].

² Este trabajo se puede consultar en [<http://ciudadmerced.mx>].

Esta perspectiva nos exige, como artistas, una creación constante en función de un cuestionamiento no solamente sobre las formas, sino también sobre los medios. Adicionalmente, el papel de la audiencia y las “formas de ver” preponderantes establecen los horizontes de significación posible del contenido generado. Si los espacios de creación se encuentran aislados de los espacios y tiempos del consumo, las formas creadas serán formas inertes, de cuya presencia no brotará vida alguna. En cuanto a la producción, queda pendiente un manual donde se establezcan los medios y procesos creativos a seguir, así como los ejes temáticos. Por ejemplo, el principal eje temático abordado hasta el momento ha sido “Memoria y Territorio”. Bajo este principio se han articulado talleres en espacios institucionales como la Unidad de Vinculación Artística del Centro Cultural Universitario Tlatelolco de la Universidad Nacional Autónoma de México, así como centros independientes como Arte/Taller-Estudio/Arquitectura (ATEA), taller-galería del colectivo Somosmexas, ubicado en el barrio de la Merced,³ al cual me han invitado a formar parte desde otoño de 2012.

Estos talleres han alimentado proyectos de creación, principalmente de carácter documental (tanto bibliográfico y cinematográfico como interactivo), y pretenden aportar a una técnica convergente, que reconozca los cruces entre distintas tecnologías y formas a fin de concebir artefactos narrativos que respondan a la realidad cultural en cuestión.

Esta última sección será simplemente un esqueleto de un ideario de trabajo para el Laboratorio de Comunicación Experimental y el desarrollo a profundidad y ensayístico (y no lacónico como este documento) de una *poética de la información*. El objetivo central del laboratorio es convertirse en una plataforma de creación donde los procesos se valoren más que los productos mismos. Por supuesto, lo anterior supone una creencia en la experimentación como metodología o camino hacia el descubrimiento formal o la realización estética.

³ Somosmexas SMS MXS [<http://somosmexas.tumblr.com>].

Las premisas de creación habrán de sentenciarse a fin de pre-escribir una suerte de manifiesto o normativa para nuestro trabajo:

- No se replicarán modelos de producción extranjeros sin antes evaluar la compatibilidad con el contexto.
- Las narrativas partirán de realidades locales y solamente a partir de un *ethos* y un *pathos* local se llegará a dilemas globales o universales.
- La tecnología se adoptará hasta después de identificar las necesidades de expresión, no antes, ya que ésto permite ajustar los presupuestos a los impulsos poéticos y no a las imposiciones mercantiles; un mercado, valga decir, ajeno.

49

DISEÑO

- Cada presentación pública del trabajo partirá de dos razones: a) territorial: acondicionar en función de los componentes arquitectónicos y geográficos en cuestión; y b) social: ajustar los mensajes según el contexto específico de consumo.
- La distribución de la obra perseguirá esquemas no centralizados, multidimensionales y de carácter independiente.
- Después de cada proceso se evaluarán los resultados a fin de refinar tanto las dinámicas de producción, como las narrativas en función de su recepción.

La tecnología, entonces, se convierte en un aliado siempre y cuando las premisas creativas precedan la elección tecnológica. Las necesidades de expresión, entonces, reinan sobre las posibilidades técnicas y, a través del uso crítico, definen el devenir tecnológico. El diseño, por lo tanto, habrá de implementarse desde la imaginación y la concepción de los proyectos, apuntando así a un entendimiento holístico de la generación de contenidos y el consumo de los mismos.

CONCLUSIÓN

Todo arte parte de una técnica. Cada técnica está asociada a diversas formas. Estas formas se transmiten por los medios vigentes y, a su vez, los públicos consumidores de esas formas se acostumbran a la forma en que estos medios nos presentan la información. Una *poética de la información* reconoce este proceso y exige una postura específica del creador frente al contexto y, en última instancia, frente a la forma.

50 El desarrollo tecnológico supone transformaciones tanto a nivel de la producción, como del consumo. Estos cambios y ajustes pueden asumirse tanto pasivamente, como activamente. Al asumirlos pasivamente, hemos de aceptar las condiciones que la técnica impone sobre nosotros. Contrariamente, la postura activa, si bien exige mayor responsabilidad y sacrificio del creador, también lo convierte en un protagonista del cambio tecnológico y social.

Si bien *la tecnología siempre va un paso más allá de nuestras categorías —la tecnología es la evolución por otros medios* (ver Kurzweil, 1999)—, las posibilidades que tenemos no habrían de conformarse con las formas populares, comerciales, “vulgares” de uso tecnológico. De ser así, el impulso artístico (como mucho hoy en día) devendrá en narrativas mediocres; taquilleras, quizás, pero mediocres al final del día. Andrey Tarkovski vislumbraba esta responsabilidad en la conclusión de *Esculpir el tiempo*, llegando a fragmentos como los siguientes:

Para mí, la única tarea verdaderamente importante consiste en reinstaurar la conciencia de la responsabilidad del hombre para con su propio destino. El hombre tiene que retornar al concepto de su propia alma, volver a sufrir con esa alma, intentar poner su actuación en consonancia con la propia conciencia [...] Si el arte expresa lo ideal y ansia de lo infinito, no puede servir a fines pragmáticos sin arriesgarse a perder su autonomía [...] Pero, ¿qué es el arte? ¿Lo bueno o lo malo? ¿Procede de Dios o del diablo? ¿De la fuerza del hombre o de su debilidad? ¿Es quizá una prenda de la comunidad humana y una imagen de armonía social? ¿Es ésa su función? Es algo así como una declaración de amor. Un reconocimiento de la propia dependencia de otros hombres. Es una

confesión. Un acto inconsciente, que refleja el verdadero sentido de la vida: el amor y el sacrificio (2002, pp. 255-300).

Dudo que muchos artistas contemporáneos simpaticen con esta necesidad de ver el mundo desde los ojos del otro, desde el sacrificio y el amor, cuando es el individuo el que reina sobre los espacios de exhibición consolidados. No obstante, la infinita bondad de Tarkovski nos da un sentido profundo de responsabilidad que, a partir de lo expuesto en estas notas, se convierte en una lazo ético-estético bajo el cual organizar nuestra acción y protagonizar sin temor el curso de las expresiones y técnicas asociadas a ellas. El siguiente paso es convertir estas notas en un tratado sobre la creación en tiempos digitales.

51

BIBLIOGRAFÍA

- Baudrillard, J. (1997). *Fragments: Cool Memories III. 1991-1995*. Nueva York: Verso.
- Da Vinci, L. (2004). *Profecías*. Barcelona: Ediciones de la Tempestad.
- Deleuze, G. y Guattari, F. (2000). *Mil mesetas: capitalismo y esquizofrenia*. Argentina: Pre-Textos.
- Kurzweil, R. (1999). *La era de las máquinas espirituales: cuando los ordenadores superen la mente humana*. México: Siglo XXI Editores.
- Penley, C. (1991). "Brownian Motion: Women, Tactics, and Technology". En Constance Penley y Andrew Ross (eds.). *Technoculture. Cultural Politics, Volume 3*. Estados Unidos: University of Minnesota Press.
- Pound, E. (2003). *Poems and translations*. Nueva York: Library of America.
- Tarkovski, A. (2002). *Esculpir en el tiempo*. Madrid: Rialp.
- Vertov, D. (1974). *Artículos, proyectos y diarios*. Buenos Aires: Ediciones de la Flor.
- Von Baeyer, H.C. (2004). *Information. The New Language of Science*. Reino Unido: Harvard University Press.
- White, L. (1962). *Medieval Technology and Social Change*. Estados Unidos: Oxford University Press.