

FELIPE CÉSAR LONDOÑO

Joaquín Llorca

JL: El programa de Diseño visual, que impulsaste en la Universidad de Caldas, nace en los noventa, curiosamente, al tiempo que el internet y las herramientas digitales comienzan a masificarse y que el arte se vuelve menos técnico. Ustedes apostaron por los nuevos medios en un ámbito de creación que no se denomina arte, pero que finalmente recoge muchas de las “metodologías” y búsquedas de éste. Además, desde la maestría, el doctorado y el Festival Internacional de la Imagen, incorporan a artistas, creadores y diseñadores indistintamente. ¿Por qué esta apuesta?

F.C.L / Diseño Visual inicia en un momento histórico particular: los programas de diseño en Colombia, sobre todo en los ámbitos de la gráfica, estaban acosados por críticas que surgían a partir de su instrumentalismo exagerado que dejaba poco tiempo para la reflexión. Diseño Visual propuso trabajar los medios, pero ligados a análisis profundos relacionados con ciencias de la visión, neurofisiologías, psicologías sociales y de la percepción, lenguajes de la visión, entre otros tópicos. Todo ello fundamentó una investigación que, para ese momento, también era inédita en Colombia. Desde el programa de Dibujo Arquitectónico (que dio inicio al futuro programa de Diseño Visual), se gestaron investigaciones que hoy todavía se consultan, sobre todo en temas como las arquitecturas vernáculas y las expresiones visuales populares. Diseño Visual surge a partir de investigaciones que se realizan en la Universidad, con el apoyo de profesionales y redes que después dieron soporte al programa. Y esta visión de investigación, dio apertura para que no se observara sólo el diseño como un campo profesional específico, sino como una disciplina del que puede emerger un nuevo conocimiento y una nueva forma de ver el mundo. Por ello, desde los inicios siempre se habló del diseño, pero integrado a las ciencias, a la biología, a las tecnologías, y por supuesto, también a las artes.

En la Universidad de Caldas ha existido desde años atrás, y con mucha tradición en la región, una facultad de Bellas Artes, cómo ha sido la relación y convivencia con ella.

F.C.L / Artes Plásticas, y programas como Música o Artes Escénicas, han surgido arraigadas a una fuerte tradición en las artes mismas. La Escuela de Artes tiene más de 80 años de creada y por sus espacios han transitado maestros que han tenido un gran reconocimiento en ámbitos nacionales e internacionales. El programa de Música estructura hoy una Orquesta Sinfónica que es de renombre nacional, y posee además, múltiples ensambles, bandas y agrupaciones que indagan en las tradiciones regionales, en las cuerdas, en los instrumentos sinfónicos y en el jazz. Esto ocasiona que, en algunos casos, las vanguardias se observen como sospechosas. De Bellas Artes salimos, no sólo porque no cupiera Diseño Visual en sus espacios físicos, sino también porque se observara en él una fuerte competencia que hacía incomoda la convivencia. Esto ya se superó, por fortuna, y lo que se encuentra hoy es una interdisciplinariedad que cada día se afianza en investigaciones y actividades que se realizan con propósitos comunes. El Festival Internacional de la Imagen es una prueba de ello, porque cada vez más se integran a su producción, estudiantes y profesores de áreas muy diversas.

Dado que en ocasiones los productos de un diseñador visual y un artista no tienen una clara diferenciación, me da curiosidad saber respecto a esa interdisciplinariedad (en términos de la práctica y la creación, más que en la investigación): ¿cómo se da esta colaboración?, es decir, ¿están claramente definidos los campos de acción disciplinares entre el diseñador y el artista?

F.C.L / De alguna manera, sí lo están. Desde las disciplinas hay una diferenciación, aunque también es cierto que los límites son cada vez más porosos. Pero también lo es el que los trabajos se desarrollan cada vez menos desde compartimientos aislados, y esto beneficia los intercambios de conocimientos y la multiplicidad de perspectivas. En todo caso, la diferencia está en el producto en sí mismo: la funcionalidad de un objeto de diseño (condición indispensable para que éste sea denominado de esa manera), no se aplica a la caracterización de una obra artística en sí misma en tanto que ésta es una representación de una realidad que no necesariamente refiere a la funcionalidad. Más importante, en esta última, será la forma como ella manifieste una realidad a través de una poética expresada a través de la mirada del artista. El diseñador, compartiendo parte de esta poética, expresa la resolución de un problema en un contexto específico, lo que posibilita establecer mejores relaciones entre el ser humano y su entorno.

A propósito del diseño y la falta de reflexión en que había caído, se me ocurre que parecen invertirse los roles respecto al arte, es decir, el ámbito del arte en los últimos años, sobre todo en nuestro medio, necesita una legitimación social de sus obras, casi demostrar su funcionalidad, mientras que el diseño parece expandirse hacia espacios que antes ocupaba el arte. ¿Estás de acuerdo?

F.C.L / En primer lugar, el diseño apenas se abre camino en una sociedad que todavía no le encuentra valor a productos que son resultados de procesos planificados y que sirven al ser humano en el logro de sus propósitos individuales y colectivos, como lo afirma Richard Buchanan. Lo importante del diseño es que integra aspectos materiales y necesidades espirituales en planos de análisis multidimensionales que muchas veces no son comprendidos. El arte, al contrario, tiene una historia ligada a los orígenes de la humanidad, y por tanto no tiene necesidad de legitimarse porque su valor casi siempre es reconocido. Otra cosa es la crisis evidente de la forma cómo éste se expresa. El rompimiento de los formatos artísticos tradicionales, unido al surgimiento de las tecnologías digitales, derivó en una instrumentalización exagerada en la que muchas veces son más importante los soportes que los contenidos que éstos expresan. Por fortuna, en Colombia y Latinoamérica han surgido prácticas artísticas contraculturales que han llevado a la producción de obras que cuestionan y transgreden las tecnologías, otorgándoles a los medios, significaciones y sentidos diferentes a los que tradicionalmente se les asignan.

Algunos artistas, que podrían incluirse dentro de la tendencia “relacional”, han realizado trabajos donde participan reinsertados de los diferentes grupos armados. Hoy en día el tema del “posconflicto” ha entrado en vigencia a raíz de los diálogos de paz y algunos piensan que el arte y las nuevas tecnologías tienen un papel que cumplir. ¿En qué ámbito piensas que puedan ser útiles?

F.C.L / Lo interesante de la relación arte-tecnología-sociedad está en la manera como los artistas observan los fenómenos desde sus perspectivas críticas. Esta condición “relacional” que mencionas, se reconfigura a partir de las especificidades locales y globales de cada región y de las problemáticas que de ellas mismas surgen, en abierta oposición a miradas tradicionales de resolución de asuntos bajo ópticas convencionales. Muchas de las obras artísticas que observamos hoy responden a estas reconfiguraciones: apropiación, hackeo, multiplicidad, transculturalidad, vigilancia e hibridez, dan cuenta de la inmensa complejidad de la creación en Media Art en el contexto regional. Y frente a ello, la resistencia por un pensamiento independiente en el que han estado vinculados históricamente artistas como Juan Downey, Jaqueline Nova, Rolando Peña, Brian Mackern, Fran Ilich, Arcangel Constantini, Jorge La Ferla, Iván Marino, José Alejandro Restrepo, Luis Ospina, Gilles Charalambos, Juan Reyes, entre muchos otros. En esta línea, el arte y la tecnología juegan un papel fundamental para propiciar la paz y la reconciliación en Colombia. Visiones alternativas en temas relacionados con tensiones identitarias, diálogos interculturales, rehabilitación del patrimonio cultural, resolución de conflictos o procesos de construcción de paz, son abordados por artistas y grupos interdisciplinarios como una forma de contribuir a la consolidación de sociedades incluyentes y tolerantes.

Quizá no estés de acuerdo, pero a veces pienso que le pedimos mucho al arte y en ámbitos que tal vez le superen. Me hace pensar en una sociedad que, parafraseando a Nuccio Ordine, ha olvidado y despreciado “la utilidad de lo inútil”. Por obtener financiación para proyectos se entra en el juego de los indicadores que verifican la pertinencia y el beneficio inmediato asumiendo que su “valor” es mensurable cuantitativamente. Aunque me parece válido el papel de observadores críticos, creo que trabajar sobre y con problemas sociales de forma tan directa, busca un aval que demuestre el beneficio del trabajo realizado. No estoy muy convencido, ni me entusiasma, pero terminada la época del artista como mediador con lo metafísico, quizá esa sea su función actual en la sociedad.

F.C.L / Tal vez sea por mi formación, pero sí considero que el arte tiene una gran responsabilidad, sobre todo en estos momentos de la historia. Creo, con Peter Weibel, que tanto el arte como la ciencia convergen en métodos relacionados con las instancias colectivas: “La naturaleza objetiva ya no existe separada de la construcción social, y ya no existe el arte absoluto separado de la construcción social”. Ello no implica que el artista renuncie a su compromiso de trascender los medios y los leguajes. Néstor García Canclini, en una reciente entrevista, afirma que “El artista debería buscar el desacuerdo, desacomodar los consensos fáciles, colocarse en el lugar de la inminencia, ese lugar incipiente en que lo real no se ha estereotipado y ver cómo transformar aquello que se quedó estático.” Todo ello, por supuesto, en el marco del sentido colectivo que le da un significado específico a la obra en nuestro tiempo.

Por otra parte, como mencionaste, también es muy interesante el papel de las nuevas tecnologías en la sociedad actual y a la vez su participación en el arte. Esto hace pensar en una posible vuelta a la téchne después de un siglo tan conceptual en que el arte fue abandonando lo artesanal. No sé si tengas la misma sensación, pero cada vez hay más artistas que tienen conocimientos de lo digital y de los medios, más allá del usuario, y lo incorporan a su trabajo.

F.C.L / Es cierto, pero también lo es que la integración arte-tecnologías no es algo nuevo. Es un asunto que configura la especialización del artista desde finales del siglo XIX, lo que posibilita que sus obras se integren a las nuevas vanguardias que surgen en los inicios del siglo XX. Esa vinculación del artista a procesos de ingeniería técnica y social, implicó, en palabras de Gulio Carlo Argan, una gran transformación del pensamiento y la cultura que tuvo como consecuencia la eliminación de sistemas pre-establecidos. Hoy, el auge de la digitalización y los medios, obliga al artista a trabajar con herramientas, muchas veces sin una conciencia precisa de sus potencialidades. El problema está en que gran parte de la incorporación de las tecnologías en las obras se realiza de manera intuitiva, y el artista debe ir más allá del determinismo de

los medios. El artista debe trascender los instrumentos y el software para proponer metalenguajes que den forma a las cualidades poéticas de sus ideas.

Siguiendo con lo digital, habías mencionado antes sobre la exagerada instrumentalización de las tecnologías y cómo han llegado a ser, para algunos creadores, incluso más importantes que los propios contenidos. Estoy de acuerdo que ese encantamiento tecnológico las ha convertido, sin una previa reflexión, en un fin en sí mismas. Se da por hecho que, de antemano, se deben utilizar siempre. ¿Habrá en el fondo una gran esperanza, una ilusión de que dichas tecnologías encarnan una democratización?

F.C.L / Hay una gran paradoja en ello: a la vez que las tecnologías democratizan los contenidos y las obras, ellas a su vez imponen unos principios subyacentes de poder que manipulan a los espectadores (interactores). Yo mencionaba, en una reciente curaduría sobre arte digital en Latinoamérica (Albuquerque, USA-2014), que hay una gran cantidad de artistas de la región buscando romper con estas hegemonías, a través de la recuperación de procesos y lenguajes ancestrales y contemporáneos. Tanto desde la perspectiva de las máquinas, como de la programación del software, los artistas plantean acercamientos al low tech, la marginalidad o la programación autónoma, a través de nuevas combinaciones de comunicación entre el ser humano y la máquina, como lo propone Gerald Raunig. Para él, en línea con el pensamiento de Marx, Deleuze y Guattari, la máquina no debe verse limitada a sus aspectos técnicos sino como un ensamblaje mecánico-intelectual-social que trasciende a la celebración simplista y optimista de cierta forma de máquina observada desde el futurismo hasta los ciber- fans.

Para terminar, gracias Felipe por tu tiempo y por esa visión tan optimista. Ya que ambos están cruzados de manera transversal por el arte, no quiero concluir sin preguntarte por el futuro y el papel que crees, juegan específicamente El Doctorado en Diseño y Creación y El Festival Internacional de la Imagen, en esa “construcción social” que mencionaste.

F.C.L / La respuesta de cierre no es fácil. La construcción es permanente y siempre hay motivaciones para seguir adelante indagando y experimentando sobre nuevas formas del ver y el pensar, a través del diseño y la creación. Al final, nos damos cuenta de que todo tiene un sentido si detrás de estas construcciones hay también aportes hacia el desarrollo del país, en beneficio de las comunidades locales. El Festival nos abre al mundo a través del reconocimiento de investigaciones y creaciones que se realizan en múltiples lugares. El Doctorado nos centra en el contexto: gracias a él, podemos construir estrategias de resistencia que aporten a problemáticas específicas.