

Editorial

Por Ricardo Hernández Forero*

El proceso de formación en artes visuales no consiste en un método científico con una comprobación puntual posible, es un proceso en el que se propone una relación entre estudiantes y docentes para la indagación de herramientas, alternativas de creación y estrategias a la luz de contextos, momentos históricos, artistas y corrientes artísticas, análisis conceptuales y teóricos. Todo esto en beneficio del abordaje y desarrollo de ideas propias de los estudiantes alrededor de algún problema de interés estudiado. Se tiene como objetivo primar la idea sobre la técnica, y no al contrario, con la intención de evitar procesos de producción automática en rendimiento relativo a tendencias de producción comercial o de procesos inconscientes de aglomeración acelerada de contenidos. En cambio, se pretende ofrecer un espectro de posibilidades que sirva para presentar reflexiones originadas en un sujeto específico, que habita unas condiciones precisas sujetas a un contexto espacio temporal.

* Maestro en artes plásticas y visuales de la Academia Superior de Artes de Bogotá, magíster en Artes visuales de la Universidad Nacional Autónoma de México, magíster en Escrituras creativas con orientación en narrativa de la Universidad Nacional de Colombia. Profesor e investigador del programa de Artes visuales de la UNAD, coordinador del Museo Universitario de Artes Digitales, editor general de la revista Desbordes de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia.

En estos tiempos vivimos un momento de hiperproducción de imágenes, sonidos y videos, resultado de la producción a cargo de la comunidad en general, sumada a aquella realizada por sujetos y entes especializados en la producción de contenidos. Por ello, pensar en la producción, archivo y difusión de la imagen se ha convertido en una acción diaria a cargo de ciudadanos a lo largo del planeta. Nubes y discos de datos alrededor del mundo almacenan, sincronizan y comparten imágenes de diferente condición a cada segundo. Procesos de creación y registro que entran a ser insumo de diferentes aspectos de la vida cotidiana humana: creaciones que toman rumbos investigativos de diferentes disciplinas, insumos de noticias diarias, vivencias familiares y de amigos, formas de construcción de subjetividad frente a los otros por medio de canales de exhibición virtual, estrategias de comercialización de imágenes y sonidos de la cotidianidad y del cuerpo propio, intentos por decir algo a una ciudadanía amorfa y en constante mutación.

A este panorama de producción de contenido creativo o informativo se ha sumado, de manera gradual, la creación misma a manos de una mirada aparentemente objetiva, la mirada de la máquina coordinada por indicaciones y órdenes, basada en datos acumulados a lo largo de la historia de la humanidad: la inteligencia artificial. En este proceso de creación, también accesible para el público en general, la máquina presenta una alternativa de atajos para el proceso de producción de imágenes, sonidos, textos y quién-sabe-cuántos-otros. Presenta a los seres humanos una alternativa sujeta a la velocidad relámpago de los tiempos que se viven, la posibilidad de crear sin tardar, con apenas información base y con resultados en parte aleatorios, con direccionamiento humano condicionado por las alternativas propias de dicho obrar artificial. Estas imágenes nos presentan una forma renovada de muerte del autor, y es por esto mismo que la difusión, los derechos de autor y en general las formas de uso de estas producciones están sujetas a las políticas establecidas por cada plataforma de creación y no por el usuario mismo, en principio. Estas producciones entran al océano de creaciones existentes y complementan, reemplazan, reubican, simulan, fallan, aciertan, crean, destruyen, pero, sobre todo, develan una forma humana de asumir la creación/producción.

Ante este panorama surgen varias preguntas, muchas de ellas referidas a la pertinencia que tiene esa forma de creación o cómo entran en desuso otras estrategias, oficios y disciplinas anteriores. Dudas acerca de la dirección que toma la acumulación acelerada de imágenes en almacenamientos virtuales, o la creación de tendencias por medio de memes para el señalamiento o banalización de hechos históricos y contextuales, la creación automática de contenido a cargo de inteligencias artificiales superdesarrolladas en donde el usuario tiene la ilusión o la certeza de ser capaz de crear evitando caminos extensos y dispendiosos. Algunas de las preguntas que surgen atañen a la forma de distribución y dedicación que como humanos tenemos de nuestro tiempo: ¿Para qué la creación de imagen? ¿Para qué continuar pensando en la pertinencia de los planteamientos artísticos? ¿De qué manera estas formas de creación artificial (que no solo se presentan en el campo de la imagen, sino que abarcan diferentes espectros de la vida humana) dislocan los propósitos formativos de muchos seres humanos? Y en últimas, ¿para qué formarse en artes visuales en la actualidad?

Nicolás Bourriaud en su libro *Postproducción* (2004), plantea la idea del artista como un semionauta, un sujeto creador que tiene como reto crear caminos de lectura alternativos de un material visual e informativo en general ya existente. Para llegar a esa misión semionáutica, el autor plantea la revisión del concepto de postproducción. El cual, se puede entender, en relación con la producción de imagen y multimedia, como un conjunto de procesos efectuados a un material producido. Sin embargo, en este caso su comprensión pretende ampliarse, más que como un proceso como una instancia que hace parte del desarrollo humano en múltiples disciplinas y campos de la vida humana que ha beneficiado a la ecología, que hace parte del sector de la economía y la distribución y reutilización de las materias primas. Al revisar la postproducción en un sentido ampliado, más allá de la modificación de un material grabado, puede replantearse el lugar del artista frente a un mar de producciones existentes, propias o ajenas, y la oportunidad que puede ofrecer esta forma de aproximación para el análisis crítico de lo que ya existe y que está acumulado en diferentes aspectos y canales de nuestra vida cotidiana.

Para el 2004, año en que fue publicado este libro, todavía no era del todo visible la dimensión actual de la producción de contenidos por medio de dispositivos móviles, aplicaciones y programas para computadores o sistemas de inteligencia artificial que reciclan contenidos producidos por los humanos en algún momento de la historia. Sin embargo, su contenido parece tener lugar en este momento. Podemos pensar en la postproducción como un principio de creación acorde con los tiempos que vivimos, en donde el difuso autor se dispone a analizar eso creado para señalar un punto que considera significativo. Bourriaud hace un llamado al planteamiento de un recorrido original, noción que no comparto y que de por sí resulta difusa. Lo que podemos rescatar de ese intento original de Bourriaud (hijo de una corriente posmoderna, y que a su vez retoma reflexiones ya realizadas por otros autores y autoras como Roland Barthes, Hall Foster, Susan Sontag y Humberto Eco, entre otros), es el planteamiento de un recorrido alternativo sobre materiales ya existentes. Así, abandonamos la noción de originalidad y nos ubicamos desde la alternativa. El ejercicio de semionauta, por medio de la práctica de la postproducción, es una respuesta a la multiplicación de la oferta cultural que se vive desde finales de los años 80, y puede significar una alternativa de lectura sobre los contenidos existentes, para catalogarlos, evaluarlos, señalarlos, burlarlos, satirizarlos, entre otras muchas estrategias que puede asumir el artista.

Allí radica tal vez la razón de ser del proceso de formación en artes, en identificar el lugar que se puede tomar frente a un momento histórico en relación con un contexto, unas alternativas creativas y unos intereses personales: temáticos, técnicos, tecnológicos y demás. El proceso de formación y todas esas alternativas que se ofrecen al estudiante, de las que hablé al inicio de este texto, son el valor que debe identificar el artista en formación, el estudiante que decide tomar este camino. Es información y experiencia que se presenta de manera equitativa al grupo de estudiantes, y depende de cada persona el identificar algo significativo. De lo contrario, al asumir el camino de formación como un receptor automático de información estandarizada, dicho proceso de formación no lo será, solo consistirá en acumulación de información que terminará por difuminarse en el tiempo vivido por el receptor y no tomará una manifestación acorde con las convicciones de cada uno.

Entonces, puede ser allí donde se encuentra el valor de los procesos de formación y de las formas de creación de imagen que opera al margen de la formación académica, en la transformación que se decida hacer sobre ellas, en la manera en que logramos postproducir contenido que nos entregan día a día docentes, ciudadanos, familiares, cadenas de noticias, políticos, desconocidos, dispositivos dotados de cientos de cámaras y micrófonos, y máquinas de inteligencia artificial. Asimismo, el proceso de postproducción no solo se radica a un asunto de ajuste, de acuerdo a unas cuantas normas ya establecidas y bien vistas para la difusión de información, sino en la interpretación de contenidos y en el uso con criterio que podemos darles.

En este número de la revista Back Projection, revista que se encuentra enmarcada precisamente en un proceso de formación profesional en artes visuales, se presentan aproximaciones a formas de producción y postproducción. Reflexiones de artistas en formación que asumen un papel crítico frente a producciones y problemáticas. Acercamientos no solo a la creación de imagen, sino a la reflexión desde el contexto. Un nuevo número de la revista que nos permite observar la forma de desarrollo de obra de artistas desde diferentes regiones del país, y que nos permite identificar percepciones que los artistas comienzan a tener en relación con esa convivencia con tecnologías de producción de imagen en la que se ven inmersos y sobre la que deben tomar una posición.