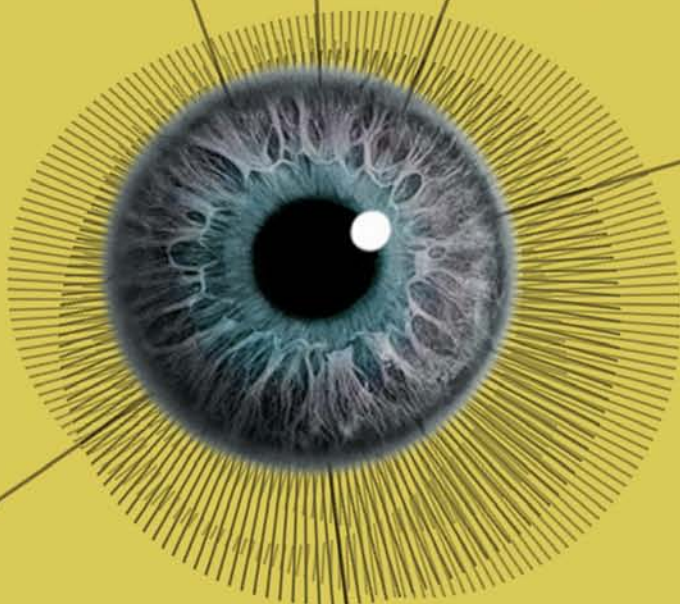
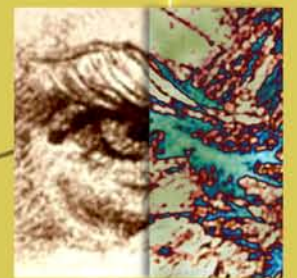
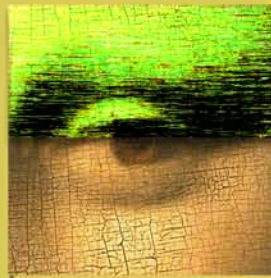
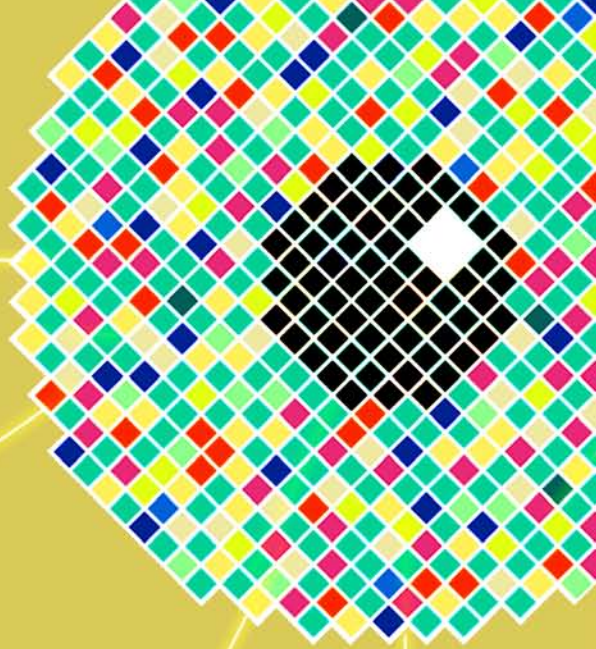
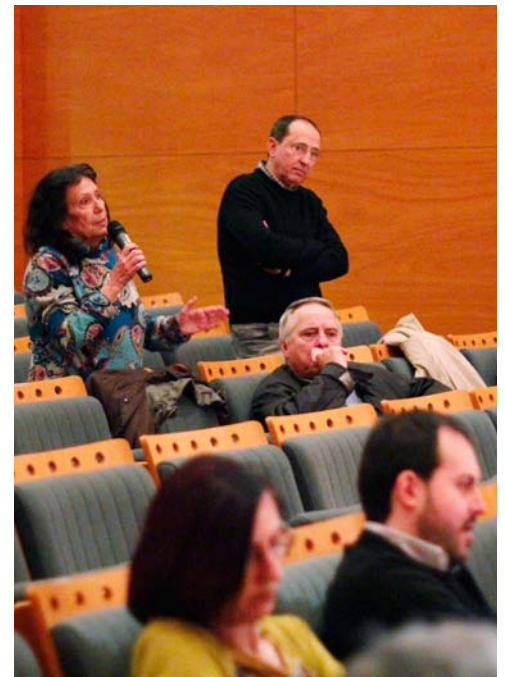


Mesa redonda sobre la influencia de las nuevas tecnologías en la creacion artistica.

Victor Herraiz





El pasado día 15 de mayo se celebró en el Centro de Historias de Zaragoza la Mesa Redonda que habitualmente convoca Erial Ediciones en vísperas de la publicación de un nuevo número de la revista *Crisis*. Esta vez el tema elegido fue *La Influencia de las nuevas tecnologías en la creación artística*.

El arte siempre ha necesitado medios para ser creado y transmitido. Eso no es nuevo. Pero la rapidez y polivalencia de la revolución digital ha disparado nuevas preguntas que esperan una respuesta: ¿Es el arte hoy sólo el mensaje o más bien la forma? ¿Es la obra de arte única o también hay que incluir sus copias, sus reproducciones? ¿En qué se diferencia el arte de la artesanía? ¿Es el artista hoy una persona singular o una pluralidad de personas que construye colectivamente? ¿Ayudan las nuevas tecnologías al arte o lo trivializan y degradan?

La voz de los artistas

Para el debate hemos contado con las aportaciones de Sergio Abraín, pintor, decorador y diseñador; Paco Rallo, pintor y diseñador; Emilio Casanova, productor y realizador de audiovisuales, y Néstor Lizalde,

experto en nuevos medios y artes visuales. Eugenio Mateo, galerista y escritor habitual de la revista *Crisis*, moderó el acto, que comenzó con una pregunta general para todos los intervinientes: ¿cómo veis la influencia que ha tenido en el arte la introducción de las tecnologías modernas?

“ Los artistas siempre han sido los primeros en usar las novedades tecnológicas. ”

Según Néstor Lizalde, los artistas siempre han sido los primeros en usar las novedades tecnológicas. Por tanto, tampoco se puede decir que ahora se consideren extraños a ellas. Las tecnologías hacen más versátiles los resultados, ensanchan el horizonte de uso. Pensemos en los audiovisuales: se pueden manipular con más libertad, el artista puede adquirir nuevos materiales y tener mayor capacidad para experimentar.

Los artistas deben —por así decir— empujar y experimentar, no quedarse quietos ante la proliferación de medios. Las industrias, claro, tienen su propio

punto de vista: absorberán o no los productos acabados si los formatos se adaptan o no a sus necesidades. Pero hoy el artista ha ganado en libertad, pues puede diseñar su propio formato o soporte. La experimentación ya le indicará cómo aprovechar los medios.

Para Emilio Casanova no se puede ir contra el tiempo. Es una realidad que los tiempos pasan. La materia, el espacio y el tiempo no son iguales en nuestra época que en las pasadas. La tecnología, como la ciencia —afirma—, es en principio neutra y nada impide que pueda ser aprovechada. El problema es la ideología de quién maneja esa tecnología y los fines que se propone. Ya en 1985 los creadores de video auguraban problemas. Por ejemplo, con el tema de los audiovisuales, dada su sistemática reproducibilidad, es complicado determinar una autoría única. Quiere decirse que en rigor no puede atribuirse a un solo autor un trabajo que ha sido realmente plural y compartido.

¿Admitir o rechazar las tecnologías? Con todos los inconvenientes, hay que admitir las tecnologías; eso sí, sabiendo cómo usarlas, con responsabilidad, pues no debe dejar de insistirse que depende de quién y para qué la



maneeje así se juzgará su utilidad. Pero, definitivamente, hoy el arte sin tecnología es imposible.

Paco Rallo recordó que el arte digital proviene de la tecnología informática. Estamos ante una nueva herramienta que, como herramienta en sí, no se diferencia por ejemplo de un antiguo pincel. Las artes son elementos vivos, interactúan continuamente, y una parte de las artes tiene hoy —eso sí— una base digital. Los instrumentos siempre han ido evolucionando. Lo que ocurre es que hoy la evolución es vertiginosa comparada con otras épocas. Pero no hay que olvidar que los medios digitales son una herramienta más y como tal hay que emplearla y emplearla bien.

“ Hoy el arte sin tecnología es imposible. ”

Sergio Abraín ironiza sobre la mitificación que parece rodear a las nuevas tecnologías, como contrapuestas al estilo tradicional. No es para tanto, el arte siempre ha conocido novedades. Lo que ocurre —señala— es que hemos vivido en muy poco tiempo un arco que va de una prehistoria moderna a un

futuro desbordante. Prescindir del uso de las tecnologías no casaría con la naturaleza del arte ni del artista. El arte es precursor por naturaleza. Quiere libertad. Libertad de medios, libertad de expresión... También hay un aspecto interesante: el tiempo de llegada de la obra al público. Vemos la tecnología asociada a la velocidad y la velocidad al consumo cultural. Esto no le ocurre sólo al arte, es algo más general. Hemos ganado velocidad, sí, pero a cambio nos internamos en lugares más híbridos y perversos.

Abraín deja caer a continuación una reflexión inquietante: no pasaremos por alto que muchos de los medios nuevos, incluido el origen mismo de Internet, provienen de la investigación y la aplicación militar, esto es, de un medio concebido para hacer la guerra. ¿Y qué decir de muchos centros que hoy albergan arte? Algunos eran antes hospitales, hospicios, cuarteles..., que hoy se han aprovechado para distinta finalidad.

Antiguas o nuevas: todo son técnicas.

Un aspecto innegable para Néstor Lizalde es que el siglo XX ha sido un siglo de cultura eminentemente visual. Y

encabezado por las artes visuales: el cine y la TV. Esta cultura de hoy es tan visual que no se puede separar de la tecnología en la que viene envuelta. ¿La tecnología y el arte son un todo en sí mismo? El arte es hacer, necesita materiales, procedimientos, técnicas; es tecnológico por su propia naturaleza. Se puede decir que hasta la forma tecnológica es el propio arte, porque lo hace, lo soporta.

Emilio Casanova no deja que se desdibuje el tema central: la cuestión sigue siendo —insiste— no la tecnología, sino quién maneja la tecnología. La tecnología no deja de ser un medio, una técnica. Da igual la forma, lo importante es el concepto, es la esencia de lo que se quiere decir. Y —apuntilla— todo lo demás es servilismo, miserable e intelectualmente.

Nosotros —interviene Paco Rallo—, por la generación a la que pertenecemos, nos hemos empleado mucho en el trabajo *manual*, utilizando las manos, y nos ha tocado sufrir lo lento, lo caro que era todo. Pero los artistas hemos experimentado también adaptaciones. La tecnología bien empleada te lleva a un sitio y, si acaso, descubres otros. Hoy, la forma de la obra, por ejemplo una

pintura, admite muchas variaciones. Da igual que sea acuarela, óleo, digital. Incluso hay artistas que dejan rastro de inicios digitales y terminan rematando la obra al estilo tradicional. El cine y el collage sobre todo es lo que ha quebrado la forma tradicional. Y lo más novedoso en los últimos tiempos ha sido el gran movimiento *fluxus*¹ donde se mezclan música, video, literatura, etc.

“ No es relevante ser artista, sino hacer arte. ”

Ahora bien, en opinión de Rallo, al margen de las técnicas, de lo tradicional y de lo innovador, en el arte digital como en el tradicional también hay de todo: hay cosas asombrosas, estéticas radiantes y también cosas horribles.

Sobre la idea de la popularización del arte facilitada por las nuevas tecnologías, Sergio Abraín propone que, al margen de las amplias cotas de difusión que aquellas proporcionan, lo que hay que pedirle siempre al arte es que tenga algo que contar. En la revolución rusa se produjeron dos tendencias: una que buscaba un realismo destinado a transmitir las ideas del nuevo régimen; y otra, más radical, dirigida a democratizar, popularizar el arte. Pues bien, hoy cualquier persona a través del uso del móvil puede tener su momento de arte. No es relevante ser artista, sino hacer arte, aunque sea un momento de arte. La gente, así, sin sospecharlo, forma parte de procesos artísticos logrados a través de las nuevas tecnologías. La aportación de las nuevas tecnologías es la gran expansión y democratización

¹ **Fluxus** es un movimiento de las artes visuales pero también de la música y la literatura. Tuvo su momento más activo entre la década de los sesenta y los setenta del siglo XX. Se declaró contra el objeto artístico tradicional como mercancía y se proclamó a sí mismo como el antiarte. (Wikipedia).

de los usos. Claro que —advierde Abraín— luego está el mercado. Vamos a un mercado de países y tecnologías que pone reglas, que incluye y excluye.

¿Hacia dónde va el arte?

No es al arte a quien hay que preguntarle sobre el futuro, sostiene Néstor Lizalde. El problema no es el arte ni la herramienta, sino el ser humano. La tecnología provoca. Te obliga a analizar. Ahora los artistas somos más libres para examinar nuestras capacidades. Alguna pista hay: el arte empieza a mirarse a sí mismo. El cine, por ejemplo, es más introvertido. Pero antes, deberíamos preguntarnos, ¿hacia dónde va la conciencia humana?

La música electrónica es lo que está más evolucionado, la fotografía también. Pero es que la música, al ser elemento más abstracto, es quizá campo abonado para que se de esa evolución. El trabajo de buhardilla, solitario e íntimo, se ha perdido. No obstante —apunta Paco Rallo—, cuando se dice que la tecnología anula el proceso manual, la fisiología del artista, lo encuentro exagerado. También con lo digital trabajamos con nuestras manos, con la voz, la vista... Y aunque haya interfaz mental, seguiremos siendo nosotros y no otros los que decidimos el camino.

“ El trabajo de buhardilla, solitario e íntimo, se ha perdido. ”

Claro, irrumpe Lizalde, las herramientas digitales serán continuaciones de nuestro cuerpo fisiológico. Yo me hago una pregunta, ¿hasta qué punto los medios no son una prolongación de nuestros órganos sensoriales y de nuestro cerebro? : También ha nacido el artista polivalente, que entiende y se mezcla y combina en el ámbito de varias artes

simultáneamente: el “hombre orquesta” que integra y hace de todo.

Abraín media para decir que ciertamente con el uso de lo digital se pierde la textura, el olor, el color, las impresiones físicas... Cambian las formas pero no el contenido. Importa el hecho de si somos capaces de crear signos con capacidad de significar. Igual que en la literatura, los significados, aun contados de otra manera, siempre nos recuerdan los grandes temas o las historias de los cuentos tradicionales.

En un máximo esfuerzo de destilación Abraín se preguntaba: Consideremos el mismo aparato digital, el ordenador, la tablet, el video o lo que sea. Lo enchufamos y da una luz. Hay una luz detrás de la pantalla. ¿Es el logos esa luz, la luz que asoma a la pantalla?

Atrapados en estos densos enigmas que una y otra vez parecían estar a punto de desvelarse por la sutileza de los ponentes, se llegó casi consumido todo el tiempo disponible a un breve coloquio con el público que resultó no menos intenso sobre la democratización —extensión del uso— de las tecnologías y el concepto más restrictivo de la conciencia creadora. Artistas y público estuvieron de acuerdo en un punto: la necesidad de seguir debatiendo sobre estos apasionantes temas. Erial Ediciones asume el reto de buscar nuevos encuentros.

Intervinientes mesa redonda



Emilio Casanova

Productor y realizador de programas y montajes audiovisuales. Entre 1983 y 1988 realizó en Zaragoza diversos ciclos temáticos y talleres dedicados a la videocreación.

1988 Beca de Diputación de Zaragoza para estudiar documentalismo y postproducción en Nueva York.

Actualmente realiza también diversos talleres de animación para vídeo (stop-motion)

Perfil de producciones: Audiovisuales de carácter cultural y artístico. Montajes multicanales y proyecciones para espectáculos de teatro y danza, exposiciones y museos. Programas interactivos y páginas web. Producciones propias en el campo del vídeo de creación, la animación y el documentalismo

Selección producciones: El Pirineo revelado; Biografía; Le piano magique; Estampas; Pablo Gargallo, un mechón de rebeldía; Goya. El cazador de sombras; Julio Alejandro. Un mar de letras; Ramón Acín. La Línea sentida; El soplo de la vida; Goya: pintar hasta perder la cabeza; Sauragramas; Las corridas de toros en 1970.

– <http://casanovaproducciones.wordpress.com/>



Nestor Lizalde Molinas

Master oficial en Artes Visuales y Multimedia; Proyecto final: "Interacción Humano Computadora".

Licenciado en Bellas Artes; Técnico Superior en Desarrollo de Productos Electrónicos; Técnico Superior en Diseño Gráfico.

Exposiciones: "#Kedarte 2012"; "Transcode", 2011; "Factory_5", 2011; "Velvet-Transcode", 2010; Exposiciones colectivas: "En el Umbral, 25 años de Arte Joven", 2009; "Fotográficamente 2009"; "X Encuentro sobre el videoarte electrónico", 2008; "(42-94+79)/9", 2008; "VI Concurso de Artes Plásticas", 2007; "Interactivas 2007"; "Muestra de Arte Joven de Aragón 2005"; "Premios San Marcos 2004".

Conferencias y talleres: "Formas audiovisuales a través del arte electrónico y las nuevas tecnologías"; "ETOPIA, laboratorio de innovación y creatividad"; "Arte Interactivo con Arduino"; "Creando instalaciones audiovisuales con Arduino"; "Formas audiovisuales en la experimentación artística con nuevos medios"; "Experimentación audiovisual con dispositivos de arte electrónico"; "Nuevos medios en las artes visuales"; "Composiciones audiovisuales sobre escenografías"; "Sistemas de video variable".

– <http://www.nestorlizalde.com/>



Paco Rallo

Entre 1969 y 1974 estudia en la Escuela de Arte de Zaragoza.

Desde el año 1971 viene dedicándose profesionalmente al mundo del arte, que compagina con el diseño gráfico desde 1989, sin establecer entre ambas facetas ninguna diferencia.

Es miembro fundador del Grupo Forma (1972-1976) Entre 1978-1981 se integra en el Grupo Siresa, surgido en el entorno del Symposium de Hecho (Huesca) y participa activamente en la Asamblea de Cultura de Zaragoza, Su trayectoria laboral como diseñador gráfico comienza como freelance en 1975. En 1989, funda el estudio de diseño gráfico «Vértigo Dediseño» que dirigió hasta 1992. Un año después, crea la empresa «Futuro Espacio de Diseño» hasta 2005 y, en la actualidad, forma parte del zaragozano «Estudio Camaleón» y pertenece al «Colectivo Aragonés de Artistas Visuales». En 2008, crea el «Premio Ahora de Artes Visuales» de Zaragoza.

Su contribución al mundo del arte y del diseño gráfico se completa con textos publicados en libros y catálogos y su participación en numerosas presentaciones y mesas redondas como jurado o experto en arte y diseño. Ha promovido también publicaciones en calidad de asesor, realizando trabajos de comisariado de exposiciones, así como de documentalista. En el ámbito de la enseñanza ha impartido cursos, talleres y seminarios de arte y de diseño en España y en México.

– <http://pacorallo.blogspot.com.es/>



Sergio Abrain

Es un artista polifacético, un activista cultural y un emprendedor incansable. Pintor, decorador y diseñador. Su formación la inicia desde 1968, estudiando cuadros renacentistas, trabajando en agencias de diseño gráfico y de publicidad, estudiando a los grandes surrealistas y a sus precedentes y a los grandes movimientos vanguardistas. Miembro fundador del Colectivo Plástico de Zaragoza, 1975. Funda las zaragozanas galerías de arte Pata Gallo, 1978, y Caligrama-Pata Gallo, 1983, caracterizadas por su espíritu rompedor. En 1977 funda, edita, dirige y diseña la revista de poesía visual Zoo-Tropo, publicando cuatro números. Realiza decoraciones para teatro, montajes en diversos espacios y decora el templete diseñado por el arquitecto Ricardo Usón para el Ayuntamiento de Zaragoza. Concluye 14 libros en ejemplares únicos que regala a sus amigos, buscando una línea estética y formal afín a la personalidad del futuro propietario. Diseña muebles. Como pintor, su constante profesión, entiende el arte cual un todo equívoco y nómada, electrificante y ecléctico. En 1987 realiza un mural para el Centro Cultural Delicias de Zaragoza.

– <http://sergioabrain.com/>