

## Responsabilidad creativa

Fernando Llanos

*Quien es auténtico, asume la  
responsabilidad por ser lo que es y se  
reconoce libre de ser lo que es.*

Jean Paul Sartre

*Nada es más nocivo para la  
creatividad que el furor de la  
inspiración.*

Umberto Eco

*Mucha teoría, y mucha vara...pero si  
no sabes sembrar tomate...mamaste.*  
Frase tomada de un grafiti en los  
urinarios de un bar en San José,  
Costa Rica.

### 1.

Escogí tratar este tema, por dos sencillas razones: la primera es porque creo que hablar sobre lo mismo: el video, el videoarte, el arte en video, el vídeo en línea, etc...es algo que puedo y voy a hacer siempre, a salpicar con este tipo de información cualquiera que sea el tema que trate.

Originalmente, mi ponencia para este simposium se iba a llamar:

#### **EL VIDEO EN UN MODELO DE CREACIÓN- DIFUSIÓN-CONSUMO HORIZONTAL Y SUS REPERCUSIONES EN EL SISTEMA:**

La red como única plataforma para contenidos contestatarios e independientes.

La coexistencia de posturas encontradas en dicho caldo de cultivo digital.

La ampliación de herramientas y recursos narrativos aunados al esquema de generadores múltiples de contenido, dan una aportación novedosa en la ecuación estética, pero sobre todo renuevan el universo del audiovisual.

Ese era el viejo plan, pero con este texto mejor intentaré elucubrar en otra dirección, aunque quizá los ejemplos mencionados y referencias siempre sean sobre "la especialidad de la casa"...el formato de video.

### 2.

La segunda razón surge a raíz de la experiencia de ser jurado de la 4ta Muestra Centroamericana de Videocreación y Arte Digital "INQUIETA IMAGEN". Me invitaron, junto con Laura Baigorri y Gabriela Rangel, a ser parte del jurado y acepté por la gran curiosidad de saber que estaba pasando en el centro de América. Se rumora que este concurso y este espacio, El Museo de Arte y Diseño Contemporáneos de San José, son el termómetro de las artes videográficas y mediáticas en 7 países, donde por cierto desconocía su producción.



Recibimos 103 obras, de estas 30 eran en formato impreso, una web, una en flash, un videojuego, y las demás eran en diferentes formatos de video. Buscamos la biodiversidad en las propuestas escogidas, buscamos PURA VIDA como dice el slogan del país, pero no la encontramos tan ampliamente como en el entorno que en ese momento nos rodeaba.

Se seleccionaron para la muestra 22 trabajos y se dieron 5 reconocimientos especiales a las piezas sobresalientes. Se premio lo que considerábamos apostaba, propuestas de artistas comprometidos con su obra: gente que investiga, ve, trabaja, presenta, reflexiona su producción y la sabe dimensionar en su contexto. **Premiamos lo políticamente incorrecto...que fuera poéticamente correcto!**

Una de las observaciones que surgieron después de ver todas las piezas de arte tecnológico centroamericano, fue la reiterativa convicción de que, ya que somos países periféricos, tercermundistas, en desarrollo, o como nos queramos denominar (y dejar dominar)...el cuestionamiento a la tecnología requiere una postura más crítica, y de hecho, la sugería **NECESARIA**.

En nuestras latitudes, donde hay centros de armado y maquila, donde no producimos ni software ni hardware, donde más bien reciclamos gran parte del material que nos exportan los patrones del capital, el entendimiento del arte digital y con cables puede-debe ser otro.

En este tono impositivo...de sugerencias necesarias, es donde surge el título de esta ponencia. De frente a los participantes de la Muestra, que fueron a una mesa redonda donde el jurado les decía sus criterios de selección, les propuse la siguiente idea:

*“Yo creo que deberíamos de aplicar la siguiente medida: RESPONSABILIDAD CREATIVA, se premian las mejores obras con una fuerte suma que pagan como multa los que hayan hecho las peores piezas del concurso.”*

Creo que un festival o concurso con este tipo de dinámicas nos ayudaría (fascistamente) a mejorar la producción en nuestros países, a comprometernos más como artistas con qué es lo que mostramos...estamos muy malacostumbrados a no tomarnos nuestro trabajo en serio. Las obras de arte se deberían de tomar tan en serio por los artistas como un edificio para un ingeniero o

arquitecto. Pensando casi con el mismo riesgo de que se caiga y mate a miles de personas si no esta bien construida. Las cosas pueden ser mas de *adeveras*...y no de a *mentiritas*. Como un doctor toma su profesión: a estudiar y practicar ocho años antes de que alguien se deje operar...no suena mal, algo podríamos aprender de pensar en este paralelo, ¿no creen?

Claro...puede sonar un poco radical y castrante, un poco, pero creo que quizá pensar en estos términos ayudaría un mucho a regular la balanza. Mejoraría nuestro trabajo por el simple compromiso que adquiriríamos con él.

La subjetividad en el gusto podría ser un buen pretexto para no aplicar esta nueva norma, pero aun así, con todo y gustos subjetivos del jurado las obras de arte entran en otros concursos hoy día.

Alguna vez me dijo un director de cine ecuatoriano que en su país solo se filmaban 3 películas al año, ¿Ustedes se pueden imaginar la responsabilidad que le pesa a quien le pasan el balón en esas condiciones?

Ok, admito que esto sería el otro extremo, pero para centrarnos y explayarnos un poco mejor en la propuesta de la

**Responsabilidad Creativa** definámosla como: **“el compromiso consciente y congruente de cumplir integralmente con la finalidad de los artistas, considerando las expectativas de su contexto económico, social, humano y ambiental, para la construcción de un bien común.”**

### 3.

Para ejemplificar mejor la idea y ponerla en práctica, he definido un decálogo que punto a punto nos ayude a mejorar nuestra Responsabilidad Creativa. Anexo algunas ligas como ejemplos de proyectos personales con los que ilustro cada intención.

#### Decálogo:

**Promover e impulsar una cultura de competitividad creativa**

Segundo Simposio Prácticas de comunicación emergentes en la cultura digital

responsable que busque alcanzar los fines y el éxito de los artistas, para contribuir al mismo tiempo, al bienestar de la sociedad en general y de las comunidades en que operé en lo particular. Ej:

Conciencia Concentrica

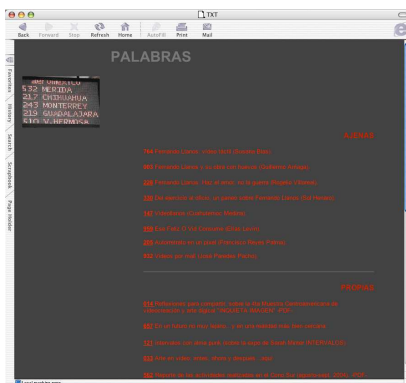
[www.fllanos.com/concienciaconcentrica](http://www.fllanos.com/concienciaconcentrica)



1. Hacer públicos sus valores y compromisos, mediante la publicación de textos, presentación de piezas, presencia ante los medios, etc.

Ej: Textos y egoteca en línea

[www.fllanos.com/txt](http://www.fllanos.com/txt)



2. Vivir conforme a esquemas de liderazgo participativo, solidario, de servicio y respetuoso de los derechos humanos y de la dignidad humana.

Ej: Video justicia

[www.fllanos.com/red](http://www.fllanos.com/red)



3. Promueve condiciones recreativas, reflexivas, emotivas e intelectivas favorables para la calidad de vida, mejorando el desarrollo humano afectivo e intelectual de toda su comunidad.

Ej: Satelín Torres

[www.satelin-torres.org](http://www.satelin-torres.org)



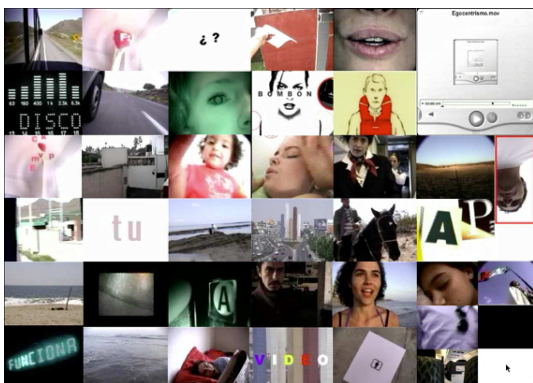


## Segundo Simposio Prácticas de comunicación emergentes en la cultura digital



9. **Motiva y apoya al público, espectador o usuario, para que participen de manera activa en los proyectos de inversión y desarrollo de actividades relacionadas con sus intereses creativos.**

Ej: Proyecto Videomails  
[www.flanos.com/VMesp.html](http://www.flanos.com/VMesp.html)



4. Hace algunos meses Gerardo Naranjo, un joven cineasta irapuatense, me decía lleno de impotencia y pasión “Yo por una buena película daba un dedo meñique!!!”. Hace algunos años Ximena Cuevas, una videoasta chilanga, decía que si ella no hacía video...se moría.

Pues bueno, no se si este tono siga siendo “responsabilidad creativa” o ya pase a **fanatismo creativo**, pero si creo que es un buen momento para reflexionar sobre cómo es que estamos haciendo las cosas, que tan en serio nos tomamos nuestro papel.

Esto va mas allá de solo ser aplicado a los que usamos tecnología, es más, nunca he

sabido porque hacer una diferencia entre arte con y sin tecnología. Todos usamos de alguna manera creativa la tecnología hoy en día, unos mas otros menos. ¿Cuándo se han visto simposiums sobre medicina y nuevos medios? Ahí la excepción se da a la inversa, los puristas yerberos o curanderos son la excepción, pero en general nadie pregunta como en el mundo de las artes: ¿Y bueno doctor...usted porque usa tecnología de punta?

Si responsabilidad es la cualidad de ser responsable, y el responsable es aquel que esta obligado a responder de algo o por alguien, respondamos en primera instancia a nosotros mismos: qué hacemos...porqué lo hacemos...para quién lo hacemos...y qué tan en serio lo estamos haciendo?

### LA RESPONSABILIDAD CREATIVA COMO SANTA PATRONA...AMEN





*Fernando Llanos*

[Méjico 1974]

Es un artista visual de la Ciudad de México.

Trabaja principalmente con video, la red y el dibujo. Sus videos se han presentado en el Festival de Nuevo Cine y Nuevos Medios de Montreal, World Wide Video Festival (Ámsterdam), Transmediale (Berlín), Interference (Francia), Viart (Venezuela), INPUT (Panamá), Vid@arte (México), Videochroniques (Marsella), Video do Minuto (Brasil), Museo Guggenheim (Nueva York), etc.

Lleva los últimos años trabajando con el videoarte en línea: [www.fllanos.com](http://www.fllanos.com) y con presentaciones en vivo de manipulación y mezcla de video.

Ha sido curador y organizador de exposiciones y concursos de video.

Actualmente también es profesor de Arte Digital y de Video y nuevas tecnologías.

+info en:

[www.fllanos.com/curriculum.html](http://www.fllanos.com/curriculum.html)

URL: <http://fllanos.com>

Mail de contacto: [fllanos@fllanos.com](mailto:fllanos@fllanos.com)