

1

INTRODUCCIÓN A LA CREACIÓN COLECTIVA

¿Qué ejemplos de creación colectiva conoces en el campo del arte?

El término “creación colectiva” suele emplearse tanto para referirse a las distintas formas de colaboración como a los resultados o productos de la actividad artística.

¿Por qué resultan desconocidas las formas de creación y producción artística en colaboración a pesar de haber existido desde siempre?

1 . DESCONOCIMIENTO DE LA CREACIÓN COLECTIVA

- **Causas del desconocimiento:** el desinterés del “sistema del arte” (económico-artístico)

- **Motivos que generan el desinterés:**

- la creación colectiva pone en jaque su sistema valores basado en:

Genio = estilo de autor = firma = valor de mercado

- El individuo es controlable, el colectivo organizado puede oponer una mayor resistencia.

- La construcción del mito **desvía la atención del fracaso del sistema:** precarias estructuras culturales, artísticas, educativas

- **Pervivencia del mito del “Genio”** unido a la pervivencia del actual “Sistema del arte”

- **estrategias empleadas para mantener la situación:**

- Construcción y pervivencia del mito del “Genio” como modelo de artista
 - Generar/mantener el misterio entorno al acto creativo
 - Biografías de artistas alimentan la leyenda del mito del genio.
 - Lecturas sesgadas de la historia
- Resistencia al reconocimiento de la actividad colectiva
- Educación basada exclusivamente en modelos individuales

2. EL MITO DEL “GENIO”

- **El mito del genio es una construcción ideológica basada en:**

- el aura de misterio que durante siglo envolvió al proceso creativo
- en la creencia de que la capacidad creativa era una cualidad extraordinaria propia de los dioses.

- **Refleja un orden jerarquizado que intenta perpetuarse reproduciendo modelos de su propia estructura**

- La figura del genio se construye a lo largo de la historia, teniendo mayor **relevancia en determinados momentos históricos:** Grecia Helenista, final del Imperio Romano, Renacimiento, Romanticismo, S.XX y actual.

- La construcción de la figura del genio tiene una **evolución paralela a la del concepto de creación y su transformación en el concepto de creatividad:**

- **Antigüedad.** No existía el concepto. La idea de crear algo nuevo era considerada algo negativo. El “artista” sólo imitaba y transformaba lo ya existente. El artista era un (re-)productor de modelos.
- **Edad Media.** La creación era un atributo exclusivo de Dios, el único que tenía la capacidad de crear *ex nihilo* (de la nada).
- **Renacimiento.** Reconocimiento a los artistas de su capacidad creadora. El artista = Genio. Posee capacidades casi-divinas
- **S. XIX.** Surge el concepto de creatividad asociado a la novedad. La creatividad es un atributo exclusivo de los artistas. Artista = creador.
- **S. XX.** La creatividad se concibe como cualidad humana. Se reconoce la creatividad en todos los campos del saber. No exclusiva del arte.

-Tendencias de pensamiento que contribuyen a su desarrollo

- **Las que refuerzan las libertades individuales**
- **Las que se apoyan en discursos sobre subjetividad, relativismo e irracionalidad.**

- Características del “Genio” como modelo de Artista:

Individuo, hombre, occidental, dotado de cualidades excepcionales y únicas

- Evolución del modelo de “Genio” muestra los dos enfoques básicos que lo sustentan, Ambos se basan en el misterio del proceso creativo

- **del genio semi-dios**, que goza de reconocimiento social y crea las normas. Representado por el Maestro, Artista de la corte y el Académico. Este modelo se asocia al **enfoque inspiracional** sobre la creatividad que ve al acto creativo como esencialmente misterioso, incluso sobrehumano o divino.
- **al genio romántico**, libre, atormentado, melancólico, marginado y provocador. Representado por el bohemio y el loco. Se sustenta en el **enfoque romántico** que entiende que la creatividad, aunque no sea divina, es por lo menos excepcional. Los artistas o científicos creativos son personas dotadas con un talento específico que los otros no poseen: la perspicacia o la intuición. El talento intuitivo es innato, un don que puede ser desperdiciado pero no adquirido ni enseñado

3. LA CREACIÓN COLECTIVA Y DESMITIFICACIÓN DEL GENIO

- La creación colectiva conlleva un proceso de desmitificación del mito del genio
- Creación colectiva es un concepto moderno formado por dos conceptos incompatibles hasta la modernidad.
- El nuevo concepto es posible gracias a una redefinición de los conceptos tradicionales: creación, creatividad, producción y trabajo colectivo.
- Replantea el sentido del hecho artístico y las funciones del emisor receptor y obra.
- Cuestiona el sistema del arte y sus valores.
- Obliga a modificar algunas estrategias creativas y desarrollar otras nuevas.

CREACIÓN	CREACIÓN COLECTIVA	PRODUCCIÓN
labor individual	individual+colectivo	labor colectiva
original (nuevo)	original+copia	copia (reproducción)
único	único+múltiple	múltiple
autor	autor+anónimo	anonimato
subjetividad	subjetividad+objetividad	objetividad
“desde si”	“desde si”+“entre si”	“entre si”
manual	manual+mecánico	mecánico
materialización directa	directo+mediación	mediación
libertad	libertad+consenso	consenso
habilidad innata	habilidad(creatividad)+aprendizaje	aprendizaje
resultado: Arte, Arte culto, Arte Occidental	resultado: creación colectiva	resultado: arte popular, artesanía, diseño, arte visual
Creador, Chaman, Genio, Artista	colaboraciones, equipos, grupos, colectivos	productor, artesano, colaborador, equipo

4. PROCESO DESMITIFICADOR

4.1. EVOLUCIÓN DE LAS TEORÍAS EN VARIAS DISCIPLINAS

Desde mediados del s. XIX se han ido desarrollando de forma paralela varios procesos desmitificadores del genio creador y del acto creativo desde distintos ámbitos:

- **Psicología:** psicoanálisis (Freud), psicología humanista (Maslow) psicología cognitiva (Gardner, Csikszentmihalyi y Margarita Boden) Desarrollo de la psicología de grupos
- **Teorías políticas y del pensamiento social:** Socialismo y Comunismo (Marx, Engels)
- **Filosofía:** Benjamin, Barthes, Foucault, Pierre Levy
- **Teoría del Arte:** René Passerón, Frank Popper.
- **Avances tecnológicos:** desarrollo de las nuevas tecnologías
- **Práctica artística:** Movimientos de las Vanguardias, Ready-made, desarrollo de diversas formas de colaboración, Net Art,...

4.2. DEL CONCEPTO DE CREACIÓN AL CONCEPTO DE CREATIVIDAD

CREACIÓN:

- Es el resultado de un proceso creativo.
- Crear se concibe como un sinónimo de creatividad

CREATIVIDAD:

- Es el **proceso y conjunto de capacidades que permite hallar relaciones y soluciones novedosas partiendo de informaciones ya conocidas**.
- Abarca no sólo la posibilidad de solucionar un problema ya conocido, sino también implica la posibilidad de descubrir un problema allí donde el resto de las personas no lo ven.
- Ver la realidad con un nuevo enfoque

4.3. EVOLUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN COLECTIVA

Evolución del concepto de producción en el arte.

La evolución en los modos de producción de objetos, que hoy denominaríamos artísticos, es paralela al de otros objetos de producción humana. La evolución sería la siguiente:

- **producción comunitaria:** Neolítico y culturas primitivas
- **modelo esclavista o semi-esclavista:** Arte antiguo como el Egipcio, gran parte de la producción época Clásico.
- **modelo jerarquizado:** Arte Medieval (anónimo)
Talleres renacentistas (Maestro-colaboradores-aprendices)
- **modelos de producción individual:** Renacimiento a hoy
- **nuevos modelo de producción colectiva:** Modernidad

Estos cambios en la producción conllevan un **cambio de concepción: del productor esclavo al productor libre y co-responsable y co-autor de las producciones en las que colabora**

4.4. DEL ARTISTA CREADOR AL ARTISTA PRODUCTOR

Los modelos de artista y de enfoque del trabajo creativo han ido evolucionando. Los dos modelos básicos y aparentemente opuestos serán: “artista creador” y el “artista productor”. En realidad los modelos son construcciones artificiales para visualizar problemáticas, planteamientos y estrategias creativas diferentes. En la práctica la mayor parte de los artistas se mueven entre esos dos perfiles primando más un modelo u otro en sus procesos creativos. Estas inclinaciones claramente determinan y condicionan el tipo de resultados creativos.

El modelo imperante, en el pensamiento colectivo, de lo que debe ser un artista claramente es el de “artista creador”. El romanticismo otorgó un aura de individualidad al

proceso creativo y a sus resultados basado en la experimentación y espontaneidad como características fundamentales de la libertad creadora. Esto, unido a la creciente autonomía del arte que supuso la vanguardia y a la perdida de función aplicada de las llamadas Bellas Artes afianzó el mito del modelo del “**artista creador**”. Según estos patrones el artista crea solo en su estudio, no tiene necesidad de planificar el trabajo para ponerse de acuerdo con otros ni cumplir ninguna otra función que la de su propia autoexpresión. Se asocia a una vida bohemia sin recursos o al éxito del “genio”. Este artista trabaja por impulsos y expuesto a las inclemencias del contexto. Estas imágenes son ajenas a cualquier tipo de previsión o planificación del trabajo creativo. Es evidente que en este modelo no se contempla la posibilidad de crear grandes producciones artísticas que conllevan enfoques y parámetros opuestos en los procesos de trabajo.

El modelo opuesto sería el del “**artista productor**”. Éste respondería a una imagen de artista gestor, más pendiente del proyecto y la posproducción que de la materialización o ejecución directa del trabajo. Es un modelo que se asocia a grandes, complejas y/o costosas producciones. Este tipo de trabajos han existido desde siempre en todas las Artes y condicionaban los procesos de trabajo teniendo que recurrir habitualmente a trabajos en colaboración. Los talleres renacentistas o barrocos que asumían grandes encargos públicos o privados funcionaban con proyectos, esponsores y presupuestos, contratos. Para poder desarrollar estas producciones se hacía necesario la colaboración entre especialistas y ello conllevaba un reparto de tareas y planificación de las fases del trabajo. Es evidente que todas estas estrategias de previsión, organización y profesionalidad del artista no responden a la imagen romántica e idílica del artista genial, pero sin es visión práctica y realista de la actividad artística es imposible una verdadero desarrollo profesional.

El modelo de artista productor, se ha ido consolidando desde los años 60 a partir de los grandes proyectos artísticos vinculados al arte conceptual, las instalaciones, videoinstalaciones y proyectos en espacios públicos.

Hoy en día perviven los dos modelos. Lo importante es conseguir un equilibrio en el que convivan tanto la libertad y experimentación en el proceso creativo como el desarrollo de capacidades que permitan abordar otro tipo de planteamientos que conllevan las nuevas prácticas artísticas, como el uso de nuevas tecnologías, la supervivencia ante las estrategias generadas por los medios de masas o un papel más activo en la esfera social.

del ARTISTA CREADOR	al ARTISTA PRODUCTOR
talento intuitivo innato, autodidacta	formación universitaria
prima la subjetividad y la autoexpresión libre	prima la objetividad y el proyecto
experimentación pura	procesos combinados
improvisación y espontaneidad	planificación
crea aislado en su estudio	trabaja en colaboración. descentralizado
trabajo directo, materializa	preproducción y postproducción
especialista en un medio	multidisciplinar
vida bohemia	profesionalización
marginalidad /reconocimiento	profesionalidad/reconocimiento
excentricidad y provocación	estratega mediático
al margen de la sociedad	incidencia pública

5. CONCEPTO DE CREACIÓN COLECTIVA

¿Qué es la creación colectiva?

Podría definirse la creación colectiva como el conjunto de procesos que permiten realizar una actividad creativa y alcanzar un objetivo común entre varios individuos, que siendo diferentes, comparten motivaciones y experiencias, con independencia de la forma de organización y relación que se establezca entre ellos.

BIBLIOGRAFÍA

Referencias relacionadas con el tema:

- BENJAMIN, Walter: "La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica" en Walter BENJAMIN, *Discursos interrumpidos I*. Ed. Taurus. Madrid. 1990. (1934-35).
- BENJAMIN, Walter: "El autor como productor" en Walter BENJAMIN, *Tentativas sobre Brecht. Iluminaciones III*. Ed. Taurus. Madrid. 1990.
- CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly.: *Creatividad. El fluir y la psicología del descubrimiento y la invención*. Paidós. Barcelona. 1998 (1996).
- De MICHELI, M.: *Las Vanguardias artísticas del siglo XX*. Alianza. Madrid. 1984 (1966).
- FOUCAULT, Michel: "¿Qué es un autor?" en *Literatura y Conocimiento*. Ediciones Universidad de los Andes. Bogotá. 1999.
- FURIÓ GALI, Vicenç: *Sociología del arte*. Cátedra, Madrid. 2000.
- GARDNER, Howard: *Mentes creativas. Una anatomía de la creatividad*. Paidós. Barcelona. 1998 (1993).
- GUILLÉN, Esperanza: *Retratos del genio. El culto a la personalidad artística en el siglo XIX*. Cátedra. Madrid. 2007.
- HAUSER, Arnold: *Historia social de la literatura y el arte*. 2 tomos. Editorial Labor. Barcelona. 1993 (1951)
- LÉVY, Pierre: *L'intelligence collective*. La Découverte. 1997 (1994). Traducción en español *Inteligencia colectiva. Por una antropología del ciberespacio*, disponible en pdf. url: <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org/>. Última consulta: 15-12-07
- MARÍN GARCÍA, T.: *Creación en equipo. Comunidad Valenciana (1982-2001)*. Fundació Alfons el Magnànim. Diputación de Valencia. Valencia 2006.
- MARZO, Jorge Luis: *Mitos y realidades de las experiencias creativas colectivas*. Texto leído en la QUAM en 2007. Dirección URL: <http://www.soymenos.net/> Última fecha de consulta: 23-3-08.
- PASSERON, René (dir.): *La Crédration collective, Groupe de Recherche d'Esthétique du Centre National de la Recherche Scientifique*. Editions Glancier-Guénaud. París. 1981.
- POPPER, F.: *Arte, acción y participación*. El artista y la creatividad de hoy. Akal. Madrid. 1989 (1980).
- ROMO SANTOS, Manuela: *Psicología de la creatividad*. Paidós, Barcelona. 1997
- TATARKEWICZ, Wladislaw: *Historia de seis ideas. Arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética*. Tecnos. Madrid. 1990 (1976).
- VASARI, Giorgio: *Las vidas de los más excelentes arquitectos, pintores y escultores italianos desde Cimabue a nuestros tiempos. (Anatología)*. Tecnos, Madrid. 1998.

MARÍN GARCÍA, T.: *Creación colectiva. Análisis comparado de los equipos de artes visuales en la Comunidad Valenciana de 1981 a 2000*. Universidad Politécnica de Valencia. Valencia 2008. pág (31 a 37)

2.1. La creación colectiva

A pesar de la dificultad que conlleva definir qué es la creación colectiva por la amplitud de problemáticas que conlleva, nos vemos en la necesidad de plantearnos algunas cuestiones para precisar ciertos aspectos que consideramos esenciales para el desarrollo de nuestro trabajo; por ejemplo, ¿podemos llamar creación colectiva a cualquier producción en la que participe más de una persona?, ¿cuáles serían los límites que definen lo colectivo?, ¿podríamos establecer diferentes tipologías de creación colectiva?, ¿dónde estaría el límite entre lo que podemos considerar creación colectiva en artes y otro tipo de actividades colectivas que están vinculadas al arte pero tal vez deberíamos considerar en otros términos, como las asociaciones o las academias? Para responder algunas de estas preguntas hemos recurrido al estudio de las investigaciones que algunos teóricos del arte plantearon a principios de los años ochenta del pasado siglo sobre las cualidades creativas de diversas producciones colectivas. Entre ellos destacamos los ensayos del historiador del arte René Passeron¹ y sus colaboradores, así como los del también historiador del arte Frank Popper.² Todos ellos estudiaron en profundidad diferentes aspectos de las formas de creación en grupos y creación colectiva. Lo que consideramos más interesante para nuestro trabajo son sus argumentaciones para definir el complejo concepto de creación colectiva así como los análisis que realizan de diversos ejemplos. René Passeron, como director del grupo de investigaciones estéticas del C.N.R.S.³ coordinó algunos estudios sobre creación colectiva que abarcaban diferentes ámbitos entre los que se incluían también las artes plásticas. En el estudio que utilizaremos como referencia, titulado *La Creation collective*, entre los autores que participaron encontramos a Frank Popper. Este último, aparte de la mencionada colaboración desarrolló sus investigaciones paralelamente sobre las nuevas expresiones creativas en diferentes disciplinas artísticas, tanto en artes visuales, como música, teatro, danza o poesía.

Las fechas de las dos publicaciones estudiadas, 1980 y 1981, creemos que no son anecdóticas, pues como reconoce el propio Popper, el problema de la creación colectiva está en relación con la mayoría de los nuevos fenómenos artísticos de los años setenta⁴; y cualquier reflexión sobre ellos pasaba inevitablemente por tener que definir nuevas herramientas conceptuales y revisar la historia de las creaciones colectivas. Además en el contexto social de esos años también se estaban replanteando desde diversas esferas del saber todas las estructuras sociales, que se materializaría, entre otros fenómenos, en el entonces llamado debate sobre la postmodernidad.

¹ VV.AA. Bajo la dirección de René Passeron: *La Crédation collective, Groupe de Recherche d'Esthétique du Centre National de la Recherche Scientifique*. Editions Glancier-Guénaud. París, 1981.

² Popper, F.: *Arte, acción y participación. El artista y la creatividad de hoy*. Akal. Madrid, 1989 (1980).

³ C.N.R.S. es el Centro Nacional de Investigaciones Científicas en Francia.

⁴ Popper enumera algunas de estos fenómenos artísticos, a los que nosotros haremos referencia también en el capítulo 3. véase, op. cit., pág. 291.

Comenzaremos analizando las investigaciones sobre la *poyética*⁵ de creación colectiva que plantea René Passeron. Teniendo en cuenta que el texto consultado no se halla traducido al español, y debido al interés que tienen estas teorías para nuestro trabajo, hemos considerado pertinente hacer constar un pequeño resumen de las mismas.

En su estudio, tras poner en cuestión el dogma de que de la creación sólo puede surgir de un sujeto individual, intenta proponer unas pautas de análisis para poder abordar el problema de la *poyética* cuando ésta es generada por un grupo o incluso una sociedad, clarificando a su vez los aspectos sociales de toda creación.

Passeron establece una distinción entre *poyética*, que sería la ciencia general de la creación, del hacer, del proceso de instauración de una obra, que estaría promovido por el creador, por el artista en principio; y por otra parte, la estética, que sería la ciencia general de la recepción, de cómo conocemos y sentimos la obra, que estaría en relación directa con las funciones propias del espectador. El nexo entre estas dos formas sería la obra en sí, en ella se funden la creación y la recepción.⁶ En cualquier caso, este mismo autor nos dice que está distinción entre *poyética* y estética no elimina las posibles relaciones, ni los deslizamientos de un concepto al otro. Así, el artista forma parte también del público, y es consumidor de obras, por tanto tiene su propio gusto. Del mismo modo, en ciertas formas de creación colectiva se insta al receptor a formar parte del proceso creador activo.

De hecho, en la creación colectiva se fundirían ambas funciones pues cada individuo en mayor o menor medida es copartícipe de todo el proceso, y la creación surge del diálogo constante, sea en un mismo tiempo y lugar o sea el resultado diferido de la sedimentación de varias experiencias.

Passeron nos advierte que la mayor dificultad para definir lo colectivo es la variada riqueza de sus referentes. Haciendo hincapié en que para constituir una colectividad social no intervienen sólo factores de número, sino que hacen falta también otros atributos. De hecho, la mayor dificultad estriba en distinguir qué podríamos considerar como la colectividad mínima. Pero respecto a esto nos propone que, un número restringido de personas, si están ligadas por relaciones sociales, podría decirse que conforman una colectividad. De tal modo que a un pequeño equipo, una familia, un trío, incluso una pareja, aunque apenas se les considere como colectividades, podríamos considerarlas como tales.

De todos modos, al abarcar un espectro tan amplio el término de colectividad, Passeron nos propone establecer distintas modalidades de creación colectiva según un criterio de nivel de especificidad; así, podríamos diferenciar entre: *creación trans-individual*, *creación de grupo*, y *creación colectiva*, incluso llega a añadir una cuarta que sería la *creación colectiva continuada*.

A continuación, resumimos brevemente la propuesta que nos hace Passeron de cómo

⁵ El término *poyética* hace referencia a una ciencia general de la creación. Este término fue planteado por primera vez por Paul Valéry en 1937 y Passeron lo retoma centrando sus investigaciones en la *poyética* de lo colectivo.

⁶ Passeron, R.: *La Poëtique. Revue d'Esthétique*, nº 3, 1971, pág. 420. citado en Popper, K.: *Arte, acción y participación. El artista y la creatividad de hoy*. Akal. Madrid, 1989 (1980), pág. 298.

puede conformarse cada modalidad de creación colectiva, teniendo en cuenta que muchas de estos factores pueden superponerse entre ellos.⁷

A) CREACIÓN TRANS-INDIVIDUAL: sería la creación que se realiza por el contacto o intercambio entre individuos. Pudiendo incluso considerarse las obras que se realizan entre dos o tres personas, muchas veces, como productos de personas individuales.

Este tipo de creación colectiva puede darse de los siguientes modos:

- Por colaboración igualitaria y dialogada. Para lo que se siguen reglas en general implícitas, a veces espontáneas. El producto es un objeto firmado en común. La igualdad en el diálogo implica que las tensiones afectivas sean superadas, por el juego mismo en sus inicios o por el efecto preliminar de relaciones interpersonales, como la amistad, la vida en común, la pasión ideológica, o incluso el espíritu de la experiencia.

- Por colaboración jerárquica. Esto se da cuando se establece una división del trabajo pero siempre en función de una intención común, como en los talleres animados por un «maestro», donde los miembros del equipo siguen las indicaciones. El taller algunas veces protege sus secretos y firma colectivamente su trabajo. Cuando el número de trabajadores supera ciertas dimensiones, se puede dar pie a la explotación, en estos casos el maestro está sólo finalmente para firmar el trabajo común.

- Por modificación involuntaria de una lección que el alumno repite con variaciones, pues la transmisión pedagógica no es fiel salvo en casos límites. El *malentendido* puede ser individual, pero sólo toma importancia mediante la asimilación diacrónica del mismo o de la equivocación de grupos enteros.

- Por bricolaje de elementos heteróclitos que se ensamblan. Bajo la presión de la necesidad muchas veces, a tientas, se unen los materiales y recetas de que se disponen. Así, en las artes populares la penuria y la insuficiencia de medios, se compensan con el ingenio. Esto puede darse a todas las escalas, incluso de sociedades enteras.

B) CREACIÓN DE GRUPO: Respondería a la creación que surge de un proceso de cooperación entre varios individuos. Citamos textualmente:

Para el trabajo de equipo o de grupo, el proceso de cooperación, que es la obra producida, puede ser ejemplar en sí, incluso si el relato que se hace no desemboca sobre los preceptos técnicos ni estilísticos. La práctica se hace independiente de lo producido y se convierte en normativa superando los límites de la operación creativa. La obra obtenida puede ser decepcionante, sin que por ello el proceso de creación deba ser condenado. [...] Acordemos que entre la práctica individual o trans-individual y la práctica de grupo, la diferencia no es grande.⁸

Las causas que llevan a la creación de un grupo pueden ser las siguientes:

- Por expresión marginal. Un grupo oprimido puede mantener su propia existencia en la práctica de un folclore vivo o de un argot. Normalmente aparecen ligados a los temas de la

⁷ Como hemos mencionado, los párrafos que aparecerán a continuación son un resumen de lo expuesto por Passeron de la pág. 19 a la pág. 27 de la obra ya citada *La creation collective*.

⁸ Passeron, op. cit., pág. 19.

nostalgia y la revuelta, y constituyen expresiones colectivas de grupo. Sus producciones se establecen a partir de una dinámica interna de reto que les permite percibirse como grupo frente a la sociedad global, como el jazz o el tango en sus inicios, el flamenco, los *graffitis* del metro de Nueva York, etc.

- Por asimilación de formas importadas en el espacio y en el tiempo. Tiene que ver con los fenómenos del gusto, incluso de la moda, que son el objeto de la estética sociológica, como los *Prerafaelitas* de finales del siglo XIX.

- La asimilación de ciertas novedades de la moda. La presión de ésta sobre los individuos y sobre los grupos ha sido habitualmente descrita.

- La información liberadora. La causa de la formación de grupos puede ser el sentirse «rechazados» por los organismos que reflejan la ideología de poder, esto los lleva bien a provocar la escisión, o bien a infringir poco a poco el espíritu de las normas del sistema. En ocasiones, la información tecnológica suscita nuevas formas de arte y de agrupaciones para llevarlas a cabo.

C) CREACIÓN COLECTIVA: Se referiría a producciones que son el resultado de la suma de actividades de amplios grupos sociales.

- Las revoluciones culturales. Se les da este nombre porque, para las revoluciones artísticas por ejemplo, la invención de un estilo nuevo implica, sobre el plano socio-histórico, una transformación correlativa de la sensibilidad. El grupo de artistas, por ejemplo los Impresionistas, hace más que «dar a ver», cambia la vista de las generaciones posteriores.

- Los cambios de mentalidad impuestos a grandes grupos sociales (clases, naciones enteras, incluso grupos de naciones) por acontecimientos históricos brutales, o por movimientos evolutivos más lentos en el ámbito de las estructuras socio-económicas, aportan a los grupos creadores de formas una demanda de alimentos culturales y, especialmente, estéticas, novedades, correspondiendo a esta mentalidad, o capaces de compensar ciertos aspectos. Lo propio de una verdadera revolución es ser un avance sobre su tiempo.

- La emoción colectiva. Cuando es secundada por una gran parte de la sociedad, especialmente por su juventud, es creativa. Como toda emoción, se nutre del tiempo y de su propio poder: las estructuras de la sociedad pueden ser modificadas.

- La obediencia más o menos consciente. Esta emotividad social puede polarizarse sobre un hombre, sobre todo si aparece como líder.

- La destrucción. Tras una destrucción, emocional o no, a veces incluso violenta, se produce como un vacío, que puede ser liberador (como fue el caso de la Revolución Francesa) o desastroso (como sucedió con la destrucción de Pompeya). Estas situaciones provocan la construcción de obras nuevas, capaces de compensar esa carencia, si existen los medios para ello.

D) CREACIÓN COLECTIVA CONTINUADA: Respondería a una producción colectiva en la que, además, la obra integraría en su proceso de instauración perpetuo el tiempo de generación e incluso el de los siglos.

- *La emulación histórico-mítica*. Los grandes modelos de civilización, aquéllos que constituyen todavía un hilo de unión con el mundo moderno, podrían ser simplemente la justificación de un conservadurismo nostálgico: Atenas, Roma, Bizancio, el Antiguo Régimen, etc., tomarían el lugar de las «ideas colectivas» en un presente fascinado por los orígenes. Sobre esa relación del presente con el pasado que se puede producir la innovación.

- *La auto-creación continua del grupo social por sus ritos particulares*. La forma más común de esta expresión son especialmente las fiestas, que se dan, de manera narcisista, bien para entretenerte, o bien de modo más innovador para aparentar a sus propios ojos y obtener felicidad interna.

- *La creación continua por modificaciones mínimas*. Esto se puede apreciar, sobre todo, en grandes instituciones sociales, especialmente la lengua, pero también, más conscientemente a veces, en las instituciones perceptibles como la medicina, las ciencias, el derecho y el aparato jurídico; en cada generación, se calcan aportando modificaciones sobre las necesidades de la vida, que ellas mismas evalúan. En los mejores casos estas instituciones se mejoran.

- *La creación continua por sacudidas de acontecimientos*. El coeficiente de creatividad colectiva de una revolución política podría medirse por el grado de penetración en los niveles de las costumbres y de las instituciones fundamentales de la sociedad.

Como veremos en el capítulo 3, la historia de las creaciones artísticas visuales de la humanidad está llena de ejemplos de creaciones colectivas. Es más, podríamos casi decir que la mayoría de las obras son producto de una labor colectiva en mayor o menor medida, si seguimos los presupuestos y la clasificación que nos propone René Passeron de las diferentes modalidades de creación colectiva, como acabamos de ver.

Como a partir de este punto utilizaremos repetidamente a lo largo de todo el trabajo los términos creación *trans-individual*, *creación de grupo*, *creación colectiva* y *creación colectiva continuada*, y para evitar malos entendidos, siempre que queramos remitirnos a las características que acabamos de mostrar, aparecerán escritas en cursiva. Sobre todo, pretendemos de este modo evitaremos confusiones en el concepto de *creación colectiva*.

Una vez resuelto este problema formal, quisiéramos también dejar claro que las teorías de Passeron no niegan en ningún momento la *creación individual*, ya que ésta estaría en la base de cualquier tipo de producción colectiva. Estas diversas formas de creación se desarrollarían en niveles superpuestos, que no se anulan sino que llevan implícitos siempre al inmediatamente anterior. Proponemos el siguiente esquema para poder visualizar con más claridad el

funcionamiento de los distintos tipos de creación, en todos los niveles, desde la *creación individual* a la *creación colectiva continuada*.

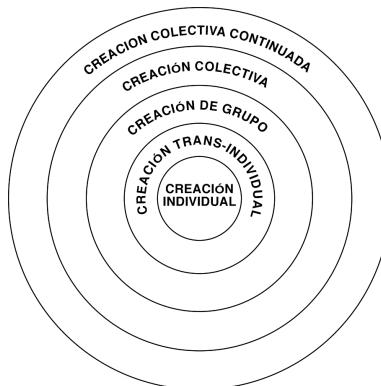


Fig.1. Esquema de los tipos de creación en progresión de complejidad.

Todos estos niveles, de una forma u otra, están relacionados entre sí y son interdependientes. De tal modo que toda *creación colectiva continuada* será el resultado de la suma de todas las otras formas de creación. Incluso la *creación individual*, aunque no pase por fases de creación *trans-individual* o *de grupo*, estará contenida de algún modo en la noción de *creación colectiva*.

Veamos el funcionamiento de este esquema a partir del análisis de algunos ejemplos simplificados de las artes visuales:

- El análisis de las diferentes formas de creación a través de las producciones de Pablo Picasso, que más allá de ser uno de los paradigmas modernos de la figura del genio individual, nos servirán para hacer un recorrido completo del esquema que acabamos de proponer. Por ejemplo, la mayor parte de su producción la podríamos clasificar como *creación individual*, pero de 1907 a 1913 trabaja en colaboración con Braque, en lo que podemos considerar una verdadera *creación trans-individual* a través de la cual formularán conjuntamente las bases del cubismo, como veremos con más detalle en este capítulo. A su vez, Picasso también experimenta la *creación en grupo* de varias maneras; participando en exposiciones colectivas de grupo junto a otros pintores cubistas y, esporádicamente, en el grupo de los surrealistas, contribuyendo también con algunas aportaciones a sus publicaciones o en la labor que realizó para las escenografías y vestuario de los *Ballets Russes*. Pero, además, los descubrimientos que aporta desde todas estas modalidades de creación contribuyen a un cambio en la visión de la realidad y a un nuevo enfoque del problema de la representación, que constituyen sin duda un aporte fundamental a la *creación colectiva* de su tiempo. Este nuevo enfoque de la realidad fragmentada, reconstruida y multifacética contribuirá, a su vez, a abrir las puertas a otras tendencias que se sucederán posteriormente en lo que puede considerarse una *creación colectiva continuada*.

- Del mismo modo, si como ejemplo propusiéramos un grupo más o menos cohesionado como el *G.R.A.V.* (Groupe de Recherches d'Art Visuel) o un equipo con obra común como *Equipo*

57, el nivel de creación individual no desaparecería, a pesar de que en los presupuestos de ambos ejemplos la importancia de la obra resida en el valor de lo colectivo. Y, por tanto, todos sus miembros den mucha más importancia a la *creación trans-individual* o a la *creación de grupo*.

Somos conscientes de que hay algo que puede hacer confuso este enfoque. Pensamos que la dificultad estriba en que cada forma de creación colectiva viene definido por tres factores fundamentales:

1.- Uno es el del número de individuos que constituyen cada nivel de creación.

2.- Otro se definiría por el grado de implicación de cada individuo, marcado por su participación activa o no en el proceso. Podríamos decir que incluso, en algunas ocasiones, el artista no es consciente de su implicación o colaboración en la construcción de un lenguaje común colectivo. Esto ocurre, sobre todo, en las partes más periféricas del esquema, ya que en ellas el factor de sedimentación temporal puede incluir componentes de épocas y lugares diferentes, que al no tener contacto entre ellos, claramente no puede tener conciencia de su participación.

3.- Y el último factor sería la capacidad de decisión de cada individuo, es decir, su libertad y su compromiso tanto individual como colectivamente. De hecho, el tema de la *libertad creadora* será fundamental para establecer el cambio de concepción de la creación colectiva a lo largo de la historia.

Antes de finalizar con estos conceptos, haremos un pequeño repaso de cada uno de ellos, para que estas nociones queden más claras, ya que estos tres factores a su vez pueden combinarse todos ellos entre sí y dan pie a formas de creación muy diferentes:

- Así, por ejemplo, en muchos casos de *creación individual* el artista puede no tener una participación activa en un grupo. Es más, ni siquiera ser consciente de lo que otros hacen y, sin embargo, tras el paso del tiempo pueden ser clasificado por el ámbito artístico o social como parte de la *creación colectiva* que conforma un estilo. El caso más paradigmático podría ser el del arte *outsider*, el arte de los locos y de las expresiones máximas de individualidad espontánea, que se asimilan por parte de otros individuos configurando una suerte de lenguaje, más o menos común, que a su vez es reutilizado por otros creadores.

- En el caso de la *creación trans-individual* que se daría mediante una relación entre un número reducido de individuos, dos o tres, a su vez puede ser libre, de igual a igual o bajo un sistema de esclavitud. Pero, en cualquier caso, siempre hay una participación activa de todos los individuos.

- En la *creación en grupo* puede que aumente el número de individuos, que nunca debería ser superior a una cantidad que no permita la comunicación entre sus miembros. Sobre 7 miembros, sería el número ideal para muchos teóricos de grupos pero pueden llegar a ser más. Por lo que respecta al factor de la libertad y al de la participación activa y/o consciente, viene a ocurrir algo similar a lo que acabamos de exponer.

- *Creación colectiva*, éste tal vez es el término más difuso, pues, aparte de abarcar todas las otras, puede hacer referencia también una forma de creación que resulta de la suma de muchas aportaciones en las que es difícil que se pueda establecer una comunicación directa, ya sea

debido a un número excesivo, como un grupo social o una sociedad entera; o bien, por distancia espacial o temporal, por ejemplo, cuando nos referimos al *Romanticismo* o al *arte Bizantino*. En estos ejemplos un grupo social puede ser activo y más o menos consciente en su participación creativa, pero resultará evidente que cada vez se van haciendo más difusos los tres factores que hemos mencionado, el del número, la libertad de acción y la capacidad activa y/o consciente de participación.

En cualquier caso lo que de algún modo parece incuestionable hoy es que cualquier acto creativo se realiza siempre dentro de un contexto social determinado que influirá de modo decisivo en el resultado de la obra.

Para finalizar este apartado comentaremos algunos temas interesantes que plantea Frank Popper sobre la noción de creación colectiva. Para él, esta aparece ligada al *nuevo arte popular* que puede surgir a partir del potencial creativo que poseen todos los individuos, y que en muchos casos no llega a ser desarrollada. Para este autor, *el nuevo arte popular* es aquel en el que se combina el arte popular de los aficionados (en el que incluye al espectador participativo como creador también de la obra) con las habilidades inventivas del artista, que desempeñaría un nuevo papel de intermediario. Establece que, de algún modo, el arte de vanguardia abre las puertas a este nuevo enfoque de creación colectiva; pues la vanguardia, al transgredir las normas y al incorporar el fenómeno social como motor, obliga al arte a salir de su gueto y replantea las formas de producción y de consumo regulados por la ideología. Nos dice que la vanguardia artística cumple un papel de intermediaria dentro de la nueva expresión artística, pues *aporta el conocimiento, la técnica, la calidad, la especificidad indispensables para las aspiraciones estéticas de la mayoría de la gente*.⁹

Este nuevo arte, que para este autor sería inevitablemente colectivo, supondría una superación de la tradicional escisión entre arte popular y arte culto. El arte popular, que se caracterizaría por estar realizado por aficionados, que asocia a la noción de creatividad el término de *expresión* cultural y cuya importancia reside en el proceso, ya no se opondría al arte culto, profesional, que utiliza el término *creación* y tiene como finalidad la obra como producto.

Así Frank Popper vincula el término *creación* a creatividad. Pero toma partido por un concepto de creatividad que no existe aisladamente, sino en relación con un entorno, haciéndose partícipe de ciertas teorías sociológicas que coinciden con los presupuestos de la psicología cognitiva que vimos en el apartado anterior.

Posteriormente, define que el término *colectivo* presupone la intervención de más de una persona en el proceso creador o en la concepción de la obra, en una u otra fase.¹⁰ Distinguiendo tres tipos de creación colectiva: la creación colectiva no artística, la creación artística por grupos y, por último, lo que él denomina la creación colectiva mixta, realizada por profesionales y aficionados en colaboración. Estas teorías, como veremos en el capítulo 3, van a tener una gran

⁹ Op. cit, pág. 262.

¹⁰ Op. cit., pág. 263.

importancia en algunas formas de arte de las últimas décadas como por ejemplo en el *artivismo* o el *net art*.¹¹

Para Popper la creación colectiva supone *la culminación de un proceso* de creación que describe en los siguientes términos:

Es la culminación de un proceso que comienza con la afirmación de una originalidad y de una identidad y que lleva a través de una fusión en grupos, a un anonimato en el que el artista cede una parte de su responsabilidad de creador a otros especialistas o no-especialistas o al público en general. Finalmente la noción de creación colectiva depende de una progresión metodológica que varía según las técnicas empleadas y concierne a distintas etapas de elaboración de la obra, de la idea o de la actividad artística.¹²

Destacaríamos de las palabras de Popper esa progresión desde la identidad del individuo al anonimato en la creación colectiva, pues introduce uno de los temas más conflictivos de toda creación colectiva, que es el anonimato. Podemos decir que el tema del anonimato es consustancial a cualquier forma de creación colectiva, pues aún pudiendo identificar en muchos casos los nombres de los componentes de un colectivo, es prácticamente imposible, e incluso absurdo, atribuir responsabilidades parciales, ya que el resultado de sus actividades es la suma de los esfuerzos y experiencias de todos los miembros. Las posibles autorías individuales quedan de este modo disueltas en el grupo o en el colectivo. Incluso en aquellos grupos menos cohesionados, en los que cada componente realiza obras individuales, será igualmente difícil distinguir los límites de las aportaciones de cada componente en la formulación de un estilo común u otros aspectos, entre los que podríamos incluir su definición ideológica.

Nos parece fundamental aclarar la diferencia que Popper hace entre el anonimato colectivo moderno y el de la Edad Media. Aunque él no lo explica abiertamente, pues parece darlo por hecho, podríamos extraer de su discurso que esa diferencia residiría en la libertad de anonimato, como acto voluntario y comprometido en la modernidad, frente al anonimato no consciente, incluso esclavo, de algún modo orgánico, de la antigüedad.

Esta distinción es importante para la reivindicación de un estatus creativo de lo colectivo, así como su desarrollo y el auge que estas formas de creación adquieren a lo largo de la modernidad. Pues recordemos que el mito de que la creación sólo es posible como acto libre de un sujeto individual, que comenzó a fraguarse en el Renacimiento, como vimos en el apartado anterior, fue durante siglos una de las justificaciones para considerar como menores los trabajos colectivos y anónimos de la antigüedad.

Definición de creación colectiva

Para finalizar este capítulo intentaremos establecer una definición de creación colectiva. Podríamos decir que una creación colectiva es el proceso de construcción de una obra, acción o incluso de un estilo, realizada de forma conjunta entre individuos que son diferentes, que comparten sentimientos, principios, estilos y experiencias comunes, sea cual fuere la forma de

¹¹ Sobre estos temas ha aparecido recientemente una publicación titulada justamente *Creación colectiva* escrita por un autor español de la que comentaremos algunos aspectos en el capítulo 3 de este trabajo. Casacuberta, D.: *Creación colectiva. En internet el creador es el público*. Barcelona. Gedisa, 2003.

¹² Op. cit., pág. 263.

relación entre ellos. Podríamos decir que es el resultado de una conciencia común. Esta actividad común puede realizarse entre dos personas (*creación trans-individual*), en un grupo, o ser el resultado de los aportes de una sociedad o toda una civilización entera (*creación colectiva*). Sin embargo, en cualquier caso, el producto, la obra, estará siempre realizada por más de un individuo y presentará una unidad estructural. Por tanto, consideraremos creaciones colectivas tanto las obras de *Gilbert & George*, como el *cubismo* de Braque y Picasso, los *Graffitis* del metro de Nueva York o el arte Bizantino. Asumiendo que hay factores, como bien exponía Passeron, que pueden superponerse en los diferentes niveles de creación colectiva.

Pero, antes de finalizar este capítulo, hay algunos conceptos vinculados con la creación colectiva que no hemos abordado y que serán fundamentales para el análisis de los equipos en la última parte de nuestro trabajo. Se trata de cómo funcionan los procesos de creación colectiva, sus relaciones y diferencias con el proceso creativo individual y algunos otros factores que conviene tener en cuenta, y que desarrollaremos en el siguiente apartado.

2

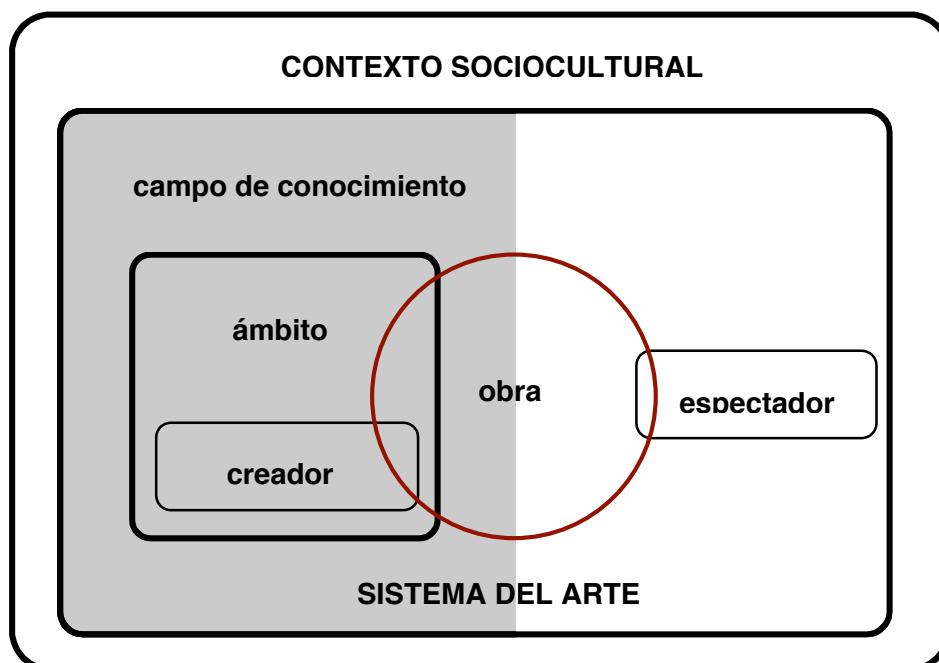
FORMAS DE CREACIÓN COLECTIVA. [factores y elementos de análisis]

1. FACTORES DE ANÁLISIS EN LA CREACIÓN COLECTIVA

1. CONTEXTO (¿dónde?)
2. MOTIVACIONES (¿por qué?)
3. OBJETIVOS (¿qué y para qué?)
4. TRAYECTORIAS (¿cómo?)
 - etapas de las distintas formaciones colectivas: inicios, desarrollo/ (consolidación), final
5. ESTRATEGIAS (¿cómo?)
 - estructuras
 - nº de miembros
 - organización: relaciones entre ellos
 - afectivas, funcionales (habilidades, roles)
 - formas de funcionamiento: formas de diálogo, corresponsabilidad
 - procesos
 - ideación
 - materialización
 - vivenciales
 - actitudes
 - autoría
 - relaciones con el sistema del arte
6. RESULTADOS (¿qué, cómo y donde?)
 - obra: medio, recursos expresivos...
 - canales

1.1. CONTEXTO (¿dónde?)

Consideraremos el contexto como todo aquello que rodea la creación colectiva y que inevitablemente la ubica y condiciona. El contexto en sentido amplio viene definido por las condiciones socioculturales en las que se crea. De forma particular, los aspectos del contexto que más directamente afectan al reconocimiento de los resultados del trabajo creativo vienen determinados por lo que podría denominarse “Sistema del Arte” (compuesto por *el campo de conocimiento*, más el *ámbito de expertos* que componen ese campo). En este contexto se inscriben también el creador y su obra, así como el espectador. El juego que se establece entre todos estos factores afectan al proceso creativo condicionando su desarrollo y resultados

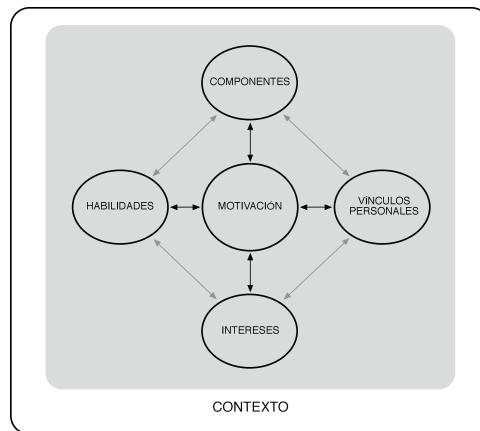


1.2. MOTIVACIONES (¿por qué?)

¿Por qué hay gente que decide crear-trabajar en colaboración?

Esta pregunta a veces va acompañada de otra que es *¿para qué?*, ya que en la mayoría de los casos está relacionado con los objetivos que se pretenden conseguir.

Aspectos que influyen en las motivaciones para crear en colaboración:



Tipos de motivaciones

- **psicológicas:**
 - **afectivas**
 - **refuerzo personal**
 - **estímulo creativo**
- **logísticas:**
 - **poder abarcar proyectos más complejos y costosos**
 - **compartir infraestructuras**
 - **compartir habilidades**
- **sociales:**
 - **refuerzo hacia el exterior**

1.3. OBJETIVOS (¿qué y para qué?)

Los objetivos comunes constituyen la finalidad de la colaboración. Para poder converger en unos objetivos comunes es necesario que existan también unos fundamentos de partida compartidos entre los colaboradores, estos pueden ser gustos, enfoques similares, métodos de trabajo próximos,...todo esto constituiría lo *que* se tiene en común al iniciar la colaboración. La meta que se quiere alcanzar en común sería el *para qué* colaboramos. Muchas veces metas (*para qué*) y principios (*qué*) se confundan. Conviene clarificar estos extremos para una mayor eficacia del trabajo colaborativo. Sin objetivos comunes es muy difícil que exista una plena colaboración, o al menos que se consigan resultados satisfactorios.

1.4. TRAYECTORIAS (¿cómo?)

Etapas de las distintas formaciones colectivas:

- **inicios**
- **desarrollo / (consolidación)**
- **final**

Estas serían las fases básicas. La etapa de **inicio** constituye el periodo de formación de la colaboración. La fase central de **desarrollo** se podría desdobljar en: conflicto, instauración de normas y trabajo efectivo. La fase **final** en muchos casos abarca también los periodos de evaluación que pueden prolongarse más allá de la colaboración.

Hay que tener en cuenta que en las trayectorias de las colaboraciones normalmente la biografía de la formación se entrecruza con las biografías personales de los miembros que participan.

1.5. ESTRATEGIAS (¿cómo?)

Consideraremos “estrategias creativa” al plan de actuación que nos permite articular de una manera creativa todos los aspectos que intervienen en la configuración de una obra. Estas estrategias en el campo del arte tienen la mayoría de las veces un carácter intuitivo y poco sistemático. Por tanto no es sólo un plan previo a la acción, es además un proceso regulable que se va adaptando a las variables que surgen en el desarrollo de conformación de la obra y en el propio proceso creativo. La estrategias creativas pueden ser respuestas individuales o colectivas. Las estrategias colectivas son complejas y en ocasiones difíciles de articular porque en ellas se entrecruzan las respuestas e interese individuales. Conocer cuales son los factores que tienen una mayor importancia en el desarrollo de las estrategias de creación colectivas y saber ubicarlos son de gran ayuda para optimizar y rentabilizar las colaboraciones.

Estos **factores se han agrupado por tipos de estrategias**. Las estrategias relacionadas con la **estructura** definen la cantidad de colaboradores, su cualidades, formas de organización y funcionamiento. Las vinculadas a los **procesos** nos indican las formas de articular los recursos de los colaboradores en el desarrollo de los procesos de ideación, materialización del trabajo pero también como estos se relacionan entre sí y con los procesos vivenciales. Por último las estrategias agrupadas en torno a las **actitudes** permiten aproximarnos a las tomas de postura frente a aspectos externos como son las relaciones con el sistema del arte y el posicionamiento y la imagen que se ofrece como autor.

De forma esquemática los tipos de estrategias y los factores básicos que combinan son los siguientes:

- **estructuras:** (colaboración esporádica, equipo, grupo, colectivo)
 - nº de miembros
 - organización: relaciones entre ellos
 - afectivas
 - funcionales: habilidades y roles
 - formas de funcionamiento:
 - formas de diálogo
 - corresponsabilidad
- **procesos:**
 - ideación
 - (diálogo, tormenta de ideas, juego)
 - materialización
 - (procesos collage, juego, técnicas de mediación, uso de tecnología)
 - vivenciales
 - (convivencia, viajes)
- **actitudes:**
 - autoría
 - autoría múltiple, anonimato, marca
 - relaciones con el sistema del arte
 - al margen, profesionalidad, reconocimiento

1.6. RESULTADOS (¿qué, cómo y dónde?)

Los resultados en primera instancia serían las obras. Pero estas no siempre hacen evidente que son fruto de una colaboración. En otros casos las obras delatan claramente que sería imposible haber sido realizadas sin una colaboración. Este factor conecta claramente con todos los anteriores. Constituye la parte física en la que se decantan todos los aspectos ya analizados y a la vez puede ser la pista para rastrearlos.

Los resultados son infinitos, y aunque puede haber algunos patrones o características recurrentes propias de los procesos de colaboración como pueden ser: la interdisciplinariedad, la complejidad

conceptual y técnica, las grandes dimensiones o los procesos costosos. Para detectar estos aspectos será útil atender a los siguiente factores:

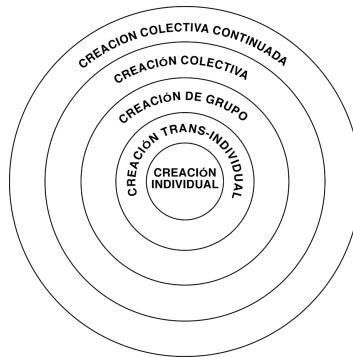
- **obra: temas, medios, recursos expresivos...**
- **canales**

2. FORMAS BÁSICAS DE ORGANIZACIÓN EN LA CREACIÓN COLECTIVA CONTEMPORÁNEA

2.1. MODALIDADES BÁSICAS DE CREACIÓN COLECTIVA

Según el historiados francés, René Passeron estudiioso del concepto y la práctica de la creación colectiva establece que ésta puede abarcar las siguientes modalidades en relación a su cualidades específicas:¹

- **CREACIÓN INDIVIDUAL:** realizada por un solo individuo.
- **CREACIÓN TRANS-INDIVIDUAL:** sería la creación que se realiza por el contacto o intercambio entre individuos. Pudiendo incluso considerarse las obras que se realizan entre dos o tres personas, muchas veces, como productos de personas individuales.
Este tipo de creación colectiva puede darse de los siguientes modos: Por colaboración igualitaria, por colaboración jerárquica, por colaboración involuntaria de una elección, por bricolaje de elementos de distinta procedencia que se ensamblan.
- **CREACIÓN DE GRUPO:** Respondería a la creación que surge de un proceso de cooperación entre varios individuos.
Las causas que llevan a la creación de un grupo pueden ser las siguientes: Por expresión marginal, por asimilación de formas importadas en el espacio y el tiempo, mediante la asimilación de ciertas novedades de la moda, mediante la información liberadora.
- **CREACIÓN COLECTIVA:** Se referiría a producciones que son el resultado de la suma de actividades de amplios grupos sociales, cuyas causas podrían ser: Las revoluciones culturales, los cambios de mentalidad, la emoción colectiva, la obediencia más o menos consciente, la destrucción.
- **CREACIÓN COLECTIVA CONTINUADA:** Respondería a una producción colectiva en la que, además, la obra integraría en su proceso de instauración perpetuo el tiempo de generación e incluso el de los siglos. Ésta podría darse por: emulación histórico-mítica, por auto-creación continua del grupo social mediante sus ritos particulares, por modificaciones mínimas, o por sacudidas de acontecimientos.

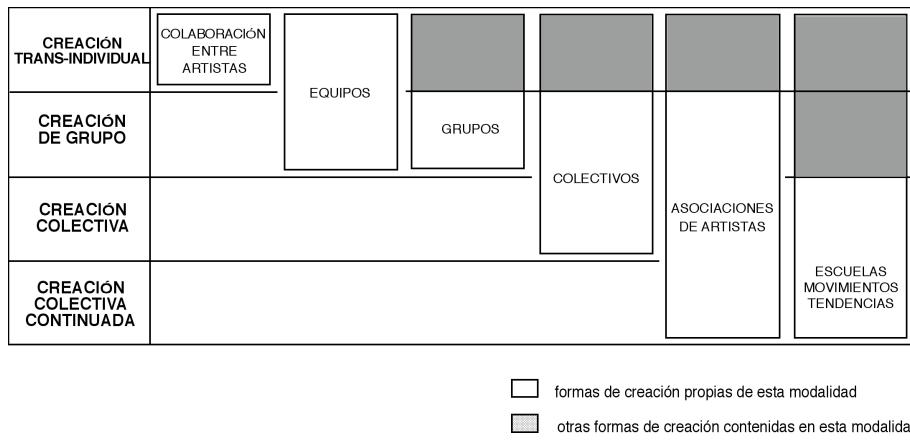


Esquema siguiendo el concepto de creación colectiva de René Passeron

¹ Estos conceptos están extraídos del artículo “Introduction à la poétique du collectif” de René Passeron en PASSERON, René (dir.): *La Crédion collective, Groupe de Recherche d'Esthétique du Centre National de la Recherche Scientifique*. Editions Glaucier-Guénaud. París. 1981. Se puede consultar un resumen traducido de sus teorías en: MARÍN GARCIA, T.: *Creación colectiva. Análisis comparado de los equipos de artes visuales en la Comunidad Valenciana de 1981 a 2000*. Universidad politécnica de Valencia. Valencia 2008. pág (31 a 37)

2.2. ESTRUCTURA Y ORGANIZACIÓN

Partiendo de las teorías de Passeron proponemos establecer las posibles formas de creación colectiva más características de la modernidad, según el criterio de su estructura y forma de organización. Estas formas las combinaremos con las modalidades ya expuestas.



Esquema combinando las formas de creación colectiva con las categorías de creación colectiva propuestas por René Passeron

2.2.1. COLABORACIONES ESPORÁDICAS

Características:

- creación trans-individual: dos o más individuos
- colaboran en un objetivo común (obra, producción, proyecto, o la construcción de un lenguaje o estilo)
- por un tiempo limitado.
- pueden compaginarlo con otra actividad individual
- nexos afectivos o contractuales
- contacto directo (aunque sea a distancia)

Tipos de colaboración puede ser muy variada:

Las colaboraciones siguiendo la clasificación de Passeron pueden ser:

- **Según la relación entre los colaboradores:** igualitaria, jerárquica, por colaboración involuntaria de una elección, por bricolaje de elementos de distinta procedencia que se ensamblan.
- Si atendemos a otros criterios como las **habilidades o perfiles de los colaboradores**, podemos encontrar los siguientes tipos de colaboración (que pueden combinarse con los anteriores): entre artistas, entre profesionales de distintas disciplinas, entre artista y otras personas.

2.2.2. EQUIPOS

Son formaciones grupales con un número reducido de personas bien organizadas y coordinadas para conseguir un fin común.

Características:

- grupo de tamaño reducido,
- son grupos naturales (nexos carácter afectivo)
- comparten un objetivo común
- construyen un lenguaje común
- el resultado de su trabajo es una obra conjunta.
- buena organización, no-reglada, no jerarquizada.
- coordinación eficaz, espontánea.
- corresponsabilidad de todos los miembros
- comunicación directa
- el equipo tiene personalidad y vida propia (+ que la suma de sus miembros)

2.2.3. GRUPOS

Características:

- sus componentes comparten afinidades ideológicas y/o estilísticas.
- Tener una o varias finalidades específicas
- realizar actividades en común: exposiciones, manifiestos o eventos.
- poseer una estructura, producto de las relaciones intergrupales y de las que se establecen hacia fuera.
- disponer de una organización más o menos formalizada (pueden establecer relaciones jerárquicas -líder- o no).
- permanencia temporal o duración variable en función del carácter del grupo
- sus estructuras no suelen ser demasiado estables.
- establecer cierta cohesión interna entre sus miembros.
- contacto directo entre sus miembros

2.2.4. COLECTIVOS

Características:

- grupos difusos
- objetivos: proyectos puntuales
- pueden abarcar gran numero de colaboradores
- estructuras muy inestables: variables en función de cada proyecto
- variedad en los perfiles de sus miembros (artistas, especialistas varias disciplinas, no artistas)
- no necesariamente tienen contacto directo entre ellos. Comunicación en red
- suelen tener preocupaciones de temáticas sociales
- formaciones efímeras

2.2.5. ASOCIACIONES

Características:

- grupos más o menos amplios (en función de sus objetivos)
- intereses y objetivos comunes profesionales
- estructura jerarquizada
- comunicación mediada (piramidal y red)
- declaración de intenciones suscrita por sus miembros.
- figura jurídica
- no ánimo de lucro

2.2.6. OTRAS FORMAS

Existen muchos otros términos para describir las formas de estructuración y organización de la creación colectiva que matizan o añaden aspectos particulares a las ya descritas. Nombraremos brevemente algunas de ellas.

- Cooperativas: Es una forma legal de organización para la producción colectiva, que está relacionada con un ánimo de lucro y la necesidad de optimizar los recurso y beneficios que permite la colaboración.

- Redes colaborativas: Término reciente que se vincula claramente a la expansión de las nuevas tecnologías basadas en la red 2.0 que permiten la interacción y participación de cualquier usuario. Esta tecnología posibilita que cualquiera pueden producir sus propios contenidos y los comparta con el resto de usuarios generando formas de horizontales y multidireccionales de comunicación. El desarrollo de estas herramientas ha producido el fenómenos de las **redes sociales** (*facebook, twenti, myspace...*), basadas en la comunicación e intercambio de ideas, imágenes y sonidos.

La idea de las redes colaborativas también está presente nuevas formas de relaciones socio-artístico-político-terapéuticas como son los llamados **DCC** (desarrollo cultural comunitario). Este término hace referencia a iniciativas desarrolladas a partir de la colaboración entre artistas y comunidades locales con el objetivo de expresar a través del arte, identidades, preocupaciones e

ideas como herramientas para la construcción de capacidades culturales y contribuir se ese modo a un cambio social.

- Escuelas, Movimientos y Tendencias. Todos estos conceptos hacen referencia a una idea de creación colectiva continuada, que muchas veces se extiende en el tiempo y/o en el espacio. Se asocian todas ellas más a conexiones en sus objetivos y resultados que a verdaderas colaboraciones de funcionamiento en el procesos de concepción, materialización y postproducción de la obra.

BIBLIOGRAFÍA

- FERNÁNDEZ LOSA, N.: *Dirección de equipos de trabajo en las organizaciones*. Ed. Civitas. Madrid. 1999.
- GARDNER, Howard: *Mentes creativas. Una anatomía de la creatividad*. Paidós. Barcelona.1998 (1993).
- MARÍN GARCÍA, T.: *Creación colectiva. Análisis comparado de los equipos de artes visuales en la Comunidad Valenciana de 1981 a 2000*. Universidad politécnica de Valencia. Valencia 2008.
- MARÍN GARCÍA, T.: *Creación en equipo. Comunidad Valenciana (1982-2001)*. Fundació Alfons el Magnànim. Diputación de Valencia. Valencia 2006.
- PASSERON, René (dir.): *La Cration collective, Groupe de Recherche d'Esthtique du Centre National de la Recherche Scientifique*. Editions Glancier-Gunaud. Pars. 1981.
- STERNBREG, R. J. y LUBART, T. I.: *La creatividad en una cultura conformista. Un desafo a las masas*. Paidós. Barcelona,1997 (1995).

MARÍN GARCÍA, T: "Estrategias de creación colectiva e el arte contemporáneo"
en Marín García, T. y Krakowski, Anja (coord): *Tecnologías y estrategias para la creación artística*. Universidad Miguel Hernández-Alfa ediciones gráficas. Altea. 2007. (págs. 209 a 230)

ESTRATEGIAS DE CREACIÓN COLECTIVA EN EL ARTE CONTEMPORÁNEO

Teresa Marín García

¿Qué entendemos por *creación colectiva*?

En el ámbito artístico contemporáneo cada vez es más habitual encontrar referencias a la *creación colectiva*. Este término se suele emplear para mencionar tanto las diversas formas de colaboración como los resultados o productos de su actividad. No obstante, es significativo constatar el desconocimiento general hacia estas prácticas, a pesar de que el trabajo en colaboración se ha desarrollado en el terreno de las artes desde los tiempos más antiguos.

Este desconocimiento es debido en gran parte a una mitificación de la idea de *creación* como actividad individual, que predominó durante siglos sustentada por la suposición de que el acto de *crear* o las cualidades *creativas* eran algo extraordinario y misterioso, sólo propias de los dioses o algunas individualidades excepcionales.

Bajo estas premisas los trabajos en colaboración no podían ser valorados como *creaciones*, ni como *creativos*. Por ello, las actividades realizadas colectivamente se asociaban a los aspectos más mecánicos y productivos de la conformación de una obra, mientras que los procesos de ideación, toma de decisiones importantes o acabados finales, que se relacionaban más con los rasgos distintivos y novedosos de los resultados, eran tareas que se vinculaban a un solo individuo, al que se otorgaba la máxima consideración. El trabajo colectivo realizado en los talleres renacentistas respondían a este modelo. Sobre el *Maestro* del taller descansaba toda la responsabilidad, así como los reconocimientos; el resto de colaboradores eran considerados como instrumentos necesarios de una producción especializada y meramente técnica.

A pesar de estos tópicos, es lógico pensar, que en el desarrollo de cualquier trabajo en colaboración, una idea, aunque en inicio pueda partir de una sola persona, sufrirá continuos cambios y adaptaciones, fruto de las sucesivas aportaciones de las personas que participan en el proceso. Atender a estas cuestiones plantea el problema de redefinir lo que entendemos por creación y por tanto cuestiona la tradicional figura del autor como creador único y exclusivo.

Si se tiene en cuenta que el concepto de autor, como creador individual, ha sido utilizado como uno de los argumentos principales para legitimar gran parte de la historia del arte y posteriormente para establecer el sistema de valores de cotización de las obras en el mercado del arte, es fácil comprender muchas de las reticencias que deben vencerse si se quiere indagar en los significados, características y formas de funcionamiento de la creación colectiva.

Por tanto, al considerar estos aspectos, puede observarse que el término *creación colectiva*, no es tan neutro como podría parecer. Proponer como un único concepto la fusión de

otros dos que en el pasado eran irreconciliables, implica un cambio de concepción de la actividad creativa radicalmente diferente de la que antes se tenía. Esta nueva forma de entender la creación acepta, no sólo el hecho de que las cualidades creativas pueden ser desarrolladas por cualquier persona, sino que además los procesos creativos pueden ser compartidos tanto en las fases de materialización, como en las de ideación o conceptualización, lo que supone aceptar la corresponsabilidad y el reconocimiento de algún grado de coautoría para todos los posibles colaboradores que participan en una obra o proyecto artístico.

Un factor fundamental que ha permitido este cambio de mentalidad ha sido el creciente interés hacia la reflexión y el estudio de los procesos creativos. Con anterioridad al siglo XX apenas se prestaba atención a estos temas, debido a que la creación era considerada un misterio, y las cualidades creativas un don extraordinario e inefable. Explicar cómo podía llegar a crear un solo individuo ya era una tarea casi imposible, que tenía que vencer muchas resistencias y tabúes; por tanto, la mera idea de que este proceso pudiera ser compartido era sencillamente impensable.

Afortunadamente, las investigaciones científicas sobre los aspectos fisiológico y psicológico de los procesos creativos desarrolladas a lo largo del último siglo han permitido desmontar muchos prejuicios y configurar nuevas ideas más acordes con el pensamiento actual. Entre ellas cabría destacar el reconocimiento de que todo individuo posee capacidades creativas y de que es posible aprender a desarrollarlas.

Igualmente la capacidad creativa ha dejado de entenderse como un don y un misterio inexplicable, para ser considerada como la capacidad que tiene un individuo de generar respuestas adecuadas y novedosas frente a un problema o una situación. Se reconoce además que esas posibles respuestas dependerán inevitablemente de una interrelación de factores como son el contexto, las motivaciones, el aprendizaje, las habilidades emocionales y técnicas, y la personalidad; de este modo se constata también que nunca se crea de la nada ni de forma aislada.

Todos estos nuevos matices acerca de lo creativo muestran la doble naturaleza de la actividad creadora, como proceso individual y colectivo a un tiempo. Toda solución particular a un problema se inscribe necesariamente en un contexto del que reutiliza ideas y con el que se establece un diálogo. Por tanto, seguir manteniendo esa idea exclusivista de la creación como acto estrictamente individual resulta ridículo. Del mismo modo, cuando se contempla la idea de *creación colectiva* debe tenerse en cuenta que ésta no anula los procesos creativos individuales, sino que se nutre del intercambio y la búsqueda de consenso entre ellos. Por tanto, lo que diferencia la *creación colectiva* de la *creación individual* es la apuesta manifiesta de crear en colaboración a partir de un objetivo común compartido.

Como consecuencia de todo ello, podría definirse la *creación colectiva* como un concepto contemporáneo que se refiere al conjunto de procesos que permiten alcanzar un objetivo común entre individuos, que siendo diferentes, comparten objetivos, principios, estilos y/o experiencias, sea cual fuere la forma de relación entre ellos.

Ésta definición genérica nos sirve para plantear dos cuestiones básicas, que habitualmente dificultan el conocimiento de este tipo de procesos creativos. Por una parte, la complejidad de los procesos que permiten la realización de objetivos de forma compartida. Por otra, el hecho de que la creación colectiva puede adoptar múltiples formas de colaboración. De modo que antes de profundizar en el estudio de la creación colectiva parece conveniente abordar ambas cuestiones.

Complejidad de los procesos creativos en colaboración y su necesidad de diseñar estrategias.

Cualquier actividad creadora, ya sea individual o colectiva, conlleva como mínimo una suma de procesos que deben atender a resolver cuestiones de ideación, materialización y transmisión de una obra. En el caso de los procesos de creación colectivos, a los ya mencionados, deben añadirse además los procesos derivados de la interacción entre los diferentes individuos que colaboran, que fundamentalmente tienen que ver con la comunicación, el desempeño de roles y habilidades, así como con los aspectos de carácter afectivo o vivencial.

Es precisamente esta superposición y entrecruzamiento de procesos lo que convierte al desarrollo de la creación colectiva en una actividad compleja. Para poder hacer viable estos procesos, las diferentes formas de colaboración se ven en la necesidad de diseñar lo que podríamos denominar *estrategias creativas*. Estas estrategias pueden establecerse de forma consciente o intuitiva, en función de las características y objetivos de cada proceso.

El término *estrategia* responde a diferentes acepciones que conviene señalar para identificar a qué nos referimos cuando utilizamos esta expresión. Según el diccionario de la Real Academia Española de la lengua, en su significado común aparece definido como: “arte o traza para dirigir un asunto”. En su tercera acepción, que se refiere específicamente a los procesos regulables, lo define como: “conjunto de reglas que permiten tomar decisiones óptimas en cada momento”. Por otra parte, es habitual que se vincule la idea de *estrategia* con asuntos de una cierta complejidad que implican tener que conciliar diferentes aspectos para alcanzar un fin. También es frecuente que, por asociación con el lenguaje bélico, muchas veces se relacione con la idea de planificación, previsión o anticipación del desarrollo de un proceso.

Teniendo en cuenta estos diferentes aspectos del término *estrategia* y las características antes expuestas sobre la creación colectiva, podría proponerse como definición de *estrategia de creación colectiva*: el conjunto de pautas que se articulan de forma dinámica a lo largo del desarrollo de un proceso de creación, entre los distintos colaboradores que en él participan, con la finalidad de conseguir un objetivo común.

En la medida en que las estrategias permiten resolver los problemas que van surgiendo en las diferentes fases y aspectos del proceso creativo común, ya hagan referencia a la formulación de los objetivos comunes iniciales, la ideación, la resolución y materialización, la interacción con el espectador o la difusión de los resultados, es fácil que estas puedan asociarse a ciertas

metodologías, procedimientos o acciones características de la creación colectiva. Sin embargo, conviene no olvidar un matiz importante en el concepto de estrategia, que es la idea de conjunto y de visión general del asunto en cuestión. Este matiz es lo que permite ofrecer respuestas adecuadas a cada aspecto del proceso en sus diferentes fases sin perder de vista el objetivo final que se pretende alcanzar.

El diseño de estrategias creativas, no es exclusivo de la creación colectiva, ya que cualquier artista individual también necesita trazar sus pautas para conseguir sus objetivos. Sin embargo, mientras que en la creación individual no es necesario que estas estrategias se hagan explícitas o comunicables a los otros, si el artista no quiere, en los procesos de creación colectiva resulta casi indispensable. Esto se debe, en parte, al carácter complejo de estos proceso que antes se ha mencionado, pero también, a la necesidad de compartir las visiones o modos particulares de hacer de los distintos colaborador, con el fin de establecer los consenso necesarios para alcanzar un objetivo común. De este modo, la opción de crear en colaboración implica de partida un cuestionamiento del antiguo hermetismo sobre el proceso creador.

En principio, cualquier estrategia creativa podría ser utilizada de forma colectiva o individual. Por ello, para identificar cuáles son las estrategias más significativas de la creación colectiva, nos guiaremos por las propiedades que definen a este tipo de creación. De tal modo, que si se consideran las peculiaridades de la creación colectiva, podrían destacarse como representativas las siguientes estrategias: el diálogo, el juego como instrumento de interacción, la estrategia collage como unión de múltiples enfoques y realidades, el uso de tecnología como mediación, y la autoría compartida

Sin embargo, antes de pasar a analizar con detenimiento cada una de estas estrategias, conviene advertir que pueden ser aplicadas de manera distinta según sean las características de cada forma de creación colectiva, por lo que será necesario poder identificarlas.

Formas contemporáneas de la creación colectiva

Las infinitas formas de colaboración que puede adoptar la creación colectiva podrían resumirse en cuatro formas básicas que serían las siguientes: las colaboraciones esporádicas, los equipos, los grupos y los colectivos. Cada una de estas formas responden a una serie de características particulares que suelen implicar ciertas pautas comunes en sus estructuras, vinculación entre sus miembros, grados de cohesión, motivaciones, formulación de objetivos y formas de funcionamiento.

Las **colaboraciones esporádicas** y los **equipos** por ejemplo, suelen compartir rasgos comunes frente a otras formas de colaboración como puede ser el contacto e intercambio directo entre individuos y que sus producciones podían ser entendidas como el resultado de una individualidad, ambas características se deben en gran medida a que habitualmente se producen entre números muy reducidos de personas, siendo su forma más habitual los dúos. A pesar de estas coincidencias pueden apreciarse entre ellas otros aspectos que las diferencian.

Así, la característica principal de las **colaboraciones esporádicas** es su brevedad en el tiempo. La finalidad de estas colaboraciones suele ser resolver un proyecto específico. Por lo que es habitual que muchas veces se compatibilicen con otras actividades individuales. Éstas colaboraciones pueden darse entre artistas, entre artistas y especialistas de diversas disciplinas o entre artista y espectador.

En las colaboraciones entre artistas cada colaborador aporta sus habilidades y lenguajes propios llegando a producirse interesantes diálogos creativos. Ejemplos de esta forma de colaboración son la serie de cuadros pintados conjuntamente por Warhol, Basquiat y Clemente a mediados de los años ochenta o proyectos concretos de algunos artistas como la *Fuente Stravinsky* en París, obra de Tinguely y Niki de Saint Phalle.

Existen también colaboraciones entre especialistas de diversa disciplinas que realizan una obra común con finalidad artística; como el proyecto del café l'Aubette, colaboración del arquitecto Van Doesburg y los artistas Arp y Sophie Tauber Arp. Este tipo de colaboración es cada vez más común en obras vinculadas al uso de medios tecnológicos, cuya complejidad técnica hace necesaria la colaboración multidisciplinar.

Otro tipo de colaboraciones cada vez más frecuentes son las que se realizan entre artistas y espectadores, con independencia de la formación que éste último tenga, y que pueden producirse en diferentes partes del proceso de la obra; como ocurre en la elaboración de muchas obras que requieren de la participación de voluntarios para su materialización. Este es el caso del Proyecto *Honey Moon* del artista Miralda, proyecto que se desarrolló entre 1986 y 1992 y en el que se implicaron personas y comunidades de Europa y Estados Unidos. Otro ejemplo de este tipo son muchas de las ambiciosas obras del equipo formado por Christo y Jeanne-Claude que convocan a voluntarios para la realización de sus complejos proyectos de embalaje de espacios naturales o arquitecturas. Igualmente algunos artistas del *Net Art* requieren la participación del espectador para en la conformación y transformación de obras, como es el caso de Ken Goldberg en su obra *Telegarden* para activar el proceso de crecimiento de un jardín a través de sus acciones a distancia y por mediación de las nuevas tecnologías, o como sucede en la obra de Muntadas, *File Room*, construida con las aportaciones de datos de usuarios de *internet*.

Como se apuntó al principio, esta forma de colaboración sería impensable en el pasado. Ha sido necesario una reconsideración de las capacidades creativas de cualquier individuo, así como un cuestionamiento de la tradicional figura del autor para que fuera posible aceptar y valorar este tipo de aportaciones en el proceso creativo, que replantean los roles tradicionales de autor-creador-emisor y espectador-receptor, tema que dejamos aquí apuntado y sobre el que más adelante profundizaremos.

En todos estos casos que se acaban de nombrar el resultado siempre es un obra común. Sin embargo en ocasiones pueden producirse algunas formas de colaboración esporádica en las que sus resultados no se muestre como una obra común, a pesar de que las producciones de cada colaborador sean aparentemente similares. Esto fue lo que ocurrió con las obras de Braque y Picasso en los primeros años de formulación del cubismo, o con muchas obras de Robert

Delaunay y su mujer Sonia. En estos casos podría considerarse que el producto común es la formulación de un estilo.

A veces, lo que comienza siendo una colaboración ocasional entre artistas se convierte en algo habitual, prolongándose en el tiempo, pudiendo llegar a durar años, incluso decenios. Estas colaboraciones permanentes terminan por generar una nueva forma de colaboración que se reconoce como **equipo**. Este tipo de formaciones suelen ser de tamaño reducido, ya que esta cualidad facilita un diálogo más fluido entre los colaboradores y contribuye a su cohesión y estabilidad, la mayoría de las veces están compuestos por dos o tres personas como es el caso de Bernard & Hilla Becher, Gilbert & George, Fischli & Weiss, Art & Lenguaje (3 miembros), Equipo Crónica (3 miembros en sus inicios y luego 2) o Equipo Realidad. Existen ejemplos de equipos con un mayor número de componentes como Family Boyle (4 miembros), AES+F (4 miembros), Equipo 57 (5 miembros), o Club 2000 (7 miembros).

Los equipos se caracterizan también por mantener una estructura estable y fuertemente cohesionada, en muchos casos incluso por fuertes lazos afectivos. La consolidación de su estructura permite una buena coordinación en las habilidades y tareas de todos los miembros. Una cualidad destacable que los diferencia de otras formas de colaboración es la corresponsabilidad de todos los componentes del equipo en cualquiera de las tareas y decisiones de su actividad conjunta. El desarrollo de una actividad continuada, junto al diálogo constante, permite el conocimiento mutuo de los colaboradores, lo que contribuye a que sus formas de trabajo se vayan agilizando con el tiempo, ayudando a que lleguen a crear un lenguaje común identificable y actúen como un solo ente.

Las otras formas más comunes de colaboración artística, los **grupos** y los **colectivos**, tienen estructuras grupales, de ahí que se utilicen estos términos muchas veces como sinónimos. Sin embargo, las diferencias entre ellos dependen de algunas de sus cualidades como su tamaño, el grado de cohesión de su estructura y el tipo de implicación de sus miembros en un proyecto común.

Como definición genérica podría considerarse que un **grupo** es un conjunto de personas que interactúan entre sí durante un periodo de tiempo y que se reconocen como interdependientes entre ellos en relación a un objetivo común, en este caso vinculado al arte y su divulgación. En el ámbito artístico no suelen tener un número excesivo de miembros, lo más habitual es que estén formados por 5 ó 6 individuos, y hasta unos 15, aunque puede haber grupos más numerosos. Cuanto más componentes tiene un grupo más difusa e inestable se vuelve su estructura y en general suelen ser más efímeros. Existen grupos estables o cerrados que mantienen los mismos componentes desde sus inicios hasta el fin de su actividad, aunque estos casos son los minoritarios. Lo más habitual, si el grupo consigue mantenerse en el tiempo es que sufra algunos cambios en su composición. Respecto a su organización pueden ser muy variadas, aunque suelen tener formas de funcionamiento democráticas. En muchos casos, todos los miembros se consideran iguales; sin embargo, en algunos otros, se establecen jerarquías mediante la figura de algún líder, como ocurrió en el primer grupo Surrealista con Bretón o los Futuristas con Marinetti.

Sin embargo, convienen señalar que ha diferencia de los *equipos*, cuyo resultado siempre es un producto u obra común, en los *grupos*, sus componentes realizan cada uno sus propias producciones individuales, siendo sus posibles objetivos comunes de carácter ideológico y en algunos casos también estilístico. De tal modo que el compartir una serie de valores conceptuales y/o estéticos influye tanto en el resultado de sus trabajos individuales como en la formulación de un posible estilo o tendencia común. Los ejemplos de grupos son muy abundantes desde mediados del siglo XIX hasta hoy, sólo prestando atención a los grupos de las vanguardias históricas tendríamos ya una amplia muestra de las variadas posibilidades que puede ofrecer este tipo de colaboración.

En lo que respecta a las formas grupales, se debe tener en cuenta su adaptación a las nuevas necesidades de los tiempos. Si atendemos a esta evolución puede apreciarse como a partir de los años sesenta empiezan a conformarse algunos tipos de grupos que merecen una consideración diferenciada por sus cualidades específicas y por el desarrollo que han tenido, especialmente desde finales de la década de los ochenta hasta hoy. Son lo que llamaremos **colectivos**. Éstos se caracterizan por ser agrupaciones muy numerosas, generalmente difusas e inestables en cuanto a su composición. En la mayoría de los casos estas formaciones se configuran en torno a proyectos puntuales que suelen estar ligados a contextos concretos. Sus estructuras son deliberadamente abiertas, en las que tan solo un número mínimo de miembros permanecen y el resto va cambiando según las características específicas de cada proyecto. Otra particularidad es que aunque las acciones o producciones tengan una intención artística muchos de los colaboradores o participantes pueden carecer de formación artística o ser especialistas en otras disciplinas diferentes. En muchas ocasiones, debido a su número o a las condiciones de la obra o acción que se realice, ni siquiera los miembros o participantes de un proyecto llegan a conocerse entre sí, por lo que las formas de comunicación deben adaptarse para conseguir ser operativos. En este aspecto, el desarrollo de las nuevas tecnologías y conceptos como la *comunicación en red* han jugado un papel fundamental en la evolución de estas formas de colaboración, como más adelante analizaremos. Respecto al tipo de objetivos conviene reseñar que suelen estar ligados a temáticas sociales, siendo habitual que estas tengan muchas veces un calado político, ideológico o reivindicativo; aunque en los últimos años también estamos asistiendo a manifestaciones colectivas mucho más difusas de carácter lúdico-social, como algunas *flashmobs*¹ planteadas con una concepción de evento artístico. Ejemplos reconocibles de colectivos serían Guerrilla Girls o Group Material.

El diálogo como estrategia

El diálogo es uno de los mecanismos fundamentales para que pueda existir cualquier forma de colaboración, por ello podría considerarse la estrategia más básica de todas. Cuando la actividad creativa se realiza entre varias personas el diálogo se convierte en una herramienta imprescindible, ya que actúa como una forma de desdoblamiento de ese monólogo interior que

cualquier individuo establece consigo mismo cuando crea individualmente para avanzar en sus procesos de ideación o de materialización de una obra. En una colaboración, el otro, o los otros, que participan en el proceso creativo necesitan establecer algún tipo de comunicación. Para ello, se buscan las formas más adecuadas en cada caso, que pueden llegar a ser muy diferentes según sea la estructura, condicionantes y objetivos que se establezcan. Entender el diálogo como una estrategia implica no solo considerarlo como una herramienta de mediación, sino además, tener en cuenta todos aquellos factores necesarios para que éste se produzca, tanto las formas de utilizarlo, como las posibilidades y limitaciones que ofrece, sin olvidar las particularidades del objetivo para el que se emplee.

Mediante el diálogo los diferentes individuos se comunican, negocian y acuerdan, sus posibles intereses comunes, las decisiones y los procedimientos a seguir en las diferentes fases de la realización de un proyecto conjunto. Conseguir el consenso en la toma de decisiones es la tarea más complicada, pues implica llegar a un equilibrio entre los enfoques de todos los colaboradores, teniendo que ser esta solución enriquecedora para cada uno y para el conjunto. Para lograr cualquier consenso siempre es necesario alguna forma de diálogo. Dependiendo del grado de implicación de los diferentes colaboradores, el uso del diálogo será distinto, como también lo serán el tipo de comunicación, negociación o consenso. Así, por ejemplo, en un *equipo*, esos tres aspectos del diálogo serán requeridos permanentemente, ya que la característica de corresponsabilidad de todos los miembros, implica la negociación y acuerdo de cada decisión en las diferentes fases de un proyecto. Esto que en principio parece una tarea ardua y costosa, se agiliza considerablemente cuando los miembros de un equipo llevan un tiempo trabajando juntos, pues muchas pequeñas cosas no deben acordarse cada vez, lo que permite delegar fácilmente en el otro o simplemente mecanizar muchas tareas y decisiones. Por el contrario, en el caso de una colaboración entre un artista y un espectador, que sea invitado a participar en alguna fase del proceso de elaboración de una obra, el posible diálogo no se establece en régimen de igualdad. Normalmente el artista establece a priori las características de ese diálogo o interacción con el espectador. Él establece las reglas del juego y en mayor o menor medida el tipo de diálogo y su finalidad, aunque el resultado suele ser impredecible, ya que dependerá del uso que el espectador pueda hacer de estas condiciones. En esta forma límite de diálogo la comunicación podría llegar a realizarse en diferido, incluso sin un contacto físico entre los colaboradores. En este caso el consenso se desprendería de la mutua aceptación de las condiciones del proyecto y quedaría casi limitado al consentimiento mutuo de colaboración y la asunción de los posibles resultados que pudieran obtenerse.

Un factor indispensable para que pueda darse el diálogo es que exista un clima de confianza que permita una comunicación ágil y creativa. Si alguno de los colaboradores se siente incómodo, inseguro o piensa que puede estar poco valorado por los otros, difícilmente podrá realizar aportaciones útiles. Este grado de confianza necesario lógicamente será distinto en función del tipo de colaboración. Si se piensa en una colaboración entre dos artistas que deciden elaborar un proyecto conjuntamente de manera esporádica o continuada, se supone que

previamente a esa colaboración ya debe existir algún tipo de atracción mutua, ya sea en un aspecto estrictamente personal o porque sus respectivos trabajos o ideas hayan captado su interés. Cualquiera de estos elementos generaría de entrada una confianza que podría motivar la colaboración. En el caso de que no existiera un conocimiento previo igualmente se debería contar con una buena predisposición inicial. Esto es importante, incluso, cuando se pretender establecer una colaboración entre un artista y un espectador. Si éste último no percibe unas condiciones de seguridad o de valoración hacia su posible participación difícilmente se sentirá motivado a realizar el esfuerzo que requiere una acción, por mínima que ésta sea. Igualmente ocurre en los grupos o colectivos, el hecho de que se trate de formaciones de muchos miembros agudiza más los problemas que podrían ocasionarse de un mal ambiente, haciendo poco operativa cualquier actividad. La perdida de confianza suele enturbiar la comunicación y las relaciones, convirtiéndose en la causa más habitual de fracaso en las colaboraciones.

Es reseñable la importancia que tiene la estructura y el tipo de relación que se establece entre los colaboradores en la medida que éstas afectan a las formas de establecer y canalizar el diálogo. En algunos estudios de psicología de grupos se considera que siete individuos es el número máximo que permite fluidez en la comunicación directa. Sobrepasar este número dificulta la participación igualitaria en la colaboración. De ahí que la mayoría de los equipos normalmente sean de dos o tres miembros y es muy raro que superen los siete componentes. En los grupos de mayores dimensiones el diálogo se produce de manera lenta y compleja, por lo que a veces para agilizarlo se utilizan formas de comunicación en red, a través de intermediarios o de la utilización de medios tecnológicos, como ocurre en las acciones de colectivos muy numerosos, en los que una simple convocatoria para encontrarse todos sus miembros requiere de un correo electrónico o un mensaje de móvil. Pero también las condiciones de algunas experiencias artísticas en colaboración obligan al contacto indirecto como son los casos de las obras de *Net Art*, en muchas de las cuales se reclama la colaboración del espectador a través de los medios tecnológicos. Estos nuevos medios abren la posibilidad a múltiples tipos de interacción, ya sea en tiempo real o en diferido.

Conviene observar que cuando se habla de diálogo lo primero que se piensa es en el diálogo verbal; sin embargo, hay muchas otras formas de comunicación que podrían calificarse de *diálogos no verbales* y que acaban teniendo mucha importancia en las colaboraciones, como pueden ser los gestos, la palabra escrita o las propias imágenes. Dependiendo también de la estructura y organización de la colaboración que se establezca, estas otras formas de diálogo pueden no sólo complementar el diálogo verbal, sino incluso llegar a sustituirlo. No se comunican igual entre sí dos personas que veinte, tampoco lo hacen de igual manera si pueden tener un contacto directo que si no, ni si ya se conocen o es la primera vez que coinciden. Todos estos factores influyen en la forma de establecer el diálogo. De modo que en una colaboración asidua un simple gesto puede estar comunicando muchas cosas, sin necesidad de recurrir a la palabra. Igualmente, en el funcionamiento de algunos colectivos numerosos, en los que el diálogo verbal sería difícil, éste puede suplirse por el lenguaje de gestos o por el intercambio de correos

electrónicos o mensajes de texto, en función del tipo de acción conjunta que se haya establecido. Por su parte, un grupo podría llegar a formular un estilo mediante el intercambio de los resultados de sus obras sin apenas necesitar de un contacto personal, solamente a través de las citas y contaminaciones que establezcan entre sus producciones. A su vez, un artista se puede comunicar con un espectador e instarlo a la participación mediante un texto que puede formar parte de una obra, pudiendo obtener como respuesta de este espectador una acción o un nuevo texto.

El juego como instrumento de interacción

Difícilmente podríamos hablar de estrategias de creación colectiva sin tener en cuenta el concepto de **interacción**, ya que es esencial para que pueda producirse cualquier forma de colaboración.

La interacción se reconoce como un concepto mucho más amplio que la participación, ya que se entiende como una participación conjunta que alimenta un ciclo de respuestas activas. Hace referencia a la interrelación de las actividades de los diferentes colaboradores. Las acciones de cada persona influyen en los otros, y éste es a su vez influido por ellos.

La interacción está en la base del funcionamiento de los grupos y los equipos, y es considerada la acción mínima necesaria que cualquier posible colaborador debe realizar para ser reconocido como copartícipe del proceso de configuración de una obra. De ahí que aquellos que defienden la muerte del autor tradicional y otorgan al espectador atributos de coautoría apelen a la interacción como estrategia necesaria.

La interacción puede darse cara a cara o a través de medios tecnológicos, pero en cualquier caso lleva implícita una cualidad dinámica de transformación del proceso. La influencia de unas acciones en otras generan un sistema flexible en continuo cambio. De donde se deduce que no es posible una colaboración si los diferentes participantes no mantienen una actitud abierta y flexible.

Una de las estrategias que mejor permite que los distintos colaboradores adopten una actitud flexible y abierta es el juego. Pudiéndose considerar por ello una estrategia fundamental para potenciar la comunicación y posibilitar la interacción.

Desde el inicio de la modernidad, **el juego** ha sido reconocido en la práctica artística como un instrumento estimulador de nuevas ideas y por tanto activador de la creatividad, ya fuera ésta individual o colectiva. Por lo tanto, ejercerá un papel esencial en todos los aspectos que conforman la creación colectiva.

Podría definirse la estrategia colectiva del juego como un sistema de actividades grupales basadas en la asunción libre de unas convenciones que permiten a lo largo del proceso creativo provocar una ruptura de las reglas convencionales, para potenciar la experimentación, la invención y el disfrute, sin la presión de obtener un resultado productivo.

El carácter de gratuidad que conlleva el juego está íntimamente ligado con la propia esencia de la actividad artística contemporánea, liberada de la dependencia de otras artes o discursos a

los que estuvo sujeta en el pasado. Esta gratuidad le otorga al juego una naturaleza de diversión o disfrute que resulta atractiva e incita a la participación. Por ello, el juego es una de las estrategias más utilizadas en muchas formas de colaboración ya sean grupos, equipos, colectivos o colaboraciones esporádicas, de éstas últimas en especial aquellas que se establecen con los espectadores. A este tema en concreto se le ha dedicado bastante atención en las últimas décadas. En este sentido son destacables los estudios del historiador del arte Frank Popper que se ha preocupado por indagar sobre el arte colectivo desde las décadas sesenta hasta hoy. Este autor llega a formular toda una teoría entorno a la participación lúdica del espectador con relación a su capacidad y cualidades creativas². Estableciendo el juego como motor, no sólo comunicativo, sino generador de las obras.

Hay otras dos cualidades del juego, que son especialmente importantes en la creación colectiva y que conviene destacar. Una es la libertad, estrechamente vinculada a la idea de gratuidad ya expuesta. Y es que el marco de libertad que genera el juego, permite que los colaboradores se relajen, se muestren más participativos y a la vez receptivos a las ideas y acciones de los otros. Todo esto contribuye a crear un ambiente de confianza que facilita la comunicación y el diálogo, así como la toma de decisiones.

La otra cualidad de la estrategia del juego colectivo es su carácter de proceso incierto, en el que tanto el resultado como el desarrollo del proceso se deja abierto a las aportaciones de los distintos colaboradores. Esto no sólo permite la implicación de los colaboradores, sino que la convierte en condición necesaria para poder conformar su resultado.

Entre los múltiples utilizaciones que puede hacerse de la estrategia del juego en la creación colectiva puede resultar clarificador mencionar algunos ejemplos. Las vanguardias artísticas están llenas de ellos, entre las que destacan muchas de las experiencias de los grupos surrealistas y los artistas vinculados a ellos. Un caso significativo sería el llamado *cadáver exquisito*, juego inventado por los surrealistas para activar encuentros inesperados de imágenes literarias o visuales mediante la participación de varios colaboradores que desconocen las aportaciones de los otros. Los surrealistas realizaron también *collages* colectivos, y escrituras automáticas de forma individual y colectiva, en las que las asociaciones libres de ideas generaban encuentros que dejaban el inconsciente al descubierto.

En torno a los mismos años de las experiencias surrealistas, y muy relacionado con ellas, un estudioso de las técnicas creativas grupales, Edward Bono, diseñó lo que se conoce como *Brainstorming* o “tormenta de ideas”. Esta técnica consiste en un juego colectivo en el que los diferentes participantes dejan fluir sus ideas con total desinhibición, con la finalidad de permitir que afloren ideas novedosas, poco convencionales o imprevisibles. Aunque había sido formulada en los años treinta, no fue hasta los sesenta cuando comenzó a divulgarse, siendo muy utilizada en principio por los creativos de publicidad que habitualmente crean en equipo y luego por muchas formas de creación colectiva artística. La aplicación más habitual de esta técnica suele asociarse a las fases de ideación o de toma de decisiones.

Otro ejemplo muy diferente de la utilización de la estrategia del juego podría apreciarse en

la actividades del grupo francés GRAV, que a lo largo de la década de los sesenta realizaron múltiples obras basadas en la idea de juego y en la defensa del espectador como co-creador de las obras³. Algo similar puede observarse en muchas de las actuales obras del *Net Art*, cuyas propuestas, que suelen partir de un artista o equipo de creadores, muchas veces de diferentes disciplinas, pretenden establecer algún tipo interacción o colaboración con el espectador. Algunas de estas obras llegan a veces a convertirse en auténticos video juegos, como es el caso de la experiencia reciente del colectivo Fiambra Obrera, con la creación *Lavapiés*. Este video-juego fue creado con la colaboración de jóvenes inmigrantes de este barrio madrileño y recrea situaciones sociales del propio barrio. A raíz de éste primer juego, el mismo colectivo ha diseñado una plataforma llamada *Bordergames*⁴ que permite generar nuevos juegos en torno al tema de las fronteras, con la particularidad de que permite que sean los propios habitantes de los lugares o los jugadores los que diseñen su propio juego.

Estrategia Collage

El término *collage*, más allá de hacer referencia a una técnica pictórica en la que varios materiales se pegan conformando una unidad plástica, ha ido adquiriendo con el tiempo un significado conceptual. El **collage** como concepto extendido abarcaría la idea de montaje, de construcción de nuevas realidades a partir de múltiples fragmentos de procedencia diversa.

Estas características sugieren un interesante paralelismo con los procedimientos básicos utilizados para el desarrollo de casi cualquier creación colectiva. De ahí que en este estudio se sugiera la denominación de estrategia *collage* para hacer referencia a aquellos procedimientos colectivos mediante los cuales se consigue la unión de diferentes realidades en un todo complejo, permitiendo la integración de múltiples enfoques y elementos dispares.

Cualquier creación colectiva, implica la colaboración de varios individuos. Éstos constituyen en sí mismos realidades autónomas, que aun pudiendo coincidir en más o menos intereses, gustos, formas de trabajar u otros aspectos, en cualquier caso tendrán enfoques diferentes a la hora de abordar un proyecto conjunto y aportarán parte de su personalidad.

De algún modo, podría entenderse que las aportaciones que pueden realizar los diferentes colaboradores a una creación colectiva son fragmentos, porciones representativas de sus intereses y formas de hacer. Estos fragmentos, al igual que ocurre en cualquier otra forma de *collage*, pueden disponerse según diferentes procedimientos, entre los que destacan la acumulación, ordenada o caótica, la simultaneidad o la fusión.

Estas diferentes formas de hacer uso de la estrategia *collage* dependerá de la estructura y fines de la colaboración, así como de las reglas del juego que los diferentes colaboradores consideren oportuna establecer.

Comentar algunos ejemplos puede ayudar a comprender y visualizar la utilidad de esta estrategia. Un caso muy claro de **acumulación ordenada** lo constituye la forma de trabajar que planteaba el colectivo neoyorquino Group Material, que estuvo activo entre los años 1979 y 1997.

Eran una formación abierta, salvo unos poco miembros permanentes el resto de colaboradores cambiaba en cada proyecto. Sus intereses comunes eran plantear una crítica al sistema del arte, concienciar sobre temas candentes de calado político y social, e implicar al espectador en sus propuestas. Sus proyectos se materializaban en ambiciosas y complejas exposiciones en las que se mostraban las múltiples aportaciones individuales de los diferentes colaboradores, pero siempre re-trabajadas y estructuradas según un esquema consensuado por el colectivo. De modo, que, en ellas se mezclaban imágenes y textos de diversa procedencia, realizados en medios y facturas diversas, que se organizaban bajo algún criterio común para ser mostradas como una obra unitaria. En su montaje *Aids Time* (1989-91), sobre la enfermedad del sida y sus extensiones sociopolíticas y morales, una línea de tiempo recorría el espacio expositivo, haciendo de hilo conductor y organizador de las aportaciones de todos los miembros del colectivo. El espectador podía interactuar en este tránsito, que respetaba los múltiples enfoques respecto a un mismo tema en su forma de ser mostrados.

Sin embargo, cuando esta *estrategia collage* es utilizada en un equipo, resulta muchas veces difícil de apreciar a través de los resultados externos. Esto se debe a que normalmente entre su presupuestos se incluye la formulación de una obra unitaria. Además, el hecho de que se trate de formaciones en las que la colaboración es reiterada hace que sus formas de trabajo se vayan cohesionando con el paso del tiempo, llegando a formular un lenguaje común en el que es muy difícil de descifrar las aportaciones de cada componente. Este tipo de trabajo lo podríamos calificar **fusión**. El hecho de que todas las formas de colaboración conlleven un alto índice de complejidad, no tiene porqué reflejarse de una manera obvia en los resultados. Estos, pueden ser en muchos casos un verdadero ejercicio de síntesis y concisión, como puede ocurrir en los trabajos fotográficos de Bernd & Hilla Becher o en algunas pinturas abstractas de Equipo 57. Llegar a obtener resultados de apariencia sencilla a través de una creación colectiva implica un gran trabajo de objetivación y consenso.

En relación con este tema de la *fusión* conviene hacer mención de las colaboraciones entre especialistas de diferentes disciplinas, ya se realicen de forma ocasional o terminen constituyendo equipos, en estos casos en los que sus perfiles o habilidades son muy diferenciados suele trabajarse mediante un sistema de reparto de tareas. De este modo trabajan, por ejemplo, el equipo Pierre et Gilles. Ellos mismos declaran que Pierre hace las fotografías y Gilles las colorea. Pero, incluso en esos casos, sería ingenuo pensar que el trabajo en equipo depende sólo de esos aspectos técnicos, pues existen muchas decisiones a lo largo del proceso creativo que surgen del consenso de la suma de sus enfoques personales.

Otra tipo de ejemplo diferente, que podría ser útil para mostrar la **simultaneidad**, podría ser el que ilustran algunas acciones colectivas como las protagonizadas por Guerrilla Girls en sus *performances*. En ellas, la colaboración consiste en la suma de muchas acciones individuales en un mismo lugar y con la misma finalidad. Como hicieron en su primera acción conjunta en el MOMA en 1985, para mostrar su crítica a una política cultural que consideraban machista y excluyente hacia las mujeres.

Por último, respecto a la *estrategia collage*, decir, que al igual que ocurre con los resultados formales de una obra collage, en el que la suma de muchos fragmentos constituye una nueva realidad, en el desarrollo de una creación colectiva, la estructura de su forma de colaboración permite aflorar soluciones que serían impensables para cada uno de sus colaboradores de forma individual.

La tecnología como mediación

Una de las características de la creación colectiva es la necesidad de establecer un consenso, ya sea por negociación o por admisión de las reglas que alguno de los colaboradores plantee. Este consenso, al que ya se hizo referencia al mostrar el diálogo como estrategia, es el que permite que el resultado común pueda entenderse como fruto de la colaboración. Para facilitar el consenso suele recurrirse a la objetivación, del lenguaje, estilo, o al menos de los procedimientos a emplear.

Una de las características más interesantes del uso de la **tecnología** como estrategia para la creación colectiva es su carácter de mediación. Tanto en el aspecto de filtro, que ayuda a objetivar los recursos expresivos, con la finalidad de conseguir un lenguaje unificado, como en el de instrumento puente para canalizar diferentes formas de diálogo entre los posibles colaboradores.

Al utilizar el término *tecnología* se quiere hacer referencia a su sentido más amplio y etimológico. Es decir, que se alude tanto a ciertas *técnicas* o procedimientos, propias de los diferentes medios artísticos, como al uso de herramientas tecnológicas. Esta observación se considera pertinente, porque en prácticas tradicionales como la pintura y el dibujo aparentemente no requieren del uso de herramientas tecnológicas sofisticadas, sin embargo, no por ello no han tenido que desarrollar su propia tecnología para optimizar determinados recursos de precisión o técnicas de precisión y procedimientos complejos. Algunos de estos recursos basados en el control de las habilidades técnicas también son utilizados en ocasiones por los artistas como técnicas de objetivación.

Así por ejemplo, en algunos equipos artísticos cuyo lenguaje pictórico llega a producir un estilo unificado y cuyo trabajo fundamental se ha realizado en el ámbito de la pintura, es habitual el uso de un lenguaje depurado en el que se tiende a suprimir los rasgos de subjetividad. Para ello se recurre muchas veces a la construcción de formas de factura neutra, como hacía Equipo 57 o los jóvenes dibujantes franceses Petra Mrzyk & Jean-François Moriceau. O bien, al uso de técnicas de copia o reproducción de modelos consensuados, como podía ser el caso de Equipo Crónica o de Equipo Realidad. En estos dos casos además se recurría al uso de la fotografía y en muchos casos a la proyección de estas imágenes como herramientas de mediación.

Que se mencionen estos ejemplos no quiere decir que no se puedan utilizar otro tipo de registros cuando se pinta en colaboración. Existen otros casos en los que se acuerda el uso de determinados registros de apariencia más expresiva a modo de juego de estilo consensuado,

como hacía el desaparecido equipo valenciano Alcalacanales. En sus obras los recursos gestuales o azarosos eran forzados para modificar y ampliar la imagen producida por el uso de un medio tecnológico como eran las fotocopias.

Un de los medios técnicos, considerados por excelencia símbolo de objetividad, ha sido la fotografía. Y aunque debe recordarse que la objetividad no está sólo en las posibilidades que el medio ofrece sino en el uso que de él se haga, es inevitable reconocer que su carácter de huella, más o menos mecánica, tiende a asociarse a cierta imagen de imparcialidad que la convierte en un instrumento privilegiado para la objetivación de lenguajes. Por ello, la fotografía constituye una de las herramientas de mediación más utilizadas en las colaboraciones. Tal vez el ejemplo de los trabajos de Bernd & Hilla Becher sea uno de los más claros en este sentido. Pero incluso cuando es utilizada de un modo más simbólico o expresivo, como podía ser los trabajos de AES+F, Gilbert & George, sigue ofreciendo importantes ventajas para neutralizar los aspectos subjetivos, frente a otros medios.

Es interesante, al abordar las posibilidades estratégicas que permite la tecnología en la creación colectiva, prestar atención al doble juego que proporciona. Por una parte, muchas producciones que requieren del uso de tecnología se ven abocadas a una colaboración para poder abarcar su complejidad técnica. Así, muchas producciones de vídeo creación o algunas obras de *Net Art* requieren de colaboradores de diferentes disciplinas para sacar adelante los proyectos. Así un proyecto como *Carnivore* de RSG precisó de varios programadores, algunos artistas, incluso algún colectivo artístico para crear interfaces.

Por otra, el uso de nuevas tecnologías permite nuevos niveles de interacción y colaboración activa del espectador que obligan a replantear los límites entre el papel del autor creador y el espectador. Un ejemplo que combina ambos aspectos que se acaban de exponer es el proyecto *Umbrella.net*⁵ de Jonah Brucker-Cohen y Katherina Moriwaki. Ambos de formación ingenieros, para desarrollar este proyecto, tuvieron que recurrir a la colaboración de un programador, un electricista, un diseñador industrial y un ingeniero de sistemas. La voluntad de sus creadores fue realizar una obra artística con rasgos de *performance*. Para su activación y funcionamiento necesita además de la participación del público.

La autoría compartida

El tema de la autoría está siendo profusamente debatido en las últimas décadas en diversos frentes, que pueden abarcar desde las reivindicaciones multiculturales y de género en torno al reconocimiento de la identidad, pasando por el uso de las nuevas tecnologías que permiten un fácil acceso a cualquier tipo de información, así como a su manipulación, edición y reproducción, hasta las polémicas sobre los derechos de autor, cada vez más habituales. En la mayoría de estos casos, los conflictos que se plantean están relacionados con el hecho de entender la actividad creadora como algo exclusivo, en el sentido de considerarla un privilegio único y excluyente. Sin embargo, como se expuso al inicio de este texto, no se crea nunca de la nada ni en solitario.

Cuando se crean imágenes continuamente se está expuesto a las contaminaciones de otras imágenes o ideas que se tienen alrededor. Los recursos habituales en el arte contemporáneo como la cita, la copia, la apropiación, o incluso el *collage* o el montaje conllevan una reflexión sobre los límites de la autoría, en relación a la originalidad y el reconocimiento del artista, pero también ponen en evidencia que no se puede crear al margen de lo que nos rodea.

En este contexto debe entenderse que cualquier forma de creación colectiva en el terreno específico de la actividad artística, plantea inevitablemente un debate en torno a los valores que representa la figura del autor, y a quién podemos considerar como tal. Como ya se ha mencionado, esta situación cuestiona las antiguas ideas limitadas e idealizadas, no sólo del papel del autor, sino también del concepto de creación, producción y obra de arte. De ahí que, unas veces de forma velada y otras deliberadamente militante, las prácticas de creación colectiva desafíen los valores sobre los que se ha ido consolidando el sistema y el mercado del arte. Por tanto, no deberían ignorarse estas connotaciones cuando se analizan las diferentes formas de creación colectiva, ya que también forman parte de su propio significado.

Si se plantea la *autoría compartida* como una estrategia básica de la creación colectiva, es porque se entiende que este aspecto implica una toma de postura frente al hecho creativo que afecta tanto a la definición de objetivos de un proyecto artístico, como a la toma de decisiones y a la ejecución de procedimientos que son necesarios para alcanzarlo.

Es evidente, que dependiendo del tipo de estructura que adopte la colaboración y del grado de implicación de los diferentes participantes en el proceso de un proyecto artístico, el tema de la autoría podrá tener connotaciones distintas.

Así por ejemplo, en aquellos grupos que no realizan obras comunes no se suele prestar gran atención al aspecto de la autoría compartida, salvo que en sus presupuestos o ideario sea un aspecto fundamental, como podía ocurrir en el grupo francés GRAV (Groupe de Recherche d'Art Visuel) en los que el tema de la colaboración y la participación se consideraba crucial, llegando a hacer una defensa explícita del anonimato y la homogeneidad de la forma. Sin embargo, en otros caso en los que las individualidades se muestran con gran potencia, como podía ser en el grupo surrealista, o en grupos de tendencias expresionistas, el hecho de que un grupo pueda llegar a formular un estilo común o un ideario común no deja de plantear una forma de autoría compartida, aunque luego cada componente lo aplique de una forma particular. Este aspecto se suele obviar, sobre todo porque entra en conflicto directo con la valoración de la obra o la consideración del autor, como ya se ha ido comentando. Por ello no es raro que sea justamente la competencia entre individualidades la causa más común de a disolución de los grupos.

Por otra parte, en el caso de las colaboraciones entre un artista y un espectador, dependiendo de las condiciones que él primero disponga, y del grado de participación e implicación que sea capaz de mostrar el espectador, podría llegar a establecerse una verdadera autoría compartida y reconocida como tal, o por el contrario, podría quedarse en un mero juego superficial, en el que el espectador es utilizado como un instrumento más, que simplemente constata las posibilidades que ofrece un medio o una obra en particular.

De igual forma, en el caso de las colaboraciones entre artistas o especialistas de diferentes disciplinas se pueden encontrar ejemplos que responden a situaciones muy distintos. Lo que distingue a una verdadera colaboración de una que no lo es, es el respeto hacia las aportaciones de los diferentes colaboradores que normalmente se hace patente mediante el reconocimiento público de esa colaboración. Si estas condiciones no se dan no se podría hablar de colaboración real ni por tanto de una verdadera autoría compartida. En relación con este tema, es triste constatar como los enormes prejuicios del sistema del arte y el propio ego de algunos artistas, impiden muchas veces reconocer que la realización de ciertas obras de considerable complejidad requieren de verdaderas colaboraciones entre especialistas que aportan soluciones creativas al resultado final. Es fácil comprobar como en obras, imposibles de realizar por una única persona, casi nunca aparece mención a esos colaboradores, o al menos algún tipo de ficha técnica en la que se haga constar todos los especialistas que han participado en el proyecto, de forma similar a como se hace en los títulos de crédito que aparecen en las películas.

Pero no todos los casos son así, de hecho existen muchos ejemplos de colaboraciones ocasionales entre artistas o especialistas que se reconocen de forma explícita. En estas verdaderas colaboraciones todos se enriquecen mutuamente al compartir sus habilidades y enfoques sobre un mismo proyecto. Aunque cada uno pueda responsabilizarse de fases o aspectos diferentes del proyecto, si el diálogo es fluido y existe respeto, todos se sentirán implicados en los resultados y finalmente todos se considerarán coautores de la obra resultante.

Otro enfoque distinto de la autoría compartida se puede apreciar en los equipos artísticos. Sus estructuras fuertemente cohesionadas y estables, permiten con facilidad la corresponsabilidad de todos los colaboradores en las diferentes fases de un proyecto. Su finalidad de obtener resultados que puedan ser identificados como una obra unitaria les lleva a construir un lenguaje común y a plantear la autoría como una fusión en la que el propio equipo actúa y se muestra como si fuera un ente único de forma paralela a las individualidades que lo conforman, llegando a adquirir una personalidad propia reconocible. De esta forma, algunos equipos pueden llegar a adoptar un papel ambiguo dentro del propio sistema del arte, comportándose casi como si fueran autores individuales. Buen ejemplo de ello son los ya mencionados Gilbert & George, o Bernd & Hilla Becher.

Problemas diferentes plantea el tema de la autoría compartida en los colectivos. Estas formas de colaboración al responder a estructuras difusas y cambiantes suelen asociarse más a la idea de disolución de la autoría y al anonimato. Las individualidades desaparecen para dar el protagonismo al conjunto, pero incluso ese conjunto también es difícil de identificar. De este modo, la atención se desplaza del creador a la obra. Algunos colectivos explotan deliberadamente esas posibilidades de anonimato también como herramienta discursiva de sus proyectos, como puede ser el caso de Guerrilla Girls, cuyas componentes utilizan máscaras de gorilas para no poder ser identificadas en sus acciones o utilizan seudónimos en sus textos y aportaciones en Internet.

Por último, no quisiera acabar estas reflexiones en torno a la creación colectiva sin mencionar que, con independencia del tipo de colaboración que se decida establecer, todas las estrategias que acabamos de plantear permiten, además de conseguir un objetivo común desarrollar muchas de las motivaciones por las que las personas deciden trabajar en colaboración que fundamentalmente son: optimizar sus recursos y habilidades, sentirse reforzadas para asumir nuevos retos, enriquecerse con la experiencia o el puro disfrute de compartir los procesos de creación y las vivencias que lo acompañan.

¹ Flashmob, traducido literalmente de inglés sería “multitud instantánea”. Consiste en una acción organizada en la que un gran grupo de personas se reúne de repente en un lugar público, realiza algo inusual y luego se dispersa rápidamente. Suelen convocarse a través de los medios telemáticos (móviles o Internet) y en la mayor parte de los casos, no tienen ningún fin más que el entretenimiento, pero pueden convocarse también con fines políticos o reivindicativos, incluso artísticos. Esta definición ha sido tomada de Wikipedia, enciclopedia colaborativa de acceso libre y en permanente actualización.

Url: <http://es.wikipedia.org/wiki/Especial:Search?search=flshmob&go=Buscar+título+exacto>. última consulta: 10-10-06.

² Estas teorías pueden consultarse en Popper, K.: *Arte, acción y participación. El artista y la creatividad de hoy*. Akal. Madrid, 1989 (1980), capítulo IX *De la participación lúdica a la creatividad*, págs 175 a 199. Este mismo autor aborda algunos aspectos más actuales de este mismo tema vinculado al uso de las nuevas tecnologías en Popper, Frank., *Art of the electronic age*, London Thames and Hudson cop. 1993.

³ El manifiesto programático del GRAV (Groupe de Recherche d'Art Visuel) puede consultarse en Simón Marchan: *Del arte objetual al arte de concepto*. Akal. Madrid, 1986. Págs. 273 a 275.

⁴ Más información sobre la experiencia de el videojuego *Lavapiés* y el colectivo Fiambreara Obrera en el artículo de Juan Munguía: *La Fiambreara Obrera introduce en un videojuego el universo inmigrante*. http://www.aulaintercultural.org/article.php3?id_article=1216. Ultima fecha de consulta 10-10-06. Puede consultarse toda la información sobre la plataforma *Bordergame* y también descargar el juego *Lavapiés* en <http://www.sindominio.net/fiambreara/bordergames/index.htm>.

⁵ Sobre el proyecto *Umbrella.net* puede consultarse información en <http://www.kakirine.com/> en el apartado de *projects*, y en Mark Tribe, Reena Jana: *Arte y nuevas tecnologías*. Taschen. 2006