

Conversación marzo 2008.

ZACR: ¿Por que decidió dejar a un lado su profesión y acercarse a el arte?

CZA: Yo creo que la creatividad no tiene límites ni es producto de una formación específica. Y cuando has tenidos padres con inquietudes creativas que no pudieron desarrollarlas por los compromisos que les impone formar una familia numerosa te cargas de esas expectativas no cumplidas y las asumes como propias, determinando de alguna manera las decisiones que tomaras en el resto de tu vida. Mi primera aproximación a una actividad creativa fue a través de la la arquitectura a la cual le dedico 25 años. Pero un día me dije que al cumplir mis primeros 50 era el momento de empezar a tomar en serio algo que había mantenido relegado a un segundo plano. Es así como aprovecho mi aproximación a el arte como colaborador de un artista importante a nivel mundial como es el Maestro Jesús Soto para comenzar a dedicarle un poco mas de tiempo a la reflexión y la investigación sobre las inquietudes que en esa área tenía, así como interactuar con personajes e instituciones de las cuales me pudiera nutrir y encontrar oportunidades de presentar mi trabajo, lo cual se concreta con un primer encargo para un espacio donde se imparte educación musical en Venezuela.

ZACR: ¿por que considera ud. que su trabajo debe calificarse como arte?

CZA: El artista en esencia es un individuo a quien la sociedad le endosa la responsabilidad de expresar la sensibilidad de un colectivo no con la precisión del fotógrafo que captura momentos si no con la agudeza de un reportero que es capaz de ver las ramas, las hojas, las flores y los frutos de un arbol en este bosque en que se ha convertido la “realidad” globalizada y mediatizada. Y para poder asumir esa responsabilidad el artista como individuo debe tener efectivamente la intuición y formación necesaria, dando pruebas de ello con la creación de objetos o situaciones inéditas, cuyo valor es directamente proporcional a la carga de originalidad y densidad conceptual que su proposición pueda tener. Y ese vinculo emocional que se establece entre las nuevas propuestas artísticas y el espectador está condicionada por el espíritu de la época, que lleva consigo todas las pistas necesarias para comprender y superar los problemas relacionados con el proceso de creación. En mi caso siempre tuve una inquietud innata hacia el arte entendido como una actividad donde es posible producir objetos sin carga utilitaria, capaces de generar una comunicación emocional mediante una propuesta visual que se nutre de la realidad intangible de nuestra cotidianidad. De allí que viera como un punto de partida para el desarrollo de mi trabajo indagar en los procesos tecnológicos que permiten la manipulación y difusión de la imagen como información presentándolo de tal manera que el espectador pueda compartir mi fascinación por lo complejo y a la vez sencillo de todo lo que está ocurriendo antes sus ojos en esa cajas de visión que llamamos monitores.

ZACR: En este mundo globalizado donde el arte está ocupando cada vez mas espacios importantes en los medios de comunicación, y la economía esta viendo con interés la posibilidad de crear espacios expositivos distintos a la galerías comerciales y los museos ¿Por que cree ud. que el mercado del arte tomará en cuenta su trabajo?

CZA: Uno de los descubrimientos que he hecho al decidir andar por este camino e indagar un poco en la cotidianidad del devenir artístico es descubrir que existe un circuito de intermediación entre el creador y el coleccionista donde se decide el valor artístico y comercial de una propuesta, y lo cual tiene mucho que ver con una sociedad controlada por unos medios de comunicación que crean valor a partir de la promoción de las bondades de un producto-marca. Y el artista como creador de situaciones u objetos no escapa a eso, teniendo que debatirse entre participar o no de ese circuito. Por fortuna para los creadores y la sociedad en general, la tecnología a democratizado los medios mediante los cuales dar a conocer una propuesta, eliminando fronteras geográficas y ofreciendo “ventanas” para que el coleccionista como un consumidor final individual o colectivo, sea en definitiva quien termine dándole valor artístico y/o comercial a una propuesta. Ya en la música se ha dado un gran paso al facilitarse enormemente los medios de creación y difusión de las piezas musicales y creo que en el caso de las artes plásticas esa experiencia de alguna manera va a influir en la forma como se confirmará el vinculo creador-coleccionista, y donde los intermediarios tradicionales (galerías, críticos, medios de promoción) tendrán que ajustarse a esta nueva realidad.

Vivimos en una revolución cotidiana con una densidad de acontecimientos que cambian a gran velocidad y como factor común donde la sociedad se percató de esa revolución está el monitor, entendido como un producto tecnológico cada vez más omnipresente, mediante el cual se puede indagar en todo el conocimiento de la humanidad y es posible la interacción entre los individuos. Pude convertir una fascinación por esos objetos tecnológicos en unos nuevos objetos que presento como productos de la sensibilidad y como tales creo que deben ser vistos, lo cual es en esencia el mundo del arte.

ZACR: Muchos artistas que han considerado importante explorar las nuevas tecnologías se están valiendo de ellas como instrumentos que le permiten nuevas maneras de expresión. ¿Por qué en su caso no aprovecha la frescura que podría significar precisamente hacer uso de esos nuevos medios y se apoya más bien en ellos para controlar laboriosos procedimientos artesanales que dan como resultado sus monitores?

CZA: Efectivamente, si miramos por internet que están haciendo los artistas en el mundo nos daremos cuenta que pareciera haber una fascinación por lo que es posible lograr con estos nuevos medios y en la mayoría de los casos no sería posible presentar una propuesta sin electricidad. Algo parecido ocurrió en los años 50 y 60 cuando muchos artistas maravillados por los fenómenos de la relatividad del tiempo, la materia y la energía, se valieron de mecanismos y/o fuentes de luz para presentar sus trabajos. Pero hubo también quienes sintieron que otra manera de presentar en su trabajo estos temas fundamentales del espíritu de esa época era aprovechando precisamente esa relación que siempre existe entre la obra y el espectador como una manera directa y muy efectiva de lograr el mismo objetivo. Me valgo de la tecnología para poder desarrollar mi trabajo y a través del resultado compartir la fascinación que genera saber que el mundo contemporáneo se mueve gracias a la interacción software-hardware y que los mecanismos de control se establecen básicamente mediante la relación hombre-interfase. Para que mis monitores fuesen posibles era necesario tener un hardware o cajas de visión y un software o línea de procedimientos mediante la cual procesar la información. Pero también era importante la confrontación entre procesos productivos aparentemente antagónicos como son el artesanal y el automatizado, y lo cual me interesaba que fuese una parte integral y palpable de la propuesta.

Evaluado las reacciones de las personas que han podido ver mi trabajo siento en todos los casos que se ha logrado en la primera aproximación encender el vínculo o la "interfase" mediante la mezcla de asombro y curiosidad, y lo cual genera un interés que se prolonga en el tiempo al percatarse que hay algo que observar y que ese algo está contenido en un objeto donde la vista se puede "sumergir" buscando pistas, de una manera similar a como los videojuegos nos atrapan en una tridimensionalidad relativa llena de situaciones a resolver.

Creo que en los procesos de cambio tiene una determinante influencia los avances tecnológicos que el hombre ha logrado en ese momento, pero también considero que es muy importante no perder de vista el pasado lejano e inmediato y los valores que de él podamos reciclar.

ZACR: ¿Pero que valores del pasado realmente está reciclando en un trabajo que fundamentalmente se inspira y se apoya en la tecnología de finales del XX y principios del XXI?

CZA: La imagen como punto de partida, y la manera como la industria gráfica y los monitores de rayos catódicos la representan mediante una amplísima gama de colores generados a partir de unos cuantos colores básicos. Saber que todo lo que vemos son tramas que se mezclan visualmente, era una manera de entender que efectivamente la imagen es información procesable, sin importar como ha sido capturada o generada. La pasión por retratar o capturar un momento y compartirlo, darle una carga religiosa o mágica, o simplemente crear nuevas situaciones visuales es algo propio del hombre y que siempre me ha interesado y ejercitándolo cotidianamente ha agudizado mi curiosidad visual.

ZACR: ¿Pero el PopArt de alguna manera podría encajar perfectamente en ese resumen.

CZA: Efectivamente el PopArt descontextualizó personajes y objetos de consumo masivo así como técnicas de reproducción gráfica y audiovisual con la intención de proponer una alternativa claramente "norteamericana" y contrastante con lo que Europa e inclusive Suramérica estaban haciendo en esos años. Lo banal de la sociedad de consumo se convierte en un valor que apuntala la propuesta de un colectivo de artistas, creando situaciones donde no es fácil definir por ejemplo el límite entre el arte y la publicidad, y lo cual lejos de preocuparles lo asumen como una actitud provocadora muy propia de una sociedad de consumo que se basa en el valor que a

las personas y las cosas le pueda aportar la publicidad. Pero había mas una fascinación por el “show business” que por los los medios tecnológicos que estaban permitiéndoles hasta cierto punto lograr sus objetivos, y el artista plástico entraba en la misma categoría de celebridad mediática que los artistas de cine y televisión, lo cual si se quiere era otra manera de asumir como parte del devenir artístico una realidad.

ZACR: Esa actitud de los artistas del pop art lejos de ser criticable creo que denota la conciencia del espíritu de su época y por lo tanto para ellos la actividad creativa estaba mas allá del simple hecho de producir objetos coleccionables y consideraban importante promocionar y participar en esos happening que como propuestas artísticas efímeras eran vistas como una extensión de su actividad creadora y como una conexión conceptual con las inquietudes de un colectivo de individualidades cuyas propuestas tendían a confundirse como queriéndole quitar importancia a la individualidad.

CZA: Reitero que una buena parte del proceso creativo tiene que ver con la capacidad de observación, síntesis y producción que pueda tener el creador, quien siempre estará afectado por el momento histórico donde le halla tocado vivir. La sociedad contemporánea cada vez es mas una red de sistemas o procesos donde las artes plásticas, la arquitectura, los espectáculos audiovisuales y los deportes, son parte de una “industria” que procesa la materia prima que el individuo necesita para disfrutar de los momentos de ocio que la misma sociedad le ofrece. Yo creo que el popArt se nutrió de ese natural proceso de “empezar de nuevo” propio de una posguerra. El arte de finales de XX y principios de XXI esta inmerso en unos procesos tecnológicos cuya velocidad de cambio aumenta exponencialmente y donde estamos empezando a experimentar simultáneamente cambios en los equilibrios del poder politico-social y en nuestro planeta tierra que están creando un nuevo momento de incertidumbre que por lo complejo pasa de desapercibido para muchos.

ZACR: Entonces podemos concluir que los procesos de cambio son los responsables de las propuestas creativas, pero en su caso como podemos asumir que su propuesta no es mas que una solución arquitectónica por el estilo de esas intervenciones que está desarrollando Jean Nouvell en sus últimos edificios y donde están empezando a aparecer cada vez con mas nitidez esos velos de información tanto en superficies verticales como horizontales?

CZA: Quien determina que una composición de formas u objetos sobre una superficie o dentro de un espacio arquitectónico sea una propuesta artística y no una solución meramente estética del propio proyecto arquitectónico? Los procesos de cambio tecnológico que experimentamos en este momento las sociedades desarrolladas están poniendo cada vez mas al alcance de mucho la posibilidad de ejecutar actividades que estaban reservadas solo para quienes tuviesen el dominio del oficio. Declarar en este momento artista a un individuo creativo y a su trabajo obra de arte pareciera tener mas que ver con la capacidad de convencer que con los parámetros de originalidad y la carga conceptual que la propuesta pudiese tener. Siempre cabrá la duda, pero creo que eso es una parte fundamental de la experiencia artística.

ZACR: Es indudable que si algo marca al siglo XXI es la fragilidad de la verdad y en consecuencia se dificultan las referencias que nos permitan creer en una realidad. Ud. habla que son los proceso de inmersión visual y tridimensionalidad relativa los logros esenciales de su propuesta, pero yo creo que ademas de eso el hecho de que siempre exista una necesidad de conectarse con la realidad visible y ademas de manipularla está en sintonía con lo que de alguna manera esta sucediendo día a día a nuestro alrededor.

CZA: Eso es cierto, partiendo del problema de la imagen como información y como hacer de esa inquietud el norte de mis investigaciones he agudizado mi curiosidad hacia los fenómenos de percepción visual y de manejo de la información a través de los medios de comunicación en general, y me he dado cuenta con mucha preocupación que el exceso de información manejado con la intensidad de saturar esta empezando a desvirtuar la realidad a tal punto que se puede decir que prácticamente no existe. Considero que la información es esencialmente un instante o la suma de instantes que se fija como un estímulo en el espectador, y la sociedad contemporánea constantemente nos bombardea con millones de instantes a través de los miles de instrumentos electrónicos mediante los cuales nos conectamos. Y como no quiero tener que depender de la electricidad para generar ese instante me valgo de ese efecto de inmersión visual y tridimensionalidad relativa de estos monitores o cajas de visión donde las imágenes son llevadas a una situación limite como una manera de activar un proceso de codificación y decodificación que trata de emular sin electricidad uno de los proceso básico de la informática.

ZACR: Entonces de alguna manera sus monitores procesan la imagen igual que los equipos electrónicos?

CZA: Podríamos decir que si, ya que no se trata de debatirse entre lo abstracto o lo figurativo, o presentar acertijos visuales tipo estereogramas, sino mas bien indagar dentro de uno de los inventos esenciales de nuestro siglo, pero emulando esas maneras de indagar que deben haber ocurrido cuando aparece la perspectiva, o cuando los impresionistas descubren por primera vez el pixelado de la imagen o cuando Armando Reberón trata de capturar la luz tropical. La fotografía a principios del siglo XX generó un profundo cambio de actitud de los artistas hacia su oficio y sus búsquedas, la informática ha abierto esta nueva perspectiva a tal punto que se hace corto el día para investigar y encontrarle respuesta a esta nuevas inquietudes.

ZACR: Otro aspecto que llama la atención de su trabajo son los medios que utiliza para controlar los procesos. Por ejemplo esos planos que elabora para organizar los elementos básicos o fragmentos son como partituras donde se indica la “duración de las nota”, siendo las notas fragmentos de información visual.

CZA: Para mi los procesos son tan importante como los resultados y por ello siempre me ha parecido interesante que de alguna manera estén presentes, por que a parte de “retratar” a quien los ha generado y los controla exponiendo su manera de hacer, carga a la obra con un valor adicional al del simple objeto acabado que tan solo surgió de la mente y los dedos de sus creador. Eso es algo que viene de mi forma de desarrollar mi trabajo arquitectónico y que pude constatar en mi tesis de grado cuando en lugar de presentar unos planos perfectamente enmarcados y técnicamente dibujados me lance a dejar registrado con textos e imágenes, como si fuese una bitácora, todo el proceso desde el día cero hasta la presentación por que de esa manera a parte de una conclusión habría momentos que cualquier espectador podría detectar y usar como un nuevo punto de partida para una investigación personal. Tengo previsto que cada monitor que construya tenga una información a buen resguardo que permitirá reconstruirlo tanto virtual como físicamente. Es una curiosa manera de asumir la “clonación” como garantía de perpetuidad de la obra y un nueva manera de entender a la obra de arte como un objeto que tiene un “alma” que no muere.

ZACR: efectivamente de esos bocetos con que llenaba su bitácora de viaje por sus arquitecturas pasa entonces a unas pocas anotaciones mientras desarrolla sus monitores que convierte en bocetos totalmente acabados que desarrolla con el computador. Pero si miramos las pocas obras que en estos años a construido podemos concluir entonces ¿que lo físico pareciera no ser necesario para desarrollar su trabajo?

CZA: Cuando en el año 2004 miro por primera vez en el computador el resultado de las preguntas que por tantos año me había hecho, sentí la doble emoción de verificar que esas primeras anotaciones y bocetos estaban dando el resultado esperado. Pero a partir de ese resultado surgían un sin fin de nuevas preguntas que tenía que someter a los procesos de simulación que había logrado ensamblar para empezar a experimentar nuevas alternativas que definiesen nuevos caminos para comenzar a andar, entrando entonces en un proceso de retroalimentación que había que orientar. Sentí la doble emoción de haber domado una idea y creado un nuevo instrumento de cuya suma debía surgir nuevas “sonoridades” visuales, como ocurrió en la música contemporánea con los mellotrones, los sintetizadores, los secuenciadores y mas recientemente con el reactable que es un instrumento fascinante que junta la imagen y el sonido desde la perspectiva del músico. Ahora estoy en un proceso de disciplinar las inquietudes, mientras me sigo nutriendo de esta curiosa doble experiencia de disfrutar los resultados de construir objetos en una realidad simulada y como ese disfrute se amplifica cuando eres uno mas de esas personas que se acercan a contemplar una y otra vez los pocos monitores que he podido construir.