

Mapas, Tejidos y Conexiones

Marina Zerbarini, Dante Poletto y Daniel Alvarez Olmedo

Este trabajo apunta a considerar lo tecnológico en relación con el arte y las nuevas categorías estéticas generadoras de obras que implican una modalidad discursiva tendiente a expresar el signo de lo abierto. Dichas obras desplegadas en lo comunicacional se transforman en producción de un dominio público; estando así fuertemente relacionadas con el desarrollo de dispositivos mediales o comunicacionales de distribución. Dentro de este contexto es que proponemos una comprensión actualizada de las posibilidades del arte, su carácter interactivo y articulador de pensamiento, contenidos e identidad.

Esta construcción perfila mapas contemporáneos, teniendo en cuenta la confluencia de dos problemáticas: la imagen-movimiento, como cuestión crucial de nuestra época en todo lo que a la representación se refiere, y la cuestión medial, de la distribución del conocimiento. Según J. L. Brea la imagen en movimiento es el más grande acontecimiento en la órbita de lo visual, entendida como un acontecer, un transcurrir, el diferirse mismo de la diferencia, opuesto a algo estáticamente dado e idéntico a sí mismo.

Además la fiel representación de la realidad llevada a cabo por herramientas tales como el cine, el video clip, la televisión, han sufrido una profunda modificación ante la invasión desmesurada de imágenes visuales, impulsada por el uso de las computadoras y su capacidad radical de mimetizar la realidad. Esto ha llevado, conjuntamente con el surgimiento de Internet, a una reestructuración de la relación sujeto-realidad y su forma de percibirla. La tecnología digital ha potenciado la manipulación de la imagen dando como resultado una imagen inestable, frágil, adaptable y transformable a voluntad: la distancia entre el objeto real y el modelo comunicado se desvanece. El objeto real queda desconectado del objeto virtual y cualquier referencia a un reflejo fiel y original queda eliminada.

De ahí, la posibilidad de un perfil móvil, construcción de un mapa contemporáneo interactivo, se contrapone al de un único mapa respecto del cual instaurar una única visión del mundo. En un contexto de intercambio en donde lo comunicacional y lo informacional se relacionan interactivamente con

el arte participando en la creación de la obra, generando instancias de carácter hipertextual, nunca como utilización de mecanismos tendientes a presentar contenidos de verdad definitivos, por algún “imaginario modelo” articulador de una verdad universalmente válida, que a partir de sistemas de información, juegan con efectos de ilusión y simulacro. Se trataría, por el contrario de comprender lo virtual, como un acto de creación.

A partir de la física, la idea de lo virtual se desarrolló a través de tres grandes revoluciones: la Teoría de la Relatividad, la Teoría Cuántica, y la Dinámica no-lineal. El observador comienza a ser un sujeto participante de los procesos.

En esta relación entre realidad, virtualidad y observador se basa la Teoría de Maturana, que dice: ... “La realidad no puede ser entendida como algo independiente al sujeto, no se trata de diferenciar realidad o ilusión, sino como cada sujeto experimenta, percibe e incorpora sus vivencias”....

Para analizar la idea de la simulación, podemos remontarnos a la utilización de la cámara oscura, ya pensada por Aristóteles, y trabajada por Leonardo que fue uno de los primeros artistas que se sirvió de ella. En otro sentido Athanasius Kircher en el siglo XVII utilizó el efecto de estrategia, y simulacro para mostrar en Roma “la primer visión viva del infierno”. Se basó en una cámara oscura, con una luz artificial interna y una lente. Esto le permitió proyectar imágenes de figuras e insectos a 150 metros con el agregado de humo. Ampliados parecían imágenes diabólicas. Su estrategia de persuasión se basó en simular, a través de una técnica, la realidad de un mundo ficticio, el infierno, como castigo tendiente a mantener un pensamiento único.

En 1888, Nietzsche expresa “la vieja verdad se acerca a su final”, abre, de esta manera, la discusión sobre la verdad y la ficción.

Hoy la endofísica ofrece una aproximación a un modelo general de la teoría de la simulación. Aporta una “aproximación doble” al mundo. Así un observador explícito ha de entrar a ese mundo modelo de la física. La única manera de revelarlo es construir mundos artificiales en un nivel inferior.

Pensando la electrónica, desde el modelo de la endofísica, podemos comprender que la relatividad del observador, depende de una interfaz y que el mundo se puede describir como una interfaz desde la perspectiva de un observador interno explícito.

El arte electrónico nos posibilita comprender cada vez más el mundo desde adentro en cuanto a la creación de interfaces entre el observador y los objetos. Esto nos permite pensar que no sólo somos parte del sistema que observamos e interactuamos, sino que somos también capaces de investigar el sistema y su interfaz desde afuera.

Baudrillard ha comparado este afuera del mundo con cubrir el terreno de la realidad con un mapa de la simulación, deduciendo “la agonía de lo real” como incapacidad para diferenciar entre simulación y realidad.

En el caso de los media, mundos modelos generados artificialmente, que se presentan como “la realidad”, podemos ser meros observadores internos en el “mundo real” o elegir ser a la vez internos y externos en el “mundo mediático”.

Son una nueva experiencia de comunicación que amplían el alcance de la interfaz del usuario entre él y su mundo, extienden las dimensiones del aquí y el ahora, pero como forma unidireccional de comunicación.

Hoy los medios de comunicación son los intermediarios necesarios y el acceso a ellos implica conocer los canales para producir y difundir la información adecuada. Se constituyen así en el espacio de la política. Allí el límite entre los rumores, la fantasía y la información política útil está cada vez más desdibujada.

Gracias a SunTze y Clausewitz sabemos que la guerra es la práctica de la política por medios diferentes. Así la política informacional posibilita, naturalmente, la guerra informacional, trayendo aparejado la doctrina de la seguridad apropiada para los nuevos medios. Hoy podemos pensar el concepto de “noopolitik” que remite a las cuestiones políticas que se derivan de la formación de una “noosfera” o entorno global de información que incluye al ciberespacio y todos los demás sistemas de información- como los medios de comunicación, por ejemplo-. Configurado por la información y la tecnología, la capacidad para responder a los flujos de información y a los mensajes transmitidos por los medios, se convierten en herramienta esencial para fomentar una determinada agenda política. Esto determina una enorme capacidad de influencia en la mente de la gente de todo el mundo, al intervenir en la “noosfera” o sea el sistema de comunicación y representación donde se forman las categorías y donde se constituyen los modelos de comportamiento.

Esto da lugar a una capacidad real de intervenir en el proceso de representación mental subyacente a la opinión pública y al comportamiento político colectivo. Ante esta situación, compartimos la idea de un modelo de un orden informativo abierto e interactivo que asegure el libre movimiento de ideas e imágenes, opuesto a un sistema de comunicación, control y vigilancia.

En el caso de las realidades virtuales en la red, estas se caracterizan por el tema de la comunicación sobre la base de la interactividad, (uno a muchos, muchos a uno) creando así un nuevo modelo de conocimiento, comunicación y flujo de información, identificable a partir del funcionamiento simultáneo de cuatro procesos:

Integración: combinación de formas artísticas y tecnología para obtener una forma híbrida de expresión.

Interactividad: la capacidad del usuario para manipular e influir directamente en su experiencia con los medios de comunicación y de comunicarse con los demás a través de estos mismos medios.

Inmersión: capacidad para entrar en la simulación de un entorno tridimensional.

Narratividad: las estrategias estéticas y formales que se derivan de los conceptos anteriores y que dan como resultado formas y presentaciones de medios no lineales.

Hablar de esto nos remitiría a una imagen de hipertexto, que hoy no es posible. Imagen entendida como modelo de sistema interactivo, digitalmente comunicado y electrónicamente controlado dentro del cual todas las piezas sueltas de la expresión cultural podrían coexistir y recombinarse.

En consecuencia tenemos no “El Hipertexto” sino, mi hipertexto, su hipertexto, el específico de cada persona. Se trata sin duda de un hipertexto individual compuesto de expresiones culturales multimodales, recombinadas en nuevas formas y nuevos significados.

Esta virtualidad es nuestra realidad, es lo que caracteriza a la era de la información: es principalmente a través de la virtualidad como procesamos nuestra creación de significado. En la cultura de la realidad virtual la comunicación depende de Protocolos de significado o Interfaces, puentes establecidos entre hipertextos personalizados. En nuestro contexto el más importante de estos protocolos/interfaces es el arte, en todas sus

manifestaciones. Ha sido siempre un protocolo de comunicación para restaurar la unidad de la experiencia humana por encima de la opresión, la diferencia y el conflicto.

Frente a la potencial incomunicación de los códigos, ya que todos hablarían lenguas recortadas, construidas en torno a hipertextos personalizados, un mundo de espejos rotos, formados por textos no comunicables, el arte podría ser, sin seguir ningún programa, un protocolo de comunicación y un instrumento/interfaz de reconstrucción social, opuesta a cualquier simulación que prometiera restablecer un discurso único.

En relación a lo virtual, Pierre Lèvy dice que la especie humana se ha construido en y por la virtualización, no siendo esta desaparición ni desmaterialización, sino creación, invención, proceso, acontecimiento y dinámica. Señala las tres virtualizaciones que han creado lo humano: el lenguaje, la técnica y el contrato.

Sostiene que el lenguaje virtualiza el tiempo real, las cosas materiales, los acontecimientos y situaciones en curso; en su construcción, relato, dialogo, rememoración, fantasía, abre el pasado, presente y futuro, sale del aquí y el ahora, paso de lo privado a lo público. Desde el lenguaje los humanos habitamos un espacio virtual. La técnica virtualiza la acción. Se la puede entender como: problematización, desterritorialización, paso a lo público, metamorfosis, recomposición de una función corporal.

El contrato es la virtualización de la violencia. Los rituales, leyes, religiones, reglas políticas son dispositivos sociales para virtualizar las relaciones fundadas en relaciones de fuerza. Un contrato define una relación, independientemente de una relación particular y sus variaciones emocionales.

Los contratos estabilizan comportamientos y fijan procedimientos precisos para transformar las relaciones y condiciones personales.

Creadora por excelencia la virtualización sale del tiempo para enriquecer la realidad, inventa máquinas de devenir. El arte se halla en la frontera del lenguaje, la técnica y la función socializante.

La obra estética tradicional se concreta en un lugar definido, dentro de un marco histórico-cultural en un momento determinado. Así mismo la obra estética electrónica no se encuentra en ningún lugar real. Es una señal eléctrica que contiene bits de información. Es transitoria e inestable y se

encuentra en todos los puntos de la red, en todo momento, junto con todas las modificaciones y actualizaciones que le hayan conferido los distintos usuarios que han tenido acceso a ella.

Hoy podemos hablar de formas híbridas donde el lugar físico y el cyberlugar se encuentran en una virtualidad que construye nuevas formas.

Estas obras sólo son posibles con un tratamiento libre de la información, que interconectan lugares e individuos en una nueva conformación espacio/temporal sin formas de control de los flujos de información y de comunicación.

La novedad introducida por la informática es la posibilidad de reunir textos escritos y orales, imágenes fijas y en movimiento, sonidos o ruidos, gestualidad, texturas que se combinan para constituir una modalidad discursiva que exprese el signo de lo abierto. Se impone la necesidad de aprender a construir un pensamiento y expresarlo a través de un conjunto de medios, sin jerarquías de un código sobre los demás. La arquitectura combinatoria que posibilita la programación de interfases, vuelve el acto de pensar mucho más dinámico, en los nuevos modos de producción. Palabras, imágenes, sonidos, videos, se dan en tanto que procesos de asociación que pueden ser múltiples e inclusive modificables por el observador, dependiendo del grado de interactividad que ese sistema habilite.

Una obra hipermedia nunca expresa un pensamiento cerrado, en el sentido de una única verdad establecida por el autor, más bien se abre a la experiencia de la investigación, la asociación, la imaginación, como un proceso vivo, que se adapta en función del contexto y juega con los datos disponibles.

Un pensamiento complejo no encuentra lugar en una estructura cerrada y simple, sino que trabaja con un número alto de interacciones, interferencias, ambigüedades, imprecisiones de factores aleatorios. La complejidad es un *tejido* cuyos componentes arbitrarios se encuentran involucrados, continuamente perfectibles, dinámicos y cambiantes mediante simulaciones.

De esta manera, "Tejido de memoria" de Marina Zerbarini se presenta como un "work in progress" concebido para internet. A través de cuatro pantallas movibles horizontalmente, se integran interactivamente, gráficos, estadísticas, textos, videos, sonidos. El visitante se comunica con "Valentina", y posteriormente su texto es volcado dinámicamente en el sitio.

Tejido intenta reelaborar una memoria e identidad social y colectiva de la Argentina de los últimos 25 años. Una memoria que puede leerse “de memoria” o como un *tejido* que construye y reconstruye nuestro presente.

“Conexiones” de Daniel Alvarez Olmedo conceptualiza y cuestiona el medio de producción a través de sus propias herramientas, tendientes a producir y reproducir “identidades programadas”. Reflexión a partir de la cual la obra muestra un concepto de comunicación basado en la reproducción infinita de un patrón, articulada por medio de posibilidades predeterminadas por la técnica, anulando identidades individuales y sociales, con consecuencias estéticas, llamadas a presentar un único modelo. Muestra el tema del doble, el cual se encuentra delimitado en un contexto visible generado por el hombre, del que no se puede evadir aunque se intente.

El arte como la más virtualizante de las acciones es creación desde la cual articular significados dinámicos, interactivos, que abren y alertan sobre la posibilidad de lo único, sin diferencias constructoras de identidad.

Marina Zerbarini

Dante Poletto

Daniel Alvarez Olmedo

Buenos Aires, Marzo 2004

Bibliografía:

1. AA.VV. Modelo de Verdad única. Visión viva del Infierno. Zerbarini, Poletto, Ferrari, Alvarez Olmedo. Ponencia presentada en las II Jornadas del Instituto Universitario Nacional del Arte. 2003
2. Baudrillard, Jean. *El crimen perfecto*, Anagrama, Colección Argumentos. Barcelona. 1996
3. Brea, José Luis. *La era postmedia*. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales Editado en formato pdf. 2002
4. Castells, Manuel. *La galaxia internet, Reflexiones sobre internet, empresa y sociedad*. Areté. Madrid. 2001
5. Gianetti, Claudia. *Estética de la simulación*. www.mecad.org. 2001
6. Jordi, Alberich Pascual. *Apuntes para una estética de los entornos digitales*. En transito 7.0. www.uoc.edu/arnodes/esp/art/jalberich1002/jalberich1002.html
7. La Ferla, Jorge. *Algunas consideraciones sobre el diseño en multimedia. Sobre el Cd Rom El Medio es el Diseño*.
8. La Ferla, Jorge. *Cine, video y multimedia - Híbridez de tecnologías y discursos*
9. Lèvy, Pierre. *¿Qué es lo virtual?* Paidós, Multimedia. Barcelona. 1999
10. Weibel, Peter. *El mundo como interfaz*. Elementos N° 40, volumen 7. 2001
11. Machado, Arlindo. *El advenimiento de los medios interactivos*. Publicado en *El medio es el Diseño*, Estudios sobre la problemática del Diseño y su relación con los Medios de Comunicación, Jorge La Ferla/Martín Groisman comp., Eudeba/Libros del Rojas, Publicaciones del C.B.C./Universidad de Buenos Aires, 2000; y en *El paisaje Mediático. Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas*, Arlindo Machado, Libros del Rojas, Buenos Aires, 2000.
12. Machado, Arlindo. *Ensayos en forma de hipermedia*.
13. Zerbarini, Marina. *Interactividad, Instancia del Observador*. Tesis. Instituto Universitario Nacional del Arte. 2004