

## *La simulación, hipótesis política y comportamientos del arte*

Dante Poletto  
Marina Zerbarini

Se trata de considerar la simulación como modelo hipotético, como propósito, distante de la idea tradicional de representación pensada desde el campo del arte y su relación con los medios masivos de comunicación, en tanto lo digital y sus posibilidades traen aparejado una ruptura respecto de la característica unidireccional que los medios tradicionales proponen en la transmisión de la información, determinante de formas diferentes de configurar aquella representación del mundo.



1. Nam Jun Paik. TV-Chelo

Posibilidad que influye en los discursos e imaginarios articuladores de la identidad, tendientes al reconocimiento de la diferencia y la diversidad como eje de trazados dinámicos generadores de nuevas formas artísticas, políticas y económicas portadoras de un criterio de horizontalidad que supone un sujeto – generador que opera sobre un contexto y cuyas operaciones de asociación y disociación realizan la metamorfosis permanente del sentido y no un sujeto-espectador-pasivo de dichos procesos.

Dice J.L.Brea:

*“Acaso uno de los sueños programáticos de las vanguardias que más ha quedado en suspenso, con el transcurso del siglo 20, sea el de generar “comunidades de productores de medios”, para utilizar la conocida expresión de Bertold Brecht. Su*

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

*experimentación con la radio, la de los artistas soviéticos con el cine, la de las neo-vanguardias sesenta-y-ochistas con el vídeo, la tele-guerrilla o el cine de experiencia, todas ellas han fijado un sueño nunca realizado (pero tampoco nunca abandonado): el de desarrollar -a través de la propia práctica artística, concibiendo ésta por tanto como activismo a la vez político y medial, esferas públicas autónomas, dispositivos de interacción social capaces de inducir entre los ciudadanos modos de comunicación directa, no mediada por el interés de las industrias o los aparatos de estado.”*



2. **Wladimir Tatlin.**



3. **Antoni Muntadas.** The file Room  
Pensar estos medios como forma de creación y fractura respecto de un modelo establecido sobre la base de lo dado, lo heredado, la imagen estática, tiende a delimitar el campo de la representación y a permitir pensar la simulación como construcción de un campo problemático que soporta las configuraciones dinámicas posibles, no sintetizándolas sino sosteniendo las tensiones que éstas producen, estableciéndose un nexo posible entre la representación en el campo del arte y el campo de la ciencia.

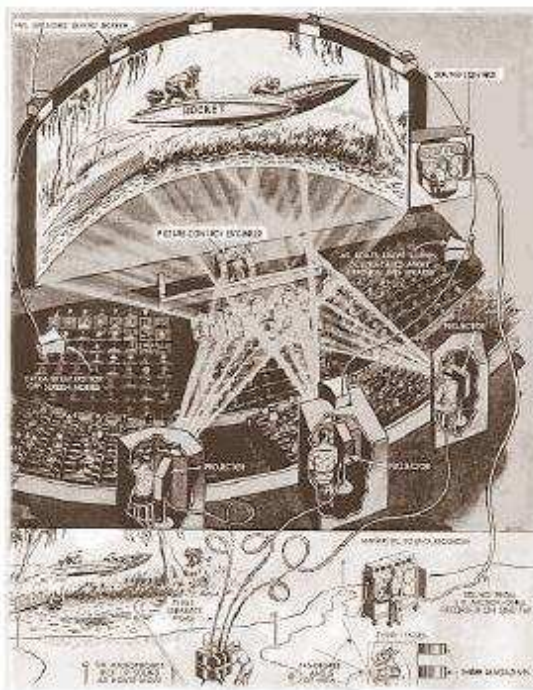
El método dominante de representación del espacio desarrollado a lo largo de la historia moderna de la cultura occidental estuvo basado en el método de la perspectiva artificialis, luego “naturalizada” respecto del funcionamiento óptico. Es así que la perspectiva queda claramente situada como una forma de representación que aspira a mostrar de forma eficiente la profundidad del mundo real a través de un soporte bidimensional, una abstracción del mundo en dos dimensiones, capaz de generar una imagen lo más comparable posible al objeto real tridimensional. La representación, en tanto concepto tradicional, entonces, esta ligada a la semejanza, a la imagen estática, a los soportes tradicionales.

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

A partir del surgimiento de la base numérica de la imagen digital, y la interactividad, es que situamos la simulación, en tanto posibilidad de modelizar e imaginar, en tiempo real, las complejidades, de forma dinámica, pasando a la imagen que responde y reacciona; la imagen como sistema vivo.



4. Andrea Zapp. Body of water



5. Cinerama. Diagrama

Las primeras muestras de simulación

en los medios audiovisuales comienzan con las primeras exhibiciones cinematográficas que fueron proyecciones de una locomotora en salas que imitaban los vagones ferroviarios. En los años 50, el cine se ve emplazado por la tecnología electrónica, así surge el cinerama, las simulaciones de vuelo y el sensorama. La informática y los desarrollos de Ivan Sutherland en 1965, respecto a grafismos computerizados dieron forma a lo que entendemos hoy como mundo virtual, su sistema de generación interactiva de imágenes hombre-máquina nos hicieron conscientes del potencial que ofrecía el *computer graphics* y los subsecuentes desarrollos en los que participamos con la vista, el oído y también el tacto y el olfato. La realidad aquí referida es lo comunicable, lo mediatizado y el desarrollo técnico consiste en ofrecer más información procesada a todos los niveles de percepción.

Simular significa imitar, representar, reproducir, pero significa también mentir, engañar o fingir. Giancarlo Bettetini establece diferencias entre la simulación-significante y la simulación-significado. En la primera se simula una acción para producir un acto representativo, se construye un modelo (hipótesis teórica) interpretativo de una cierta realidad que se verifica empíricamente.

En la simulación significado, zona del contenido, se define el ámbito del engaño, de la mentira, de la falsedad, o de las distintas intenciones falsificadoras. La ambigüedad, característica del contenido subyacente a una imagen es mayor que la que envuelve a una palabra. En este caso lo falso no sería negativo sino una forma crítica, por ende política de proposición de lo artístico.

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



6. Victor Grippo. Instalación



7. Victor Grippo. Instalación

Lo hipotético, lo empírico, y lo preformativo se entrecruzan

problematizando diferentes campos y generando nuevas complejidades. La relación entre modelo hipotético y experimentación empírica pone en juego lo dinámico como elemento de construcción artística, da lugar a lo performático que el campo del arte puede proponer, despliega un espacio para pensar críticamente lo político, y permite un sentido de comprobación en la realidad a aquello que caso contrario, quedaría en el campo de lo hipotético.

Baudrillard, por otro lado, señala como la imagen puede actuar como el espejo que refleja una realidad profunda, como en otras ocasiones encubre esa realidad o su ausencia, y como ahora carece de relación con la realidad consumiéndose en su puro simulacro; la simulación no debe confundirse con una mera falsedad en la representación. Por el contrario, se encuentra en otro universo conceptual, aquel en el que liquidada definitivamente la realidad bajo el peso de sus simulacros no disimula una ausencia sino que finge aquello de lo que carece, anulando de un solo golpe las distinciones tranquilizadoras entre verdad y mentira, realidad e imaginario, falsedad, secreto, público y privado.



8. Jeff Koons. Michael Jackson and Bubbles

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

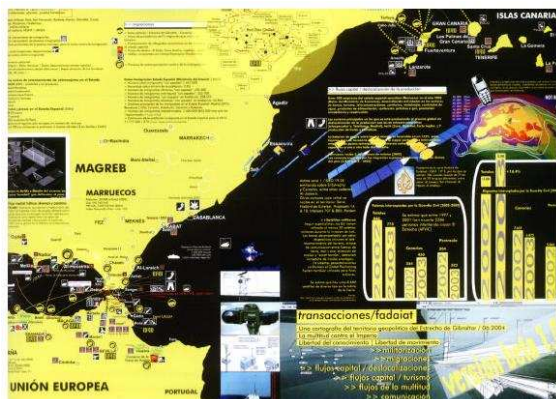
Dentro del ámbito de la simulación se sabe que hay objeto en cuanto campo dinámico, a partir de recortar un fragmento de tensiones en el mundo. Desde esta noción de simulación, la misma se aproxima a una imagen.

Según Flusser:

*“Las imágenes tienen la finalidad de hacer que el mundo sea accesible e imaginable para el hombre”.*

En consecuencia, determinados usos de los medios tecnológicos aparecen como la construcción de una o varias posibilidades múltiples, abiertas y dinámicas.

Las relaciones de democracia – representación, a partir de aquí, aparecen problematizadas, abriendo un espacio que permite una reconfiguración dinámica de la misma.

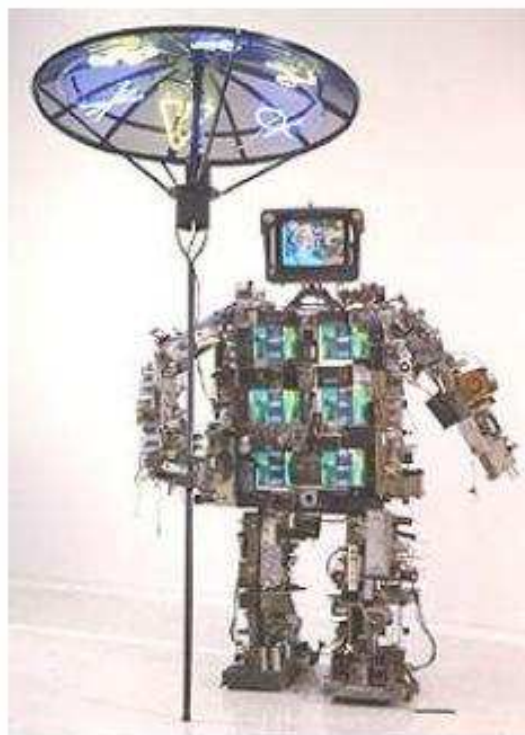


9. FADA'IAT. Cartografía biopolítica del estrecho (Beta state – Side a) mediatic indymedia and hackitectura.net

9. **FADA'IAT**. Cartografía biopolítica del estrecho (Beta state – Side a) mediatic indymedia and

Las producciones artístico/tecnológicas, ubicadas en el ámbito de la simulación, son las que permitirían repensar los medios masivos tradicionales de comunicación, en los cuales el flujo de información es unidireccional. En consecuencia el

concepto de simulación tal como en este trabajo se presenta implicaría previamente el esfuerzo de una deconstrucción de los mass-media y de las formas tradicionales de comunicación tendientes a implantar un *imago-mundi*.



10. Nam June Paik.

Según Peter Weibel las imágenes Digitales se caracterizan por su virtualidad, variabilidad y viabilidad. La virtualidad entendida como la forma en que se almacena la información, posibilita la variabilidad de la imagen como campo pictórico en el cual los pixels se convierten en variables, pudiendo alterarse en cualquier momento por acción del espectador.

La viabilidad estará referida a la impredecibilidad del comportamiento del sistema. A un input le corresponden impredecibles output. Posibilitando la simulación de un organismo vivo a partir

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

de la idea de un sistema interactivo.

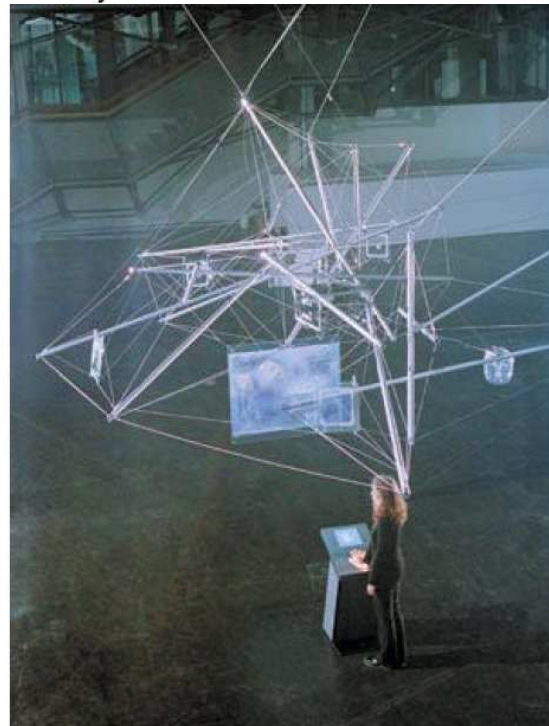


11. Ken Rinaldo. Augmented fish Reality

Sólo los sistemas pueden imitar los procesos de la vida, así es dable pensar la imagen como sistema. Entre sistema y ambiente, entre el hombre y la máquina, entre nosotros y el mundo, según el mismo autor, surge la tecnología de la interfaz, permeable y variable. La Teoría Cuántica y el Principio de Incertidumbre de Heissemberg se convierten en modelos de acción para un observador que puede ser interno y externo del sistema que observa, o sea un universo participativo. La imagen se convierte en un sistema dinámico de variables. El ciberespacio no-local, distribuido y compartido, y la idea de imagen sistema modifican el rol del observador, convirtiéndolo solo en un nudo en la red del sistema de imágenes.



12. Jeffrey Shaw. The web of life



13. Jeffrey Shaw. The web of life

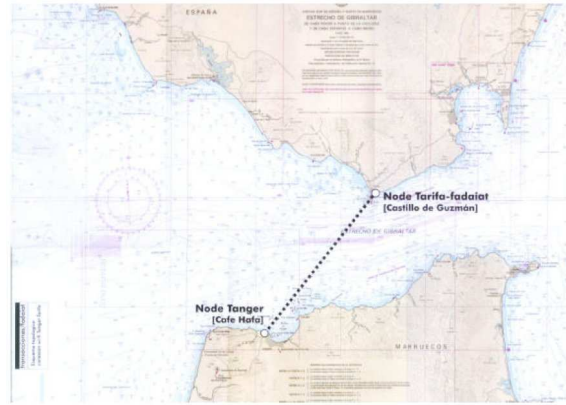
## Segundo Simposio Prácticas de comunicación emergentes en la cultura digital



14. Jeffrey Shaw. The web of life

El cine se inició con un solo observador que miraba una sola imagen, luego se transformó en una experiencia colectiva local. La televisión permitió la observación colectiva, simultánea y no-localizada manteniendo la visión de una sola imagen, pero en sí misma ya tiene una estructura de red como modelo de distribución. Como ya ha sido observado en los juegos on line, el ciberespacio, simultáneo, dislocado y distribuido, permite pensar que la imagen en red puede construirse en base a información de observadores-nodos no-localizados y distribuidos. La interacción de los elementos se dinamiza en una constante transformación.

Esta imagen hipótesis posible del mundo da cuenta de otras opciones señaladas desde el espacio del arte, hacia el espacio de la política, donde ya no hablaríamos de la construcción de democracias representativas sino de democracias participativas y de obras que dejan de lado la noción de autor y redefinen la noción de espectador.



15. FADA'IAT. Planimetría del enlace wi-fi enviado a ITU Marruecos para consecución del permiso

15. **FADA'IAT**. Planimetría del enlace wi-fi enviado a ITU Marruecos para consecución del permiso

Dante Poletto  
Marina Zerbarini

**Bibliografía:**

- A.A.V.V. Modelo de verdad única. Visión Viva del Infierno. II Jornadas. 2004
- A.A.V.V. *Videoculturas de fin de siglo*. Madrid, Cátedra. 1990
- Arlegui de Pablo, Javier.** *La representación, modelización y simulación de fenómenos físicos naturales*. Universidad Pública de Navarra. Departamento de Psicología y Pedagogía. 2004
- Baudrillard, J.** *El crimen perfecto*, Barcelona, Anagrama, 1996
- Baudrillard, J.** *Cultura y simulacro*. Barcelona, Kairós. 1984
- Baudrillard, J.** "Duelo", *Fractal* n° 7, octubre-diciembre, 1997, año 2, volumen II, pp. 91-110.
- Borges, Jorge L.** *Funes, El memorioso, Obras Completas, Emecé Editores, Buenos Aires, 1974.*
- Brea, José Luis.** *La Era PostMedia*. Editado en formato PDF. 2002
- Brea, José Luis.** *El Tercer Umbral, Estatuto de las Prácticas Artísticas en la era del Capitalismo Cultural*. Cendeac, Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo de la Ciudad de Murcia. 2003
- Contreras Medina, Fernando R.** *Sistemas Audiovisuales orientados a la simulación en el siglo XX*. Universidad Católica de Murcia. 2004
- Debray, Régis,** *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en occidente*. Paidós, Barcelona 1998.
- Flusser, Vilém,** *Hacia una filosofía de la fotografía*. Trillas, México 2000.
- Giannetti, Claudia.** *La producción de contenidos culturales (2): Arte, Patrimonio, Canales de Difusión*. Artnodes FUOC e ICUB. 2002
- Levy, Pierre,** *¿Que es lo virtual?* Paidós Multimedia, Barcelona 1999
- Maldonado, T.** *Lo real y lo virtual*. Barcelona, Gedisa. 1994
- Weibel, Peter.** *La imagen inteligente, ¿Neurocinema o cinema cuántico?*. Média Art, Prospect UNESCO, Digi Arts y Mecad/Media Center d'art y Disseny de ESDI, Barcelona España. 2004
- Zunzunegui, Santos.** *Pensar la imagen*. Madrid, Cátedra. 1992

*Marina Zerbarini*

Es artista, Licenciada en Artes Visuales, Profesora de Arte Multimedia y Electrónica en el Instituto Universitario Nacional del Arte y en la Universidad Nacional de Tres de Febrero, Bs.As. Argentina.

Desde 1998 desarrolla su obra en Internet, investigando las posibilidades de narrativas hipertextuales de los nuevos medios en temas de Género, Identidad y Derechos Humanos.

Participó del grupo “Colaborarte”, presentado en Internet 2, Universidad de Chile. En la actualidad estudia las posibilidades interactivas de Interfaces físicas y la programación para internet; becada por la Fundación Telefónica para participar en el Taller Interactivo/05

Mail de contacto: [mz@marina-zerbarini.com.ar](mailto:mz@marina-zerbarini.com.ar)