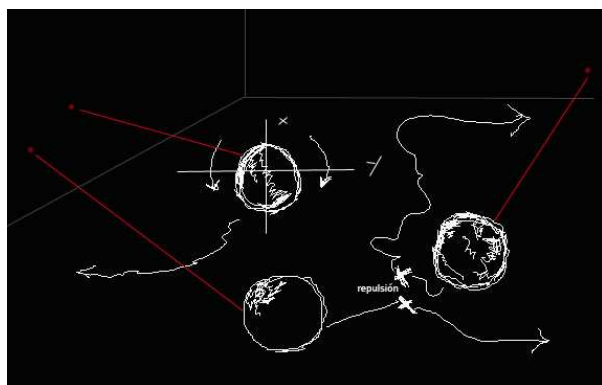


Proxemia

por Mariela Yeregui



Formato: instalación interactiva – entorno interactivo, sistema de multi-agentes autónomos

Introducción / Concepto

"Hoy en día, la imagen inconsciente de uno mismo –la vida que uno tiene, el proceso de existencia cotidiano- está construida a partir de fragmentos y de trozos de feedback sensorial dentro de un entorno altamente manufacturado."
(Hall, E., *The Hidden Dimension*, trad. personal)

Proxemia, como "las observaciones y teorías interrelacionadas del uso del espacio por parte del hombre en tanto una elaboración especializada de la cultura" (Hall, Edward cit. en Griffin, Em in <http://www.afirstlook.com/docs/Hall.html>, trad. personal) puede ser una esfera teórica vasta para ser explorada por medio de entornos interactivos.

La discusión acerca de la distancia cultural entre los seres humanos, el uso del espacio entre ellos y la identidad del

espacio y la distancia como resultado de la interacción humana, delinea paradigmas inherentes en relación al uso del espacio, la noción de distancia y la definición del contacto a través de sistemas de multi-agentes autónomos. En tanto parte de un sistema más abarcador –donde la proxemia conversa con la cultura y es, en algún punto, animado por comportamientos humanos-, resulta enriquecedor hacer intersectar esta noción particular de proxemia con una más general, definida por el sistema general de comunicación.

Mi proyecto se centrará en torno a las siguientes premisas conceptuales:

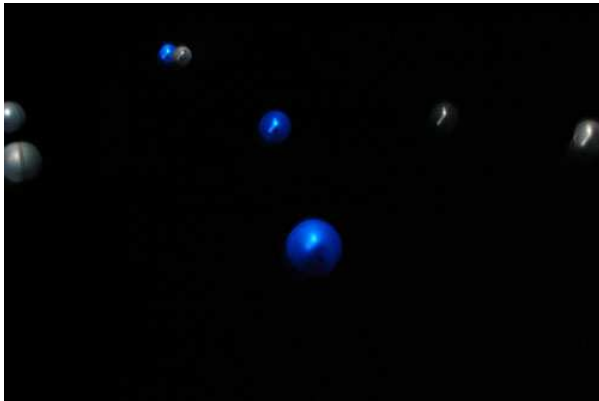
Trazo los contornos de mi espacio, de mi posición en el mundo. Lugar pequeño e insignificante entre millones de contornos personales que delimitan territorios protegidos, cuya violación engendra la atracción &/o la repulsión de los seres. Experimento mis contornos como resultado de mis interrelaciones e intercambios –diálogos físicos, verbales, proxémicos, ideológicos. Los siento. Tengo una noción empírica de mis fronteras. Esta idea de *uno* es materializada por mi contacto con el *otro* y con el contexto. Tomo conciencia de mis límites cuando conozco mis fronteras físicas. Y el catalizador de esta auto-conciencia es el ser físico (animado o inanimado) que roza mis límites.

La posición de *uno* implica una definición de sí. Y ésta es siempre relativa: nos encontramos en *relación a* alguien o a algo. Las zonas definidas por la posición que asumo son la manifestación de mi propio ser. Pero dado que esta posición es relativa, el *otro* –en tanto materialización de mis fronteras- es el icono palpable de *uno*. Las coordenadas de mi "ser en el mundo" están determinadas por las posiciones nucleares del resto de los seres. La percepción de mis límites sensibles me permite vislumbrar la presencia del "otro" y, en una suerte de mecanismo especular, mi propia presencia, mi propia identidad.

Segundo Simposio Prácticas de comunicación emergentes en la cultura digital

Mis coordenadas son dinámicas: están definidas y re-definidas por la mutación continua de las posiciones (la mía y la de los otros). Así, la definición de *uno* hace que el *otro* emerja.

El contacto es entonces la acción que oblitera la distancia, posibilitando que la distancia social se transforme en distancia interpersonal: una acción que promueve la intersección de los seres.



En relación al uso y definición de la distancia humana, E. Hall ha establecido una clasificación que puede ser útil para definir las premisas estéticas de mi proyecto. Ha dividido al espacio proxémico en cuatro categorías:

Distancia íntima: Proximidad voluntaria entre la gente. La visión se distorsiona. Visión del detalle.

Distancia personal: Visión en foco. La otra persona puede ser tocada.

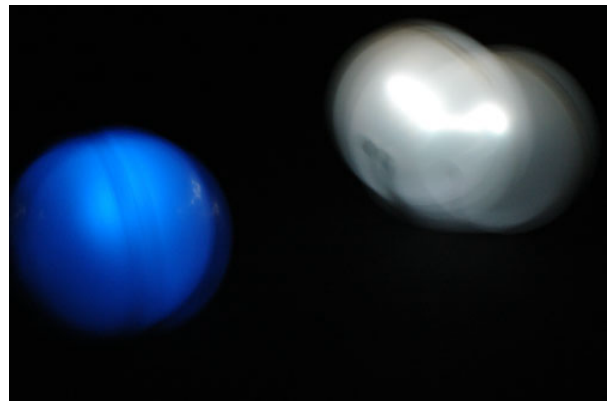
Distancia social: Transacción impersonal. "Nadie toca o espera tocar a otra persona." (Hall, E., *op.cit.*)

Distancia Pública: Los detalles no son visibles. Para alcanzar a la otra persona, la voz tiene que ser amplificadas.

Tomaré estas cuatro categorías como variables expresivas de mi proyecto. De esta forma, la distancia y el contacto son

las nociones que estructurarán mi instalación.

Relacionado con el concepto de distancia, surge la noción de contacto humano. El cuerpo humano como frontera que separa a uno del "otro", constituye un factor relevante para categorizar las relaciones humanas. La percepción de mis límites sensibles me permite percibir la presencia del "otro" y, en una suerte de mecanismo especular, mi propia presencia, mi propia identidad.



El contacto es entonces la acción que oblitera la distancia, que hace que la distancia social se transforme en distancia interpersonal, una acción que hace que los seres se intersequen.

Así, me centraré en ellas para que estos conceptos adquieran una dimensión particular dentro de la instalación.

Distancia y contacto como dos nociones que construyen la red social, el diálogo entre hombres, el flujo de información en permanente cambio e intercambio que crea feed-back entre las personas.

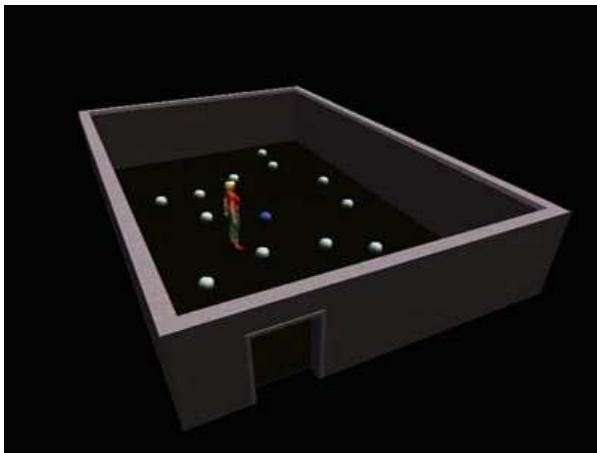
Descripción

"Todo el mundo habla sobre la alienación. Pero la peor alienación no es no ser poseído por el otro sino no poseer al otro, o lo que es igual, tener que producir al otro en su ausencia, y consecuentemente tener

Segundo Simposio Prácticas de comunicación emergentes en la cultura digital

que referirse siempre a uno mismo y a la imagen propia. Si estamos hoy en día condenados a nuestra propia imagen (condenados a cultivar nuestro cuerpo, nuestra apariencia, nuestra identidad y nuestro deseo), no es a causa de la alienación, sino del fin de la alienación y de la desaparición natural del otro, lo cual es una fatalidad mucho peor."

(Baudrillard, J, "Plastic Surgery for the Other", trad. personal)



El problema de la distancia, el contacto y el cuerpo puede ser ampliamente re-significado a través de un tipo de proyecto que involucre conceptos de interactividad, coordenadas espaciales, posibilidad de contacto y tecnologías que, dada su naturaleza inherente, cuestionaría estas nociones. Más aún, el comportamiento de cada agente implicaría una nueva exploración y un nuevo acto de significación de estos conceptos.

El fenómeno de desintegración del "otro" y el auto-confinamiento en nuestro cuerpo magnificado -como fuera señalado por Baudrillard- es el resultado del creciente individualismo, motivado por la nueva configuración de las sociedades modernas. A través de mi instalación me propongo cuestionar estos nuevos paradigmas sociales; no revertirlos, sino generar una reflexión individual en cada espectador acerca de la noción de esta

distancia social que progresivamente tiende a evitar al "otro".

Mi objetivo es crear un diálogo entre "unos" y "otros" a través de códigos que posibiliten una mise-en-scène de la ambigüedad de la relación distancia/proximidad en las sociedades modernas.

El proyecto se estructura en dos fases, siendo la primera de ellas autónoma respecto de la segunda. Es decir, la segunda fase complementa a la primera, pero es esta última una etapa completa, cerrada y visible en sí misma.

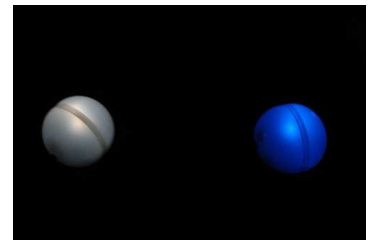
En la primera fase, he desarrollado una instalación interactiva basada en sistemas de multi-agentes autónomos donde los objetos constituyen una suerte de comunidad con dinámicas específicas y reaccionan a la presencia de agentes externos (espectadores). Llamo "agentes" a las entidades autónomas capaces de llevar a cabo tareas específicas por sí mismos o a través de la cooperación con otros agentes.



Estas esferas ruedan libremente por medio de dispositivos mecánicos y, a través de desarrollos sensoriales de detección, tienden a desviar su trayectoria cuando se produce cualquier contacto físico. La dinámica general instala la metáfora social: individuos en continuo movimiento, evitando a otros individuos, más concentrados en el "movimiento" que en el objetivo de estos movimientos. Pero aún si el comportamiento standard es seguir en

Segundo Simposio Prácticas de comunicación emergentes en la cultura digital

movimiento, una minoría (sólo una esfera) tratará de contradecir las reglas sociales, buscando colisionar contra el resto de los agentes.



Se considerará la trayectoria de los agentes en el espacio según los siguientes criterios:

- (a) trayecto según coordenadas de alto y ancho del espacio.
- (b) longitud de trayectoria rectilínea.
- (c) frecuencia de rotación
- (d) niveles de proximidad con otros agentes

Estas esferas son robots autónomos móviles en un entorno real no-estructurado. El entorno supone un principio general: el mecanismo total opera bajo condiciones de imprecisión e incertidumbre. El comportamiento global en este sistema autónomo implementa comportamientos parciales, responsables de producir ciertas acciones (acciones motrices), cuyo objetivo es lograr un objetivo particular: apartarse o colisionar contra los obstáculos.

En la segunda fase se llevará a cabo un análisis de los comportamientos globales de esta comunidad de agentes. A través de sistemas de "computer vision", se "leerá" el comportamiento de los agentes y se lo traducirá a códigos sonoros. Cada comportamiento tendrá asignadas diferentes variables de índole sonora.

Estos cuatro criterios se combinarán para producir sonidos distintivos en cuanto a intensidad, timbre, amplitud, etc. Esta "partitura", generada por el comportamiento de los agentes, será el paisaje sonoro que se ejecutará en el espacio físico real de exhibición y que se transmitirá, al mismo tiempo, por streaming, a través de la web.

Mariela Yeregui

Mariela Yeregui

[Avellaneda, 1966]

Licenciada en Artes (Universidad de Buenos Aires) y graduada en Realización Cinematográfica en la escuela del Instituto Nacional de Cinematografía.

Becaria de la Fundación Antorchas en el Hypermedia Studio - (University of California Los Angeles) y en el Banff Centre for the Arts (Canadá).

Trabajó en instalaciones interactivas y video instalaciones.

Recibió el tercer premio del Salón Nacional de Artes Visuales y el Primer Premio en el Concurso Beep Art de Artes Tecnológicas de Barcelona (2003) por su obra "Principio de Incertidumbre".

En el 2004 recibió el Premio Limbo "*Proyecto Multidisciplinario Experimental*" (Museo de Arte Moderno y Fundación Telefónica) para el desarrollo de su instalación robótica "Proxemia", exhibida en el Espacio Fundación Telefónica.

Ha sido artista en residencia en MECAD. En dicha institución ha coordinado el Master en Creación y Comunicación Audiovisual para Medios Interactivos. Actualmente es profesora en la carrera de Artes Electrónicas de la UNTREF

URL:

<http://hypermedia.ucla.edu/mariela>

Mail de contacto: myeregui@gmail.com