

Intervenir la imagen... o el espejo mágico.

Carmen López Anido

Argentina

carpezido@ciudad.com.ar - www.pezido.com.ar

“A technology is interactive to the degree that it reflects the consequences of our actions or decisions back to us. It follows that an interactive technology is a medium through which we communicate with ourselves... a mirror” The purpose of this work is to explore the implications of interactive media through the review of “Utopía” *digital*, an interactive piece that explore the implied transformation of the relationship between art and audience and new forms of perception. The artists' role is to explore and at the same time, question, challenge and transform the technologies that they utilize.

Interactive-art, interactividad, arte digital, utopía, imagen digital.

“El contenido deviene forma, la apariencia se transforma en esencia” (pensamiento Zen)

Antecedentes

Este trabajo surge a partir de la obra “utopía digital”, en donde exploré la interacción a partir de una relación elemental: el impulso y la reacción.

Vivimos acostumbrados a obtener reacciones a nuestros impulsos. En ocasiones, lo que sucede como resultado de lo que hacemos nos parece sorprendente o contrario a lo que esperábamos; sin embargo, esperamos siempre alguna reacción mas o menos puntual.

La obra Utopía digital se sitúa, entre el arte y la acción, y su centro es la interactividad entre el espectador y la obra, el contacto directo con la imagen y las reacciones que produce es lo que construye la obra.

Memoria descriptiva

Utopía comienza con la proyección de una imagen estática o paralizada, es la imagen de un cerebro, recluso en la pantalla.

Cuando el espectador presiona y empuja, la imagen proyectada responde, se anima y se degenera; se estira y se deforma. Las alteraciones de la imagen son impredecibles, dependen del impulso que le da cada usuario.

La animación de la imagen es producto de transformaciones topológicas que dependen de los movimientos realizados con el cursor.

Cuando el participante intenta salir de esta pantalla se introduce dentro de otra interface en donde sólo encuentra una palabra, el nombre de la obra y un signo encerrando a otro signo {...}. Al intentar salir de esta “utopía” se visualiza un texto de Quevedo: “*llamóla Utopía, voz griega cuyo significado es no hay tal lugar*”, desde este paréntesis se retorna al punto de partida.

Objetivos

El objetivo del trabajo es indagar en la interactividad como generadora de sensaciones y percepciones.

El trabajo pretende sugerir una reflexión acerca de cómo inciden las tecnologías digitales en nuestro comportamiento y en nuestra visión del mundo, tomando como referentes diferentes enfoques de teóricos e investigadores entorno a los ejes planteados. interactividad, imagen virtual, relación obra-espectador.

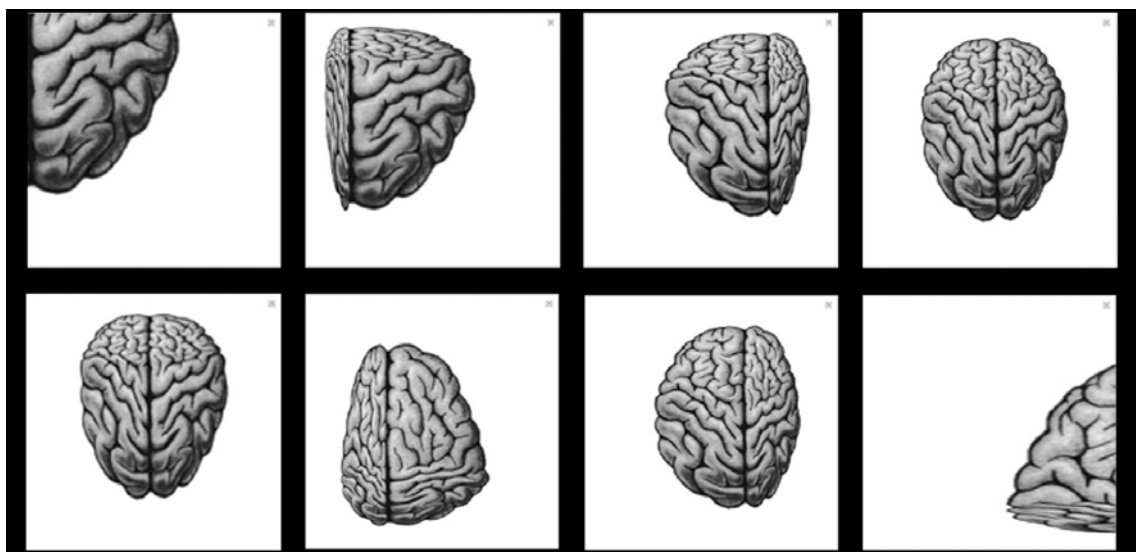


figura 1: Imágenes de la obra / utopia.swf

(para ver la obra [click aquí](#), para finalizar presionar Esc- monitor: 1024x768 - plataforma PC - sonido)

Desarrollo

El simulacro de la imagen

“Cuando el emperador se miró fijamente en el espejo, vio que su rostro se transformaba primero en una mancha sanguinolenta y luego en una calavera de la que goteaba una mucosidad. Lleno de horror, el Emperador apartó su mirada. «Majestad», dijo Shenkua, «no apartéis Vuestra mirada. Sólo habéis visto el principio y el final de vuestra vida. Si seguís mirando en el espejo, veréis todo lo que es y lo que puede ser.. Y cuando alcancéis el grado más alto de éxtasis, el espejo os mostrará incluso cosas que no pueden existir»”

(Ching Nung, “Todo sobre los espejos”)

Si algo caracteriza a la producción digital contemporánea, es su énfasis por revisar las nociones más profundamente establecidas y más intensamente arraigadas en los sistemas de representación tradicionales.

Las nociones tradicionales de espacio, tiempo, unidad, original o imagen pierden validez y requirieren ser reconsideradas de acuerdo a las cualidades propias del nuevo medio (Alonso R., 2000).

La imagen digital, de naturaleza híbrida, no tiene su referente únicamente en la realidad, sino que es fruto de una serie de cálculos matemáticos y de abstracciones complejas que generan realidades artificiales. La simulación de espacios reales mediante la programación permiten interactuar en el espacio virtual como si de un sueño se tratara.

El artista mediante las imágenes digitales genera una ilusión, un engaño, que no deja de causar sorpresa. Quizás del mismo modo que lo hacían los artistas del renacimiento en los trompe-l’oeil, el fin no es la reproducción fiel de la naturaleza, sino la creación de una ilusión óptica, un juego o un engaño por el puro deseo de engañar y el espectador se deja engañar concientemente como si presenciase los trucos de un mago... El espacio virtual es la manipulación imaginaria de fronteras imaginarias.

Entramos en un nuevo modo de visibilidad y de percepción, podemos hablar de una nueva forma de perspectiva, de acuerdo a lo analizado por Paul Virilio en “Big Optics” que suplantarán a la perspectiva del

espacio real, inventada por los artistas italianos del Quattrocento. Es una perspectiva completamente nueva, libre de cualquier referencia previa: es una perspectiva táctil. Tocar a distancia, sentir a distancia, equivale a un cambio de perspectiva hacia un dominio que todavía no se abarca: el del contacto, el contacto a distancia y la intervención sobre la imagen.

En el pensamiento occidental la visión siempre ha sido entendida y discutida en oposición al tacto y como condición fundamental de la percepción humana. La distancia espacial, la distancia que hay entre el sujeto que ve y el objeto que se ve, permite al sujeto tratar al otro como objeto; hace la objetivación posible.... la distancia garantizada por la visión preserva el aura de un objeto, su posición en el mundo, mientras que el deseo de acercar las cosas destruye las relaciones entre los objetos, por último eliminando el orden material al completo y dejando sin significado las nociones de distancia y espacio. (Manovich L., 2001)

En el mundo cartesiano de las computadoras no existen referencias al cuerpo, en tanto la matriz interna de la memoria del ordenador no es sino una grilla extendida de unos y ceros sin dimensión. Operando independientemente del cuerpo y los sentidos, las computadoras han reducido la visualización a un problema de las matemáticas. De esta manera, el cuerpo permanece de un lado de la pantalla y la representación del otro... En el espacio virtual, el "yo" aparece desligado del cuerpo, proyectado al espacio computarizado y reconstruido digital-mente. (Boyer, C. 1996)

La interacción en el espacio virtual es, sencillamente, la metáfora del espacio cartesiano. La estructura del lenguaje de modelación de realidad virtual está basado en la construcción de polígonos en el espacio cartesiano.

La realidad virtual es un área que combina distintas tecnologías para visualizar, manipular e interactuar con una computadora en una forma que busca simular comportamientos y percepciones naturales para el hombre intentando engañar a nuestros sentidos para hacernos creer que nos encontramos en un mundo que sólo existe dentro de un ordenador.

En el arte digital la interactividad es un concepto clave, pues, si bien el arte siempre fue intelectual y emocionalmente interactivo, las propuestas informáticas posibilitan múltiples elecciones, movimientos, recorridos, lecturas de la obra a partir de las interacciones del espectador. (Matewecki N., 2002)

La interactividad a través de la imaginología, la multinteractividad y la reducción vertiginosa de los tiempos comunicacionales, pueden considerarse como las novedosas invención de la tecnología digital. Según Pierre Lévy estamos pasando de la estética del mensaje a la estética de la interactividad.

La obra interactiva concebida como acción (es una construcción circunstancial, incompleta y en reformación constante) establece un dialogo abierto con el espectador y exhorta el paso desde la teoría estética clásica, centrada en el objeto de arte, hacia una nueva teoría que tiene como punto de referencia principal el observador, el público o el usuario. (Giannetti C., 1997)

Las decisiones de cómo y dónde se realiza la interacción se convierten, más que en una parte del mensaje o en un recurso del medio, en la obra misma.

Los recursos interactivos implican de forma seductora al espectador para establece una complicidad participativa, a través de un lenguaje dirigido a sus múltiples respuestas sensoriales, a sus elecciones y a su capacidad reflexiva. (Alonso, R., 1999)

El espacio físico está siendo sustituido por el espacio virtual, este fenómeno está originando nuevas metáforas, abstracciones y simbolismos que condicionan nuestra forma de conocer la realidad y lo que nos rodea. El mundo se ha convertido en pura ilusión, tan real como la apariencia de los espejismos.

“Una tecnología es interactiva en la medida en que refleja las consecuencias de nuestras acciones o decisiones. Por consiguiente una tecnología interactiva es un medio a través del cual nos comunicamos con nosotros mismos... un espejo. El medio no sólo refleja, sino que refracta lo que es dado; lo que es devuelto somos nosotros mismos, transformados y procesados.” (David Rokeby)

Conclusiones

el arte ocurre..

Y alcanza su máximo potencial liberador cuando aporta elementos para la interpretación del mundo; no del mundo pasado, sino del mundo actual.

Las representaciones digitales no son simples dispositivos de traducción de la realidad sino los medios para una nueva forma de pensarla. El rol del artista es explorar y al mismo tiempo, cuestionar, desafiar y transformar la tecnología que utiliza.

En la medida en que el ciberespacio se convierte en un espacio de interacción humana, surge el problema de cómo poder humanizarlo para que se adapte a las interacciones más complejas y poder comprender mejor lo propio, lo humano.

El arte es uno de los puntales de aprehensión de conocimientos y, por lo tanto, de la articulación de la cultura actual, siempre atento a la esfera de la seducción, de la emotividad y del rol social que ha tenido históricamente. En su esencia y en su interrelación con la ciencia radican los aspectos más interesantes de la experiencia humana.

"(...) Nada garantiza que exista correspondencia directa entre el efecto producido por la obra de arte y las intenciones del creador." (Molino J., s/d)

Observaciones

La obra "Utopía" digital, fue seleccionada y exhibida en el LVI Salón Nacional de Rosario. 2002. Museo Municipal de Bellas Artes J. B. Castagnino. Secretaría de Cultura y Educación Municipalidad de Rosario; y obtuvo una mención el Concurso Internacional de Arte Digital en Internet, Mosto & Rojas Arte, 2003.

Referencias

- Alonso, R.: 1999, *Entre El Aleph y La Biblioteca De Babel*. Universos Estéticos en CD-ROMs y Redes Informáticas, Buenos Aires.
- Alonso, R.: 2000, Revista Buenos Aires Bellas Artes del Museo Nacional de Bellas Artes, *Artistas Argentinos en el Concierto Digital*, Universidad de Palermo, Buenos Aires.
- Boyer, C. (ed):1996, *Cybercities*, Princeton Architectural Press, New York.
- Deleuze, G.: 1975, *Perspectiva, Lógica do sentido*, San Pablo, pp. 259-271.
- Eco, H.: 1992, *Obra Abierta*, ed. Lumen, Buenos Aires.
- Giannetti, C. (ed.): 1997, *Arte en la era electrónica. Perspectivas de una nueva estética*, ACC L'Angelot y Goethe Institute, Barcelona.
- Gili, M. y Mercader, A. :1998, *Espejismos*, Prologo de Comisaria de Proyecto, Barcelona
- Lévy, P. 1999.: *¿Qué es lo virtual?* Paidós, Barcelona.
- Matewecki N.: 2002, *Nuevos Espectadores para Nuevos Comportamientos Artísticos. El Net-Art En La Argentina*, www.arteuna.com/critica, Buenos Aires.
- Molino, J (s/d): In *Semiologia da Música, Facto Musical e Semiologia da Música.*, J.-J. Nattiez, Lisboa.
- Paul, V., 1992, *Big Optics* en *On justifying the hypotetical nature of art and the non-identity within the object world*, ed. Peter Weibel, Köln.
- Rokeby, D. (ed): 1996, *Transforming Mirrors: Subjectivity and Control in Interactive Media.*, article written for the book *Critical Issues in Interactive Media*, edited by Simon Penny, SUNY press, New York.