



**5 FESTIVAL
INTERNACIONAL
DE LA IMAGEN
2006**

6. Nuevos lenguajes
Exposiciones, Instalaciones
y Eventos Especiales

1. Seminario internacional
Ciencia, Tecnología y Creación

2. Media Art
II Muestra monográfica

**3. III Foro de la
Red Académica de Diseño (RAD)**

4. Paisajes Sonoros

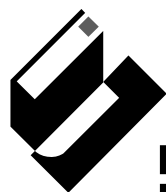
5.

Cine (y) digital
Proyecciones

6.

www.disenovisual.com
www.festivaldelaimagen.com

18 al 21 de abril
Manizales, Colombia



**S FESTIVAL
INTERNACIONAL
DE LA IMAGEN
2006**



**FESTIVAL
INTERNACIONAL
DE LA IMAGEN**





DIRECTIVOS DE LA UNIVERSIDAD DE CALDAS

RECTOR

Bernardo Rivera Sánchez

VICERECTOR ACADÉMICO

Jorge Oswaldo Sánchez Buitrago

VICERECTOR ADMINISTRATIVO

Martín Julián Orozco Gómez

VICERECTOR DE PROYECCIÓN UNIVERSITARIA

VICERECTORA DE INVESTIGACIONES Y POSTGRADOS

Julio Ernesto Vargas Sánchez

SECRETARIA GENERAL

Blanca Inés Benitez de Montoya

DECANO FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

Josefina Quintero Corzo

SECRETARIO FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

Helmer Quintero Vergara

DISEÑO VISUAL

DIRECTOR DEPARTAMENTO

Felipe César Londoño López

DIRECTOR DE PROGRAMA

Mario Humberto Valencia García

PROFESORES

Adriana Gómez Alzate

Carlos Adolfo Escobar Holguín

Gustavo Alberto Villa Carmona

William Ospina Toro

Walter José Castañeda Marulanda

Juan Diego Gallego Gómez

Liliana Villegas Guzmán

Jaime César Espinosa Bonilla

Claudia Jurado Grisales

Yolima Sánchez Royo

Catalina Giraldo Vélez

Juan Pablo Jaramillo Salazar

Guillermo Rendón García

Mónica Lucía Vélez Hurtado

Diego Bustamante

Humberto Jurado Grisales

Mauricio Mejía

Secretaria Departamento de Diseño Visual

Carmen Bucurú Zuluaga

EQUIPO DE TRABAJO

FELIPE CÉSAR LONDOÑO LÓPEZ
Director
Festival Internacional de la Imagen

CATALINA GIRALDO
Coordinadora de Producción
V Festival internacional de la Imagen -2006

DIANA ISABEL OCAMPO
Diseñadora Visual
V Festival Internacional de la Imagen -2006

JUNTA DIRECTIVA

Fundación Instituto de Investigaciones de la Imagen

NICOLÁS LLANO NARANJO
Presidente

ANDREA VALENCIA OROZCO
Directora Ejecutiva

Matilde Cuartas de Gómez
Liliana Villescás Guzmán
Clara Lucía López de Estrada
María Victoria Vélez Montes
Elvira Escobar de Restrepo
Beatriz Helena Quintero López
Humberto Jurado Grisales
Andrés Chiape Laverde



EQUIPO DE TRABAJO POR COMISIONES

Dirección General

Felipe César Londoño

Traducción

Diana Carolina López

Producción General

Catalina Giraldo

Asistente, Laura Jimena Muñoz

Invitados

Natalina Franco Ramírez

Diana Carolina Fonseca

Angélica Franco

Jaime Alberto Agudelo

Media Art

María Fernanda Restrepo

Felipe Núñez

Seminario Internacional

Coordinador

Mario Valencia

María Paola Cuartas

Melisa ,,,

Liz Ellen Juyar

Juan David López

Isabel Cristina Hernández

Andrey Yépez Castaño

Andrés Felipe Castaño

Producción Técnica

Coordinador

Humberto Jurado

Sonido

Cristhian David Hincapié

daniel arredondo

juan camilo valencia

Pablo Correa

Miguel Murillo

Camilo González

Técnicos

Jose David Cuartas

John alexander Montoya

Montaje

Duván Adolfo Mesa Castrillón

Sergio Julián Hernández

Gerardo Arce

Sergio Antonio Ospina

juan camilo charria

Alejandro Alzate Montoya

Difusión

Coordinador

Adriana Gómez

Ricardo Aguirre Tapasco

Valentina Zuluaga

María Margarita Cárdenas

Dayvis Quintero

Adriana Castrillón Arango

Valentina Ochoa

Alojamiento Asistentes

Coordinador

Mauricio Mejía

Aura Maria Florián

Laura María Loaiza

Foro Rad

Coordinador

William Ospina - Gustavo Villa

Javier gómez

Sadid Andrés Serna

Exposiciones

Coordinador

Walter Castañeda

Jorman Felipe Torres

Dagoberto Serna

yuliana silva

lina gonzález

Juan Alejandro López

Publicaciones

Coordinador

Yolima Sánchez Royo

Andrés Julián Cadena

Liliana Flores

Inscripciones

Coordinador

Liliana Villezcas

Elkin Mendieta

María Alejandra Villegas

César Arias

Juan Sebastián Ospina

Diana Marcela Salazar

Logística

Coordinador

Juan Diego Gallego

Claudia Murcia

Angela María Gómez

Lily Jazmín Quintero

Paola Fernanda López

Sebastián González Muñoz

Diana Pilar Bernal

Viviana Ríos B.

Aura maria londoño

Andrés Felipe Sánchez

Talleres

Coordinador

Juan Pablo Jaramillo

Edwin Duarte

Juan David Ortiz



V Festival Internacional de la Imagen Presentación

La visualidad digital

En el contexto de la generación de un nuevo discurso visual contemporáneo, surge la realización del Festival Internacional de la Imagen, que en el año 2006, lleva a cabo la quinta versión. El evento inicia en el año 1997, cuando las nuevas tecnologías de acceso al conocimiento comienzan a enriquecer los procesos del diseño y el arte. Las culturas interconectadas permiten vislumbrar un sueño de eliminación de barreras geográficas, tecnológicas y sociales que hoy todavía no se hacen realidad por las fuertes brechas que dividen los que tienen las posibilidades de acceso a los medios y los que no las tienen. De todas formas, este nuevo discurso visual rompe fronteras disciplinares y geográficas, y genera una ruptura de la linealidad de los mecanismos de comunicación en todos los ámbitos sociales y económicos, de los cuales difícilmente alguien se puede sustraer.

La comunicación, a través de los medios, facilita la manipulación, repetición y serialización de imágenes para la transformación inmediata de la forma, los colores y los significados, y posibilita la progresiva complejización de los medios de producción. Así mismo, elimina el carácter puramente icónico de lo visual y sumerge a la imagen en un espacio abierto a la integralidad de los sentidos.

Si antes, como sugiere Peter Weibel, la creación visual estaba apoyada en la ilusión de la representación convencional, hoy la imagen está soportada por procedimientos y materiales que hacen evidente una “contra-ilusión”, una acción o un *performance* que enfatiza en los procedimientos y la expresividad de los materiales, en la destrucción y la deconstrucción. Lo fundamental es el trabajo a partir de los medios y la definición de un guión alusivo (*an allusive script*) que sintetice la imagen del mundo, a través de la visión del diseñador y el artista.

La transformación de la creación visual, desde las anteriores perspectivas, modifica los sistemas de recepción, y conlleva a un cambio en los canales de exhibición y distribución de las obras audiovisuales. Las obras digitales requieren un tiempo interno autónomo y expandido para la interpretación de los guiones y los códigos, diferente a la contemplación de los formatos expositivos tradicionales. Es, desde esta perspectiva, que se concibe el Festival Internacional de la Imagen, un escenario abierto al análisis, a la crítica, a la transversalidad, a la comunicación integral, a los desarrollos colaborativos, a los avances en los procesos de información global. En síntesis, un espacio para mirar la cultura visual contemporánea y para explorar los lenguajes digitales desde donde surgen nuevas formas de ver.

El Festival Internacional de la Imagen se propone como un espacio para la exhibición de proyectos digitales, como el lugar catalizador entre los autores de las obras, las instituciones y el público, como el escenario para analizar los objetos digitales, desde una perspectiva crítica, y detectar los que vayan más allá de los simples artilugios tecnológicos.

El Festival estructura su programación con base en seis actividades:

- El seminario Ciencia, tecnología y creación, en el que expertos de diferentes lugares del mundo, profundizan en temas relacionados con la creación visual y los medios digitales.
- La II Muestra monográfica de Media Art, convocatoria internacional que se realiza con el apoyo y la difusión del programa DigiArts de UNESCO y que recibe obras en las categorías de imagen fija, animación, interactivos, video, net art y paisajes sonoros.
- El III Foro RAD, que presenta experiencias profesionales y académicas de profesores y diseñadores de la Red Académica de Diseño en Colombia.
- Los Paisajes Sonoros, conciertos y talleres para la experimentación con el sonido y la imagen.
- Cine (y) Digital, proyección de obras de MECAD (España) y Videobrasil (Brasil), con lo mejor de la creación videográfica del 2005.
- Nuevos lenguajes, nombre que sintetiza las actividades relacionadas con exposiciones, videoinstalaciones y eventos especiales que se presentan en varios espacios de la ciudad de Manizales.

Estas actividades tienen su fundamento conceptual en los siguientes tópicos que abordan los invitados al evento:

1. Estética del media art. Claudia Gianetti aborda en su conferencia interrogantes que se relacionan con el papel de los artistas, curadores e intelectuales en el engranaje mundial de los juegos de control y poder que definen las tendencias del arte contemporáneo. Así mismo, la hegemonización de la estética y la influencia de los flujos de información del imaginario a escala planetaria en el proceso de creación y en su estética.
2. El cuerpo como topografía virtual. Stelarc, artista australiano que lleva más de 20 años trabajando con la tecnología y el cuerpo, profundiza en conceptos postbiológicos de la "arquitectura evolutiva" del cuerpo, la utilización del cuerpo como anfitrión de agentes remotos, el cuerpo como interfaz y la tecnología como "segunda piel".
3. Navegación, participación y juego en los ambientes virtuales. Las obras de Gilberto Prado sirven como pretexto para abordar la exploración del concepto del viaje como recorrido hipertextual y los entornos virtuales como espacios de participación.
4. Diseño y responsabilidad social. David Berman presenta experiencias diversas de la creación visual aplicada a la sociedad y la empresa. Se analiza el papel del diseño en la sociedad y la necesidad de pensar la interdisciplinariedad para definir estrategias de comunicación: Internet, y diseño del sitio del Intranet, gerencia



del conocimiento, diseño gráfico, diseño y arquitectura de la información, comercialización, publicación electrónica, programación del software.

5. Identidad cultural en la globalización. Shoalb Nabi Ahmad presenta investigaciones alrededor de la identidad, los lenguajes visuales, las formas de comunicación en contextos culturales específicos, las culturas indígenas y los objetos cotidianos.

6. Crítica cultural y marketing de la comunicación. Presentación de las nuevas prácticas de comunicación a partir del discurso dominante de la comercialización de las esferas públicas y privadas. Oliver Vodeb ofrece alternativas de comunicación y propone activismos que frenen el discurso crítico dominante y la lógica exclusiva del capital que obstaculiza el acceso a la esfera pública de la comunicación.

7. Gramáticas del paisaje sonoro. Creación interactiva y participación abierta en los espacios públicos. Composición de objetos sonoros en el contexto de las instalaciones multimedia, los conciertos y las aplicaciones autoejecutables. José Manuel Berenguer ofrece una visión integral de los hechos sonoros a partir de lo concreto y lo abstracto, del paisaje y la melodía, del instrumento y el ruido.

8. Interacción multimedia-*performance*. Francesco Scavetta y Malcom Smith toman los *performance* como pretextos para explorar la interacción entre la multimedia y las nuevas tendencias de la creación visual.

9. Velocidad vs interacción. Para el Colectivo EMOTIQUE, el concepto multimedia se entiende, no sólo como la secuenciación (o interactividad) sino como la velocidad. Velocidad de transferencias, de procesos de comunicación interpersonal, de la experiencia directa, en contra del concepto de la acción-reacción.

10. Dispositivos ópticos y nuevas formas de ver. Adaptación de tecnologías fotográficas tradicionales en dispositivos móviles para el registro de todo tipo de situaciones, construcciones o panoramas desde puntos de vista desconocidos. Carlos Hoyos desarrolla diferentes sistemas especiales de cinematografía y reconceptualiza la fotografía con su forma de ver el mundo a través de una particular óptica y visión.

Con esta perspectiva abierta a los diversos tópicos, el Festival Internacional de la Imagen se articula a proyectos que adelanta el Departamento de Diseño Visual de la Universidad de Caldas en asocio con diferentes instituciones con las que ha suscrito convenios. Escenarios Digitales (en el Museo de Arte de Caldas), el Media Lab Manizales (en asocio con la Alcaldía de Manizales), la Maestría en Diseño y Creación Interactiva (en convenio con UNESCO y MECAD España), la Colección Editorial en Diseño Visual (co-edición con la Cátedra La Ferla, Argentina) y la Revista KEPES (indexada por Colciencias) se constituyen, con el Festival Internacional de la Imagen, en un mapa que enruta las acciones del Diseño Visual y que buscan abrir un espacio para la supervivencia de la cultura audiovisual en el contexto colombiano.

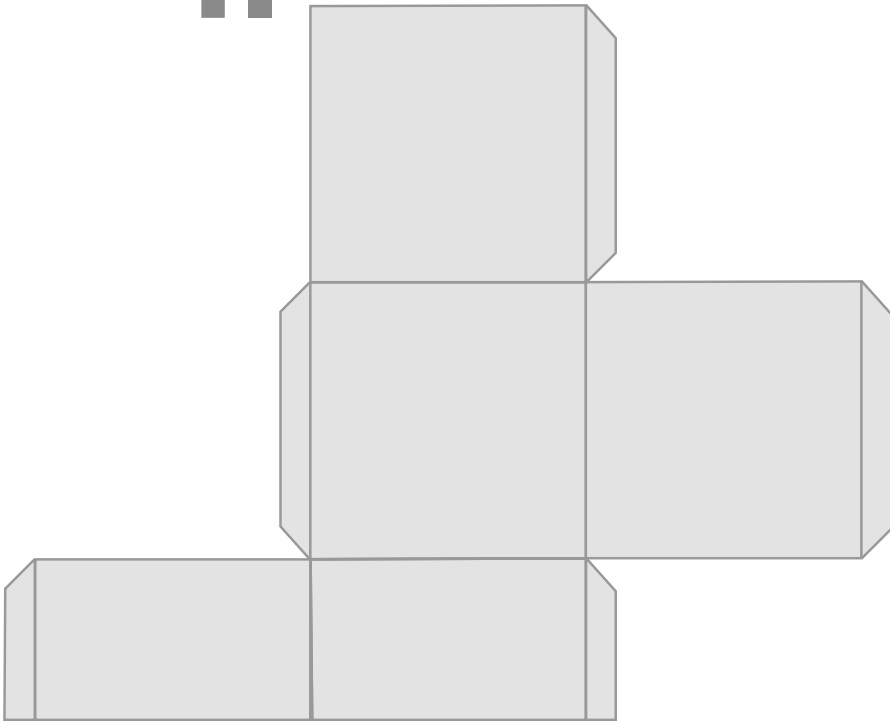
Felipe Cesar Londoño L.
Director
V Festival Internacional de la Imagen
Departamento de Diseño Visual
Universidad de Caldas

Tabla de Contenido

1. SEMINARIO INTERNACIONAL Ciencia Tecnología y Creación	1
2. CONVOCATORIA II Muestra Monográfica de Media Art	2
3. CONVOCATORIA. III Foro de la Red Académica de Diseño RAD - Ponencias Expositores. Centro Cultural y de Convenciones Los Fundadores	67
4. NUEVOS LENGUAJES - Exposiciones - Instalaciones - Eventos Especiales - Talleres	132 145 132 145 132
5. PAISAJES SONOROS - José Manuel Bereguer - Colectivo Ozono - Concierto Homenaje. Héctor Fabio Torres	145 132 145 132
6. CINE (y) DIGITAL. PROYECCIONES - HELENA. Un film dirigido por Jaime Cesar Espinosa Bonilla - Proyecciones Videográficas de la II Muestra Monográfica de Media Art - Video Brasil. Muestra de Premiados 2005 - Muestra MECAD- Centro de Arte y Diseño España	145 132 145 132 145

1. Seminario internacional

Ciencia, Tecnología y Creación





Stelarc (Australia)

<http://www.stelarc.va.com.au/>
<http://personal2.iddeo.es/fisuras/stelarc.htm>

La nueva piel del cuerpo

El artista australiano, que lleva más de 20 años trabajando con la tecnología, presentará, en una conferencia-performance, sus teorías sobre la "arquitectura evolutiva" del cuerpo humano, las posibilidades que ofrece la tecnología y la manera cómo la tecnología se convierte en una "segunda piel" en el ser humano.

Stelarc, quien trabaja como investigador sobre el arte digital en la Universidad Nottingham Trent (Reino Unido), ha desarrollado investigaciones en robótica donde explora las estructuras electrónicas con forma de brazo que, adherida a su brazo izquierdo, permite que el derecho realice continuos movimientos involuntarios espasmódicos, por medio de estimulaciones eléctricas de entre cincuenta y sesenta voltios. "Zombies y Cyborgs, cuerpos involuntarios, autómatas y en avatar", es otra obra donde Stelarc argumenta su teoría de que con las tecnologías es posible que los seres humanos se comportem como otros "seres", como zombies (cuerpos que actúan involuntariamente) y "cyborgs" (máquinas humanas).

VISIONES PARASITAS. Stelarc

En las últimas acciones el cuerpo ha actuado con tecnología acoplada (la Tercera Mano- actuaba con señales EMG), tecnología insertada (la Escultura Estomacal- un mecanismo capaz de autoiluminarse, emitir sonidos, abrirse y cerrarse, extenderse y retraerse en la cavidad estomacal) y conectado a la red (el cuerpo convertido en accesible y activado a distancia por personas en otros lugares). El cuerpo ha sido aumentado, invadido y ahora se convierte en anfitrión- no sólo de tecnología, sino también de agentes remotos. Así como Internet ofrece formas extensivas e interactivas de mostrar, relacionar y recoger información e imágenes, puede ahora permitir formas inesperadas de acceder, conectarse y ofrecerse al propio cuerpo, en lugar de ver Internet como un medio para satisfacer antiguos deseos metafísicos de descorporeización, ofrece por el contrario, poderosas estrategias individuales y colectivas para proyectar la presencia del cuerpo y extraer consciencia de él. Internet no acelera la desaparición del cuerpo y la disolución de la propia identidad, más bien genera nuevos acoplamientos físicos colectivos y un aumento telemático de la subjetividad. De esta forma, la autenticidad de un cuerpo no se deberá a la coherencia de su individualidad sino a la multiplicidad de sus agentes colaboradores. Lo que se convierte en importante no es simplemente la identidad del cuerpo, sino su conectividad, no su movilidad o su localización, sino sus conexiones.



David Berman (Canadá)

<http://www.davidberman.com>

info@davidberman.com



David Berman has over 20 years of experience in graphic design and communications. He brings both graphic design and information technology expertise to his information design work. As early as high school, he created and produced a magazine which was distributed in four countries. While training at the University of Waterloo in computer science and at Carleton University in psychology and typography, he became deeply involved with the student press. David also worked in the federal government as a computer systems analyst before turning his hobby of graphic design into his career.

Many consider his knowledge of typography, which he has taught as part of college curricula, to be unmatched in the National Capital Region. He has worked extensively in the adaptation of printed materials for electronic distribution, including Web design and software interface development. As a graphic designer, communications strategist, public speaker and typographer, David is a senior consultant in information design and communications strategy. For over 10 years, David was vice-president of Herrera Berman Communications, amongst Ottawa's most experienced design firms.

Early in his career he developed a lasting interest in plain language and plain design. His work includes award-winning projects in the application of plain design and plain language for the Ontario.

Environmental Farm Plan Workbook. Other notable projects involving plain language and plain design principles include work for the Canada Customs and Revenue Agency, the Region of Ottawa-Carleton and the Ontario Literacy Coalition.

Since 1984, David has worked to establish a code of ethics which embraces social responsibility for graphic designers throughout Canada. The Society of Graphic Designers of Canada ratified his draft nationally in May 2000. He served as the first elected president of the Association of Registered Graphic Designers of Ontario, North America's first accredited graphic design organization, from 1997 to 1999. He drafted the association's constitution and Rules of Professional Conduct and authored Ontario's accreditation examination section on ethics and professional responsibility. In 1999, the Society of Graphic Designers of Canada named him a Fellow (likely the youngest to have achieved the country's highest professional standing in this field) for his work on the Code of Ethics, accreditation and other national issues. In 2000, he was elected Vice President Ethics of the Society. David is dedicated to realizing graphic design's potential to help improve the human condition and the global environment. He speaks at local and international conferences about the important role graphic designers can play: rather than applying their skills to help organizations mislead their audiences, they can help enhance social conditions around the world.



Design & Social Responsibility: Weapons of Mass Deception

Thoughts from David Berman's keynote lecture
Copyright 2006 David Berman, R.G.D., FGDC
David Berman Communications
www.davidberman.com
April 11, 2006

"Over 95% of the designers who have ever lived are alive today. Together, we have the power to define what professionalism in the communications design field will be about: helping increase market share or helping repair the World".

David Berman

Weapons of Mass Deception: Design & Social Responsibility

by David Berman, R.G.D., FGDC

Are we aware of the influence we wield as professional communicators in the new economic environment of globalized messaging and branding? And once we do acknowledge our power, wherein lies our responsibility, our opportunity, our ethics, our culpability, and our balance?

Global branding strategies are the most powerful tools used today to encourage over-consumption amongst growing Developing World populations, and so thus the largest long-term threat to the global environment, and therefore to civilization itself. Communications professionals have more conspicuous power than they realize, and play a core role in helping some corporations mislead audiences in order to invent unfulfilled "needs" in quickly growing markets.

In a World where design has become a recognized corporate asset, designers have the opportunity to use their persuasive skills responsibly and accelerate awareness of the messages the World really needs to receive. Recent developments regarding professionalism and ethics offer hope that designers and other communications professionals are embracing this opportunity. We can choose what our young profession will be about: creating visual lies to help sell useless things or helping to repair the World by sharing knowledge and understanding.

We live in a post-Darwinian world where the human species has practically stopped evolving genetically, due to advances in medicine and technology. At the same time, we have figured out how to accelerate cultural change: while our natural urges drive us to reproduce, our professional urges drive us to create ideas and turn them into action: whether into mass-produced goods or mass-delivered messages.

Our gift, of being able to share knowledge over both distance and time, is what makes humans unique: we are the only animal that can leave a greater mark with our ideas rather than with our genetic material. Today, we can leave our greatest legacy by designing an idea and share it with possibly millions, whether through mass production or the reach afforded by information technology.

Although most scientists believe human beings have been around for perhaps five million years, the idea of civilization is only six or seven thousand years old. And, in our lifetimes we are witnessing, whether we like globalization or not, a new reality we have evolved of one merged civilization, the largest ever. As Ronald Wright envisions the situation, all of humanity now finds itself together on one huge ship: the only ship left. For good or for bad, we have fused our destinies through our inventiveness.

It can take many kilometres to turn a large ship around: even if we notice a shore we could crash into on the horizon, we need to start turning the ship around long before nearing it: otherwise at a certain point we have little choice but to watch ourselves crash.

The future of everything we have done since the beginning of civilization possibly rests on the wisdom we show in the next few years. All creatures make their way through trial and error, but humanity now has a presence that is so influential that we can no longer afford one more major mistake.

So then, what is the shore we need to worry most about crashing? Tobacco companies spend over \$5 billion dollars a year to advertise and promote cigarettes, making them among the most heavily advertised products in the World.¹ The cigarette companies want my 14-year-old daughter to start smoking within the next five years. Before the Joe Camel cartoon character was released in the 1980s, Camel cigarettes had a 1% market share amongst U.S. teenagers. Afterward, Camel had 32%.² Is there any question that these ads were focused at youth? I hope I and society can help her choose wisely to live a long and healthy life: perhaps some of our children will see the 22nd century. When that century comes and our children look back on our times, what will they see as the biggest issue of our day?

¹ United States Department of Health and Human Services

² Naomi Klein, No Logo

Terrorism? I don't think so. Though horrible, this is not a very new threat to civilization. (I do think that it is worth thinking about why less radical, intelligent people from around the World are increasingly angry with Western culture. Perhaps it is partially due to being lied to continually by the biggest lying mechanism in our history?) Pandemic? A potential catastrophe deserving huge attention, but even the worst scenario won't bring down civilization as we know it.

No, when our children look back at the our civilization's biggest issue of our times, it will certainly be the environment. This past fall, the World Meteorological Organization reported that the seasonal hole in the ozone over Antarctica has widened to 27 million square kilometres. Consider Taipei 101, the world's tallest building: experts are now reporting that seismic activity (micro-earthquakes) in Taipei has increased significantly since construction began in 1997, simply due to piling up 700,000 tonnes of material in one spot. Over 10 years ago, Canada's most celebrated environmentalist, David Suzuki, told me that among all the amazing changes going on, the single largest story of our time is that humans have gained the ability to change the physical, geological and atmospheric nature of planet Earth. What took four billions year to build, we have changed, perhaps irrevocably, in just the past 400 years.

The biggest threat to our World's environment from North America is not the City of New York exporting waste on barges headed for Antarctica – it is the export, as William Wordsworth described it, of the idea of a society focused almost exclusively on getting and spending: the export of an unsustainable addiction to consumption. In a sinister vicious circle, the pyramid scam of our Western habit to live out of balance can only be sustained by addicting other people and other cultures, and the biggest pushers are extra-national corporations born of our Western society. Like all pyramid scams, whether junk e-mail or frivolous technology stocks, it is not a matter of if they will crash, but when.

With the environment as the biggest issue of the day, the single greatest force spawning environmental damage is the drive towards worldwide over-consumption. It is that simple: humans consuming too much stuff is causing us to tear at the earth, to empty the ocean, and to litter the sky. And the more people join in, the worse it becomes.

What does this all have to do with design? With over-consumption being the leading driver towards an environmental shipwreck, then the organizations in the Western



World convincing the larger, faster-growing populations of the Developing World to consume more and more, are the most to blame for over-consumption. And the most powerful weapon in the corporate artillery we've invented to convince new markets that they must consume more is through brand advertising. We professional communicators are the people who proudly think up these clever visual lies intended to link deep emotional needs to consumption.

According to Kalle Lasn of Adbusters magazine, most North Americans can identify 10 plants and 1000 corporate brands. The average person encounters 16,000 promotional visual messages each day including logos, labels and announcements. Growth in global ad spending now outpaces the growth of the World economy by one to three.³

How much is a brand worth? In 1995, Michael Jordan, the World's most famous basketball player, wasn't playing basketball: he had decided to retire from basketball to pursue his boyhood dream...but it didn't work out. In the 11 days between when rumours began and Michael Jordan officially announced his return to basketball, the total market capitalization of Michael's top five corporate endorsers (McDonalds, Sara Lee, Nike, General Mills, and Quaker Oats) rose 3.8 billion U.S. dollars⁴ (more than the annual GNP of the country of Jordan!) – over 50 U.S. cents for each human being on Earth. This money represents mindshare – shares of our minds – the value to the market of a small part of our brains knowing that Michael is slam-dunking again from a wooden floor in Chicago.

Is it defensible to include the entire World population in this calculation? Fact is that the reach of marketing messages has grown dramatically in just the last ten years. In 1998, the NBA sold \$500 million of merchandise outside of the U.S. – just merchandise: that doesn't include broadcasting revenue, let alone ticket sales. The Internet represents the quickest proliferation of visual messages in the history of the planet. According to futurist Tom Peters, it took 37 years for radio to penetrate 15 million homes in the U.S., while the Web reached that point within four years. We thought the Internet would foster more competition, instead it has given us more concentration. At least 95% of books sold on the Internet are sold through one of two brands (suggesting that branding has more influence than ever before).

³ United Nations Human Development Report, 1998

⁴ American Business Review, June 1999

The American BonFire spam product offers to send one billion e-mails for you to certified e-mail addresses for 6000.00 U.S. dollars, at a speed of more than 300,000 e-mails an hour. Our ability to transmit information and products to new markets has never been less expensive and the sophistication of how the messages are used to influence behaviour is ever-increasing. Because the marginal cost of introducing a new product is more than selling an existing product to more people, many large companies have their marketing departments choose powerful global branding strategies to yield higher profit rather than concentrate on new-product creation.

Graphic design can become more important than the product it promotes and the product can become an icon for a graphic memory that the consumer enjoys. The evolution of the brand from a mark of quality to a free-floating idea out there in the culture, makes the product itself simply a medium for brand awareness. The products that companies tend to brand most thoroughly are those for which there is often little differentiation (for example: bottled water, politicians and vodka). Absolut vodka is famous for seizing the majority of the U.S. vodka market with a delightful advertising campaign associating Absolut with the perceived identity of a specific audience. You can't make better vodka (since a perfect vodka would be virtually chemically identical to another perfect vodka), so no competition will come along with a higher quality product. Instead, the differentiation is created through mindshare and the product becomes whatever the audience wants it to be.

Now for a product like cigarettes, no foreign country, or foreign planet, is going to come along and make a better cigarette. Rather, the competition for cigarettes (and for other products that simply hurt us) is a well-educated public. This is exactly what graphic designers have the capability to help manifest. We have that power to send accurate, clear and useful messages. The more educated we get in the Western World, the more the cigarette companies scramble to find new less-educated markets to exploit. Thus, ad campaigns have been allowed to increasingly become part of what reinforces unhealthy behaviours in society. Imagine what is possible in a society where the most prominent public messages promote healthy behaviours. We can choose this.

There can be a good side to powerful messaging and the Internet's unprecedented reach. There are wonderful examples of effective and positive branding of worthwhile organizations, products, and ideas. International brands like the Red Cross serve society: everywhere people know they can run to that symbol when

they need help, food, or emergency shelter. And, the greatest liberation in the history of the World has taken place in the last four decades, due to remarkable industrial and communications design: more people with disabilities have been liberated from marginalized lives by recent technological advances than in any revolution or war in history.

Great advertising can drive down prices, support healthy competition, promote innovation, and even entertain. Advertising is part of human culture and has been helping people get information they can use to choose products, ideas and actions ever since the first “Cave For Rent” sign went up. To paraphrase Steve Mann, the eye is the largest bandwidth pipe into the human brain and visual communicators are the people who design what goes in.⁵ When you leverage that power in order to deceive people, then those cleverly crafted messages and images become lies. We have a responsibility to not exploit that power.

Ethical advertising is also profitable advertising: a client, and thus its agency, will make more money in the long term by providing a promise to customers that is fulfilled. Sell me a car with a promise of more sex by draping half-naked models over the hood in advertising photos and you may increase your chance of one sale: but ultimately the reality falls short of the promise and the next time, I will buy another brand. Sell me a new Toyota because it will keep my family safe and cost less in the long run, deliver me a great car, and I will become fiercely loyal and buy a new Toyota every ten years for the rest of my life. Ethical advertising gets excellent products into the hands of consumers with matching needs, creating market efficiency. Misleading advertising hurts brands and society by creating waste and disappointment.

We insist that a certified architect approve plans for all commercial buildings. This is wise: as a society, we recognize the potential danger if buildings fall down on people. I believe the time will soon come when society recognizes and embraces the idea that visual communicators manufacture memories and those memories can be just as dangerous as failed concrete and drywall, perhaps more so.

For example, the simple arrangement of the two crossed squiggles of the swastika meant nothing to most people at the turn of the 19th century. During the twentieth century, this Hindu symbol was turned into one of the most influential branded campaigns in human history. Fifty years after the fall of Nazi Germany, this symbol remains

invested with meaning and powerful emotional response. How many people died in the past 100 years due to buildings collapsing? Compare that to how many millions were murdered in the same period due to the carefully-orchestrated propagation and perpetuation of evil lies... by far the most murderous century in human history.

So, in this new World, it is we: the message designers, the product designers, and the specialists in the transportation of ideas and their artifacts over great distances and times, who hold the ultimate responsibility. We have a professional duty to make sure that our inventions are not just clever, but that they are wise; that we don't just create cool things, but are in alignment with a sustainable future for human civilization. It is not that the West should not share with the Developing World, it's just that in the West we have so many better ideas to share: rather than sharing our consumer, chemical and style addictions, we could be using our professional skills to help communicate health information, conflict resolution, democracy, technology, truly free elections, freedom of the press, freedom of speech...

Some people are often astounded when I show them what cigarette packaging looks like in Canada today: legislated to include pictures of diseased lungs and other vivid demonstrations of what the consumer is really choosing. This, combined with strict prohibitions on tobacco advertising in Canada, is one of the World's most impressive cases of a society saying enough is enough, now supported by recently released studies demonstrating the link between packaging design and reduced uptake of cigarettes by Canadians. While only few years ago considered a preposterous idea, the Canadian model of prominent visual health warnings has now been adopted in countries around the World, with similar pictures appearing on cigarette packages throughout the EU this year. New York law now dictates that tobacco advertising must be at least 90 metres from schools. The city of Sydney, Australia has banned the display of cigarettes in stores, claiming that the packages are actually ads and thus part of their long-standing ban on the advertising of cigarettes. Meanwhile, in other lands where there are no limits on advertising, the battle for the lungs of our daughters and sons rages. I am proud of Canada's leadership role in the World in defining such standards. In the year 2000, the Society of Graphic Designers of Canada adopted a courageous and progressive national code of ethics. In drafting it, we studied dozens of other codes of professional conduct: our code goes further than any other profession's we are aware of in establishing that professionalism includes a commitment to social responsibility and to the environment.



In the Canadian province of Ontario, since 1996, graphic design is officially an accredited profession and so the term “Registered Graphic Designer” is protected by law, just like “Registered Nurse” or “Doctor” or “Lawyer”. To hold this title you have to pass an examination, a quarter of which is about professional conduct. Under the law of Ontario you can lose your accreditation if you do not follow the code. This is a huge step towards our society recognizing that not just anyone should be entrusted with crafting visual messaging. Certification is a force of good: it is not exclusionary, rather it protects society in the same way that certification of architects protects society.

On the international front, Design for the World, created in 1999, is dedicated to social responsibility and sponsored by the three World bodies representing the main design disciplines of graphic design, industrial design, interior design and architecture. The idea; to meet with the World’s top NGOs (Red Cross, World Health Organization, Medecins Sans Frontières, etc.) to determine the most important messages the World needs to hear. Then match up these messages with the designers who have volunteered to craft them and the corporations who have agreed to fulfill their social responsibility missions by funding them.

Each one of us has a choice: to be part of the forces that seek to convince people they don’t belong, that they don’t smell right, are not thin enough, or not famous enough... and then try to convince them that all they have to do to belong is to consume. Or, we can remember that we all belong, that we are all connected, and that we are all in this together. We can even encourage populations to resist being manipulated by visual lies.

Imagine what would be possible if we designers did not participate in the export of over-consumption. No one understands the powerful mechanism behind these manipulations more than we do. Go further: recognize the interdependence, power and influence of what you do and let it resonate with the world around you and within you.

There are close to two million designers in the World and our profession is very young – over 95% of the designers who have ever lived are alive today. If each of us were to make sure to spend just four hours a week on projects that helped

society, imagine what would be possible: over four million hours a week of designing a more just, more sustainable, more loving civilization ... at a time where it is imperative that we take care of our one ship together. Together, we have the power to decide what professionalism in our field will be about: helping increase market share or helping repair the World.

If not now, then when? Some tell me they’ll start once they’ve established themselves, but first they need to get their foothold in the industry. Others tell me that I should have reached them years ago, but now they have a mortgage and kids to feed. I tell both that the time is now.

I don’t claim to have the answers: I can’t tell you whether designing hybrid SUVs is part of the solution or part of the problem for you, but I do know that if, in our professional work, each one of us forbids ourselves from doing anything or helping to say anything that is out of alignment with our personal principles, then that will be more than enough to change the World. I know that if we fulfill the gifts of our professional skills by recognizing our power and the stewardship responsibility that accompanies that power, we can make a real difference... and since we can, we must. And I know that we can work together to create an environment where our children and our children’s children will have the space and the time to find lasting answers. I do know that the future for humanity lies in the decisions we will take in our lifetimes. And, should civilization survive and thrive, perhaps 10,000 years from now people will look back at the teenagehood of civilization and will admire how we chose to spend our creative energies. So choose well: don’t just do good design, do good.

Additional sources available upon request.

PROJETOS RECENTES: Desertesejo, Acaso30 e Cozinheiro das Almas

Gilberto Prado

Resumen:

Desertesejo é um projeto artístico de Gilberto Prado desenvolvido no Programa Rumos Novas Mídias do Itaú Cultural, São Paulo, Brasil, em 2000. O Projeto é um ambiente virtual interativo multiusuário que explora poeticamente a extensão geográfica, rupturas temporais, a solidão, a reinvenção constante e a proliferação de pontos de encontro e partilha.

Acaso30 é uma instalação interativa em lembrança aos mortos na chacina da baixada fluminense, no Rio de Janeiro, em março 2005 onde 30 pessoas foram eliminadas. O público interage em um espaço semi-aberto com imagens de corpos em movimento e evanescimento.

Cozinheiro das Almas é um videogame que está sendo realizado pelo Grupo de Pesquisa Poéticas Digitais (ECA-USP) partir do livro "O Perfeito Cozinheiro das Almas deste Mundo". O texto de referência é o diário da garçonnière mantida por Oswald de Andrade (poeta, membro do movimento modernista brasileiro e autor do manifesto antropofágico) entre 1918 e 1919. No game ficcional, o personagem principal (o jogador) se perde na São Paulo da época e visita interativamente vários ambientes.



PROJETO DESERTESEJO

Estrutura do projeto

A estrutura de navegação e distribuição de ambientes do projeto está apresentada nos gráficos da Figura 1, apontando a forma como esse trabalho artístico foi mapeado e quais os eixos de navegação e exploração desses ambientes virtuais.

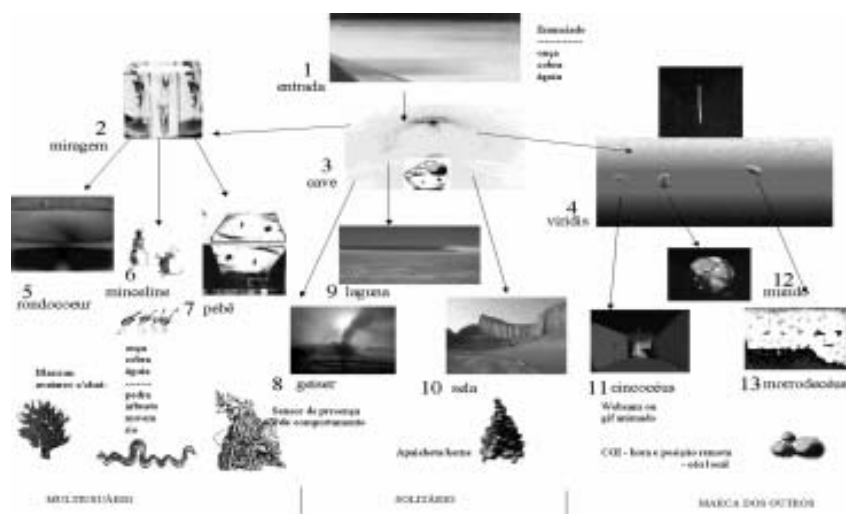


Fig. 1

Ao entrar no ambiente virtual, o viajante encontra uma caverna de cujo teto caem pedras suavemente. Qualquer uma delas é clicável. Após o clique, o viajante é transportado para um novo ambiente, no qual carrega essa pedra. Poderá então depositá-la em algum dos montes (“apaicheta” em aimará) presentes nos diferentes espaços. A pedra constituirá um marco da passagem desse viajante e ficará como uma indicação, para outros, de que ele esteve ali.

Mas a entrada nesse ambiente pode acontecer de três formas diferentes. Ao clicar sobre uma pedra na caverna, o viajante poderá ser transportado como uma onça, uma cobra ou uma águia. Ou seja, poderá andar, arrastar-se ou voar sobre o ambiente, como em um sonho xamânico,¹ mas não saberá de antemão que forma assumirá nesse novo espaço.

Os ambientes são compostos de paisagens, de fragmentos de lembranças e de sonhos, sendo navegável em três rotas distintas que se entrecruzam e se alternam, que se encadeiam e se compõem em diversos percursos oníricos:

A estrutura básica dos três grandes eixos onde estão construídos os espaços de navegação interativa em VRML são:

1 . Ouro (este é o eixo de entrada, é a zona do silêncio, onde o navegar é solitário)

2 . Viridis (este eixo é onde você tem o sinal da presença dos outros, mas sem contato direto). A mesma imagem captada via webcam e/ou informações via CGI do usuário remoto vão ser usadas em três diferentes espaços, em função da localização geográfica do(s) participante(s): transformando a cor dos espaços VRML; eventualmente gerando fusão e transformação de cores em diferentes áreas e situações.

3 . Plumas (esse eixo é zona de chat 3D – zona de contato e partilha, ambiente de multiusuários). Eixo dos sonhos e miragens; dos ambientes multiusuários em contato, via avatares e chat 3D.

¹ Xamã (de saman do Tunguso-Manchurian, pelo ingl. shaman e/ou pelo fr. Chaman): “aquele que sabe”. Xamanismo é a experiência mística que é característico de religiões primitivas. O “vôo” do xamã para céu durante iniciação ou sacrifício de ritual pode ser considerado como a expressão mais antiga de experiência mística conhecida a gênero humano. Mas o xamã não só é um místico, ele é igualmente o guardião (e em grande parte o criador) do conhecimento tradicional da tribo. As narrações das descidas aventureiras dele para o inferno e das ascensões dele para céu constituía o material de poesia épica popular entre muitos grupos.

Visita virtual

Então vamos fazer uma rápida exploração nesse ambiente virtual, (que pode ser feita pelo CD que acompanha este volume, e/ou on-line em <http://www.itaucultural.org.br> para se ter acesso ao chat 3D) uma navegação guiada entre tantas outras possíveis.



Fig. 2

Inicialmente nós entramos em uma caverna e quando começamos a nos locomover começam a cair pedras de um pequeno buraco do teto da caverna de onde se pode ver o céu. (Fig.2) Ao clicarmos em uma dessas pedras nós somos deslocados aleatoriamente para um outro ambiente, o primeiro eixo de navegação e podemos entrar nele de três maneiras diferentes, como em um sonho xamânico, entramos como águia ou como serpente ou como onça, ou seja, os nossos pontos de vista, assim como as velocidades de deslocamento são distintas e relacionadas a essas criaturas. É possibilitada a percepção do mundo através de outros pontos de vista, que aqui multiplicados, permitem conhecer o mundo de outras formas. Além disso, nem sempre caímos nos mesmos lugares desse mundo, podemos cair em diversos e distintos locais. Nesse primeiro ambiente, embora seja um ambiente virtual multiusuário,

é um mundo que nós vamos navegar solitário, quer dizer, é um ambiente multiusuário porém não se vai encontrar ninguém, vai se estar só dentro deste mundo e as vezes escutar o som do vento em algumas áreas abertas. É um espaço amplo de desertos e desejos que é ao mesmo tempo um espaço de solidão, de perda de referências e um espaço de liberdade, de potências, um espaço liso e sem rotas predeterminadas. (Fig.3)



Fig. 3

Aquelas mesmas pedras que ao entrar vimos caindo do céu vamos encontrar nos morrinhos de pedra que estão espalhados em vários pontos desse primeiro ambiente virtual. (Fig.4) Sobre a história desses morros de pedra (Apaicheta), vou discorrer brevemente: durante a realização deste trabalho eu fui andar em alguns desertos como o de Atacama no Chile e ainda regiões áridas e arenosas como os lençóis maranhenses entre outros locais - só lembrando que este espaço que nós vemos é onírico e construído e não réplica de um espaço existente, embora seja marcado de alusões e referências, decalcado pelas sensações, estórias e percursos. Mas, quando eu estava no Chile, andando no meio do deserto, eu percebi alguns desses montinhos de pedras espalhados naquele vasto espaço e me perguntava, qual seria a intenção desses pequenos montes com essas pedras empilhadas e colocadas cerca dos caminhos e trilhas na areia, será que estavam aí para guiar alguém? Para que se tivesse alguma referência, pontos de reparo nesses vastos



espaços? Até que perguntei para um nativo, mas afinal de contas porque que empilhavam essas pedras nesses locais, e ele respondeu que eram lugares especiais. Quando você sai da sua casa você pega de perto de onde você vive uma pedra e a carrega até o momento em que você chega em algum lugar, aonde você acha que aquele é o local aonde a sua pedra deve ser depositada e então você a dispõe junto com as outras. É uma espécie de oferenda. Pensando nisso, transformei esses

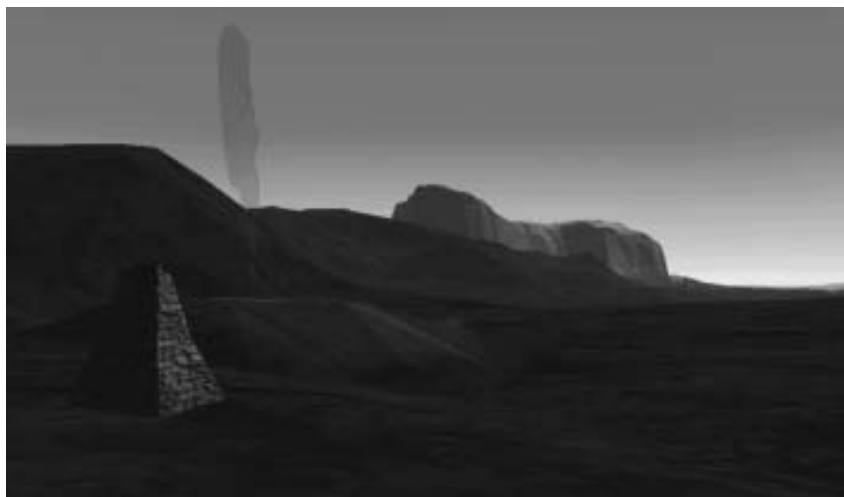


Fig. 4

montículos que encontramos nos caminhos do Desertesejo, em marcadores de presença (contador). Quando entramos neste mundo virtual, a hora em que clicamos aquela primeira pedrinha que estava caindo do teto da caverna ela vai ser por nós carregada até que encontremos um local onde queiramos depositá-la. Optei em fazer isso ao invés de utilizar um contador convencional na entrada do site para registrar numericamente o número de visitantes do espaço, mas trazer um elemento visual e poético para a sua visitação. Você tem esta pedra que vai colocar só uma vez em algum destes espaços espalhados dentro destes vários ambientes que estão ai propostos. Esta então é uma forma de dizer esse é o tipo de lugar que eu quero deixar essa minha pedra para os outros, uma forma de deixar a marca da sua passagem,

modificando sutilmente o ambiente, um rastro de seu caminho para as outras pessoas que vão vir depois. Isso só pode ser feito uma vez, se quiser deixar outra pedra o visitante terá que entrar outra vez e perfazer todo um outro percurso novamente.

O segundo ambiente é o "Viridis",² um eixo de navegação aonde você tem sinal da presença dos outros, mas você ainda não vai falar com ninguém, não será possível contatar nenhum outro visitante, mas se pode perceber indícios dessas presenças, de que há outros navegantes nesse mesmo momento nesse ambiente virtual. (Fig.5)

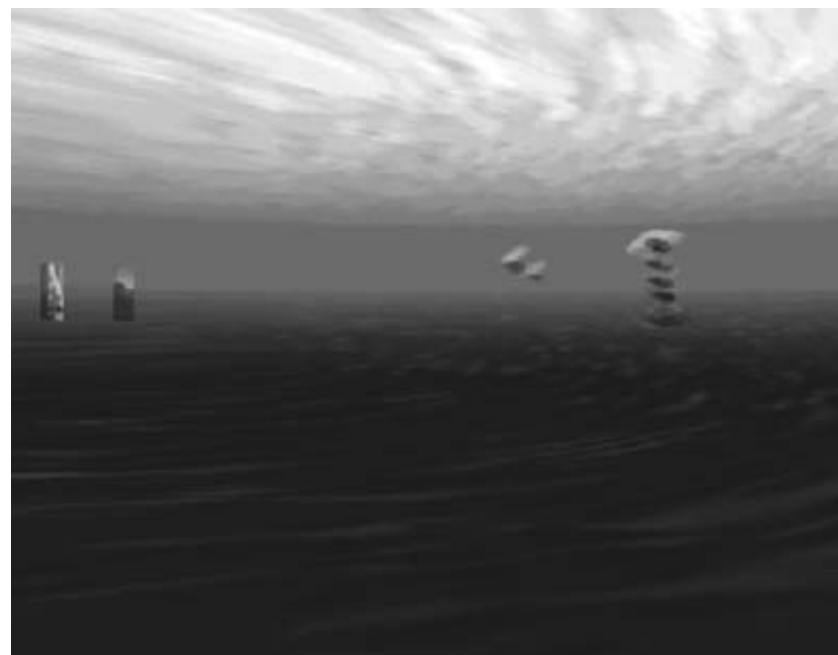


Fig. 5

² Viridis é uma palavra que os gregos usavam para designar a cor do céu e a cor do mar embora sabendo que o mar era uma coisa e o céu era outra, mas a designação da cor era a mesma, quando o céu e o mar se juntavam no horizonte, e aqui está sendo utilizada como esse espaço de confluência, de encontros e desencontros, o que há entre dois.

Como exemplo, uma das salas desse ambiente Viridis é a chamada “sala dos cinco céus”, onde você tem a construção das cinco paredes com as cores dos céus locais dos últimos visitantes. Assim que o visitante entra, a parede de frente dele é da cor do céu de São Paulo naquele momento e conforme as pessoas vão entrando no Desertesejo, através de um CGI você sabe através da localização delas se naquele momento é dia, é tarde é noite, etc. Então os visitantes, na medida que elas vão entrando on-line (com exceção do céu da parede frontal que é sempre o céu de São Paulo naquele instante) vão construindo as outras quatro paredes dessa mesma sala. (Fig.6)



Fig. 6

Em outras palavras, o navegante está presente em uma sala que vai mudando a cor das suas paredes em função da cor local do céu daquelas mesmas pessoas que estão entrando no ambiente. É uma forma de transformar os sufixos de localização que vêm com os e-mails dos visitantes .br, .uk, .jp, .fr, .es, .de, etc., essa informação, em dados poéticos³. A idéia é que você está em uma sala que você sabe que tem gente entrando (ou não, se as cores das paredes não mudam e a sala não se transforma é por que não tem ninguém entrando, então ficam os últimos céus) e a

medida que as cores vão se transformando, você sabe que tem mais alguém partilhando com você esse mesmo espaço, esse pedaço do ciberespaço, mas você não sabe quem é, o que faz, de onde veio. Quando alguém entra nesse mesmo ambiente então essa presença partilhada vai te recolocando e reposicionando dentro deste mesmo espaço transformado. Eventualmente, ele está com o céu que tem a mesma cor que o seu, ou de outra cor, em outro local, (outro continente, outro horário), mas é o mesmo céu que nos envolve a todos e o mesmo momento. Ou seja, estamos trabalhando com a idéia de estarmos partilhando esse espaço comum que nos abriga a todos (in)dependente dos fusos, horários e locais. Quer dizer, que o que nós fazemos aqui está também influenciando e sendo influenciado pelos outros, que de uma forma ou de outra estamos todos conectados.



Fig. 7

³ Através do número do IP do visitante que entrava no ambiente Viridis, criou-se um banco de dados onde extraímos as informações necessárias para a programação das páginas.(De que região do mundo ele está acessando e qual o horário GMT).

Toda programação foi desenvolvida em Cold Fusion.



Por último, o nosso terceiro eixo - esses ambientes na verdade não tem ordem de entrada, um, dois ou três, é só uma questão de construção e apresentação do projeto. A exceção é do nosso primeiro mundo onde sempre entramos nele, embora com ângulos de visão e em locais distintos, de maneira aleatória. Quanto ao terceiro eixo, é somente aqui que é possibilitado o chat 3D (Fig.7). Aqui se encontram as outras pessoas e se pode conversar com elas por intermédio de um avatar que foram modelados através de figuras e imagens de vãos xamânicos. E aqui estão alguns desses avatares que estão povoando este mundo. (Fig.8) e na sua entrada eventualmente um deles vem lhe dar as boas vindas.

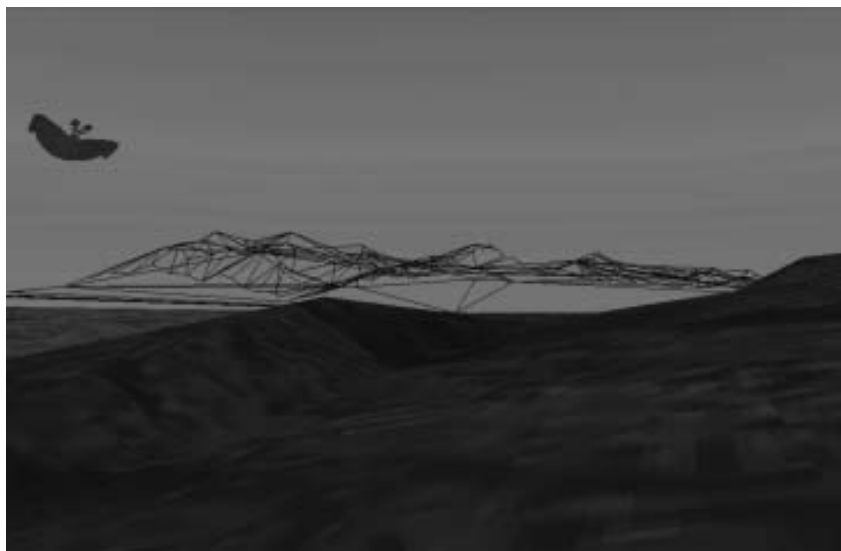


Fig. 8

Foram colocados por todo ambiente do projeto Desertesejo, independente da zona ou eixo onde os usuários se encontrassem portas de passagem e comunicação entre esses espaços. Os portais são cilindros e semi transparentes que ficam rodando sobre seu próprio eixo e através do click do visitante ele é transportado para outra área do trabalho. (Fig.9)

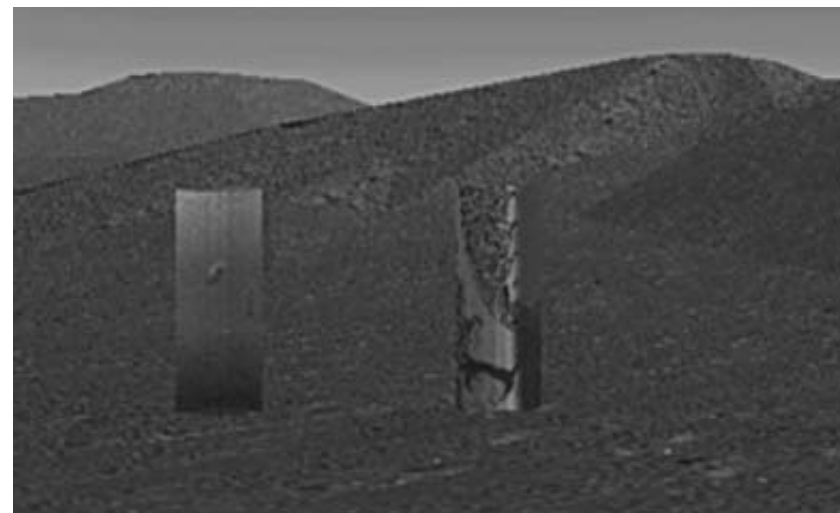


Fig. 9

As diferentes maneiras como se pode navegar nesses espaços, através dos avatares, ajuda na determinação, potencialidade e percepção dos ambientes propostos. As diversas velocidades e formas de deslocamento dos avatares dos visitantes que se cruzam no ambiente, as distintas figuras, os textos que vão sendo gerados pelos próprios participantes no chat nas suas diversas línguas, reforçam nossas distintas posições e visões de um mesmo mundo, onírico e em construção. Ou ainda, as diferentes velocidades de deslocamento, por exemplo, a possibilitada ao avatar da cobra é muito baixa, o que aumenta ainda mais a sensação do se arrastar, que se associa ao ângulo de visão na altura do chão e a observação dos detalhes mais próximos. Já no caso da águia, o vôo permite desvios rápidos e mergulhos dos topos das montanhas, que se associa a visões panorâmicas do ambiente. É importante ressaltar que esse é o espaço onde esta acontecendo a própria performance, regido por outras leis que permitem voar, atravessar paredes ou não, se colocar em situações e ângulos de visão de inusitados aos mais habituais. Todos que estiverem on-line nesse determinado momento estão dividindo esse mesmo espaço partilhando esse instante, realizando

uma ação, criando textos, gerando eventos (pré-programados ou não), possibilitando novas relações e situações de natureza poética e performance no ciberespaço.

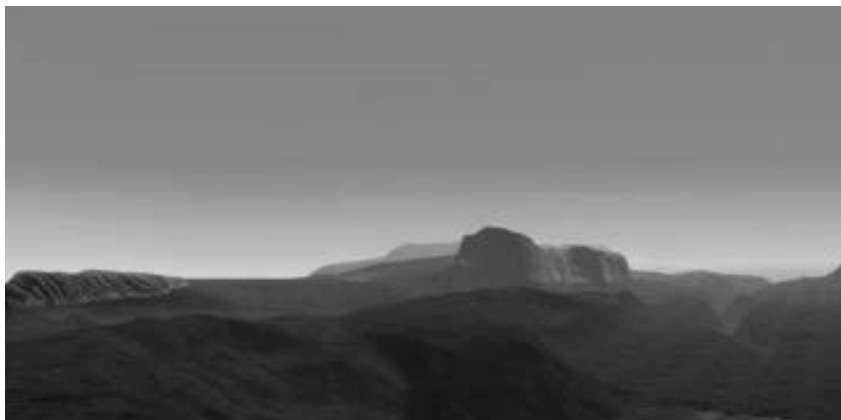


Fig. 10

O artista, no caso, potencializa uma situação aonde as pessoas, vão entrar e vão poder partilhar esse mundo com outras pessoas, poder percebê-lo de distintas maneiras e de pontos de vistas inusitados. O que é gerado é uma potencialidade, é um ambiente e uma situação em potencial, onde você vai encontrar ou não com outras pessoas, se integrar ou não a outras ações e performances ou vai ficar navegando, explorando e criando seus próprios percursos, nesse ambiente poético virtual partilhável. (Fig. 10)

Nos transportamos para um pedaço de deserto povoado on-line, um momento presente (e/ou futuro) no qual florestas antes habitadas, hoje são espaços de visitação avataresca, onde já foi o fundo do mar ou de rio, hoje voam as águias e rastejam as cobras. Ou seu oposto poético, no limiar temos um espaço cibernético habitado provisoriamente. Um mundo como névoa de um desejo, a magia de um encontro efêmero e de uma visão compartilhada via rede de um ambiente onírico reinicializável e aberto para participações.

Créditos do Projeto Desertesejo

Projeto e Direção: Gilberto Prado
Realização: Programa Rumos Itaú Cultural Novas Mídias
Produção: Flávia Gonsales
Modelagem 3D e VRML: Nelson Multari
Webdesign: Jader Rosa
Apoio: MinC / Intel-Pentium III

PROJETO ACASO30

É uma instalação interativa em lembrança aos mortos na chácara da baixada fluminense, no bairro de queimados entre uma noite de quinta-feira e uma madrugada de sexta, em março 2005 onde 30 pessoas foram eliminadas.

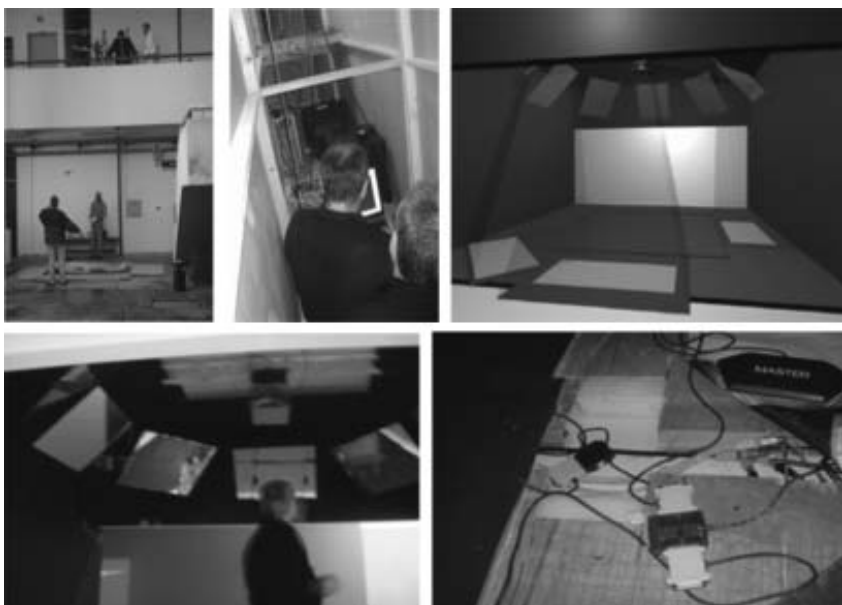
A instalação é montada em um espaço semi-aberto, como se fosse uma praça, onde possa haver bastante circulação, mas com luz reduzida. No centro do espaço um grande e pesado tapete azul. As séries de imagens assim como os locais da projeção são feitos de forma aleatória. Uma vez que uma pessoa suba no tapete dois eventos ocorrem: uma imagem de um corpo nu em agonia é projetada no chão e um vento forte e cortante é acionado por um ventilador desde uma parede frontal ao interator. O único ruído é o do vento direto sobre o espectador causando tensão e instabilidade. Quanto às imagens, à partir do momento que elas são projetadas em um local são geradas zonas de tensão que fazem com que as ações dos corpos reajam diretamente à aproximação e afastamento dos espectadores. Quando eles chegam junto aos corpos a situação se torna irreversível com a morte dos personagens e o esvanecimento das imagens. Tem-se um intervalo sem projeções e ações.

Créditos do Projeto Acaso30:

Gilberto Prado, 2005
Equipe de Apoio: Fábio Oliveira, Gaspar Arguello, Jesus de Paula Assis, Luciano Gosuen e Maurício Taveira
Programação: Luis Henrique Moraes
Atores: Francisco Serpa e Karina Yamamoto



Exibido na Mostra Cinético_Digital, no Itaú Cultural, São Paulo de 05 de julho à 11 de setembro de 2005.



PROJETO COZINHEIRO DAS ALMAS

INTRODUÇÃO

Desde a publicação dos primeiros ambientes de realidade virtual até o presente, a indústria tem apresentado pouca evolução no que diz respeito a conteúdo narrativo, pois a maior parte dos jogos em primeira pessoa ainda se baseia fortemente no *point and shoot*. O máximo no momento é representado por videogames em que partes narrativas (passivas) e partes interativas são justapostas ou em que a câmara sai de subjetiva para terceira pessoa, com perda momentânea da interatividade, quando então iniciam-se outras formas narrativas. No campo das experimentações artísticas, o horizonte não é diferente.

Esse estado de coisas pode ser explicado de várias formas, sendo que a mais comum é recorrer ao fato de que os jogos de realidade virtual respondem a um mercado comprador formado principalmente por adolescentes e deve sempre repetir as formas tradicionais, com comprovado potencial de venda. A explicação, entretanto, não parece satisfatória, pois em outros campos de expressão, existe espaço, ainda que menor, mas comercialmente viável, para obras mais requintadas, que vão ao encontro do gosto de um público mais educado. Talvez o problema seja de definição: o que devemos entender afinal por “narração” quando desenvolvemos ambientes virtuais interativos?

Desde que a palavra “interatividade” entrou para o vocabulário corrente em informática, um divisor se estabeleceu a respeito da capacidade narrativa de programas de computador que envolvem imersão em mundos virtuais, sejam eles em duas ou três dimensões:

1. os programas comerciais tenderiam à satisfação imediata das emoções humanas mais básicas, recorrendo à fórmula do *point and shoot*;
2. haveria um meio de usar narrativamente esses ambientes, de forma que pudessem expressar emoções mais complexas e levar à reflexão. Realizar tais ambientes seria tarefa de pessoas ligadas à pesquisa em artes, programação e

design, em projetos que tivessem a oportunidade de ser financiados fora das normas de produção de mercado.

Os videogames comerciais mais bem-sucedidos são de fato predominantemente de mirar e atirar, como *Doom*, *Unreal*, *Half-Life*, *Wolfenstein* (as duas versões RV) entre outros. Já a ambição narrativa cristalizou-se em um título hoje obrigatório na área, *Hamlet on the Holodeck*, de Janet Murray, de 1997 (no Brasil, 2004). Um ambiente que reúna as melhores idéias do *point and shoot* e uma narrativa bem desenvolvida, como o quer Janet Murray, ainda está por aparecer.

Dado isso, tudo o que se produz comercialmente tende a ser desprezado como ruim ou, na melhor das hipóteses, passageiro. Não é por acaso que Janet Murray, em seu longo livro sobre interatividade e ambientes virtuais, dedica uma página a *Doom* e similares, e apenas para falar de o quanto são precários se comparados, por exemplo, ao arcano *Zork*, jogo de Dave Lebling e Marc Blank, para ambiente DOS, de 1980, jogado inteiramente via instruções e respostas em texto.

De fato, se observarmos a evolução dos videogames de realidade virtual, desde *O Castelo de Wolfenstein*, de 1992, a *Retorno ao Castelo de Wolfenstein*, por exemplo, de 2001, vemos que os roteiristas têm tentado incorporar narração à ação, mantendo um tanto de interatividade (basicamente, atirar, descobrir objetos e resolver labirintos) e um tanto de narração dosada de uma história, que mantém uma coerência entre as diversas ações e etapas que compõem o jogo.

Iniciamos nossa indagação com: quem vai percorrer (na falta de verbo melhor para definir “leitura” nesses ambientes) esses tipos de trabalho artístico ou de entretenimento e por que o faria? Segundo: interatividade e narração são de fato, miscíveis, de que forma e em que medida? O projeto do desenvolvimento do game *Cozinheiro das Almas* tenta também trazer à tona essas questões. Ademais, o projeto traz como intenção de diferencial em relação à grande parte dos games os seguintes itens:

- sua temática brasileira, com elementos históricos e de ficção
- a ausência de elementos comuns em games como placares, pontuações etc.
- a justaposição de labirintos espaciais e temporais



Os ambientes virtuais disponíveis no mercado, seja os distribuídos em CDs, seja os distribuídos na Internet, tendem a privilegiar a ação e a destreza manual dos jogadores. Jogos com uma temática histórica são raros e principalmente de simulação, isto é, adotam uma mecânica de jogo na qual o interator escolhe valores para variáveis e, em seguida, testa o resultado (jogos de estratégia, de guerra, SIMs, etcétera). Este projeto tem, portanto, dois objetivos que caminham juntos: criar um ambiente ficcional de ação, mas que seja ao mesmo tempo historicamente preciso.

SOBRE O TEXTO DE REFERÊNCIA “O PERFEITO COZINHEIRO DAS ALMAS DESTE MUNDO”

Em 1918, de abril a setembro, Oswald de Andrade manteve um romance e um diário aberto. O romance era com a normalista Maria de Lourdes Castro de Andrade, também chamada de Deisy e Cýclone, e o diário era um caderno que Oswald guardava em sua garçonnière, na rua Líbero Badaró, 67, 3º andar. Nesse diário, escreviam Oswald, Deisy, Monteiro Lobato, Guilherme de Almeida, entre outros, sempre sob pseudônimo.

Em setembro, Deisy vai para Cravinhos, para a casa de familiares, por estar muito doente. Morre em São Paulo, em agosto do ano seguinte, aos 19 anos, uma semana depois de se casar, *in extremis*, com Oswald.

Em torno desse diário, o Grupo de Trabalho de Poéticas Digitais criou o roteiro de um ambiente virtual interativo, no qual Deisy e a garçonnière de Oswald vão precipitar as pessoas numa viagem à São Paulo de 1918, fazendo-as se perder em um labirinto temporal.

INÍCIO DA AÇÃO

2005. Uma seqüência de vídeo que alterna cenas da São Paulo de hoje e da São Paulo de 1918 cria a imersão no ambiente. O explorador sai de sua casa e pára diante de um edifício em ruínas na rua Líbero Badaró. Entra nele, encontra o aposento que um dia foi a garçonnière de Oswald de Andrade e é então arremessado no tempo.

A MECÂNICA DO JOGO E OS AMBIENTES

Este é um jogo de labirinto temporal e espacial, puramente exploratório, mas com uma “missão”, que o jogador ficará sabendo a *medias res*, sem ter de ser instruído a respeito. Os ambientes são 10:

1. a própria garçonnière / 2. o Teatro Municipal / 3. a casa de um barão, na avenida Paulista / 4. a Escola Normal / 5. o Conservatório Dramático e Musical de São Paulo / 6. um bonde / 7. uma loja / 8. um quarteirão pobre no Brás / 9. uma prisão / 10. um centro de poder (a Assembléia Legislativa).

Em cada ambiente, existe uma história. O dia será dividido em seis seções de duas horas (10 às 12, ..., até 20 às 22). O caráter labiríntico do jogo é dado pelo fato de o jogador ser arremessado a um momento, num dos ambientes. Por exemplo: no Teatro Municipal, pessoas preparam uma apresentação noturna. Enquanto o fazem, conversam, deslocam coisas, começa um ensaio etc. O jogador poderá chegar ao teatro no momento 1, depois no 2 etc. e ver a história regularmente ou chegar ao teatro no momento 3 daquela seqüência e, de repente, ser arremessado ao momento 1 de outra, ao 1 de outra ainda, para então voltar ao teatro no momento 2 e então compreender melhor o que vira antes. Sempre será possível ao jogador desistir. Desistindo, pode passear (não interativamente) pelos dez ambientes, viajando em cada um deles na seqüência temporal correta.

A viagem ao passado o levou à garçonnière e, em seguida, ao Teatro Municipal,

onde ficou apenas um minuto, antes de ser arremessado a outra seqüência, desta vez na Escola Normal, onde um professor dá uma palestra de física e o jogador ouve que tempos diferentes não contíguos não podem se encontrar, pois isso contraria a recente teoria do doutor Einstein. “E se isso acontecesse, e se um objeto do futuro fosse parar no passado?”, pergunta um aluno. O professor esclarece que esse objeto destruiria o tecido do tempo e que seria preciso recolhê-lo de alguma forma.

De fato, tanto a viagem no tempo como a preleção do professor na Escola Normal servem apenas para explicar ao jogador/explorador o que ele tem de fazer para se movimentar nos ambientes. Não se trata de um jogo de ficção científica, mas uma viagem fantástica a um determinado dia de 1918.

Na Figura 1 vê-se a ilustração do roteiro com apenas 5 ambientes e três momentos no tempo (5x3, 15 seqüências). No roteiro, teremos 10 ambientes e sub-histórias com seis momentos, o que garante muita exploração.

GAMEPLAY

O jogador

- nunca se vê, salvo em alguma reflexão (e mesmo a reflexão será em espelhos ruins, de modo a manter a identidade do jogador um tanto misteriosa), ou quando pega algum objeto no ambiente (ou seja, a exploração é sempre em primeira pessoa)
- é visível por todos os outros atores do jogo
- anda, ouve diálogos, move objetos.

A seqüência do jogo

- vídeo de abertura
- entra na garçonnière depredada
- ocorre o acidente (o desmoronamento do edifício)
- vídeo de transição, sugerindo viagem no tempo
- acorda na garçonnière em 1918 (para caracterizar o ano, podemos ter calendário na parede, cartaz de um espetáculo, jornal aberto ou rádio ligado — sendo que o recurso ao rádio não exclui os outros, pois cria ambiência sonora)
- percorre rapidamente a garçonnière

- a programação faz com que ele passe por um certo objeto e o toque sem querer
- é jogado na Escola Normal às 18 horas, no momento em que acontece uma palestra de Amoroso Costa sobre a estrutura do tempo
- é devolvido à garçonnière
- a partir daí, começa o jogo propriamente dito.

O que o jogador precisa para saber jogar

- em que época está (resolvido na transição entre acidente e garçonnière em 1918)
- que viajou no tempo (resolvido da mesma forma)
- que deve recolher objetos e recolocá-los na garçonnière (isso será abordado de passagem na seqüência da palestra na Escola Normal)
- que tomando um líquido verde ele ganha permanência no ambiente em que está (isso pode ser resolvido por conversas de corredor na Escola Normal).

Vamos evitar na tela qualquer tipo de placar, a fim de não comprometer em momento algum a imersão do jogador no ambiente virtual. Assim, deveremos dar conta do efeito do líquido verde (que pode ser o absinto, cujo consumo era moda na época) por dicas do ambiente.

Faremos isso usando uma estética pouco comum em explorações em primeira pessoa: o jogador vai ficando mais lento e de vez em quando há flashes ou lags no ambiente—como se ele tivesse acessos de tontura. Depois de um certo limiar, ele “morre” no ambiente, isto é, é lançado de volta à garçonnière. Para que ele conheça o efeito do absinto, se ele tocar em uma garrafa sua disposição para ação, por uns instantes fica *acima* do normal. Com isso, evitamos explicar ostensivamente o efeito do líquido, introduzimos naturalmente um elemento dramático (afinal, é o líquido que possibilita uma exploração mais completa do ambiente) e escapamos de um clichê dos jogos de ação, nos quais o grau de energia ou de saúde do jogador não tem relação com sua disponibilidade para agir, mas apenas com a iminência da “morte”.

A interface

- é a própria garçonnière (como ela varia com o tempo, não precisamos ter lá todos os objetos/portais de uma vez)



A mecânica do jogo

- chega a um ambiente ao tocar em um objeto na garçonnière (ela se fragmenta no espaço e o objeto tocado recua)
- esse objeto se funde com o ambiente onde ele chega (o que dá conta de que sua missão naquele ponto é encontrar um certo objeto, a fim de o repor na garçonnière)
- pessoas conversam em pequenos grupos
- ele pode ouvi-las até uma certa distância; quando se aproxima mais, elas recuam
- relógios marcam horas certas (para que o jogador se situe no dia da ação)
- o diário será usado como interface e inventário de objetos (o diário está na garçonnière, suas páginas podem ser viradas e ele traz listas dos objetos — não explicitamente, mas em pequenos textos que falam de cada ambiente)
 - 9 ambientes e 6 objetos
 - ambiente 1: objetos a1, b1, c1, d1, e1, f1 etc.
 - assim, ele pode saber que as tarefas em um dado ambiente já terminaram
- quantas vezes ele pode voltar a um ambiente? Quantas quiser. Basta tocar novamente naquele objeto.

O que é dito na Escola Normal

Que existem viagens no tempo e que certos pontos do espaço são especiais, são portais. Objetos nesses portais são chaves para locais distantes no tempo e no espaço e, para selar esses túneis, é preciso restaurar o portal à sua condição inicial (o que explica o caráter especial da garçonnière e de seus objetos). Na palestra, deve estar explícita a questão dos objetos.

Para tal aproveitamos o fato de Amoroso Costa, um grande matemático brasileiro do início do século 20, ter escrito o primeiro livro no país sobre relatividade, lançado em 1919. Embora não haja registro de ele ter vindo a São Paulo dar uma palestra, utilizaremos esse mote para colocá-lo no ambiente virtual, falando sobre física moderna. Ele e outros elementos ficcionais referenciados e/ou inventados para a trama serão os personagens do ambiente virtual que co-habitarão com os jogadores.

Conclusão do gameplay

Depois dos primeiros 2 minutos, o jogador terá:

- andado por São Paulo em 2005
 - chegado a 1918
 - olhado a garçonnière e reconhecido a data
 - entendido que a garçonnière é especial e que a chave para tudo são os objetos presentes nela (via palestra)
 - entendido que o líquido verde o faz permanecer mais tempo em um ambiente
- Isso fecha o que podemos chamar de “Introdução”. Essa introdução tem dois pontos de salto: ele pode saltar o vídeo introdutório e pode saltar todo o bloco seguinte.

EQUIPE COZINHEIRO DAS ALMAS

Coordenação: Gilberto Prado

Argumento: Jesus de Paula Assis

Roteiro: Jesus de Paula Assis, Paula Janovitch e Gilberto Prado

Design: Livia Gabbai, Luciano Gosuen, Hélia Vannucchi

Vídeo: Maurício Taveira, Luciano Gosuen e Fábio Oliveira

Programação: Marcos Cuzziol, Gaspar Arguello, André Furlan e Eliane de Oliveira Neves

Apoio: Raul Cecílio

Claudia Giannetti (España)

www.mecad.org



Especialista en Media Art, comisaria de exposiciones y de eventos culturales, escritora y teórica. Doctora por la Universidad de Barcelona en la especialidad de Estética Digital. Desde 1998, es directora del MECAD\Media Centre d'Art i Disseny de ESDi (www.mecad.org). Es directora de los Máster de ESDi y Universidad Ramon Llull: Sistemas Interactivos; Comisariado y Prácticas Culturales en Arte y Nuevos Medios. Ha impartido clases, seminarios y conferencias en universidades y museos de varios países de Europa y América Latina, así como en EE.UU., India y China. Ha **comisariado** innumerables actividades, entre exposiciones, congresos, simposios y eventos en museos e instituciones nacionales e internacionales. Es actualmente directora del Canarias Mediafest.

Ha publicado los libros **Media Culture** (Barcelona, 1995); **Arte en la Era Electrónica - Perspectivas de una Nueva Estética** (Barcelona, 1997); **Ars Telemática - Telecomunicación, Internet y Ciberespacio** (Lisboa, 1998; Barcelona, 1998); **Arte Facto & Ciencia** (Madrid, 1999); proyecto y dirección editorial y artística del CD-ROM **ArteVisión - Una historia del arte electrónico en España** (Sabadell, 2000); **Estética Digital - Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología** (Barcelona, 2002; Nueva York y Viena, 2004; Karlsruhe, 2005; Belo Horizonte/Brasil, 2006).



Estética del media art y el contexto global

Claudia Giannetti (España)
www.mecad.org

Una de las características del proceso de deslocalización de los mercados y sus bienes, así como de los intercambios socioeconómicos y culturales es la conformación de los llamados *no lugares* (Marc Augé), como pueden ser shopping-centers, autopistas, aeropuertos, supermercados... y a cuya lista podemos añadir hoy también los museos de arte contemporáneo, las bienales o los festivales de media art. Son “espacios” que se han transformado en centros de turismo cultural y en portavoces de colecciones-prototípicas, que siguen las pautas internacionales supeditadas a las estrategias de canonización, legitimidad y control, articuladas por aquellos que mantienen el monopolio del mercado global del arte. Su estética mundialmente compartida nos induce a plantear, como formula Serge Gruzinski, si “ya somos un producto de la colonización de lo imaginario”, o como augura Marc Augé: “todos nosotros tenemos la sensación de estar colonizados, pero sin saber precisamente por quién”.

El grado de influencia de los productos y contenidos de los medios digitales y de telecomunicación globales es proporcional al grado de nuestra dependencia de estos medios, siendo que hoy experimentamos una especie de subordinación deliberada: no queremos prescindir de Internet, de los móviles, de la televisión, de la cámara digital, del GPS, de los *computergames*, etcétera. En el ámbito del media art, que integra todas estas tecnologías, esto es especialmente evidente. Se produce la inevitable coincidencia de que los recursos y las herramientas para la investigación y la producción se encuentran en los países que también monopolizan la distribución, la circulación y la difusión. Con otras palabras, el modelo hegemónico se repite en el campo del arte y las tecnologías, con el agravante de que, además de depender de las estructuras oligopólicas del mercado, el acceso a los medios y recursos de producción suelen ser un obstáculo añadido al que se enfrenta el artista de *media art* hoy.

Debemos analizar la forma en que el modelo hegemónico se está instaurando y determinando este complejo universo multimedial en ámbitos como el de la estética y, más específicamente, el de la estética digital. Asoman múltiples interrogantes, que pueden ser contestados según la perspectiva que adoptemos. ¿Cuáles son los papeles de artistas, curadores e intelectuales en el complejo engranaje mundial de los juegos de control y poder que definen cuáles son “las” últimas tendencias del arte contemporáneo? ¿Podemos hablar de un proceso de hegemonización de la estética, no sólo para atender a un mercado del arte cada día más global, sino para influir en el imaginario y “domesticarlo”? ¿Cuál es la verdadera influencia de estos flujos de información del imaginario a escala planetaria en el proceso de creación y en su estética?

Shoaib Nabi Ahmad

Associate Professor
American University of Sharjah
School of Architecture & Design
P.O. Box 26666, Sharjah, United Arab Emirates
snabi@ausharjah.edu



Profesor asociado de diseño en la Universidad Americana de Sharja y graduado de la Escuela de Diseño de Rhode-Island. Mi énfasis en la enseñanza ha estado en proceso y artesanía. El objetivo nunca ha sido simplemente transmitir la información, enseñar técnicas o habilidades del comercio. La filosofía subyacente ha sido enseñar a mis estudiantes cómo pensar. Para desarrollar los conceptos que son originales en teoría y forma. Estoy menos interesado en soluciones a los problemas pero ¿más impaciente aprender su pensamiento detrás de la solución - cómo llegó uno allí? El foco de enseñanza está en las Comunicaciones Visuales, Diseño en Multimedia y las fundaciones.

Mi investigación es en la identidad cultural en la edad del globalización titulada Crossing Boundaries (límites de la travesía). Mirar al lenguaje visual y a las formas de comunicaciones que ponen comunidades y culturas juntas o las fija aparte. Este interés permite que viaje con una sensibilidad hacia las subculturas indígenas y explorar los elementos más comunes a partir de vidas diarias, a menudo mal entendidas, malinterpretadas o mal comunicadas simplemente.

Antes de unirme a la Universidad Americana de Sharja yo trabajaba para Microsoft como diseñador gráfico de las Multimedias en la bahía de San Francisco. Mis responsabilidades primarias eran ayudar a definir la apariencia y el sentimiento para el servicio de MSN TV y una experiencia constante del usuario, desarrollar un producto calificado y poner los estándares del diseño en ejecución con todos los servicios de MSN TV.

Conjuntamente con mi posición de tiempo completo en Microsoft yo fui también adjunto de la Facultad y consejero de tesis para el programa de grado y pregrado en la Academia Arte de la Universidad de San Francisco por seis años. Di clases en niveles de grado y pregrado en identidad corporativa, diseño intercultural y comunicaciones visuales.

Acreeador del USA Ministry of Interior Award por Diseño de Productos, Bronze Quill Award - Award of Excellence por el site San Francisco Exploratorium, Whiting and Davis Award por Desarrollo de Productos, USA, miembro del American Institute of Graphic Artists (AIGA), miembro de Industrial Designers Society of America (IDSA).



Projects like “Hole in the Wall” from India or “Memefest” International Festival of Radical Communication from Slovenia allows individuals a mode for expression that promotes independent thinking, critical thought process and more importantly an opportunity to learn. In nature both these projects are digital media based — yet, very different in content and scope.

Through my understanding of these projects I would like to present parallels and debate that knowledge can be disseminated in no particular way. In my opinion it should not conform to a system but foster through set of challenges that crosses boundaries.





Jose Manuel Bereguer (España)

¿Tiempo real? Camino de ida y vuelta entre lo cerrado y lo abierto

Soy compositor, intérprete y tengo formación científica. En la actualidad, no distingo demasiado entre esas disciplinas en el momento de realizar cualquiera de mis trabajos artísticos. Evidentemente, esa formación científica me ha facilitado en el pasado el acercamiento a las cuestiones técnicas propias de la metodología electroacústica que empleo en casi todos mis trabajos. Mis trabajos toman cuerpos como creaciones propias, conciertos, instalaciones multimedia, exposiciones temáticas, aplicaciones autoejecutables.

Considero que mi responsabilidad de compositor (o de artista) va más lejos que la pura definición ideal del objeto. También abarca todos los aspectos relacionados con la relación y disposición de las obras en el espacio público. En ese sentido, hago todo lo posible para tener en cuenta la forma en que mis trabajos cobran su aspecto definitivo y son percibidos públicamente.

El paradigma musical en el que casi la totalidad de la música parece insistir no me interesa demasiado. Continúa siendo casi imprescindible que las obras se den en concierto, lo que en la mayoría de situaciones exige un posicionamiento chamánico de quién sube a la escena y, como contrapartida, se exige una sumisión casi completa al auditor.

Evidentemente, como profesional, no eludo la situación concertística, pero me siento mucho más cómodo en la realización de instalaciones o dispositivos en los que la presencia de un medium no es necesaria. En cualquier caso, donde menos cómodo me siento es en los conciertos de autoría colectiva. No acostumbro a entregar obras a los instrumentistas para que las incluyan en una especie de suite integrada por fragmentos que nunca, o casi nunca fueron pensados para ser escuchados en secuencia. A priori, no confío demasiado en el criterio estético de los intérpretes y quizá menos aún en el sentido de la forma extendida a lo largo del tiempo. Es evidente que muchos tienen ese sentido de la forma, pero no me parece que sean mayoría. Por eso tiendo a dar conciertos en los que sólo se presentan mis obras y acostumbro a participar como intérprete en ellos.

El trabajo con los intérpretes no siempre me ha resultado gratificante. Desde luego que en algunos casos, cuando he trabajado con verdaderos artistas, he tenido felicidades enormes, pero la mayor parte de veces, no se trabaja con artistas, más bien con artesanos que no por ser titulares de formaciones orquestales importantes tienen la preparación suficiente como para interpretar según que trabajos "live", tanto los que resultan de la activación de dispositivos automáticos complejos, como los que relacionan el sonido instrumental con la generación electrónica de algún soporte estático.

En los últimos años trabajo con improvisadores y yo mismo improviso. Sin embargo, eso no quiere decir que me interese la improvisación pura en las actuaciones. Trabajo con improvisadores para fijar una serie de comportamientos que luego se reflejan en el directo. No me gusta dejar el resultado al azar de la inspiración del momento. Esos comportamientos son objeto de notaciones específicas que adquieren distintas formas en función de las necesidades de la interpretación. Lo que sí es seguro es que ya no trabajo tradicionalmente, escribiendo primero los comportamientos en una partitura y haciéndoselo tocar a los intérpretes. Mis notaciones son resultado de una serie de observaciones que realizo acerca de la forma de tocar de los intérpretes y de los efectos que produce al relacionarse con un determinado sistema electroacústico. Los resultados sonoros que busco son demasiado precisos como para pretender que los voy a prever con el detalle suficiente con una escritura a la antigua usanza. El compositor no es divino. Tiene límites y debe aceptarlos.

El sonido

Se cuenta a veces que los dispositivos de tratamiento de sonido en tiempo real mejoran las obras y el sonido. Se diseminan muchas ideas a este respecto que convendría puntualizar. En cuanto a la manipulación electrónica de sonidos del paisaje sonoro para la producción de sonidos nuevos, yo diría que hay muchas obras electroacústicas buenisimas de antes de la aparición del tiempo real. El término “mejorar” no tiene para mí demasiado sentido porque esas obras no son mejorables. En mi experiencia, no creo que haya ni mejores ni peores obras electroacústicas de después de la democratización de los dispositivos de generación y tratamiento de sonido en tiempo real. Tan buenas son las de antes como las de después. Es cierto que de la misma forma que la textura de los sonidos cambió con la generación numérica, también lo hizo con los dispositivos de tiempo real, pero eso no los hace mejores. Los hace distintos. Al respecto del tiempo real tengo tantas reticencias como Risset. Primero que todo: ¿existe? En segundo lugar, si aceptamos como tiempo real el que se da entre aquellos acontecimientos que a nuestros mecanismos perceptivos ocurren relacionados sin ningún lapso aparente de tiempo, diría que el tiempo real no siempre me parece lo más apropiado. La escritura de un programa en CLM, Csound, incluso en PD o Max/MSP, exige un tiempo de escritura y un tiempo de ejecución. Durante el tiempo de escritura, se está pensando en las características de los sonidos que el dispositivo hará posible.

Se programa de una u otra forma según lo que se desea obtener. Para mí, el tiempo de ejecución del programa puede ser importante, pero no más que el de escritura. Ambos son imprescindibles para la producción de los sonidos que genero y utilizo en mis obras. El hecho diferencial con los medios antiguos, está, desde mi punto de vista, en la precisión y en la estabilidad.

Tampoco sé si puedo compartir la idea muy extendida de que la manipulación de material sonoro con dispositivos en tiempo real se realicen al margen de los sistemas de notación, porque los instrumentos que uso son lenguajes de programación, es decir, sistemas de notación, quizás más precisos que los tradicionales. En general, me gustaría señalar que el circuito o el programa que produce un determinado comportamiento en tiempo real es también una notación.

Metodología

Me cuesta distinguir entre lo concreto y lo abstracto al tener en consideración los hechos sonoros. No veo porqué un sonido del paisaje sonoro es más concreto que una melodía. Una melodía interpretada por un instrumento es un objeto sonoro tan concreto como la imagen consciente generada por el aplastamiento de una lata.

Diría que las tipologías de los objetos sonoros de Schaeffer permiten el establecimiento de gramáticas y, por tanto, de notaciones tan precisas como las orquestales. Existe un solfeo de los objetos sonoros. Mis obras electroacústicas para soporte, acostumbran a tratar el canvas del multipistas como una partitura. La materia sonora definitiva es el resultado de la disposición puntual de los granos de sonido, uno a uno en un lugar del tiempo y del espectro. Acostumbro a construir las obras para soporte fijo, sonido a sonido. Y, precisamente, esa experiencia de generación sonido a sonido, comportamiento a comportamiento, es la que llevo a cabo en mis producciones en vivo.

La notación

El tipo de notación depende de las necesidades de la obra. Si ya existe una forma conocida de escribir lo que necesito no me invento nada. Lo importante es utilizar un sistema de notación lo menos ambiguo posible. En general, considero el término



notación tan correcto en el contexto de la determinación del comportamiento de los intérpretes como en la del de las máquinas. Se trata de recursos formales distintos, metodologías distintas, pero en todos los casos siempre hay escritura, tanto en el sentido de la determinación como en el de la previsión de un determinado hecho sonoro o musical.

Dispositivos

En los últimos años, utilizo el ordenador y los periféricos de audio (normalmente, motu's, digi002, etc.) y de control (normalmente, digitalizadores como iCube o Basic Stamp, Arduino, sensores de presión, flexión, de luz, calor, ultrasonidos, potenciómetros, pad de juegos, etc.), pero sobre todo, disposiciones especiales de altavoces. Para mí, los altavoces constituyen un instrumento musical de primera magnitud, tan importante como cualquiera de los mencionados anteriormente.

En cuanto al uso de instrumentos acústicos, tengo algunas obras electrónicas en vivo para ellos. Sin embargo, es una situación que me resulta difícil por las realimentaciones que se producen con la presencia de micrófonos en las cercanías de los altavoces. Desde luego que con el uso de micrófonos especiales se mitigan, pero nunca se puede conseguir el mismo rango dinámico que en las obras de generación exclusivamente electrónica. Por eso acostumbro a trabajar con guitarra eléctrica o con instrumentos amplificadas con micrófonos de inducción o de contacto, alguna vez, dinámicos y no de condensador.

Al respecto de si la disposición utilizada en los conciertos coincide o no con las del estudio, diría que depende del tipo de obra. Si se trata de trabajos para soporte, claramente, no coinciden. Pero si se trata de trabajos que toman forma cuando se les interpreta, entonces tiendo a utilizar en el estudio los mismos aparatos que utilizo en el directo. Una disposición es algo estático, como mínimo, para cada obra. Desde luego, ése es mi caso : cada una de mis obras tiene su configuración específica y depende de lo que con el proyecto se desea conseguir. En realidad, la definición de la configuración de dispositivos, como en el caso de Pauline Oliveros, por poner un ejemplo, forma parte esencial de la definición de las obras.

La investigación y la innovación creativa

No creo que haya una relación directa entre líneas de investigación y la novedad en la creación musical. Para que se asimile una tecnología hasta el punto que dé resultados estéticos diferenciales es necesario que pase demasiado tiempo como poder prever lo que tendrá mejor resultado. Por otra parte, en ese tiempo siempre ocurren demasiadas cosas en paralelo que pueden influenciar igualmente en la novedad real de un determinado producto artístico. Lo que genera productos paradigmáticos no es una única cosa. Más bien es necesario que confluyan una serie de condiciones para que los paradigmas se den.

Conclusiones

Mi relación con la producción de música en vivo no se debe a la convicción. No tengo ninguna necesidad de que lo que escucho se esté generando en ese momento. Lo que necesito es que se escuche bien. El evento, en general, me parece una necesidad social discutible. Ocurre, sin embargo, que los programadores y el público parecen tender a apreciar más la presencia de chamanes en los actos musicales. Tengo la suerte o la desgracia de ser un buen "performer". He utilizado esa aptitud para divulgar mi trabajo artístico. Pero en esencia, no distingo entre la música para soporte y la música en vivo. Cuando escucho, lo que está por venir, debe presentar una cierta imprevisibilidad, tanto si está en un soporte como si alguien lo está generando. Lo veo así por varias razones: una es que la música para soporte también necesita ser interpretada cuando se dispone de un sistema de altavoces suficientemente complejo en una sala lo suficientemente rica. Otra, en contraposición con la anterior, es que intento que mis obras generadas en vivo suenen con la precisión suficiente como para que si no se ve al instrumentista pueda parecer que la obra está impresa en un determinado soporte estático.

Ensueños analíticos

José Manuel Berenguer (España)

“Exact measurement and notation of durations is in reality mental: imaginary exactitude”. J. Cage. Silence. Composition as Process. I. Changes’

Invariablemente llego a contradicciones insolubles en cuanto me planteo analizar algo en profundidad. Creo que me ocurre porque tanto la práctica analítica como su consideración teórica me enfrentan a problemas de diversa índole cuya resolución no estoy en disposición de afrontar. Su enumeración aquí excede mis intenciones, pero siendo la música el objeto cuyo análisis se considera en este nuevo encuentro de la Academia Internacional de Música Electroacústica de Bourges, y tratándose por tanto de un campo particularmente relacionado con el mundo de lo sensible y el dominio de la percepción, me gustaría en este texto desviar especialmente la atención hacia dos escollos que, a modo de Escila y Caribdis, relacionados por lo etéreo, lo inmaterial, lo emergente, por el viento, como Circe, siempre presta a estimular nuestros sentidos a pesar de su naturaleza inasible, amenazan la coherencia de toda tarea analítica.

Un obstáculo radica en el hecho de que analizar implica delimitar, distinguir partes, disecar, desmontar la supuesta individualidad de una realidad de la que se desea extraer algún conocimiento que permita interpretarla y conferirle algún sentido en alguna red de conocimientos. Pero desmontar algo con tal finalidad es tarea coherente sólo si se tiene presente que la interacción de las partes -no éllas mismas- es la auténtica generadora de las cosas que percibimos como globales. Se trata de una cuestión relativa a las características de la información: una determinada estructuración de la información puede conseguirse con interacciones diferentes de objetos distintos. Así, saber cómo es cada parte importa sobre todo en la medida en que ello contribuya a desvelar su funcionamiento, amén de la naturaleza del intercambio de información que establezca con las que con ella interactúan.

El otro, obstáculo aparece con la constatación de que una misma realidad es percibida diferentemente por sujetos diversos, personales o impersonales. Nada significa exactamente lo mismo para cada uno de nosotros, hombres, individuos de una especie de seres vivos supuestamente inteligentes. Un mismo objeto sonoro puede tener significaciones distantes para individuos relativamente distantes de la misma o de culturas distantes. Sin ser ninguno especialmente mejor que el otro, algoritmos de análisis distintos pueden llegar a conclusiones diversas, no necesariamente opuestas, reveladoras de aspectos complementarios de una determinada realidad.

Tales cosas se deben a que los límites son ilusiones sin materialidad. Así, por ejemplo, la proporción divina, inasible por definición, no se encuentra más que en el límite del desarrollo infinito de objetos como las espirales. Todo análisis implica una proyección del yo, que, como el mundo, es esencialmente discontinuo: siendo el tiempo



real de la percepción una ilusión ya demostrada empíricamente, su aparente continuidad no es más que una ilusión límite construida sobre el vacío que habita los intersticios creados por agregación sucesiva de discontinuidades perceptivas. Centrado en aspectos morfológicos, puede que un análisis de las partes de un fenómeno tenga interés, ya no tanto por decir algo acerca de la totalidad de lo analizado, sino más bien por dar cuenta de las características funcionales de la discontinuidad de lo que -o quién, en algunos casos- actúa desmontando.

Desde mi punto de vista, un fenómeno no es algo externo al sistema que de él pretende dar cuenta, sino que debe necesariamente integrarlo. Descrito a través de los datos extraídos por un sistema perceptivo cualquiera, es imposible discriminar qué información procede de cada cual. A su vez, inteligencia y sistema perceptivo tampoco son enteramente separables: si no son lo mismo, es innegable que se trata de entidades que han aparecido indisolublemente a lo largo de la historia de la vida de la materia, me aventuraría a decir. Ningún sistema perceptivo puede existir sin un núcleo generador de significaciones, es decir, una inteligencia, mientras que tampoco tiene sentido la existencia de un generador de significaciones sin un aparato que le suministre información. Se establece así una conexión entre el Mundo y las inteligencias -entre el Mundo y los objetos, también- que contribuye a la aceptación de que una cosa es imposible sin la otra, que son la misma cosa: una inteligencia analizante que experimente un fenómeno, ya sea como algo ajeno o no, forma parte esencial de su aparato sensorial y es precisamente a través de él que se hace ella misma parte del fenómeno. En el sentido inverso, un fenómeno supuestamente desgajado del resto del Mundo, apreciable por medio de un aparato sensorial, acaba formando parte de la inteligencia que entra en contacto con él.

De lo anterior derivan dos conclusiones parciales. Una, que todo análisis debe tener en cuenta las características del sistema analizante, sin olvidar las de las herramientas utilizadas, también determinantes, especialmente de la forma del despiece. Otra, que deberían existir tantos análisis válidos como redes de significaciones capaces de incluirlos.

Acerca de la música

La música, como el lenguaje, es algo indisoluble de la naturaleza humana. Desde mi punto de vista no es algo que, externo a él, el hombre haga, analice, oiga, le produzca placer, dolor o le sirva para comunicarse. Tal vez reflejada de alguna manera en las particularidades formales y funcionales del cerebro humano, veo la música como una red inmensa de significaciones de la que los sonidos son el único síntoma mecánico aparente y, en consecuencia, se me antoja necesario dilucidar si puede o no vincularse a una cuestión evolutiva dependiente de la especie, así como el mecanismo que condiciona la música a ser vehiculada a través del sonido. De hecho, hay quien sostiene que la inteligencia surgió en virtud del refinamiento de alguna especialización del cerebro, tal como se da en el caso del lenguaje, debida a la existencia de una configuración común para el lenguaje, la planificación de los movimientos de las manos, la música y la danza.

La sintaxis del lenguaje y la estructuración fonémica de las palabras son elementos característicos de la inteligencia humana. Todo ello se gestiona en el área de Brocca, ya que la generación de otros sonidos -los del ámbito afectivo, por ejemplo- se lleva a cabo con el concurso de una zona próxima al cuerpo calloso, precisamente la que los monos utilizan para producir una treintena de vocalizaciones con sus respectivas significaciones. El hombre, de la misma manera que el chimpancé emplea otras tantas vocalizaciones, los fonemas que, contrariamente, no poseen sentido más que cuando se unen formando cadenas. El lenguaje humano está formado por secuencias de secuencias. Pero eso no ocurre sólo en el lenguaje. Los humanos tendemos a interpretar el entorno construyendo secuencias y, sobre todo, tendemos a ensartar cosas en cadenas: cuentas en collares, alimentos básicos en recetas de cocina, palabras en frases, notas en melodías, pasos en danzas, reglas en juegos, escalones en escaleras, esencias en los perfumes. Ya he dicho que diversos autores se cuestionan acerca de si todo ello depende de algún dispositivo nuclear de nuestro cerebro, de una configuración que sirva para el lenguaje, para contar historias, para hacer planes, para los juegos y para la ética. A guisa de ejemplo del proceso evolutivo que Charles Darwin llamó cambio funcional en continuidad anatómica, música y danza podrían resultar de usos paralelos de la maquinaria neuronal desarrollada para comportamientos secuenciales expuestos a la selección natural, como el lenguaje o el lanzamiento de proyectiles para la caza.

La música, también el arte, la ciencia, la religión y el pensamiento, no es objeto que pueda ser grabado, retenido, congelado en algún soporte estático como lo es el producto físico de su actividad. Es inherente a la inteligencia humana, se manifiesta a través de los sonidos y es posible escribirla haciendo referencia a ellos, pero no está en ellos ni en la escritura que indirectamente informa acerca de ella. Lo que finalmente analiza la música es la propia música.

Me gustaría sugerir, en consecuencia, que el análisis de un objeto musical debería poder ser reducido al de una cualquiera de las actividades mentales, individuales o colectivas, suscitadas por la existencia de dicho objeto.

Acerca de la escritura musical

A pesar de lo inmaterial de su naturaleza, he admitido que es posible escribir la música haciendo referencia a su síntoma, los sonidos. Todo análisis se facilita por medio de una escritura -la diferencia entre escribir y describir es algo tan nimio como una d-, porque las escrituras palián una carencia esencial de la memoria humana, véase biológica: la extrema labilidad de la memoria instantánea y de la memoria a corto plazo. Se saturan con gran facilidad y tan sólo con ello se explican las mermadas capacidades analíticas naturales de nuestra especie. Si desea analizar algo y establecer diferencias entre sus partes, el hombre necesita de una herramienta que abstraiga su objetivo de la natural dimensión del tiempo en que tiene lugar y lo transporte a otra en la que el sistema perceptivo humano tenga la impresión de que lo observado no se mueve ni evoluciona. Esa herramienta puede ser la escritura, claro está; pero en el caso de las escrituras musicales se plantea un problema que afecta a sus prestaciones analíticas: lo revela su historia, las escrituras musicales no han sido especialmente concebidas para el análisis, sino que su evolución ha tenido lugar en el sentido de facilitar la interpretación musical en el tiempo propio del objeto, es decir, la acción, la ejecución, la realización de las músicas. Entre compositor e intérprete, no son raros los conflictos debidos a escrituras que, facilitando la apreciación del pensamiento compositivo, dificultan su interpretación. Es el caso, por ejemplo, de la elección de alteraciones particulares que pueden ser conflictivas con la tradición escrita de determinado instrumento.

Previamente a una aproximación a la cuestión del análisis en música electroacústica, me parece instructivo tener en cuenta los límites del análisis de la música escrita en partitura para instrumentos tradicionales, así como los límites de la escritura misma y la relación entre esas cuestiones. Superada la crisis aleatoria de los 60 -reacción natural al hipercontrolador pensamiento serial- a finales del siglo XX, la escritura musical, aunque incorporando notaciones aleatorias, semejantemente a un algoritmo que usa subrutinas pseudoaleatorias, se ha vuelto nuevamente más discreta y precisa, Surge empero una contradicción debido a que no existe un límite para la sucesión de los grados de precisión en el camino hacia la perfección, y no es posible, por medio de la escritura, que dos intérpretes lleven a cabo la misma interpretación, ni dos sistemas analíticos, el mismo análisis. El algoritmo representado por la escritura musical no será, pues, más que un espejismo de algoritmo, ya que el conjunto de pasos que lo determinan no consigue invariablemente el mismo objetivo, a saber, un comportamiento único para todo intérprete tocando en todo momento y en todo lugar. Ocurrirá, como afirma la cita que encabeza este texto, que la medida exacta y la notación de las duraciones son imaginarias y, por tanto, la musicalidad no será nunca la misma de una interpretación a otra, de un análisis a otro, a pesar de que tomen la misma partitura como referencia: la musicalidad, por encontrarse más allá de los recursos formales proporcionados por la escritura musical, incluso más allá de los sonidos, como hemos visto al principio de este fragmento, no puede ser absolutamente descrita por la secuenciación de éstos.

Decía Lacan que la escritura no existe más que porque hay algo que no puede ser escrito. Y esa idea no es ajena al pensamiento musical del siglo XX : Luigi Nono hablaba de lo contradictorio entre la escritura y el resultado de su lectura, de la imposibilidad lógica de aprehensión del todo a través de ella, y no en vano su filósofo favorito era Ludwig Wittgenstein. Además, llevaba la cuestión al campo de la ética y sostenía que un compositor responsable, innovador, verdaderamente creador, verdaderamente artista, debía sorprenderse del resultado sonoro de la interpretación de su escritura. Desde su punto de vista, nunca un compositor honrado consigo mismo podía pretender la total previsión de los detalles del objeto sonoro generado por su escritura. El propio Wittgenstein, quién lo desee podrá comprobarlo en la recopilación de textos publicada en Helsinki mucho después de su muerte, en 1977, bajo el título de Observaciones, escribe, precisamente



refiriéndose a la música “¿Debo decir (cuando señalo representaciones, percepciones del movimiento, etc., como explicación) que el entender es una vivencia específica que no puede analizarse más?”

Todo ello hace referencia a los límites de la precisión de la escritura misma. Pero en el sentido opuesto cabe pensar también que de toda escritura emergen aspectos, imprevisibles a priori, que en ella se encuentran codificados y escondidos; en la crisis de la Musique Serielle, texto publicado en el nº 1 de Gravesaner Blaeter, en 1955, Iannis Xenakis concluye que la escritura serial, pensada y realizada diacrónicamente, genera fenómenos sincrónicos imprevisibles que enmascaran precisamente su carácter diacrónico. Es un aspecto de la música serial largamente experimentado y comprobado por todos, pero generalizable a toda escritura compleja. A partir de la lectura interior de esas escrituras es imposible hacerse cargo completo del fenómeno generado en una audición a través de una interpretación musical completa no sólo no es posible dar una idea de la globalidad a través de las partes, sino que tampoco está claro si todas las características de las partes son igualmente esenciales para la constitución del todo. En los 90, cuarenta años después, y a pesar de los grandes avances tecnológicos que hemos experimentado, parece que la complejidad de la imagen de la realidad que nos configuramos con su ayuda, no contribuye en nada a la formulación de una teoría musical simple que nos permita elaborar instrumentos de análisis manejables. Particularmente en este Occidente que, engañosamente maternal para con sus habitantes, da la impresión de expandirse irremisiblemente a medida que dice -máquina, supone, cree, sueña, - teñir las producciones de las culturas que coloniza, la escritura musical ha descrito una trayectoria hacia un límite marcado por la precisión, cuyos grados, en algún imaginario, inconsciente y colectivo, quizá representen una de las manifestaciones válidas del tránsito terrenal hacia la perfección inalcanzable, heredera del pensamiento cristiano, de carácter platónico en última instancia y antecedente histórico de al menos uno de los significados del infinito.

Quién desee profundizar en el análisis musical deberá primero aceptar su incompletitud y después, diseñar herramientas aptas para la descripción de los estados de consciencia que, lo acabamos de ver, forman parte de la música.

Acerca de la electrónica y la memoria

La música es una manera de relacionar el pensamiento, la actividad mental, con los sonidos que ocurren en el mundo físico. Hacer música conlleva la modificación y la transformación de objetos sonoros, la actuación sobre ellos. La memoria es el medio mental donde tal actividad tiene lugar. No sería posible relacionar los objetos sonoros con el pensamiento, ni de concebirlos como tales, si no fuera por el hecho de que el hombre, aunque poca, tiene memoria las imágenes sensoriales tan sólo impactan las primeras instancias perceptivas durante unos pocos cientos de milisegundos. A pesar de ello, algunas consiguen llegar, con cierto retraso, a niveles más altos del sistema nervioso. Esos retardos -E. Leipp habla de espesor del presente - son síntoma de la actividad de la unidad funcional conocida como memoria inmediata. Por la poca capacidad de éste y de otros circuitos cerebrales, llamados reverberantes, como el hipocampo-mamilo-talámico, la nueva información, en flujo constantemente, va desplazando a su predecesora, de manera que se pierde aquello que no ha conseguido pasar esa barrera hacia estructuras cerebrales más complejas, con capacidades de almacenamiento mayores. No somos conscientes de las cosas en el instante en que ocurren. Lo experimentado, el fenómeno, se genera algo después del hecho desencadenante, como resultado de la interacción de patrones de actividad mental. Aún más ni el orden en el que, los datos sensoriales llegan al cerebro es el mismo en que las cosas se perciben y, en su caso, se hacen conscientes, ni es posible distinguir entre los datos sensoriales que se hacen conscientes y los que no. En cualquier caso, sólo tomamos una poca cantidad de material para hacernos una idea del mundo.

Cuando escuchamos puede dar la impresión de que lo que estamos oyendo es lo que precisamente suena en ese momento. Es una ilusión. Cuando nos hacemos conscientes de un sonido, éste se perdió ya para siempre. Nuestra atención trabaja entonces con imágenes sonoras efímeramente almacenadas en la memoria se, deterioran a medida que nuevos instantes sonoros son acogidos y la música existe en el hombre mientras las imágenes sonoras pugnan por el espacio de la memoria. Terminada la primera audición de una música, lo que nos queda de ella no alcanza a ser más que un vago recuerdo de la sucesión de instantes que experimentamos anteriormente. A medida que el tiempo pasa, esa imagen pierde dinamismo y se hace cada vez más estática, el recuerdo de unos pocos instantes es todo lo que

permanece en la memoria. Así es el marco memorístico en el que tienen lugar las sensaciones musicales. Poquísimos recuerdan casi todo, los más, casi nada,

Durante siglos, la partitura -de todas las escrituras pueden ser dichas cosas similares- ha sido una prótesis de valor incalculable, ya que palió ese problema al facilitar el acceso constante y repetido a la representación de algunos aspectos del flujo de la información musical. No siendo la representación de fenómenos que ocurren en un ámbito perceptivo enteramente extrapolable a otro, ya lo hemos dicho, la escritura musical presenta limitaciones. Seguramente, ese aspecto no será jamás superado, pero con la ayuda de la electrónica, la escritura musical puede expandir mucho sus posibilidades.

Desde sus inicios hasta mediados los 80, la representación de la mayor parte de música electroacústica, al margen de algunas representadas gráficamente, hallábase en el soporte magnético analógico. Esa información no era muy manipulable ni fácilmente expresable en forma gráfica, pero la posibilidad de repetición exhaustiva de los sonidos musicales permitió no pocos avances, debido precisamente a la inmediatez de acceso a la sucesión de sonidos responsables de las ilusiones musicales. La repetición de subsecuencias suficientemente cortas genera la estaticidad perceptual del fenómeno, condición ésta imprescindible para considerarlo a una escala de tiempo más manejable al análisis.

El nivel básico más corriente de representación de la música electroacústica está adoptando paulatinamente la forma de memoria numérica. Así almacenada, esa información es representable de la manera más adecuada a la utilidad que se le quiera dar y permite todas las transformaciones desarrolladas por la metodología de la manipulación de la información almacenada numéricamente. Una, particularmente importante, es que se pueden independizar secuencias arbitrariamente largas, compuestas recursivamente de secuencias arbitrariamente largas, darles nombre o atribuirles otro tipo de marcadores más intuitivos y considerarlas como individualidades a efectos de unos criterios analíticos específicos.

Si no existiera un conjunto de protocolos desarrollado a lo largo de la historia, consideraría necesaria una uniformidad de criterio simbólico en el caso de la escritura cuya finalidad principal fuera la transmisión de ideas musicales al intérprete. No veo imprescindible una uniformidad de criterio en los símbolos y en

la decisión de las características de las unidades significativas cuando el objetivo es un análisis, ya que en ese caso, las características a resaltar pueden ser muy variables según los objetivos y las obras.

En dos terrenos cada vez más próximos, vinculada al desarrollo tecnológico, se está ya desarrollando una nueva escritura musical gráfica. Uno es el de los sistemas expandidos de representación musical tradicional que, como los dispositivos MIDI, controlan la secuencia de objetos sonoros. La significación de las notas que se escriben en el pentagrama ya no es la que antaño, invariable, era adjudicada, sino que depende de la configuración específica del sistema y de las características de los objetos sonoros procedentes del muestreador o del sintetizador, transformados por los eventuales dispositivos que se considere necesario. El comportamiento de muchos productores de sonido y el de gran parte de los dispositivos de tratamiento de sonido puede ser descrito -escrito, pues- sin ambigüedad por medio del protocolo MIDI. Puede, entonces, ser analizado en alguna medida, a través de los signos tradicionales como unidad mínima de resolución y ordenación. La organización de la información así como la designación arbitraria son posibles, con la ventaja de que personas entrenadas en la lectura musical pueden muy fácilmente extraer información de sus representaciones gráficas, de forma parecida a cómo lo harían con partituras escritas para instrumentos de percusión.

El segundo ámbito es el de los sistemas como Audiofile, Pro Tools, Down, Session 8, que funcionan por medio del acceso a cualquier escala temporal, desde una simple muestra hasta la pieza entera. Permiten ordenar la información musical arbitrariamente y darle nombre. Vistos como herramientas analíticas, su ventaja es que en ellos las secuencias de secuencias pueden ser descompuestas a cualquier resolución, según los criterios más aconsejables para cada caso. Una cuestión metodológica clave en relación a ello es el tipo de escritura escogido por el compositor la precisión de la escritura compositiva de sistemas como Pro Tools es, muy grande y los objetos pueden ser construidos, a mano o automáticamente, grano a grano, según los deseos de cada autor.

El uso analítico de unos y otros sistemas es capaz de satisfacer la perspectiva según la cual las escrituras destinadas al análisis musical deben ser específicas del



objetivo y del fenómeno a analizar. Con ellos parece, entonces, posible al mismo tiempo tener en cuenta el sistema analizante, dar validez a la multiplicidad de propuestas analíticas e integrar en el análisis estados de actividad mental vinculados a los objetos musicales. Sin embargo, esos sistemas no pueden considerarse dispositivos analíticos definitivos, con ellos no se llega a construir herramientas capaces de dar descripciones de los estados de consciencia vinculados a la experiencia musical.

Es aventurado hablar aún hoy en día de la consciencia, sobre todo en campos no excesivamente cercanos a la ciencia cognitiva, como para algunos, la música electroacústica. Muchos estamos acostumbrados a considerar la consciencia como algo inabordable. Sin embargo, mi intuición es que, una vez embarcados en la tarea analítica de algo que creemos percibir simultáneamente a su producción, no debemos olvidar que la sensación de que somos conscientes en tiempo real no es más que eso: una sensación. O mejor, una ilusión. Es real, pero no material. Es virtual. Las ilusiones -opiniones, pensamientos, experiencias artísticas o religiosas- se construyen recursivamente sobre la existencia de otras ilusiones, como ese conjunto de mecanismos virtuales apoyados tan sólo, en última instancia, sobre la materialidad de las estructuras cerebrales, la consciencia, la cual cobra sentido en virtud de una cadena de ilusiones donde el sentido de las de nivel más bajo es el cimiento del sentido de las de nivel superior.

La música en los tiempos de la electricidad

El niño trataba de retener la gota de rocío entre el pulgar y el índice. Matsuo Basho

I. Ni esto es una pipa, ni la pipa que sirvió de modelo lo es

Cualquiera que sea el procedimiento por el cual se codifica algún aspecto formal de un determinado objeto, el código, el almacenamiento del resultado de la codificación en un soporte, es una cosa totalmente distinta del objeto en cuestión. Más aún, nunca la forma de un código coincide con la del objeto que representa. Si coincidiera un ápice, en ese sentido sería su réplica, y como código tendería a la trivialidad. Un código sólo puede ser considerado como una huella del objeto codificado, más o menos detallada, acaso impresa en algún medio que actúa de soporte.

La variación de presión ambiental, el objeto sonoro de la terminología de Schaeffer y Moles, deviene música en la mente. No hay música ahí fuera. Ni sonido, en tanto que experiencia perceptiva. Sólo la vibración y el movimiento de las moléculas del aire, el límite común entre los oídos de unos y otros. De un individuo a otro, la música viaja a caballo de los sonidos y se inscribe en el tiempo que los separa. El sonido, en la vibración, y ésta, a su vez, si se da el caso, en cintas magnéticas y discos -poco importa si analógicos o digitales. Interesa, desde el punto de vista de la cultura de la electricidad, el hecho de que tampoco el objeto sonoro es en realidad almacenado directamente. Se almacenan intensidades del campo magnético a lo largo de una cinta o en un disco metálico, muescas microscópicas sobre un material plástico, polarizaciones en la puerta de salida de un microscópico transistor de material semiconductor.

La traducción de esta información a vibraciones en la proximidad de los receptores auditivos es lo que, tras una larga cadena de conversiones en forma de intercambios eléctricos entre neuronas y grupos de neuronas a nivel jerárquico diverso, genera la experiencia musical en la consciencia. La energía cobra diferentes formas, se transduce y se disipa. Se filtra. Transducción de la energía del movimiento de las moléculas de aire a la del movimiento de la membrana timpánica. De ésta a la energía del movimiento de la cadena de huesecillos. De ésta a la del movimiento de la membrana de la ventana oval y por ende, de la linfa; luego a la del movimiento de la membrana basilar y con ella, del órgano de Corti. Ahí, la energía mecánica deviene eléctrica para copiarse y dispersarse en una red de neuronas, cuyo número y organización sólo conocemos mal. Distribuida en grupos de neuronas topográficamente aislables, a ese nivel la energía va perdiendo su naturaleza eléctrica para esconderse en la organización y en las influencias que neuronas y grupos de neuronas ejercen sobre otras neuronas y otros grupos de neuronas. Nadie sabe precisamente hasta dónde, ni si tal proceso entraña en algún momento la recursión -la inyección, la copia, de la señal de salida en la estructura cuya salida indujera la presente- hasta que se extingue.

Lo que sí es seguro, es que cuando la energía vibratoria llega a las estructuras cerebrales, éstas ya están esperando, ya están configuradas de una determinada forma y esto, no cabe ninguna duda, influye en la manera en cómo se experimenta el fenómeno. ¿Dónde está la música ? ¿en el objeto ? ¿en el fenómeno ? ¿en su

experiencia consciente? ¿Qué es más musical, un camión pasando por delante de una fábrica o un camión pasando por delante de un conservatorio? La música, como cualquier arte u otra actividad del intelecto, es a la vez experiencia, comportamiento, sistema de conocimientos y significaciones, cultura, hecho psicosocial. Lejos de poder ser considerada objeto físico es, sobre todo, una emergencia de la interacción del sonido con la mente. Se trata, por tanto, de un espacio mental.

Abusamos de lenguaje casi siempre cuando hablamos de copia en música. En la mayor parte de casos, lo único que por el momento puede estrictamente ser copiado son los signos, los códigos; cuanto más complejo es el objeto, tanto más difícil resulta replicarlo; y si el objeto es mental, entonces no estamos en disposición de clonarlo. La simple reproducción de un conjunto de signos no equivale a copiar lo que representa.

Las versiones de una obra son réplicas entre ellas, dice Goodman; por tanto, e independientemente de la distancia formal que las separe, copias. Todo lo demás, son citas y simulaciones. Sin embargo, sin pretender otra cosa que mostrar la ambigüedad del término, en este texto continuaré haciendo uso de él tal como corrientemente se hace y dejaré al lector el ejercicio intelectual de valorar cuándo la referencia apunta a copias verdaderas y cuándo no.

Pero, sean los objetos lo que sean, copias, réplicas, citas, simulaciones, ¿por qué en tantas ocasiones consiguen afectar a la mente como si fueran la misma cosa? ¿Qué es lo que hace de la vibración materia musical? Sus características físicas, se me dirá. Sí, si ello no implica que el receptor sea como una piedra, inmutable durante el espacio de tiempo en el que la vibración ocurre; porque no es así, unas vibraciones generan música en unos, otras lo hacen en otros. Unos y otros nos transformamos mientras escuchamos, y tan responsable de que se produzca la experiencia musical es la vibración molecular de unas determinadas características físicas como el sistema nervioso cuyos sensores dan cuenta de su presencia. Damos demasiada importancia al objeto externo, cuando dijérase, vistos el número y la complejidad de procesos internos que la experiencia musical necesita, que lo importante es, sobre todo, la entidad que se hace consciente de su existencia.

II. Al grano: lo de menos es cortar y pegar

En música electroacústica la idea de copia adquiere una significación especial. Desde el tiempo de la música concreta, uno de los elementos básicos de la práctica musical electroacústica es la grabación de fuentes sonoras. Desprovistas primero de su contexto habitual, más adelante teniendo en cuenta sus relaciones dinámicas con el entorno. En la primera época, Schaeffer y Henry pretendían poner de manifiesto la musicalidad extrínseca de los objetos sonoros en virtud de sus características sonoras, afines a alguna función musical previamente existente en la práctica musical generalizada. El diario de Schaeffer refleja muy bien esta actitud, cuya metodología básica era la repetición, la copia, no en el soporte, en la mente del auditor, el bucle, había descubierto que en virtud de la repetición del objeto sonoro, su significación -en cierta manera su identidad- inicia un proceso de dilución que en las instancias perceptivas facilita el camino a la atribución de características musicales totalmente ajenas a la red de significaciones en la que normalmente la imagen mental del objeto tiene su función. Nacieron, muy poco después, otras técnicas derivadas de la copia, esta vez en soporte, por corte de cinta, la disgregación y reensamblaje ulterior de los objetos sonoros en objetos sonoros de tamaño menor se reveló muy eficaz en el terreno de la articulación dinámica, esencia de la prosodia.

En las tendencias más tardías de paisajismo sonoro la experiencia estética ocurre en virtud de la escucha directa del objeto. No interesan, en este caso, los terrenos musicales externos a las redes de significación de las que el objeto sonoro forma naturalmente parte. La especial ubicación de los paisajes sonoros en un contexto genera un sentido estético añadido que, lejos de provenir de la estructura física de esos objetos, nace en el proceso de oposición de sus significaciones. Se trata de algo totalmente diferente, aunque no necesariamente opuesto, a la idea de 'objet trouvé'. La manifestación de esta distinción, y no es que vea al 'objet trouvé' como quintaesencia de la copia, sino todo lo contrario, arroja alguna luz acerca de la trivialidad que supone el considerar como copia la mera disposición yuxtapuesta, aunque no medie ninguna otra transformación, de fragmentos musicales en contextos sonoros y sociales diferentes de aquellos en los que ya tienen algún significado consensuado.



Está claro que en estos casos -'objet trouvé' y 'ready made', si se me acepta el paralelismo-, emerge un nuevo significado sobre el que nadie tiene potestad y vale, si los significados pueden ser valorados, exactamente lo mismo que los otros significados de los objetos sobre los que se apoya para existir.

Tomando pues la música concreta como el precursor más reciente, aunque Schaeffer en el 58 quisiera abolir esa denominación en favor del término de música experimental y sin ir a buscar más atrás en el uso de herramientas como el Telharmonium, el Theremine o las Ondas Martenot, las anteriores cuestiones se relacionan con diversos aspectos metodológicos que caracterizan desde hace cincuenta años el proceso de realización de música electroacústica, producción de sonido, tratamiento y control. Generación, filtrado y condicionamiento temporal de señales sonoras; dicho de otra forma para mostrar la idea de que, en esencia, la cosa va de filtros. Lo sugiere, aunque desconozco si ese autor ha pensado alguna vez en términos musicales, la lectura de Papoulis cuando dice que casi todo sistema físico en la naturaleza es un filtro. Un filtro pasabajos. Un filtro que deja pasar las frecuencias bajas y desecha aquéllas que sobrepasan cierto límite. Un cubo, por ejemplo, puede ser un filtro pasabajos, si le echo agua por medio de un determinado procedimiento, unas moléculas del fluido se mantendrán en el interior. Otras, no, son las filtradas, las más energéticas. Se trata de un filtro, analógico, pero filtro al fin y al cabo. Tampoco un magnetofón es algo muy lejano de un ordenador ; ni de un sampler, a fin de cuentas otro ordenador con unidad central de proceso y memoria. La memoria del magnetofón es la cinta magnética, su unidad central de proceso, la cabeza lectora y los circuitos asociados. Me pregunto hasta qué punto era una analogía, en la formulación de las máquinas de Turing, por más máquinas teóricas y sobre el papel que fueran, la imagen de una cinta sobre la que una cabeza lectora va leyendo y escribiendo signos según una determinada función de estado. En el fondo, entre lo digital y lo analógico no hay gran diferencia. Cada vez menos, por cierto, a medida que el tiempo real inunda todos y cada uno de los dominios del proceso digital de señal.

¿Será por eso que a Kerckhove, y a otros cuya imaginación espectacularmente visionaria ha adquirido mayor grado de desarrollo que la sutileza de sus razonamientos, no se le ocurre nada mejor que argumentar que la esencia del cambio en nuestro tiempo reside en el incremento de la velocidad de proceso de

datos, en la potencia creciente de -me resisto a pensar sólo en microprocesadores- los dispositivos electrónicos? Entonces quizá sea por eso que continuamos igual que cuando empezamos, que las guerras no se acaban, se trasladan al plano económico, en el mejor de los casos, para que continúen habiendo vencedores y vencidos, cosa indispensable, según parecen aceptar implícitamente los defensores de ese tipo de perspectivas, al buen funcionamiento de nuestra humana naturaleza. La fuerza bruta, como siempre. ¿Como siempre ? No empezamos como cazadores, pese a las interpretaciones épicas que algunos han querido dar de nuestro pasado. Ni la lógica del desarrollo de nuestra especie ni los datos experimentales de la evolución de las especies confirman que la lucha, ni la competencia siquiera, sea el único camino evolutivo posible. Temo a quienes lanzan esas formulaciones triunfalistas porque proporcionan buenos pilares a cualquier línea de argumentación que necesite terminar justificando la eugenesia u otras aberraciones de la generación y el proceso de ideas que, con benevolencia extrema, sólo pueden ser consideradas en términos de patología de las mentalidades. La pretensión de cambio basada en el aumento de alguna característica, competitiva o no, es engañosa porque supone que vamos a alguna parte, cosa que no está nada clara para nadie que se ponga a reflexionar desapasionadamente, con la suficiente profundidad y un poco de distancia, y admita que la ilusión de ser el centro del mundo se ha ido alejando de nosotros, como cuando de niños insistimos en ir a buscar los pilares del arcoiris, hasta desaparecer difuminada en ese velo de lo real que nos envuelve.

Esta reflexión es extrapolable al terreno musical, donde las tecnologías derivadas de la electricidad han tenido un papel notorio. La inercia del sistema absorbe la energía de cualquier fluctuación aislada, no ha cambiado gran cosa en música. Pese a la reiteración de los discursos de las vanguardias, como especie continuamos anclados a los mismos patrones rítmicos, las mismas líneas melódicas, las mismas estructuras armónicas. Ya debería ser hora de pensar de otra forma, porque desde antiguo tenemos los instrumentos para hacerlo el Telegraphon, el dispositivo de Poulsen que grababa señales magnéticas en un hilo metálico, cumplió 100 años en 1998. Admitamos la superioridad formal de las manipulaciones de naturaleza digital-numérica, prefiero llamarla yo, en mi aversión contra las influencias colonizantes. Siendo los resultados de tales manipulaciones efectivamente distintos de la señal inicial, sólo tiene sentido hablar de distancia

significativa entre ellos con respecto del efecto que la apreciación de una determinada diferencia pueda causar en el sistema que la percibe. Empero, el cambio sustancial no se operará en ninguna tecnología. A través de alguna, sin duda, pero ha de tener lugar en la mente, para que sea verdaderamente sustancial y se opere en el espacio donde los fenómenos tienen lugar.

En un orden cercano de cosas, dada la gran volatilidad de los detalles de esa sensibilidad variable en función de la sutileza que el sistema analizante muestre en la percepción de la diferencia entre señales, dudo también del sentido del término 'copia' en el caso, corriente y moliente en música electroacústica, donde el uso de las representaciones de objetos sonoros preexistentes, copias, se dice, se emplea en la producción de objetos sonoros, otros, nuevos, hay que suponer, que la percepción humana de a pié, sin máquinas mediadoras, es incapaz de identificar como procedentes de aquéllos. El famoso 'sampling', muestreo, para los amigos latinos, es una técnica que, llevada al extremo, puede conducir a esta situación tan interesante como resistente al escalpelo del intelecto perceptivo, pero las manipulaciones que más arriba he citado, sean llevadas a cabo en su versión numérica o analógica, son mucho más eficaces y sutiles que el simple procedimiento de 'cortar y pegar' en la tarea de desfiguración -y ocultamiento- de las muestras de sonido.

No voy a entrar en la descripción de todas y cada una de las técnicas de realización que se utilizan en música electroacústica, tales como la síntesis cruzada y otras capaces de desfigurar el sonido hasta el punto de hacerle creer a uno que fue el perro quien habló. Permítaseme tan sólo detenerme en la descripción somera de lo que me parece una potentísima y desconcertante máquina de generar contradicciones en las mentes de los defensores de la propiedad intelectual y los derechos de los autores. La síntesis granular es una técnica de generación de sonido en virtud de la cual un grano mínimo de sonido, una información primigenia, se superpone reiterativamente en una agregación estocástica, como cuando un láser agrega fotones, para generar, por adición, una nueva onda resultante. El proceso de agregación se realiza a través de la lectura secuencial de las muestras numéricas del grano, que puede inicialmente ser de muy variadas dimensiones dura desde pocos microsegundos hasta el máximo de capacidad de almacenamiento del ordenador que se utilice para llevar a cabo el proceso; teóricamente, horas. Cuando la lectura es llana, secuencial y a la velocidad de

muestreo inicial, la granulación reproduce todas las características reproducibles del grano en cuestión. Pero en el proceso de lectura, la información de la que es portador puede ser distorsionada en longitud, amplitud, densidad espectral, frecuencia, punto de inicio de cada lectura sucesiva y tamaño de la porción de la muestra que se lee. Por su parte, el proceso de agregación granular puede ser estable o variar en velocidad de lectura del grano, velocidad de la agregación, superposición paralela de diferentes procesos de agregación y umbral del nivel sonoro de las muestras que se incorporan al proceso de agregación. Tanto para la lectura como para la agregación, la cantidad de variación aleatoria en lecturas sucesivas es controlable para cada uno de los parámetros que acabamos de considerar. Este instrumento fabuloso sirve para generar familias y especies enteras de sonidos a partir de un único grano inicial.

En estos casos de generación de sonido donde la percepción humana, que no es perfecta no por aquello de que no hay nada perfecto, si no porque la idea de perfección es una quimera, fracasa en el reconocimiento de la muestra inicial, parece estar, sin embargo, claro, al menos intuitivamente, que no es posible llegar al resultado obtenido sin partir de ella. Siendo nuestras mentes incapaces de reconocer automáticamente el vínculo ¿qué ascendencia debe tener la muestra primigenia sobre la última generación? Extrapolando a otro dominio donde la copia tiene, si cabe aún, más importancia; por más que sea posible describir el cambio entre su dotación genética y la nuestra ¿qué debemos el lector o yo a nuestros respectivos tatarabuelos o a los australopitecos en cuyas líneas de descendencia tenemos el honor de encontrarnos? Por inducción, fenotípicamente hablando ¿qué debemos en realidad a nuestros progenitores, los ancestros más cercanos? No se me malinterprete, hablo de genotipo y fenotipo, no de cultura. Tampoco de los compromisos morales a los que indudablemente estamos sujetos. La vida parece ser asunto de copia. Decimos que se copian los genes, los individuos de las especies, las especies, ... se copian las ideas de una mente a otra, la literatura, las ciencias, la música, todo lo que vemos parece sujeto a la contingencia de ser copiado... y en el proceso, la información cambia en cierta medida, deja de coincidir exactamente con el modelo inicial. Unas veces, paulatinamente, siguiendo pequeños cambios de difícil, si no imposible, identificación a primera instancia. Otras, catastróficamente, a través de cambios tremendos de cuyo conocimiento es manifiestamente imposible escapar.



III. Cuando la copia deja de ser buena copia, entonces es una auténtica copia

¿Cuánto puede dividirse una muestra de sonido sin que pierda su identidad? ¿Cuánto, transformarse? ¿Cuánto, tratarse? ¿Hasta qué punto una muestra conserva la identidad cuando es utilizada para transformar otra? Y la transformada de esta forma ¿en qué medida pierde su identidad en el proceso de integración de la identidad de la otra? Así generada ¿cuándo está la nueva señal suficientemente alejada de la transformada y de la transformante como para ser considerada genuinamente otra? ¿Es únicamente una cuestión de cantidad? ¿Alguna parte de una muestra de sonido es más importante que otra en cuanto a su especificidad? ¿Qué porción del espectro de una muestra es más significativa que otra? Es la electricidad y sus consecuencias tecnológicas inmediatas lo que en música nos lleva a confundir la copia con la simulación. Llegamos a simular tan perfectamente como suena el cuarteto de cuerda ése que tanto nos gusta, y ya no sólo lo que habitualmente y por reducción llamamos música, si no también los signos de la presencia de los instrumentistas, el paso de páginas, el roce de la ropa en el gesto preciso del concertino, el silencioso estar del público, que el ensueño casi nos lleva al equívoco de estar ante el cuarteto. Pero sabemos que no estamos. Lo sabemos muy bien y constantemente nos hacemos, a la escucha, conscientes de ello.

Desde cierta perspectiva, admito que no es la única, el objeto de la copia es acercarse al original tanto como sea posible, confundirse con él, suplantarlo, llegar a ser su clon. Tratando de desnudar al término de todo contenido moral y ético, el objeto de la copia es el engaño. Puedo copiar una música instrumental copiando su partitura. Nunca, copiando una codificación en disco compacto y reproduciéndola. Por más perfecto que el sistema de reproducción de sonido pueda llegar a ser, está claro que la ejecución en directo y su reproducción en la cadena de alta fidelidad no son la misma cosa. ¿Dónde están los instrumentos? Si todo está ahí, congelado en las muescas que el láser produjo quién sabe cuándo en el plástico ¿Dónde, la aleatoriedad de la ejecución? Nadie podrá negármelo, cuando la música se realiza en directo, los factores imprevisibles son absolutamente indispensables, inherentes, al goce intrínseco de la experiencia musical. Por eso, y considerando que cada interpretación es réplica de la obra original, dos interpretaciones, por diversas que sean en la forma, son cada una copia de la otra. No se trata de versiones iguales, es evidente. Lo que ocurre es que cada una de ellas es una réplica posible de la obra en cuestión.

Muy pocos productos musicales llegan a ser enteramente copiados. Sólo se copian verdaderamente aquellas músicas cuya realización y existencia implican exclusivamente la inscripción en un soporte, ya sea cinta magnética digital o analógica, disco compacto, minidisk, disco duro, memoria viva de un ordenador, de un muestreador. Muchas músicas electroacústicas son así. Se generan desde el interior de las máquinas al mismo tiempo que se graban. La lectura de la grabación produce resultados acústicamente idénticos al proceso que las generó; sin duda alguna secuencia de operaciones afines a las someramente descritas más arriba. Reducida la variabilidad aleatoria entre las versiones a las interpretaciones que puedan darse en función de su interacción con las condiciones acústicas de las salas en las que tengan lugar, las músicas hechas para ser escuchadas por altavoces sin mediación de intérpretes humanos son susceptibles de tener tantos clones como se quiera; la señal acústica es suficiente para generar el fenómeno deseado en cualquier consciencia previamente configurada a su experiencia.

Cuando no tiene la mente medios para discernir si el fenómeno que experimenta es o no una determinada música en todos sus detalles y características, sólo entonces pienso en auténtica copia, porque sólo entonces nos es dado dudar acerca de su autenticidad como original.

Eventos artísticos basados en las telecomunicaciones

“What was the origin of radio? Of course it is not new. It existed long before it has invented. It existed whenever there were invisible voices: in the wind, in the thunder, in the dream. Listening back through history, we find that it was the original communication system by which the gods spoke to humanity.” R. Murray Schafer.

Teleinformática, música y mentalidad creadora

Preguntarse acerca de la influencia que la tecnología pueda tener en la mentalidad de la creación implica preguntarse acerca del pasado y del futuro de la creación. No es posible separar el desarrollo tecnológico del desarrollo de la creación, porque tanto la tecnología como la creación son actividades que caracterizan marcadamente al ser humano. En cierta medida, todo hombre crea y usa para

ello la tecnología que encuentra a su alcance, a veces incluso como una caja negra, sin comprenderla verdaderamente. Recursivamente, uno de los productos distinguidos del proceso de creación es la tecnología.

En este momento un gran aparato de transmisión de información se desarrolla y teje su trama en torno al globo. No es extraño pues, que, teniendo como claro antecedente al arte radiofónico, en los últimos años se hayan producido diversas manifestaciones artísticas, como Modem-Midi, Here & There, RDSI2 jam, Simulationsraum-Mosaik mobiler Datenklänge, Chip Radio, Real Time u Horizontal Radio, cuyas realizaciones dependen directamente de la participación de una gran variedad de tecnologías de la telecomunicación. La música y el sonido han sido elementos clave de esas experiencias que en lo sucesivo llamaré genéricamente eventos artísticos basados en la telecomunicación (EABT).

Dado este contexto, quisiera señalar algunos hechos en relación a la influencia que la introducción creciente en la vida cotidiana de nuevas y cada vez más poderosas tecnologías informáticas de las comunicaciones puede ejercer sobre algunos aspectos de importancia en los hechos.

En particular, pretendo discutir tres aspectos, la confluencia de los cuales -su intersección-determina profundamente el carácter de los EABT: la discretización, la dispersión, tanto geográfica como metodológica, y la velocidad de intercambio de información.

Discretización de la información

En cuanto a las tecnologías que nos ocupan, quisiera destacar en primer lugar el hecho de que sus últimas contribuciones están estrechamente ligadas al uso de todo tipo de máquinas de computación digital, es decir, ordenadores digitales. Es importante tomar nota de ello porque la introducción de la discretización de las señales comporta capacidades de almacenamiento, manipulación y transporte jamás alcanzadas con anterioridad.

En beneficio de la consistencia de las consideraciones que a partir de ahora podamos esbozar, me parece determinante el hecho de que esa información se materializa, al fin y al cabo, en la organización de algún objeto significativo. En

líneas generales, la tecnología actúa sobre el significante. No actúa sobre los significados más que indirectamente. En el caso de la música, no es ella, ni tan sólo el sonido, el objeto directo de su actuación; por medio de las tecnologías que se han venido usando hasta ahora, únicamente se alteran las unidades materiales cuya organización, dado un cierto conjunto de características convergentes en una situación, posee una cierta significación. La música, el sonido, las imágenes, el arte, no existen más que como representaciones en algún cerebro, en algún sistema que los reconoce como tales. Ello no debe ser óbice para pensar que no existan: son tan reales como cualquier otro ente que podamos considerar, pero son fenómenos, no cosas.

Supongamos -para ejemplificar un proceso de transmisión de información musical- que deseamos reproducir en un ordenador remoto el resultado sonoro que en el nuestro tiene la lectura secuencial de un fichero organizado según el protocolo MIDI (Musical Instrument Digital Interface). Hay en esta situación varios niveles interdependientes de significación.

Debo decir primero, que los datos del protocolo MIDI son grupos numéricos sin ninguna significación musical para nadie. Para los ordenadores implicados, entre otras cosas, representan canales, alturas, intensidades, datos característicos junto con los que se procesan con esas alturas, formas de onda que se escogen para estimular, a través de un determinado canal, una membrana de un altavoz, o efectos -ecos, reverberaciones, retardos, filtros varios- modificantes de las causas de ese movimiento que finalmente, a través de variaciones oscilantes de la presión ambiental, se traducirá en sonidos, tal vez música, en nuestra mente.

De esta manera, en el caso ideal en que el ordenador remoto disponga ya de la información correspondiente a los sonidos que debe activar al recibir nuestro fichero MIDI, cualquiera en el otro extremo del mundo podrá oír el resultado de su lectura secuencial. Verá representada en la pantalla una serie de informaciones correspondientes a la partitura de la música que está sonando, podrá también modificarlas, analizarlas, utilizarlas, independientemente ya de nuestra voluntad y de nuestras acciones.

Como más arriba indico, esa información MIDI no es música. Tampoco lo es la vibración de la membrana del altavoz resultante de la lectura secuencial de las



muestras que integran los ficheros de sonidos, ni la variación oscilante de la presión ambiental producida por el movimiento de la membrana del altavoz. La música cobra su dimensión real en la totalidad de procesos que encaminan esas señales hacia lo más recóndito del sistema nervioso de alguien que, por determinantes específicamente bioculturales, los está identificando así.

Pero ¿qué ocurre con los datos MIDI? ¿Cómo han sido transportados de un lugar a otro? No son verdaderamente los datos lo que se transmite por el canal telecomunicante. Nuevamente se trata de algo significativo que necesita ser traducido, decodificado, para suscitar en el receptor adecuado el significado inicial, secuencias de alteraciones en la materia que responden a dos estados identificablemente opuestos: presencia de uno de dos voltajes distintos en un haz de cables metálicos o presencia de luz o su ausencia en las fibras ópticas.

En última instancia, pues, las nuevas tecnologías de la comunicación y de la computación actúan secuencialmente sobre el nivel significativo más bajo: la materia. Las características sintácticas de esa secuencia discreta de actuaciones es lo que determina el nivel de significación sobre el que se pretende actuar.

En contraposición a otras artes, casi toda la información musical de relevancia puede ser discretizada y transmitida posteriormente a distancia. La información necesaria para restituir un objeto musical es actualmente tan copiable y reproducible que el concepto de copia en música no tiene ya otro sentido diferente del de clon del original. Ya se trate de la onda de sonido resultante de la grabación de una música, ya de la partitura que un instrumentista pudiera interpretar, ya de los datos que un ordenador necesite para resintetizarla, las representaciones digitales de todo ello pueden ser teletransmitidas con el nivel de calidad deseado si se utilizan los medios apropiados: RDSI y algunos satélites lo permiten en tiempo real, pero cualquier acción que comporte un ftp-anónimo³ puede transmitir por Internet⁴ un fichero de sonido, una partitura o cualquier otro conjunto de datos, a condición de que se disponga del tiempo suficiente para la realización del proceso. En Estados Unidos existe un segmento experimental de Internet, 'Multimedia Backbone', donde la transmisión de información se hace a alta velocidad para posibilitar precisamente las transmisiones de señales de video y de audio en tiempo real.

Dispersión geográfica de la información

Tal panorama tecnológico, sensiblemente más complejo de lo que aquí se esboza apenas, evolucionará rápidamente hasta que la fibra óptica conecte un gran número de puntos distantes en el globo. Otro de los aspectos que al principio me proponía tratar, la dispersión geográfica de las actividades basadas en la aplicación de las tecnologías de la comunicación, está íntimamente relacionada con ello.

Muchos EABT pueden producirse en áreas geográficas muy grandes y se diferencian de otras experiencias artísticas en que su percepción no puede ser global. La dispersión geográfica ocurre cuando un EABT se percibe o se genera de forma claramente parcial debido a las diferencias locales en lo que concierne a las posibilidades tecnológicas y a los canales por los que es transmitido. Piénsese, por ejemplo, en el caso de un EABT donde confluyen diversas contribuciones televisivas y radiofónicas cuya localización geográfica sea diseminada. Como cada emisión afecta a una zona que le es característica, la percepción del paisaje creado por ese EABT varía en función de la situación geográfica desde la que se pretende observar.

En este sentido, gran número de experiencias radiofónicas, precursoras de los EABT, relevantes para la creación musical, han propiciado situaciones bien interesantes: instrumentistas emplazados en emisoras de radio distantes contribuyendo a la interpretación simultánea de la misma pieza musical; música electroacústica mixta radiada de forma que mientras la parte instrumental se radiaba desde una emisora, la electroacústica lo era desde otra; obras electroacústicas cuadrafónicas emitidas simultáneamente por dos emisoras de radio estereofónicas. La realidad ha sido tan variada que un largo etcétera debe ser cedido a la imaginación del lector.

Este tipo de situaciones se llevaron al límite con Real Time, un EABT que el grupo Transit realizó en 1993. Fue emitido simultáneamente desde tres estudios de radio gemelos: Graz, Innsbruck y Linz. Durante tres días, lecturas de textos, proyecciones de imágenes e improvisaciones musicales se simultanearon en los estudios. Experimento avanzado en telepresencia, la comunicación entre los participantes fue constante a través de canales especiales de imágenes y sonidos. Además, como en Modem-Midi de Atau Tanaka, por medio de la transmisión

telefónica de datos MIDI, se accedía, desde un estudio, al control musical de instrumentos remotos presentes en otro estudio. El resultado, radiado y a la vez emitido por televisión, pudo ser recogido por cualquier receptor en el espacio radiotelevisivo austríaco.

Dispersión mediática

La dispersión mediática ocurre en virtud de la confluencia de medios diferentes. Como todo tipo de imágenes visuales, acústicas, incluso cinestésicas, puede ser transmitido y reproducido a cualquier distancia para su posterior reelaboración, y como esas informaciones son esencialmente similares, la creación artística experimenta grandes facilidades especialmente en el hipermedio, ese lugar donde confluye gran número de medios de forma que, desde su terminal, cada elaborador de información puede acceder a informaciones procedentes de otros elaboradores, reelaborarlas, aunque 'a priori' no sean de su especialidad, y devolverlas nuevamente a su origen o mandarlas a un destino nuevo; el pensamiento se expresa al modificar la materia que le sirve de soporte y accede por esa vía al dominio de otros pensamientos.

La creación -comportamiento, manifestación, síntoma, del pensamiento-, tradicionalmente se ha expresado a través de medios diversos, antiguamente estancos. La introducción de las nuevas tecnologías ha sido más o menos ardua en cada medio. En general, como las nuevas tecnologías son descendientes directos de la física y de las matemáticas, su relación con esos medios ha dependido de lo matematizable que cada uno haya sido a lo largo de su historia, amén de las dimensiones del reto tecnológico que la implementación de herramientas adecuadas supone. Ahora que los niveles de aplicación de la tecnología a los diversos medios está más equilibrada, la creación teleinformática tiende a expresarse a través de formas cada vez más híbridas.

Muy propio de los nuevos medios, ello se debe tanto a la uniformidad de las herramientas como a la de toda información intermediática. Facilitada por el diseño de los sistemas operativos y de las 'user interface guidelines', cada vez más cercanas entre sistemas como Unix -en grandes ordenadores-, System 7 -en Macintosh- o Windows -en PC, los creadores disponen de una gran inmediatez de acceso a las representaciones

correspondientes a cualquier ámbito -texto, visión, sonido, etcétera-. Se crean así puentes de información entre diversas disciplinas artísticas: usos y técnicas antes propios de una se extienden a otras que amplían así su abanico de posibilidades.

¿Tienden pues las artes a la convergencia en el arte total, como, auspiciado por Lucio Fontana, augurara el Manifiesto Blanco?

Si bien es cierto que el arte teleinformático se encuentra en un período expansivo, tengo tendencia a pensar, sin embargo, que continuará habiendo de todo por mucho tiempo, porque cada creador tiene su historia, talentos y caminos propios -divergentes incluso entre sí- que influyen en la expresión de sus pensamientos. Abunda en ello, además, el hecho de que las historias de las aplicaciones tecnológicas a los medios no han sido perfectamente paralelas: mientras que las artes plásticas han evolucionado generando disciplinas artísticas nuevas con entidad propia más allá de la metodología -videografía, animación por ordenador, etc.- la música, afectada igualmente por el fenómeno teleinformático, sigue llamándose música. Existe un conjunto de categorías ético-estéticas de productos musicales en estrecha relación con la tecnología: se trata de la música electroacústica.

La simple hibridación por superposición mediática no me parece, pues, por sí sola más interesante que el multimedia. Es multimedia; pero según mi parecer, ello es algo trivial si los medios no interactúan procesualmente. Sí, me parece, por el contrario, muy jugoso, otro tipo de hibridación. Se trata de la contaminación intermediática, descrita más arriba sin ser nombrada. Tómese como ejemplo el hecho de que los grados de libertad que presentan gran número de opciones musicales no puede proceder exclusivamente de la propia música, medio especialmente dominado por fuertes y antiguas tradiciones. Su origen debe buscarse en la libertad estética y metodológica más característica de las artes plásticas u otras disciplinas mucho menos rígidas en este sentido. Inversamente, la música puede aportar algo esencial al panorama teleinformático-multimedia: el discurso acerca del tiempo. Al margen del contenido explícito de un cierto producto mediático -si lo tiene-, la dialéctica de tensiones y relajaciones, confiere a su existencia en el tiempo una consistencia objetual independiente. Tengo la sensación de que la importancia de este punto empieza a comprenderse, pero según la información de que dispongo, aún no ha sido suficientemente explorado en todas sus consecuencias.



Velocidad del intercambio de la información: hacia una nueva perspectiva del arte como proceso?

El efecto del incremento en la velocidad de intercambio de información en la creación parece claro: difícilmente los EABT podrán ser considerados como eventos cerrados sobre sí mismos. Se trata de procesos de comunicación globales en los que la creación toma parte y se automodifica. En realidad, eso siempre ha ocurrido fuera del hipermedio y de las telecomunicaciones. La obra de un autor es un proceso artístico de comunicación, igual que las obras pertenecientes a un determinado estilo. La novedad está en que el ritmo del proceso por el que se produce el intercambio de información no ha sido nunca tan intenso como en este momento, en el que cabe esperar diferencias cualitativas. Sea dicho de paso que, como efecto colateral, el ruido informativo es creciente y se impone una maduración de las técnicas de selección, hoy en día muy primitivas. Nunca la transformación consciente y activa del pensamiento había sido cuantitativamente importante en lapsos de tiempo largo. Para apreciarla era necesario observar períodos de tiempo corto, como la vida de una persona. Si las cosas continuaran evolucionando al mismo ritmo y el pensamiento pudiera realmente modificarse con velocidad apreciable, ocurriría que, por un tiempo indefinido, la historia de la creación aparentemente no seguiría la ley del péndulo, esa tan notable característica que nos ha llevado del Renacimiento al Barroco, y de ahí al Clasicismo generador del Romanticismo, cuyo desarrollo desemboca en un Neoclasicismo exacerbado... y así, sucesivamente. Ese vaivén se daría de forma cada vez más rápida e individualizada de manera que a lo largo de su vida, los autores lo experimentarían varias veces. Ni una, ni dos -como podía antaño darse el caso, sobre todo en períodos inestables-, sino muchas más. Ya de por sí, eso constituye un cambio cualitativo de envergadura, pero se reviste de la mayor importancia si se imaginan todos los movimientos pendulares juntos. Poincaré ya había llegado a principios de siglo a la conclusión de que fenómenos similares no son predecibles: son caóticos y de hecho el ruido informativo es uno de los atributos más característicos del actual momento histórico. Y es, precisamente, de ese ruido en el que estamos inmersos -en el que nos sentimos inmersos- sin saber por qué causa, de donde emergen, de repente, nuevas teorías científicas, nuevas obras de arte, nuevas interpretaciones de la realidad, en definitiva, nuevos productos de la creación, que se muestran al pensamiento como entes altamente organizados y llenos de sentido. Ideado por Gerfried Stocker e impulsado por Heidi Grundmann,

Horizontal Radio fue un complejo EABT en el que tuve la suerte de participar activamente compartiendo con Concha Jerez y José Iges la dirección artística de la contribución localizada en España, en la sala Manuel de Falla de la SGAE. Participaron emisoras de radio de todo el mundo que, durante veinticuatro horas, sin jerarquía estructurada se conectaron a una red polimorfa construida de enlaces telefónicos de voz y FAX, de audio y digitales por satélite, de Internet, de onda corta y de Redes Digitales de Servicios Integrados. Situados en Helsinki, Madrid, Roma, Viena, Graz, Berlín, Atenas, Melbourne, Moscú..., cada emisor escogió independientemente los contenidos de su emisión, los períodos durante los cuales almacenaría la información procedente de los otros 'partenaires', así como la franjas horarias durante la cuales emitiría a su propio paisaje radiofónico. Los enlaces realizados a través de Internet fueron de diversos tipos y tuvieron una gran importancia. Casi cada participante organizó un 'web' de donde cualquiera que estuviera conectado a Internet pudiera extraer informaciones de todo tipo en relación con el evento. Se pudo, incluso, a través de Real Audio -un software especial aún en su forma b-, transmitir sonidos por Internet tras sólo un pequeño intervalo de retraso. Las manipulaciones en los servidores de archivos de diversas estaciones generaron información MIDI, cuyo significado musical fue radiado en los espacios radiofónicos correspondientes. Por otra parte, acciones directas sobre los 'webs' de algunos centros disparaban remotamente el funcionamiento de discos compactos editados especialmente para la ocasión. Por medio de ftp, hasta el contenido de grandes ficheros de sonido -músicas enteras- viajó ese día a través de Internet de un servidor de archivos a otro. Nadie pudo, creo yo, hacerse una idea global de la forma que tuvo el evento. A lo sumo se darían imágenes alegóricas: yo estuve todo el día seducido por la idea de que la información, de repente se autoorganiza, como la vida misma. O, al menos, como la imagen de vida que me he ido haciendo a lo largo de los últimos años. ¿Cómo es posible que la vida sea algo tan sumamente ordenado? Inteligencia y vida son resultado de grados extremos de organización de la materia. Darwin decía que el motor de ese orden era la selección natural. Pero, ¿no será, además, que la evolución afecta, no sólo a lo que consideramos vivo, si no también a toda clase de materia y consiste precisamente en una tendencia general a la autoorganización? Desde luego que, a la inversa, la materia que fundamenta la vida y la inteligencia, está sujeta a las mismas leyes que la materia inerte.

**¿Tiempo real? Camino de ida y vuelta entre lo cerrado y lo abierto.
José Manuel Berenguer (España)**

Abstrac

Me preocupan temas muy dispares cuyo único lugar común es la intersección entre las disciplinas artísticas y el pensamiento. En mis obras acostumbra a haber referencias a la discontinuidad, el infinito, la granularidad, la selección natural, las máquinas de Turing y otros autómatas, lo decible y lo pensable, la fugacidad de la forma, la vida -la natural y la artificial- y la inteligencia -la natural y la artificial-, el tiempo, la percepción, la autoorganización, la transmisión de información -en y entre los organismos naturales, así como en y entre los dispositivos artificiales-, los procesos de generación de sentido, la memética y la genética, la evolución de la materia, la trascendencia, la muerte, la aparición del sentido de la ética como característica diferencial de nuestra especie, la distribución igual de los recursos energéticos del planeta y a muchas otras que ya no están presentes en mi actualidad consciente. Todas ellas se manifiestan a través de recursos técnicos que hacen referencia a la producción de sonidos, principalmente, e imágenes, y hallan un lugar de confrontación en un medio que sólo a veces les es propicio: mi consciencia, un objeto igualmente modificable y confrontable que cambia sus preferencias sin saber plenamente porqué, que unas veces se siente atraída por el imprevisto del objeto que se genera en tiempo real aparente tras una determinada acción de la cual se supone ser su consecuencia y otras se somete a la fascinación del objeto infinitamente facetado y perfeccionado cuya producción sólo es posible tras largas horas de esculpido solitario en el estudio.



¿Tiempo real?

El término de tiempo real es un icono clásico del ambiente y la teoría de la tecnología musical. Tras él, e íntimamente vinculadas a la improvisación musical, se esconden algunas paradojas que me gustaría mostrar. Revisaré y criticaré aspectos cruciales de la cuestión, aunque no es mi intención desvirtuar el valor de esa práctica que, dicho sea de paso, ha dado los mejores resultados musicales de la historia. Menos aún quisiera que se me viera como detractor del género musical conocido como improvisación libre, cuyos mejores exponentes coinciden con los momentos de auge de las opciones y actitudes políticas favorables a la lucha por las libertades esenciales. Tan sólo trato de llamar la atención sobre los abusos de lenguaje en que se puede incurrir, si no se alude al mismo tiempo a todo lo que no se nombra cuando se hace uso de términos talismán, tan terriblemente simplificadores, como “tiempo real” o “creación en el tiempo de ejecución”. Las similitudes entre ambos son evidentes y también parecidas son las paradojas que su uso genera. Evocan necesidades, inefables e imaginarias, cuya existencia toma cuerpo justamente en la carencia de infinitud, de divinidad, de trascendencia. Tan simbólicas y mágicas son, tan genuinamente humanas.

Vivimos tiempos de redefinición y creación de nuevas situaciones. Las informaciones se cruzan. Se intercambian parte de sus contenidos. Nuevas informaciones se generan y, nada más nacer, entran de lleno a su vez en la dinámica del intercambio. Dada la relación entre la cantidad de informaciones que intervienen en el proceso y la capacidad limitada de asimilación de quienes las interpretamos, los humanos, también son tiempos de confusión y de impostura. De pérdida de valores. Unas veces, los conceptos cambian para atender a cambios reales en el mundo o a necesidades colectivas. Otras veces, cambian porque alguien trata de cambiar el mundo según sus propias necesidades. Pero se deban a necesidades más o menos vinculadas al estado del mundo, colectivas o individuales, o se hallen más o menos determinadas por imaginarios poco refrendados por la experiencia directa de las cosas, las redefiniciones de los conceptos se llevan a cabo en relación a cuestiones ideológicas, a los deslizamientos de carga que el poder va sufriendo a lo largo de la historia de la Humanidad. El empleo de unos términos en lugar de otros, su elección, su manipulación y su transformación, configura las mentalidades.

Terminan por ser verdaderas cosas que nunca antes sí habían sido y aunque pudieran haber nacido por iniciativas individuales, culminan el proceso haciéndose colectivas y empleándose de forma imprecisa y sin conciencia clara de lo que tal empleo puede estar suscitando o haya suscitado alguna vez. El cruce de informaciones, de palabras, de conceptos, altera y a la vez construye el curso de la historia. El cambio de un término por otro, la migración del valor de significado de un término hacia otro, a veces son efectos colaterales de estrategias sin otra finalidad que la de convencer a cuantos más mejor de algo que no tenía nada que ver intrínsecamente con la alteración introducida, se genera ruido. Tales procesos contaminan los mundos de las ideas. De la misma manera que nos preocupa la preservación del medio ambiente (el sonoro, mucho menos, curiosamente), o la polución del espacio orbital de la tierra, cada vez más atestado de satélites artificiales, deberíamos pensar ya en la preservación del ambiente intelectual, tan repleto de ideas confusas.

En los grupos sociales, aparecen de vez en cuando términos mágicos que sirven para establecer los límites del grupo y crear conciencia de pertenencia a él entre sus componentes. Su simple enunciado gratifica al enunciante con un refuerzo en la intensidad de esa conciencia de pertenencia. Precisamente, “tiempo real”, sujeto a la dinámica de transformación semántica a la que aludo, es uno de ellos. Nada se halla al margen del tiempo en el que ocurre, pero menos aún le sucede a aquellos aspectos que intervienen en el imaginario que conforma una cultura. Ya sólo por la frecuencia en que se utiliza, merece tener en consideración el uso equívoco de ese término.

La idea de “tiempo real” en composición es una metáfora que tomó cuerpo procedente del dominio de las máquinas de tratamiento de señal. Tuvo, pues, y tiene, significado bien definido para las máquinas que hacen sonidos y música. Pero sobre todo, lo tiene, en la teoría de su diseño, como límite al que sus producciones deben tender y nunca alcanzar, se trata de un ideal, no de un objetivo ni de una finalidad. Es una utopía clara, a saber, la respuesta de la máquina al mismo tiempo en que se produce la llegada de información. Es evidente que se

trata de un acontecimiento imposible; lo único que podemos esperar en este terreno es la reducción del tiempo entre la llegada de información y la respuesta consecuente. Ese tiempo nunca será nulo, porque no nos es dada la llave de la puerta de acceso al infinito. Nunca nos lo ha sido, ni nunca nos lo será. Por tanto, la pretensión de realizar algo en “tiempo real” “verdadero” es, en el fondo, una metáfora de divinidad. Pretensión muy propia del arte ésta, por cierto, y muy extendida en música, especialmente después de la última Guerra Mundial: la fascinación por la técnica (la técnica y su dominio, en general, no sólo la *ingenieril*) produjo, a partir de los años 50 del siglo pasado, personajes, entre los que se cuentan músicos relevantes, que pretendieron, sólo con leerla, imaginar, predecir, prever exactamente, sin ambigüedad, el comportamiento acústico de una partitura. Luigi Nono¹[1] ya alertó al respecto de la imposibilidad de tales pretensiones, pero fue mucho más lejos al sugerir que un creador mentiría si pretendiera al mismo tiempo ser innovador y conocer, de antemano, el resultado exacto de la interpretación de su escritura. No estaría experimentando si previamente lo conociera. Estaría realizando una labor artesanal, pero no artística.

Así que, de la misma forma que la priorización del masculino en los términos genéricos se debe al predominio de tendencias sociales sexistas –todo lo inconsciente que se quiera, pero bien patentes–, el uso de un término límite cuya existencia más allá de lo imaginario genera contradicciones importantes no debe ser considerado inocuo ni desprovisto de relaciones con ideas de difícil justificación racional. El “tiempo real” no existe fuera de la mente, a menos que se abuse del lenguaje. Pretender su existencia en el mundo físico constituye una ficción utópico-postindustrial típica, en virtud de la cual una herramienta muy útil a la teorización puede convertirse en imaginario manipulable, en instrumento y a la vez síntoma de los mecanismos de alienación propios de un contexto que venera la técnica y se somete a su dominio sin apenas plantearse sus implicaciones.

En música electroacústica clásica, el uso de la cinta magnética²[2] en sincronía con las producciones de los instrumentos tradicionales interpretados en vivo genera a menudo contradicciones formales y funcionales importantes. El contenido de la cinta está fijado en ella para siempre, mientras que en la interpretación de los instrumentistas hay lugar para lo imprevisto. De hecho, hasta que no termina la pieza, no se sabe qué pasará. Esa situación dialéctica, que en realidad no implica

ningún impedimento en el terreno de la estética, ha sido considerada en ciertos círculos como restrictiva y, sobre todo, generadora de rigidez formal. Sin embargo el arte siempre ha vivido en las restricciones. Creo que la oposición entre lo que está fijado para siempre y lo que es de naturaleza imprevisible aún no ha dado sus mejores frutos. Existen opciones que no han sido sino señaladas unas pocas veces. Pienso ahora, por ejemplo, en el sueño del cabaret de *Mulholland Drive*, de David Lynch, donde los músicos, en *play back* perfecto, te dicen que lo que se oye no es lo que se ve, aunque lo parezca, que todo está grabado; donde la cantante cae al suelo fulminada mientras su voz pregrabada continúa cantando como si nada hubiera ocurrido. Subrayado hábilmente por los recursos cinematográficos, donde lo estable y lo efímero se funden de nuevo en un producto de soporte fijo, el efecto es tremendo.

No es que quiera cuestionar aquí el uso de los llamados dispositivos de generación y tratamiento de sonido en tiempo real. Ni sería honesto, ni existe motivo para que me conviniera hacerlo, ya que los utilizo habitualmente porque me ayudan a hacer música. Me son muy útiles, tanto en la escena como en el contexto solitario del estudio de sonido. Lo único que cuestiono es que “tiempo real” se convierta en consigna. No es la panacea de los problemas de la creación musical. Desde luego que no existe tal panacea, pero menos imaginable sería aún, si tal panacea tuviera que ser un artificio técnico.

La generación y tratamiento de sonido en tiempo real plantea nuevos problemas. Son muy interesantes; no más, sin embargo, que los de la reproducción de sonidos inalterables. De hecho, ambos mundos están mucho más emparentados de lo que podría parecer.

El primero de esos problemas es que, para un oyente no informado de la existencia o ausencia de causalidad entre el flujo sonoro en el que se sumerge y la gestualidad del intérprete, es imposible estar plenamente seguro de que lo que ve es causa de lo que oye. Se me puede objetar que el *play back* se nota siempre. Pero eso no es enteramente cierto. Lo que ocurre es que estamos demasiado viciados por malas sonorizaciones y por intérpretes que no han ensayado lo suficiente. La cinta magnética es un reloj. Se trata de extraer de ella las referencias temporales adecuadas. Hay que poder olvidar el cronómetro cuando se interpreta música



para cinta magnética. Con la cinta magnética ya tenemos uno. Uno que, en lugar de consultarse por la vista, se oye. De repente, se manifiesta aquí otro fantasma que asola la interpretación de cualquier tipo de música, la escucha y su referente de orden cognitivo superior, la atención. Si difícil es medir el tiempo a la escucha de un material pregrabado, igualmente lo es mantener la tensión justo durante el tiempo necesario, así como generar el sonido en el momento propicio. Cuando se trata de encontrar posibilidades satisfactorias en contextos en los que su densidad, aunque nunca nula, es próxima a cero, el problema de la dificultad no es verdaderamente un problema. Más bien es una contingencia. Desde el punto de vista del intérprete, encontrar una interpretación excelente es como encontrar una aguja en un pajar. Requiere una cantidad de trabajo ingente y nunca hay seguridad plena de encontrarla. Una vez encontrada, hay que mantener despejados los caminos de acceso para que no se pierda en el éter, pero eso nos aleja del tema.

Otra cuestión que se plantea, con el uso de dispositivos que trabajan el sonido en tiempo real, es en el proceso total de la realización de una música, el establecimiento del punto en que se abandona su aplicación. Consideremos el uso de dispositivos de tratamiento y generación de sonido en tiempo real durante la ejecución de una obra compuesta e interpretada a la manera clásica, según la cual un compositor ha realizado la partitura y luego, en la escena, el intérprete la ejecuta. ¿Qué sentido tiene alimentar la imaginación del oyente con la idea de "tiempo real" en tales condiciones? En ese caso, el "tiempo real" termina en algún lugar entre el compositor y el intérprete. Más precisamente, justo en el momento en que empieza la ejecución pública, porque el intérprete, hasta ese momento, debería haber pasado horas y horas encerrado estudiando la pieza, hasta conseguir una vía de acceso a una ejecución perfecta. El compositor-escritor no ha aplicado el concepto de "tiempo real" a su manera de hacer, el intérprete, de hecho, sólo durante la ejecución pública. Entonces ¿qué valor añadido puede tener el hacer público, a oyentes avezados y no avezados, que lo que se va a escuchar o se ha escuchado contiene o contenía comportamientos sonoros generados en tiempo real? Esa divulgación generalizada de los métodos empleados al hacer música es lo que me molesta. Porque es falaz. Porque no facilita toda la información. Porque, por el contrario, la esconde y puede así dar lugar a confusiones que, por el uso de términos talismán para un determinado contexto, propicien, por ejemplo, mayor afluencia de público o cualquier otra ventaja no directamente relacionada con la excelencia del contenido estrictamente musical.

Otra situación problemática en relación al uso de esos dispositivos se plantea en torno a la trivialidad. En torno a lo que se entiende perfectamente, sin el más mínimo esfuerzo. En torno a lo que es perfectamente previsible. Cuando el uso de los dispositivos de proceso de sonido en tiempo real se traduce en una respuesta unívoca, por ejemplo, a la opresión sobre un botón, se da esa trivialidad a la que aludo. Se aprecia entonces un proceso inteligible capaz de satisfacer a las mentes más fascinadas por la técnica (*ingenieril*, esta vez sí) o los más rígidos e incapaces de aceptar innovaciones. Pero ¿qué ocurre en ese caso con quienes buscan la magia en el acto de la escucha? Desde mi punto de vista, si hoy en día es interesante trabajar con ordenadores, es por la posible complejidad e imprevisibilidad de sus respuestas a las acciones que tienen lugar en la escena. No porque la complejidad se deba a tal o cual proceso, normalmente inspirado en técnicas de inteligencia artificial, sino por ella misma. Por la dificultad o la imposibilidad de entender el procedimiento subyacente. A pesar del interés intelectual evidente del proceso mediante el cual se consigue la complejidad musical, rara vez es importante que su conocimiento tenga una clara función musical en el momento de la escucha del producto interpretado sobre la escena. Dada esta situación, nuevamente se hace imposible el conocimiento de qué gestos y acciones producen respuestas. Entonces, es incluso imposible distinguir entre lo que es una respuesta a un evento y lo que no. Nuevamente tiene pues sentido cuestionar la relevancia de que el resultado sonoro definitivo esté hecho gracias a un procedimiento en tiempo real. O bien escuchamos música, o bien apreciamos la sutileza de los recursos de programación expresados en el código. Es una situación similar a la planteada por el serialismo integral y en muy cerrada relación con las prevenciones que atribuyo a Nono y cito someramente más arriba. Ni somos mejores músicos porque hayamos escrito un programa fabuloso que hace música en "tiempo real", ni su empleo debe influenciar en sentido alguno a nuestro auditorio.

Para un determinado grado de separación temporal, a nuestra mente le es imposible discernir si un evento ocurrió antes que otro. Este fenómeno se da en la visión, en la audición y también se manifiesta en percepciones de señales cruzadas procedentes de sentidos distintos. Esto cuestiona profundamente la idea de causalidad, ¿ocurrió antes la acción que su supuesta respuesta o fue justo al revés? Las experiencias conscientes se ordenan en función de sus relaciones con el acontecer, con lo que aconteció, o con lo que puede acontecer más tarde, en su

dependencia del pasado, así como en su posible influencia sobre el futuro y, también, en función de su distancia temporal con los eventos pasados y futuros. La necesidad de ver algo como causa o como efecto puede afectar a las valoraciones de causa y efecto que podamos atribuirles. Pero lo importante, como reza la publicidad de las memorias de Gabriel García Márquez –lo parafraseo de memoria–, no es lo que vivimos, sino cómo lo contamos y cómo lo recordamos. Que las cosas ocurran en sincronía o no, es cuestión de escala y de resolución. Sentimos causalidad cuando podemos relacionar eventos, lo que se da tanto más fácilmente cuanto menor es la distancia temporal entre ellos. Y ello depende, exclusivamente de nuestras condiciones biológicas.

La libertad a la que se accede con el uso de dispositivos de tratamiento de sonido en tiempo real tiene especial sentido en el contexto de la práctica de la improvisación. Más aún, si se piensa en ella como en algo que recorre todo el proceso en el que la música se va creando. Desde el punto de vista que describo, la improvisación no se da únicamente en la escena. Tiene lugar a lo largo del esculpido constante que, en virtud de retroalimentaciones diversas, conduce a la culminación de una obra, tanto durante el proceso de escritura de aplicaciones de proceso de sonido en tiempo real o durante la generación del material sonoro que se fija en un soporte dado, como en el curso de la toma de decisiones durante la ejecución en la escena. Se me objetará que la improvisación no es eso; que improvisación es sinónimo de composición sobre la escena en el curso de la interpretación³[3]. En “tiempo real”, se puede llegar a añadir en algún contexto, pero ya he mostrado a dónde lleva el uso de ese término fuera del ámbito estrictamente teórico del diseño de dispositivos. Ideas afines a ésta, generan por sí solas conflictos lógicos de difícil solución, porque la pretensión de que el flujo musical nazca sin otra causa que la comunión entre los intérpretes y sus oyentes, en el momento mágico de la interpretación es, con todo lo que ello implica, estrictamente imposible. La composición desde cero⁴[4] en el momento de la interpretación es, en cierto sentido, análoga a la idea de “tiempo real”, un límite al que podemos tender, porque tiene sentido hacerlo. Es otra utopía. Sin embargo, es bueno distinguir entre utopía e imaginario de nosotros mismos, porque nuevamente corremos el peligro de caer en el delirio de la divinidad. ¿Cuántas horas pasa el improvisador trabajando e investigando las posibilidades de los materiales que desgranará en el proceso de improvisación? ¿Cuántas ideas verdaderamente nuevas se le ocurrirán sobre la escena?

Desde mi punto de vista, existen dos aspectos cuya influencia es de importancia vital en la calidad de la improvisación. No siempre están al alcance del oyente, ni necesariamente ocurren en el tiempo de ejecución. Uno es, precisamente, ese trabajo previo subyacente e imprescindible para que el flujo de materiales sonoros y musicales durante la ejecución sea el que es y no otro. El segundo aspecto, igualmente importante, es la escucha. La autocrítica, el situarse a distancia de las propias producciones sonoras o musicales, el calibrar su efecto en los otros músicos, así como en los oyentes, son actividades imposibles sin entreno en la práctica de una escucha atenta, plenamente consciente. No me atrevería a calificar de improvisación una actividad generadora de sonido si no se controla y modula en virtud de múltiples retroalimentaciones basadas en la escucha del entorno. Si bien es cierto que ese proceso tiene lugar durante la ejecución en la escena, también se produce fuera de ella y es esencial en la fase de preparación, especialmente si hay más de un músico.

Parece que la improvisación no ha sido nunca ajena a la preparación previa de materiales, ni a la transcripción posterior, más o menos precisa. ¿Tiene entonces sentido acentuar especialmente la importancia de la creación en el preciso momento de la interpretación? ¿Y por qué no hacerlo en la fase de estudio e investigación, igualmente importante? Es evidente que hacer hincapié en el directo tiene sentido en el hecho diferencial de que la música no improvisada carece de la libertad que caracteriza a la improvisada en el momento de la ejecución. Pero de ahí a la improvisación como creación en el curso de la interpretación, hay un trecho. Es el trecho que separa la humanidad de la divinidad. Más que un trecho, es una singularidad insalvable.

José Manuel Berenguer

[1] No hay una cita bibliográfica al respecto. Me refiero a las numerosas y estimulantes conversaciones que mantuve con Luigi Nono en Friburgo, durante los años 80.

[2] Uso en este texto el término “cinta magnética” por razones históricas. Es obvio que hoy en día las funciones de ese dispositivo pueden cubrirse, y de hecho son cubiertas, con otros soportes. En este artículo lo utilizaré como sinónimo de cd de audio, cd-rom o una memoria cualquiera, la de un ordenador, por ejemplo, que no sufre ninguna modificación durante la ejecución de una pieza de música.

[3] “Improvisation is the activity of, to some extent, creating and constructing a piece of music in the same time as it is being performed”.

[Christian Munthe <http://www.shef.ac.uk/misc/rec/ps/efi/fulltext/ftmunt.html>]

[4] No se daría ni después de pasar un período de tiempo incomunicado y en ayunas, como reza algún módulo de la “partitura” de *Aus Den Sieben Tagen*, de Karlheinz Stockhausen.



Oliver Vodeb (Eslovenia)

Oliver Vodeb is a sociologist, communication and design theorist and a creative director living in Ljubljana. He was born in 1974 in Munich, Germany. Vodeb studied economics at the University Maribor and sociology at the University Ljubljana. He is currently completing his PhD at the program of Sociology of everyday life at the Faculty for Social sciences, University of Ljubljana, Slovenia. His thesis concerns the development of a communications concept in the field of socially responsive communication. In the last seven years, his theoretical research and practical projects focus mainly on *socially responsible communication, critical (media) literacy, tactical education, (new media) networking environments, media activism, advertising and design*. He is a lecturer at the Design department at the Academy of Fine Arts, University of Ljubljana, where he teaches "Theories and practices of media and communication". He is the founder and president of Memefest, an international festival of radical communication (www.memefest.org (from 2002)) and a member of Memeworks, a social communications collective (www.memeworks.net (from 2005)). His latest publication "Design is public speech- towards a critical theory of design" will be published by "Journal for the critique of science", Ljubljana in early 2006. He can be reached at oliver@memefest.org



Changes in the business of interaction

(Rebelliousness as a condition for engaged subordination to the advertising authority)

Oliver Vodeb
10.3.2006

Along with the increased commercialization of public and private sphere, as well as everyday life in general, the dominating marketing discourse has new communication practices. They are based on communication concepts, which arise mainly from the so-called media activists' environment. They were created mostly in the field of conflict between the dominant - marketing¹ and the challenging - critical discourse, in the field of constant friction, innovation, change and practical testing of communication concepts. These were instigated mainly by the capital's colonization of the public communication sphere. Capital's exclusive logic hinders the access to public communication sphere, for all contents and interests, critical of the capitalism' blind logic, while at the same time driving out of the public sphere all other contents, not in the capital's interest.

The problem of public sphere communication no longer lies in the public supremacy and pressure over or control of the private. Today we are facing the problem of the current modern, where private interests of the owners of great financial capital, have colonised the public communication sphere to the point of robbing it of its most important quality. It lost its key dimension – the field of discussion, where various opinions are confronted, constructing the social reality through communication processes in specific ways.

The primacy holding media sphere affects the constructional processes of social reality, thus serving mainly to the interests of those who can afford its lease. Other characteristics of the current modern, i.e. commercialization of everyday life, information satiation and a lack of information variety, further hinder the reflection of the media sphere from the point of view of the individual and society.



(Matt Siber, USA, "The Untitled Project",
<http://www.siberart.com/>)

¹ The problem we will focus on in marketing communication, is the generalization of blind consumerism in the capital's blind logic, commodification of advance knowledge and of everyday life.



Marketing communication, the largest part of media sphere, has its counter-part in communication concepts and practices, which we can refer to as critical communication. An extensive theoretical corpus, ranging from critical social and cultural theories, analyses of advertising manipulation, entertainment industry and consumer passivity, French Situationists' essays, to new mainly 90s media viruses concepts, tactic communication, tactic media, absolute media, web communication concepts, culture jamming and communication guerrilla, offers a strong analytical base for reflection and theorization on emancipatory communication approaches.

The ability of critical co-optation as well as co-optation of new communication strategy and tactics, used by the neo-liberal capitalism players, i.e. commercial media, advertising agencies and public relations agencies, cultural intermediaries like journalists and designers, is the consequence of the adaptation to the newly created communication environment. All this creates justified doubts about the efficiency of the majority of current critical communication.

Critical communication has on the one hand to a great extent achieved the level of self-referential simulacrum as understood and described by Baudrillard, while in its practice it has on the other hand caught itself in the competitive consumerism's trap of being cool.

Due to the increased media literacy abilities, marketing communication has largely changed into ironic and (self) critical manipulation, which is firstly difficult to deconstruct and secondly, more and more difficult to respond to by critical communication, since the issues criticism should be addressed at, are growing more and more blurred and evasive. The public's reaction to critical communication is mainly cynical.

The described state calls for the necessity of re-consideration and a theory, which would anticipate this current state of critical communication practices, as well as their future development. At the same time, it has to learn from the past practical (non) successes and mostly lose its deliberation of replacing the existent system by a better and more just system, as a consequence of deliberate implementation and integration of something new as the new social state. Obsession with the final result is the past critical communication's big mistake. Spectacle by Debord is for example focused on final results and operates in the way of manifestation of final results, which are then transformed to the representation form.

Communication never ends, while results have to be found by introducing specific communication processes and not some final state. (Self) reflection can be reached by continuous, permanent communication activity on both, micro (interpersonal) and macro (social) levels.

In my opinion, critical communication has 'only' the power of subject authorization and their critical reflection on everyday life and activity. I think this can also be achieved by and through conscious use of specific practical communication concepts, while paying attention to the constantly changing communication social conditions, anticipating them and communicating with the awareness of social and cultural consequences of one's communication.



(Culture jamming campaign, in Ljubljana, Slovenia. The Stencil graffiti says : "Stinging the Advertisement" The national branding campaign was made to improve the image of the biggest Slovenian Brands. Culturre jammed by Memefest in 2002.
Photo: Oliver Vodeb)



(Fake fans of Lenny Kravitz in front of MTV's headquarters on Times Square, New York. The people were paid by MTV, for the "interactive" program called TRL (<http://www.mtv.com/onair/trl/>). Everyone gets paid 50 \$ to act like a fan, look cool and follow exact directions given by MTV staff. Photos: Oliver Vodeb, May, 2004)

Interactivity of Advertising

Due to its structural classification in the tactical and not strategic field, systematic responsiveness to changes in the communication environment is at first glance inherent to critical communication. Representation and differentiation aspirations, cause the above described problems of self-reference, competitive consumerism and being cool, to drain out the pro-active potential of critical communication. In most cases, such communication remains a passive manifestation of temporary 'rebellious' fashion trends. On the one hand, the inability of institutionalizing the practice of critical communication in the public communication sphere, outside the spectacular and trendy discourse of popular culture, museums and galleries, which would guarantee the conditions for continuous action, is a consequence of the powerless position, rising from the lack of financial, cultural and social capital and the censorship of the predominant commercial discourse.

On the other hand, this is a consequence of the inability of strategic incorporation of critical communication practices in the parts of marketing discourse intended for more responsible marketing communication, thus re-structuring the communication dynamics on the level that reaches larger masses. I believe that the purpose for this lies in the critical communication sphere, as well as in marketing communication. On the side of critical communication the justified reason of fear of marketing discourse's adopting and destroying the criticism is opposed by the above mentioned competitive consumerism and the 'battle to be cool'. While on the side of marketing communication the structurally defined battle for the market players' biggest possible profits is opposed by the self-reference and limitation of communication approaches to marketing communication and design, which in practice consciously abides by the social and cultural dimensions mainly in commodified form and in the way of spectacle.

Therefore, along with autonomic communication practices, functioning outside and against the marketing discourse, I also see the necessity of responsibility implementation in the sphere of marketing communication as well as their mutual complementation. Implementation of (active) and (self) critical dimension



in communication theories and practices, on both, strategic and tactic levels, is necessary for better efficiency in communication. And socially responsible communication also needs participation in the decentralized gift economy, which is at the same time faced with the problem of generating resources, necessary for a long-term sustaining of the networks of such economy.

Socially responsive communication affects both individuals and organizations, which use communication for critical purposes, as well as those, actively involved in the communication business, i.e. market players, individuals and organizations that receive media contents, as well as 'intermediary links', cultural intermediaries.

Nowadays, all social levels are permeated with spectacle. Economy is more than ever before dependent on its image, since either the image sells the products, or the image itself is the product. Entertainment industry's profits rise each year, permeating journalist reports (i.e. evening television news), education, politics, as well as everyday life. Graphic design, largely employed by advertising is gaining ground both, in university and professional spheres. I.e. in Slovenia, graphic designers, whether graduate or not, are one of the easiest people to find employment. Technological developments have enabled the omnipresence of spectacle, which places the spectacle always within the reach of our hand. The quality of movies and cultural events is measured by the number of visitors and the size of the production budget. Although mostly everyone can consume spectacle through the media, only those with enough capital can afford it. The object's domination of the subject, passivizing the consumers, i.e. television viewers, is the central topic with Debord, as well as Baudrillard.

Debord was an advocate of (agency), action, while with the concept of establishing situations, theorizing in the direction of reality, which is manipulated and mediated through spectacle and possible to re-authenticate. I believe this to be an important position, far more constructive than Baudrillard's nihilism.

I advocate for the necessity of socially responsible communication and deconstruction of media/communication environment, as well as for the participation in it. At the same time, the conflict between the dominant-marketing and challenging-critical discourse demonstrates the characteristics of the current media and communication environment, where spectacle and simulation merge.



(Fake fans of Lenny Kravitz in front of MTV's headquarters on Times Square, New York. The people were paid by MTV, for the "interactive" program called TRL (<http://www.mtv.com/onair/trl/>). Everyone gets paid 50 \$ to act like a fan, look cool and follow exact directions given by MTV stuff. Photos: Oliver Vodeb, May, 2004)

Through technologically enabled *specific interaction* canalized by special communication approaches between the sender and recipient, the trademark and buyer, the corporation and consumer, the oil company and nature conservancy (n5m 3 Workbook, Evelline Lubers 1999), the mergence of simulation and spectacle takes place mainly in the field of criticism and its co-optation, which produces simulated quasi media literacy. A trademark's reputation is based on separate values, media related according to a product's use value. The spatial establishing of *controlled interaction, simulated dialogue* isolates the problematic from social reality, culture, class, nature, everyday life and places it in the simulation of the self-deconstructive marketing discourse, which is then in the spectacle-manner introduced in the public sphere. New advertising agency approaches show the tendency for abstract approaches, less tangible for the consumer. I.e. depicting only a part of a woman's body instead of the model's whole figure ensures over-all identification with the demonstrated part, while avoiding the criticism of beautiful models' bodies and thus the criticism of *media generated ideals*. In the advertising industry this method is also known as abstract description, shown also in the (visually) interesting an attractive way of the advertisements' portrayal of the contents, the significance of which is mostly unclear. The trick supposedly lies in the insinuation, the unfinished story, the story with a vague message, which creates the need for creating meaning, understanding of the message. The psychological omittance of logical interpretation and understanding is supposedly the reason for the individual *buying* the message. (Rushkoff: 2000) Marketing communicational, mainly advertising campaigns respond to the current communication environment challenges with irony and self-irony techniques, (self) mocking the past media representations of their own trademarks, certain trends or the problem of media manipulation and consumerism, or more specifically the *selling act* itself.



(Advertisement, for Slovenian Mobile phone operator SiMobil- Vodafone, following the rules of coolnes, mocking rebellion, youthfulness and breaking social norms. The Campaign was launched in early 2005)

As already mentioned, this is only done up to a certain point, (understandingly) never really directly and finally deconstructing their trademark or the add's message, and thus in a way 'connecting' to the relative 'media awareness' of a target group. (Rushkoff: 2000)

The rise of television (program) contents, ironically responding to problems of consumerism, globalisation, capitalism, media and advertising have the function of 'protecting' adds, which provide the television stations with a living. Mark Crispin Miller talks about circular cultural operation, stating: "Television 'defends' the adds from derision (deconstruction) by (using their contents in) being the one to deride". (Miller qtd. In Frank: 1997, pp. 231). In its deconstruction the subject is active in the spectacle-mediated world of simulations. The latter represents the added market value, allowing the individual all the freedom they can imagine.

On the macro level, the friction between advertising and critics is manifested on the one hand in the increased consumers' media literacy, itself a consequence of information satiation, everyday commercialization, technology development (mainly internet and mobile communication technologies) and the increased attention of education on deconstruction of media manipulation. On the one, positive, side, this is the case of actual, real increased



media literacy, as the basis for criticism and rebellion. On the other hand, it is a 'half way' stage, a state where the consumer/media texts reader in everyday practice tries to deconstruct the act of media manipulation, but gets caught in the described interactive spectacle, practicing criticism, understanding it only on the surface, on its declarative level, on the image level, on the consumption level. Thus, this is simulated, quasi media literacy, which manifests itself in quasi criticism and quasi rebellion.

Moreover, the estrangement criticism and understanding life the individual is interpellated in by the current consumerist society have become the basis for consumer loyalty to certain trademarks. Nowadays, advertisers directly address the relatively media aware target group in a way, which shows an understanding of the consumer and even of his understanding of their marketing and advertising approaches. Information satiation and the consequences of several decade long education in media messages deconstruction in schools and at universities, the development of technologies, which enable a high degree of participation in communication processes, and the results of media activists' endeavours result in a relatively high public scepticism towards the media, especially advertising. Namely, with years, consumers have developed distrust of advertising and at the same time became a laic critic of media sphere. While in the 60s, a violation of advertising conventions stood for a violation of rigid business and social norms, today, a violation of conventions stands for self-irony in sales, consumerism and media manipulation. Partly, it is again a natural development, since the former age critics have become the present age advertisers. Media contents mocking consumerism include books, music, movies, television serials and adds, and their effect has to in be understood with the context of their activity - the circularity of cultural operations.

The described mechanism of marketing communications have adapted to the new times. Advertising campaigns respond to the challenges of the current communication environment with new approaches, which differ from the past ones mainly in their subtler sales mechanism. At the same time this is only done up to a certain point, (understandingly) never really directly deconstructing their own trademark or the add's message, and thus in a way 'connecting' to the relative 'media awareness' of a target group, gaining its trust, which is ideally finally manifested in buying a certain product or service. (Rushkoff: 1999)

The development of advertisers' co-optation of cultural criticism and its integration into its own marketing discourse, which resulted in the ideological change "used by business to explain the domination over everyday life", (Frank: 1997, pg. 229), needs to be interpreted within the context of connections between personal motivations, ideological justifications and complex social and technological functions of the new economical system. (Holmes: 2001)



(Dear student...you can throw Tomatos at your future bosses and Colegues at the Slovenian Advertising Festival.... And since this advertisement is trying to trick you, you can trough Tomatos in to the Add too! Advertisement for Slovenian Advertising Festival in 2005. The Festival theme was interestingly "Advertising and responsibility")

The applicability of rebellion

The latest advertising approaches combine different media, mainly internet and television. While doing this, their address uses irony, in order to avoid the resistance to advertising as a consequence of information and satiation and advertising invasion in the everyday life, and of the target public's (message recipient's) relative media literacy. The innovative and extremely successful advertisement of the American company 'American Express', launched in the end of 2004, goes: "Luckily what you are looking at will not be interrupted by ads, since what you are looking at is in fact – an add." This is how Jerry Seinfeld, a popular American comedian addresses his audience. This four-minute long add is played mainly on the internet, while the 15-second long television add reminds the viewers what awaits on the internet, thus, as the add's creators say, not imposing the add on the consumer but rather providing them with a possibility. It basically suggests it would be nice to visit the corporate web site of American Express, and see the Seinfeld adventures with Superman, who keeps Seinfeld company in all the campaign's adds. The internet-television combination is also the answer to the simultaneous use of several media, called 'multitasking', which became a daily (predominantly male) consumerist practice. But a closer look reveals that things are not that new. In such communication approaches we can detect the dynamics of advertising industry's assumption of criticism. Sales mocking in adds has already been used very successfully by the Coca Cola corporation for the Fanta beverage in the 2nd half of the 90s. However, the irony, basically intended to hide the actual message and wrap it in a kind of a shell with the meme inside, has been a common practice of the media activists already from the end of the 80s on. (Rushkoff: 1996) Good examples of the use of irony with a subversive message in mainstream media, are i.e. the 'The Simpsons' and 'South Park' cartoons. Social criticism, which is, as in these examples, wrapped in the form of a cartoon and the aesthetics of illustration and animation is brilliant for avoiding censorship and criticism. Internet, on the other hand, is not only used as the main medium for viewing adds, but also as the medium of free distribution, add replication, since anybody who finds the add amusing can send the link to their friends and acquaintances via electronic mail, which is, though, a characteristic of media viruses, innovated by media activists. Such communication functions also because of the mentioned intimacy, caused by distribution inside an individual's social network, on the level of gossip. The agency Tribal DDB, which is the author

of an American Express campaign is announcing campaign in the style of guerrilla-, virus marketing. (Delo *ibid.*) Brian Holmes comments on such co-optation: "The best example of co-optation is probably 'guerrilla marketing'. Agencies have discovered the use of light, intimate, everyday material, like for example stickers, which are fun to circulate, by placing the distribution in the hands of the target groups themselves. That is why they look, and partly even are, homemade, spontaneous. The central idea of this approach is acting on the level of gossip, conversation, where public opinion is actually formed". (Vodeb, interview with Brian Holmes, Emzin 2003)

Just like the advertising industry co-opted the criticism of its era and made it an inherent part of marketing strategies and advertising approaches, the today criticism of the manipulation act, selling ideas on certain service or product through media and advertising, is the point on which both, criticism and criticism co-optation are focused. Due to technological development of computers and multimedia, the development of worldwide web and mobile communication technologies, however, the co-optation does not go on only on the address level, i.e. in the add contents. Co-optation and criticism do go on in the contents level, but also on the level of communication processes in use of various communication media. I see the main reason for such dynamics in the fact that it is a consequence of the marketing communicators' wish to exploit highly efficient communication approaches, used by media activists and progressive media and communication players, and of their need for criticism eradication by its co-optation by marketing discourse. However, the more such approaches are used, the more marketing communication becomes intimate, the more demanding grow people with time, when it comes to the meaning of communication. Such approaches are more and more difficult to deconstruct, while as a rule this can be done by all who self-initiatively engage in inner motivated activity. Manipulation endeavours, thus, mainly focus on quasi media aware and semi aware masses in the middle, which could theoretically, with appropriate communication strategy be guided and lead to the purchase of a certain product or service. "For the advertising agency, and more broadly also for the established centers of power, for all those who want us constantly 'buying' modern society, the primary goal lies in how to maintain the predominant conviction that these co-optation attempts actually work - of course, on others". (Vodeb, interview with Brian Holmes, Emzin 2003)



Instant rebellion

However, freedom and free choice, promised by advertising through communication in the above described practises of criticism and rebellion are very deceptive. In most cases, criticism co-optation trivializes criticism to the level of commodity, although it is true that criticism penetration in general marketing discourse fades when criticism becomes a cliché, and critics stop the re-questioning of marketing communication in the public sphere. All this is a process, a never-ending and final state. To claim that marketing discourse always devaluates the power of its own criticism by its co-optation would be an over-simplification. We have to speak of cumulative effects. Through inter-subjective processes of creating the social reality of the changing background knowledge,² which is potentially changeable and possible to re-question and reflect. Still, we need to ask ourselves about the condition of predominant communication practices, necessary for the mentioned re-questioning and reflection to become a wider social practice.

The co-opted criticism, changed into cool, and rebelliousness, which help to sell, symbolize freedom necessary for neo-liberal ideology with its inherent, socially acquired cognitive patterns to reach a paradoxical state. The state of subordination due to granted freedom.

Freedom, manifested in media sphere through marketing communication of rebellion, quasi criticism in the form of self-irony and freedom in the sense of the supply of various products and services, possible to be bought in package with attached values, on the level of the cool consumerism (dis)solves the opposition between everyday life, at the same time initiated in the system of control over supply and demand on the working force market, and values, mediated through communication networks of market subjects, especially multinational corporations.

Through consumerism, people symbolically break the norms they are subjected to and disciplined by in their everyday lives, while the majority of individuals are not aware of the premises of their own actions, to which they in practice attach meaning, which are at a certain time quoted high on the social market of meaning.

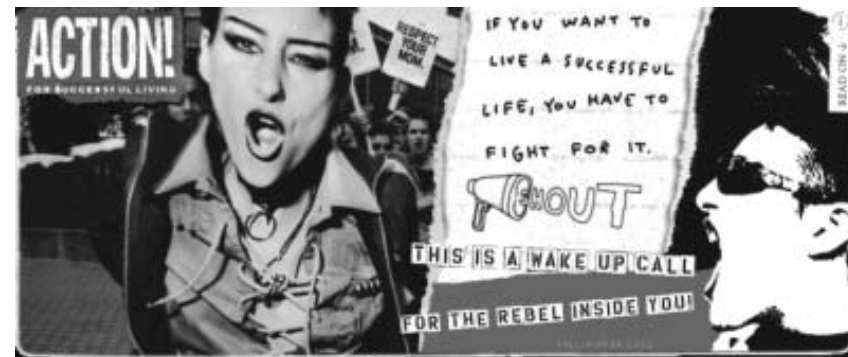
²Habermas defines background knowledge as an individual fund of knowledge, based on the social fund of knowledge. (Škerlep: 1997, p.187)

In his lucid work "The debate on liberal slavery – analysis of subordination", Jean Leon Beauvois describes the clear distinction between the premise of behaviour we have in rare cases access to, and the meaning we attach to behaviour. I.e. social and social-psychological circumstances, which affect our actions and the meaning we attach to our own behaviour. (Beauvois: 2000, pp. 32-35) "We must find again the roots, which have luckily not been completely erased by the endeavours for 'the end of ideologies', and say that a social psychologist should with the help of ideological analysis of social action discover the meanings society puts in the place of certain premises". (Beauvois: 2000, p. 35) The author defends the idea that the processes involved in the everyday explanation of events, are more influenced by the social utility of offered explanations, than striving for validity, which would cause people to seek real explanations from the point of view of events' premises.

He defends his argument with the following four issues (Beauvois: 2000, p. 35):

1. In our societies, there is a norm of judging, a social norm of internality, which defines values to explanations that stress the casual weight of the player (the so-called internal explanations).

(Advertisement for Diesel Jeans. The 2004/5 Campaign was titled "Action")



2. This social internality norm is connected with the democratic liberal authority implementation.
3. Social utility of internal explanations in personalized cognition originates in assimilation of a) people evaluation (their worth, their usefulness) and b) psychological diagnostics, referring to these people (i.e. men and women).

This very assimilation seems important for the meanings, the democratic liberal authorities' implementation practices attribute to these events.

4. This utility can be put into action without the use of more vast cognitive resources, namely since internal explanations are easier to discuss than external. From the cognitive point of view the everyday course of events is easy to attribute meanings to, full of social utility, demanded by the democratic liberal authority implementation. These meanings have proven to be efficient cognitive weapons for internalization of social utility".

The actions' meanings, which in practice replace the actions' premises, must comply with certain socially created norms. Thus, the social internality norm³ will affect the individual in a way to make him project the rebellion mediated by the media and advertising on his own life context, while assigning a significance, in accordance with socially desired values⁴ of a current moment, to the attributes of a certain communication (rebellion) lifestyle. At the same time, he/she will take the credit for the rebellion, which in this case stresses mainly his difference, his individuality and is a product of a rebellious image life-style lived out mainly through goods consumption.

Thus created social value, which enables differentiation between individuals and an individual, is measured in connection with psychological ideals, inherent to the ideology of democratic liberalism. (Beauvois 2000, pp. 93-100)

³ The internality cult is based on the belief that all individuals' actions are influenced by the individual him/herself, and not the environment. Due to the social internality norm, we define values to explanations that stress the casual weight of the player. (Beauvois 2000, p. 57)

⁴ At this point we should stress that values, quoted highly in society, correspond to values, mediated by media and advertising. I believe both examples deal mainly with commodified background knowledge.

This social value, which possesses the ability of differentiation, is at the same time extremely useful for creating a distinction between products and services, for creating and replicating the so-called "unique selling proposition."

This conclusion makes it necessary to turn our attention to the above defined dynamics of marketing communication. The enumerated psychological ideals, based on internality, can be found in the core of the marketing communication philosophy, especially in advertising. Even though communication, based on the standard mass characteristics has the power to mould and change these characteristics, the result will still be the standard. Statistically balanced communication breeds masses and changes individuals into masses. Yet, this in no way excludes the social-psychological differentiation based on individual value. Rebelliousness in the sense of declarative breaking of social norms or marketing communication's co-optation of criticism of the act of advertising itself or consumption, separates an individual consumer from another individual consumer within the same mass. It turns a consumer into an individualist in a standardized mass of individualists.

Apart from prestige, the goal of managing trademarks is loyalty. Affiliation with a certain trademark due to its attributes. Due to increased media awareness, satiation with information and advertisements, trademark managers, deal with problems of marketing communication efficiency, according to the costs, which arise also in advertising campaign production, market research, and media sphere leases. Competition by increasing the trademark number is rising. So is the number of media, as well as the number of communication channels, used in advertising. A great number of today's consumers do not wish to be manipulated by media and advertising. They have somehow lost their trust in advertising and commercial media. Even more, the selling act itself, communicated through advertising, along with consumer culture and globalization problems are causing negative response from a large part of consumers. When buying certain trademarks, a consumer seeks a meaning. In most cases, the trademarks have to stand for something in compliance with the consumer's lifestyle. Trademarks are presented to consumers through communication campaigns, which mostly communicate in public communication sphere. The whole communication network connected with a medium,



represents authority or (a great number of) authorities⁵ to the consumer. The concept of authority I will be discussing here originates in pedagogics and refers to the psychological relation between an individual and authority.

A child's inner authority is built in relation to his parents. First in relation to the child's mother, later in his/her relation to the father. By surpassing the symbiotic connection with the mother in realizing the symbolically mediated demands of the significant third, a child is building his/her inner authority, which should ideally be independent and autonomous. However, since the process is far more complicated and does not exclusively socialize in the family, which some refer to as the agency of personality reproduction, the child is influenced by socialization, which takes place also outside of the child's primary sanctuary.

In this case, society with all its influences is the socializer and this is where constant reproduction of establishing outside authorities occurs. Marketing communication and commercial media operate in the way of hidden authority, which functions by allowing an individual the seemingly largest possible amount of freedom, while at the same time constantly controlling him and directing the operating of his mental environment.

⁵ The term 'authority' originates in the Latin terms 'auctor', which means multiplicator, founder, consultant, dignitary, teacher, representative, ideal, and 'auctoritas' that stands for authority, worth, reputation, influence.

The contradictory contents of the term is explained in the following phrase: assistance, advancement, liberation by subordination. From the long list of meanings of the terms 'authority', 'authoritarian' and 'authoritative' we can deduct two basic characteristics:

- The term signifies not only origin of power, but also the form and quality of relations,
- Semantic problems arise when we try to attribute positive (liberating) power to certain types of subordination, obedience or authority, and negative power (demand for unconditional obedience) to others.

Most frequently authority defines a special relation. Still, most relation definitions can be joined in the declaration, which defines authority as: unequal relation, where the superior side dictates the contents of the relation and strives for the subordinated side to internalize these contents premises and more or less consciously (freely) accept them as his/her own.

The latter will have a role of limiting an individual's wishes and punishing his misdemeanours, and will, in combination with the above described relative media awareness of a target group, manifest itself largely in the cynicism, used by the individual in everyday life, rather than in auto censorship. In the words of Virno: "The basis of today's cynicism is the fact that men and women learn by testing the rules and not the 'facts'..."

Learning the rules also means recognizing their groundlessness and conventionality. We are no longer playing a single "game", in which we participate with true conviction. We are now facing different 'games', each robbed of its seriousness and clarity, a pure self-agreeing, far more brutal and arrogant, far more cynical, the more we use, without illusions but with perfected submission, these very rules, the conventionality and inconstancy of which we have detected." (Virno qtd in Holmes: 2001, p.13)

The duty of advertising strategists and creators is rather than successfully selling products and services, also successfully convincing the individual to buy without buying. To look, read or listen to the advertisement, which is not an advertisement, but communication in the sphere between the tolerance margin for marketing communication by an individual message recipient on the one hand, and the evidence degree of the sales motive, which lies behind the add itself, on the side of the advertisers. The use of above described irony on the example of the Fanta beverage add or advertising concepts, communicating with a narration, which actually has no meaning, since that has to be discovered by the message recipient himself, who definitely starts to do so after being exposed to a certain advertising campaign for certain period of time, are some of the answers to the current situation. Advertisers communicate their understanding of the target audience. But no too much! Too broad understanding would already look suspicious, making it seem like the advertisers were breaking into the intimacy, already knowing too much about their target audience. And this would have the opposite effect. But staying alert all the time is tiring. Constant deconstruction of tricks and add image messages takes time and effort, which is too much, when we think about the number of obligations, an individual comes across and the problems he/she faces everyday. "Just be." Was the Calvin Klein slogan for the CK Be product line, relieving the consumer of the torment of "critical" decoding of messages. (Rushkoff: 1999, p.191)

Granting freedom and engaged subordination

Due to the characteristics described above, media and advertising function as hidden authority. While following an individual's every move, they, with a touch of freedom, skilfully hide the evidence of authority and its suggestivity. The most powerful effect, apart from the suggestivity of the contents itself and the way it is mediated, is the consumer's awareness about the numerous other people exposed to certain advertisements or media contents. The important difference between a website and i.e. a newspaper, radio or television is that in the first example the website visitor does not know whether there are others exposed to the same medium. The awareness of communication also affecting others adds to the weight of authority. Authority is generally defined as: unequal relation, where the superior side dictates the contents of the relation and strives for the subordinated side to internalize these contents premises and more or less consciously (freely) accept them as his/her own. (Krofliè: 1997) In the case of media and advertising, we are dealing with authorities, where the main characteristic is establishing an environment that would function in a desired direction (sales of products and services, lifestyles, political platforms, ideologies and world views), while keeping it concealed, as hushed as possible. Such authority must at the same time take care of consistent elimination of all factors that could prove a disturbing element, functioning contrary to set goals. Practice of course favours criticism of dominant discourse, but only in small dosage and in acceptable, appropriate moments.

In such environment anything goes. Since the individual will be punished by the environment's rules, set in the social matrix, or rather corrected by its minor 'reprimands'. This is symbolic authority, which constructs social reality through specific institutionalized communication processes. In this case commodified background knowledge has the role of assuming the existent order of power, its legitimization and thus its 'naturalness'.

Therefore, I believe that media and advertising are a hidden authority, which through its specific relation-communication, with its inherent co-opted commodified and largely spectacle mediated cultural criticism, achieves consumer subordination.

Jean Leon Beauvois's analysis of several social-psychological experiments demonstrated that an individual, when put into a certain situation and addressed by authority⁶, will succumb to this authority and do what he/she is asked to do. Here Beauvois divides experimental situations into two very interesting variations. Though

claiming that an individual can succumb to expectations, which can be contrary to his values, the difference lies in whether his subordination changes the individual's beliefs, he held in regard to the action he is expected to carry out. Beauvois discovered that an individual, who has been granted freedom, will rationalize his subordination and change his beliefs. Granting freedom, furthermore, carries two additional consequences. An individual will be engaged in subordination. He will be engaged in subordinating to authority and not necessarily the demanded task, while at the same time making his subordination a value. To Beauvois granting freedom is represented already in a single sentence, such as the following: "The choice is yours. If you do not wish to do it, you do not need to". (Beauvois: 2000)

As shown by Naomi Klein's "No logo« work a few years back, a trademark is the very signifier companies wish to implant into the consumer cognition, through advertising, or from a larger perspective, trade-marketing. All communicated values, all advertising efforts boil down to trademarks, which are present at practically all levels of everyday life". (Klein: 2001) Trademarks rely on the intimate relationship with consumers. "Branding" turns strangers into friends and friends into buyers.⁷ In a specific example then, symbolic authority becomes the result of the success of marketing communication of a certain trademark, since each of them fights for the attention of as many buyers as possible. Buyers can choose, but will in the end decide on the trademark, which best suits their wishes.

The combination of media awareness, free choice of media, types of media, trademarks, products and services, as well as rebelliousness, communicated through advertising as the constituent part of »branding«, establishes an environment, which is very difficult to deconstruct and to keep a (critical) distance from. Even though relative media literacy represents a part of everyday reception of media texts of an average individual, such individual is, due to its marketing discourse adaptation and new sign regimes, as a result of media and technology development, as well as world design, free to try and deconstruct the environment, where (media) spectacle and self-referentiality of (cultural) criticism of media space merge.

⁶ In his case, this was symbolic or institutional authority, while most cases dealt with professional-scientific authority.

⁷ This motto is part of the "relationship marketing" approach.



CONCLUSION

Cultural criticism is inherent to marketing communication. It has become instant! Engaged subordination to media and/or advertising can be seen in the everyday life permeated through and through with commercial discourse, and in commodification of background knowledge. At the same time it is not really important which trademarks are being bought and how loyal to them people are. What is important is that people buy them and identify with the values, communicated in the processes of marketing communication. Throughout all this, it does not matter, whether it is youth that can be bought with facial cream, antiglobalist rebellion, as communicated by last year's »Diesel« jeans campaign, or aversion to advertising and the selling act itself, as is communicated by Spike Lee's ironic advertisement for a telecommunication giant »Orange«.⁸

The game between media and advertising on one side and consumers on the other, will go on. It will go on in interactive spectacle, fed by co-opted, commodified, spectacle-like, cultural criticism. For freedom that will not be merely a product or service selling trick, we will need better media awareness. Communication interaction and communication activity will have to be joined by (media multiliterate) activism, both in practice and theory, in production as well as reception of media texts. What we need is systematic and conscious participation in processes of communication.



⁸ http://www.uvista.ru/rolls/spike_lee_orange.swf (5.3.2006)

Appendix

Du bist Deutschland

The idea seemed like a good one: an ad campaign to buck up the German spirit and remind the depressive citizens of Europe's largest (but struggling) economy that things really aren't all that bad. Ad agencies, newspapers and a number of celebrities donated some •30 million-worth of advertising space to the nonprofit Du Bist Deutschland campaign launched last September. Ads appeared on billboards and television, in German magazines and movie theaters, and they featured pictures of the German great and good. Beethoven and Einstein made appearances as did the boxer Max Schmeling and figure skater Katarina Witt — not to mention a luminous photo of a delicate human fetus developing in the womb. "Du bist Deutschland" was the motto on every picture. "You are Germany." You are talented, beautiful, intelligent, strong. The aim of the campaign? "To fight grumpiness," wrote Jean-Remy von Matt in an internal e-mail to his employees last October. Von Matt, 53, is the Belgian head of Jung von Matt, the prominent German ad firm that spearheaded the campaign. The e-mail was written after the "Du Bist Deutschland" campaign debuted to nationwide disdain. "The thanks: grumpiness" von Matt continued in the cyber-missive. Fortunately, he continued, the ill humor "came only from the groups you wouldn't expect anything else from." While von Matt whined briefly about the bile his campaign generated among "intellectual journalists," he reserved his vitriol for bloggers. Weblogs, he wrote in the internal memo, are "the toilet walls of the Internet.... What on earth gives every computer owner the right to exude his opinion, unasked-for?... And most bloggers really just exude. This new, lowest level of opinion-forming becomes evident when you search for 'Du bist Deutschland' on www.technorati.com



"I am a toilet wall"

Indeed. And when you did that over the weekend, after von Matt's internal e-mail leaked onto the Web, "Du bist Deutschland" was Technorati's most searched-for item — *in the world* — two slots above "bin Laden." Technorati indexes over 25 million blogs the world over. Also among the top five search terms were "toilet wall" and "Jung von Matt." "Oh, now I get it," read one blog comment. "I thought 'Jean Remy von Matt' was either some kind of pompous 'nom de plume,' or just some low-level moron at an ad agency somewhere. Now I see he's really, truly the creative 'genius' behind 'Du bist Deutschland' itself." "Herr Jean-Remy von Matt," read another scribble, which dared tell the man how to do his job, "if the 'largest nonprofit ad campaign in history' (sic!) hasn't come off the way you wanted, the fault doesn't lie with your target audience." "I am a toilet wall," read another sarcastic doodle. "And proud of it." Catching a whiff of bad publicity Jean-Remy quickly moved to apologize. On Monday, he sent an earnest e-mail to a number of top German bloggers to say he was sorry.



"My mother taught me something," he wrote. "If you make a mistake, apologize." He admitted he was wrong to question the basic right of democratic self-expression by insulting bloggers. But, he wrote, "I was agitated, and I wrote an e-mail to my colleagues, who had worked hard for months on the campaign and deserved some encouragement against the criticism, justified or unjustified. Maybe I sounded a little envious to you, since the form of self-expression I've engaged in for over 30 years as an ad copywriter must seem anything but free: Every word has to be weighed, negotiated with clients, and then tested later for effectiveness. "However! Even if most of the criticism of my e-mail was serious and constructive, I still see it as a breach of respect that an internal memo of mine could be sent scampering like a sow through Little Bloggerville.... Doesn't the blogosphere," he wrote, "have a sense of privacy?"

No improvement to the German mood

Had the man even read a blog before? "What strikes me," wrote Jens Scholz, a Web designer who published the first von Matt e-mail on his blog last week and published the apology Monday, "is that either he's quite brave, or still in the dark about the effects of his words, and about what blogs really are.... His attitude hasn't changed; he's still giving advice to people he doesn't understand." And the Du Bist Deutschland campaign? The ads have spawned so much criticism and satire that a Google search doesn't even bring up the campaign's Web site on its first page. People complain in English, German and Dutch -- one rabbi in the United States criticizes the inclusion of Einstein. "Portraying Einstein as a paragon of German national culture should offend all people," wrote Rabbi Brad Hirschfeld in the Jewish magazine Forward. "Were it not for the safe haven that Einstein found in the United States, he, like most of Europe's Jews, would likely have been murdered in the German-led Holocaust." It also didn't help the campaign that a photo from a Nazi convention in 1935 surfaced last November with a poster of Hitler's face and the slogan "Denn Du Bist Deutschland" — which, if it's real, would damn the current sentimental-kitsch campaign. Historians, though, have said the slogan wasn't part of the Nazis' usual propaganda repertoire, and would have been easy to overlook. And — if it's any consolation for the beleaguered team at Jung von Matt — neo-Nazis loathe the campaign's multiculturalism. "Seeing that made me want to vomit," reads one comment on a white supremacist site.

The beginning of a German blogosphere?

Still, nothing's better for the spirits of a blogging community than an out-of-touch media personality to kick around, and the von Matt affair may prove to be a watershed for German blogs. Less than a year ago, a statistic made the rounds that Iran had more blogs (65,000) than Germany (42,000) — closely followed by an English top-ten list of the possible reasons why. Now, though, with a globally disdained whipping boy to pound on, German blogs



might just be on the way up."Our campaign, for a few days, reached not just Germany but the entire world," blogger Iris Bleyer wrote in an entry intended for von Matt. "If you want to achieve that kind of coverage with your ads someday, then pay close attention to what the toilet walls of the Internet have done".

"You ain't seen nothing yet," chimed in Jens Scholz. "This is just the beginning".

Michael Scott Moore is an American writer who blogs from Berlin.

This article is published: (<http://service.spiegel.de/cache/international/0,1518,397008,00.html> 10.3.2006)

Sources:

- Baudrillard J. (1999), Simulaker in Simulacija / Popoln Zloèin, Ljubljana, Šou, Študentska založba
- Beauvois J.L. (2000), »Razprava o liberalni su•nosti. Analiza podrejanja«. Krt, Ljubljana,
- Boltanski L. Chiapello E. (2003), Der neue Geist des Kapitalismus, UVK
- Debord G. (1999), Dru•ba Spektakla; komentarji k dru•bi spektakla; Panegerik, Ljubljana; Koda
- Dru, J.M. (1996), Disruption: Overturning Conventions and Shaking up the Marketplace, John Wiley and Sons
- Enis, Ben M in Cox, Keith K ur. (1981) Marketing Classics (4 th edition) Boston: Allyn and Bacon
- Habermas, J. (1989), Strukturne spremembe javnosti. Ljubljana: Studia Humanitatis
- Habermas J. (1984,1997), The Theory of Communicative Action. Volume 1. Reason and the Rationalization of Society, Volume 2. Lifeworld and System: A Critique of Functionalist Reason, Heinemann, London
- Holmes B., (2001), Flexible personality: For a new cultural critique (tekst je dostopen na:http://memefest.org/shared/docs/theory/brian_holmes-the_flexible_personality.doc)
- Horkheimer M, Adorno T. (2002), Dialektika razsvetljenstva
Filozofski fragmenti, Studia Humanitatis, Ljubljana
- Frank T. (1997), The conquest of cool. The University of Chicago Press, Chicago,
- Klein N. (2000), No Logo London Flamingo
- Kotler, Armstrong, Marketing:an introduction 2002, Prentice Hall; 6. edition
- Krofljè, R, (1997a) Avtoriteta v vzgoji. Ljubljana: ZPS
- Marcuse H., (1994) Represivna toleranca. ÈKZ, let.22, št.164/165 str.97-118
- Rheingold, H. (2004): **Nevidne mno•ice. Horizontalne zdru•be, trenutne skupnosti in mobilna plemena, Vale Novak, Ljubljana**
- Richards, Curran (Summer 2002) Journal of Advertising; **Oracles on "advertising": Searching for a definition**
- Rushkoff D. (2001), Coercion, Why we listen to what they say. Ballantine Books, New York,
- Škerlep, A. (1997). Komunikacija v dru•bi, dru•ba v komunikaciji: analiza dru•benega konteksta komunikacije prek študije Luhmanove in Habermasove teorije dru•be. Ljubljana: Znanstvena knji•nica, Fakulteta za dru•bene vede
- Sušnik D.,- Delo, str.23. (26.4.2004)
- ULE M. (2005) Psihologija komuniciranja, Ljubljana, Fakulteta za dru•bene vede,
- Vodeb O., intervju z Brianom Holmesom, Emzin december, 2003
- VOĐEB O. (2003), Medijski aktivizem kot komunikacijska praksa reinstitucionalizacije dru•bene distribucije znanja. Teorija in praksa, letn. 40, št. 4., str.734-751



Paulo Hartmann (Brasil)

Artista multimedia, investigador independiente, idealizador de Mobilefest, Festival Internacional de Arte e Criatividade Mobile. Hartmann nace en Sao Paulo, Brasil y trabaja como diseñador multimedia en Internet, e-learning, diseño instruccional, diseño de sonido y proyectos de cross-media. Como Músico, se interesa por lo improviso libre y por la expansión sonora que la guitarra eléctrica preparada puede ofrecer. Desde 2004 representa el MEMEFEST, Festival de Comunicación Radical, en Brasil.



Presentaciones

1. Design Digital

Aplicativos multimídia de exibição do acervo do MUGEO - Museu Geológico Museu Geológico Valdemar Lefèvre, desenvolvido em parceria com Gian Zelada da empresa Mamutemídia, dois aplicativos multimídias para o acervo.

- Comissão Geográfica e Geológica
- Acervo Paleontológico

2. Video Arte

Peça criada como reflexo da obrigatoriedade de cumprimento da lei de reciprocidade para cidadãos norte americanos. Para representar o ocorrido foi usado o aplicativo de "text to speech"- Natural Voices da IBM para gerar a leitura do Hino Nacional Brasileiro.

3. Paisagem Sonora

Improvisação livre gerada em tempo real gerada por técnicas de guitarra preparada, utilizando loops gerados em tempo real através de sampler.



Roberta Alvarenga ARTEVIDA

Presentación de la evolución del arte y la tecnología brasileña en los últimos años.

Investigadora independiente, estudió Tecnología y Medios Digitales en PUC-SP. Alvarenga nace en São Paulo-SP, Brasil, y tiene formación específica en el área de arte y tecnología. Como productora, ha integrado un equipo en el Instituto Sergio Motta para fomentar el desarrollo del arte contemporáneo brasileño a través del Premio Sergio Motta. Colabora con la producción del Ciclo de Arte, Ciência e tecnologia – Interatividades y la Bienal Emoção Art.Ficial 2.0, ambos promovidos por Instituto Itaú Cultural. Como periodista, desde el año 2002, publica artículos relacionados con la producción en arte y ciencia en Brasil y Latinoamérica, sobre bienales, exposiciones y festivales para las revistas Trópico– Idéias de Norte à Sul (de Brasil), y NY Arts Magazine y International Arts Fairs (de Estados Unidos).

Francesco Scavetta (Italia Noruega)



Wee, Live*



live*
francesco scavetta / luigi cecarelli

ON Wee - A poetical and aesthetical point of view

Wee intends its commitment to art, as a continuous challenge, where nothing is obvious. Where memories, feelings and dreams, heap together, become entwined as they are suggested.

The performances created changes in format and aesthetic: to the delicate memories of "Daddy always wanted me to grow a pair of wings" (1998), we contra pose the complex technology of **live*** (2002) and "Z, I love you honey bunny" (2004).

I intend the performance as a visual and acoustic environment where reality and its electronic/virtual reproduction - also throughout the use of the video and audio technologies -, are never well outlined, but interact with each other in complex and ever varied relations, where vision and sound perceptions are constantly questioned.

In the last three performances - a sort of trilogy - the work has been focused on vision and illusion, everyday life and unreal, artificiality and distortion.

The core of the research has always been to deal with fragility and paradox, epiphany and dream, empathy and surprise, avoiding narrative and physical cliché, questioning reality and identity with humoristic disbelief.

The performance **live***, for example, takes place in a setting with monitors and cameras, a sort of ring, where technology plays a hide-and-seek role. Because of the triangulation among the cameras, the monitors and the superimposing of the different sources of the images, different levels of reality are created, not simply between what is happening on the stage and what is showed on the screen, but also in relation with what is visible on the screen itself. The reality of the scene, reproduced live, does not coincide with its reproduction on the screen. It is as if a short circuit in the transmission of the images would project a complex being, made of an inextricable mixture of reality and thought, hallucination and memory, as an ever new fluxus of interferences.

The reality in which we live often gives us the sensation that facts do not exist outside their technological registration/reproduction. The ever present camera is not always faithful to what the eye has seen, it lies. All this reminds us how artificial, and adulterated is often reality when registered by the so-called objective and neutral eye of the camera.



I never start planning or creating a piece by thinking about the audience point of view, not to under-balance to center point of the creation. The conceptual core of the project has to have an inner meaning and follow a process of intuitions that has to stand by itself. Of course there is a moment where I start to consider myself as the first spectator of the piece and to question what do I really see, because I am interested in the narration, even though the ultimate result is a not conventional expression.

The mixture of curiosity, incertitude and surprise that the audience can experience is in tune with my interest for epiphanies.

In fact, the epiphanic structure is, somehow, always present in the work. An epiphany that, depurated from any religious meaning, focus on the inner sense of the phenomena of a second view that reveals: the moment when we recognize something, but a second later we start to doubt if we were right in our recognition... mmm.... maybe not... it's not what I thought ! Creating expectations and a familiarity to the things presented, makes us to recognize it ("I have seen it!"), but an instant later something makes us to wonder: "I haven't seen it yet!". A little diversions of the imagination. In the creation, I search for the transformation of the idea, avoiding its presentation and black and white meanings. For me the sense of the expression can't be literal, the reality it's more complex than our common description. I search for a construction of antagonists that can give a good depth to the piece. Even concerning the humor, often present, we can laugh, but something gets a bit bitter in our smile, a tiny grimace. It's funny, but at the same time there is something else... that's what I look for, that «something else».

I like to open a space for associations where we can experience something personal and can confrontate with our own associations, memories and reflections. An elsewhere in which each interpretation allows a multitude of solutions, a something/anything.

The dance is elaborated in a tense relationship with the musical score absorbs the theatrical flavour of the daily gesture and, at the same time, the artificialities of the natural. My goal, or better, my utopia is, after all, the scornful athleticism, the absurd acrobatics of a body in balance, that state of precariousness, I mean, not only physical, in which one might fall at any moment, even if this will not happen. A movement which does not show itself, but which happens. A disjointed body where the movement to cross freely, with isolation in the limbs and organic innovation, like electricity. A concentrate of fluidity and deformation, humor and folly.

In Japan, at the end of the performances, while applauding, the audience often scream a word that we westerners naturally associate with our: "Bravo!". Translating it, it means: "You are very tired". To be vulnerable, to find a sort of innocence...

Performance/installation

"The music should not be too loud, so that normal conversation will be possible" (another happy birthday) - working title **"The music should not be too loud, so that normal conversation will be possible"** is a "work in progress" on our perception of the reality throughout an investigation on visual and conceptual misplacement. concept: Francesco Scavetta

performers: Dante Bobadilla Murillo, Arnulfo Pardo and Sebastian Ramirez Most of our everyday thought processes, sensations and responses are simply below the level of awareness. Mental imagery is processed by exactly the same part of the brain that is devoted to vision. Even congenitally blind people have mental imagery, since their visual cortexes are, in most cases, intact. The visual images we have in dreaming arise in the visual cortex as well, although nothing, in reality, is "seen". Moreover, most of the information in what we "see" never passes through the retina. Instead, it is constructed by the brain on the basis of very fragmentary visual information together with other knowledge. Deconstructing narrative scenes and, at the same time, visual and physical languages, we focus on how different levels of communication sink in our own perception, opening for a process of recognition and awareness. Which ways our perception is "constructed" by cultural phenomenon. Displacement is a close up of/for the imagination: we move forward, towards the object, and transform our vision. We participate differently of it and are forced to question the reality. And at the same time our vision. Conscious awareness is only a tip of a mental iceberg.





Coproducción de nuestro espectáculo multimedia "Rotten" por el Departamento de Cultura de la Generalitat de Catalunya.



Marzo 2004: Coproducción de nuestro espectáculo multimedia "Rotten" por el Mercat de las Flors de Barcelona.

 **emotique**
audiovisuales interactivos

Emotique-Anatomic

Emotique S.L. es una productora de eventos y espectáculos multimedia. Apostamos por la investigación y el desarrollo de nuevas tecnologías como medio de expresión. Ofrecemos tanto el desarrollo artístico, como el técnico en todos nuestros trabajos.

Col·lectiu Anatomic

Col·lectiu Anatomic es una plataforma de investigación dedicada a la creación de nuevas herramientas para dar soporte a sistemas multimedia complejos. Nace de la necesidad de interrelacionar disciplinas tanto artísticas como técnicas pero sumando las creatividades comunes y no subordinando unas a las otras. Un terreno de investigación común llevado a los dos frentes simultáneamente y de manera casi indisoluble.

Col·lectiu Anatomic está formado por diferentes perfiles; desde ingenieros informáticos, ingenieros multimedia, creativos multimedia, infógrafos, diseñadores y videocreadores. Personas con inquietudes sobre lo que existe en mercado a nivel de software para la mezcla de medios y que llevan tiempo en el mundo de los desarrollos visuales. La carencia en el mercado de una herramienta más funcional, basada en la modularidad de sistemas abiertos dio como consecuencia el desarrollo de un nuevo software. ROTTEN es la primera experiencia en la que se incorpora con éxito este tipo de gestión multimedia.

ROTTEN

Rotten es una obra multimedia basada en las mil y una posibilidades que nos ofrece la sociedad del avance tecnológico y en cómo las aprovechamos hasta desperdiciarlas. Se mueve en un mundo imaginario lleno de fantasía, felicidad, (des)esperanza y decadencia. Surgen cinco historias donde nada es lo que parece. La caperucita roja se deprime porque el lobo guaperas no responde a su coqueteo, un inocente juego se convierte en una orgía virtual en el mismo escenario y la sensación de sentirse observado acaba en una confrontación incómoda con la propia conciencia donde todo el mundo mira pero nadie parece ver.

Mientras tanto, dos manipuladores se divierten con los trastos que llenan el escenario y acaban creando situaciones tan incómodas como bellas. No se sabe si actúan con algún objetivo en mente. Las cosas suceden, es lo único que se puede confirmar con certeza. Justo cuando parece que todo este caos llevará a la desintegración, que la avalancha de información y diversión apunta a un final demoledor, el espectáculo cambia de rumbo. Rotten es una obra sin final que es el principio de algo. Rotten surge como resultado del trabajo del Col·lectiu Anatomic y pretende ser una reflexión sobre las posibilidades narrativas que en las artes escénicas nos ofrecen los últimos avances tecnológicos.



Creatividad técnica

Personal

Desde nuestra plataforma se quiere potenciar el trabajo colectivo y de integración. De la misma manera que en sistemas operativos el monopolio del mercado lo tenía Windows y gracias al pequeño esfuerzo de muchos programadores en el mundo se consiguió un nuevo sistema como Linux, en nuestro caso se planteó la generación de software de arquitectura modular, de tal manera que cada uno se puede programar los módulos que necesite y aprovecharse de los que ya existen. Por ello el propio desarrollo del software crece de forma fractal, y se crean los controles que se necesiten en cada momento. Este es el enfoque técnico-conceptual de los ingenieros del colectivo.

Software

La gestión de todo el sistema que hace posible el espectáculo se realiza a través de un software de creación propia **Emotiquesystem**. Este software está diseñado con una arquitectura modular, de tal manera que los diferentes elementos de gestión se programan de forma independiente y se combinan según la situación que se necesite resolver. Sería lo que en electrónica son los diferentes componentes y las placas base. Si abrimos una radio, vemos que está formada por una serie de componentes (bobinas, transistores, resistencias...). En otros aparatos electrónicos podríamos tener los mismos componentes, pero a través de un diseño diferente del circuito y de la manera en que se relacionan los componentes, se dan lugar a funcionalidades totalmente distintas.

Lo que en electrónica son los componentes, en **Emotiquesystem** los llamaremos controles. Estos controles son módulos independientes que resuelven tareas concretas como el control de audio, control del protocolo DMX, control del protocolo MIDI, control de teclados, joysticks, gestión de entorno 3D (geometría iluminación, texturas, etc.), gestión de diferentes cámaras de video en tiempo real, cálculos matemáticos para la gestión de los datos. Y así podemos añadir todo lo que se necesite...

Como todas las entradas y salidas acaban siendo números se pueden mezclar las informaciones entre módulos permitiendo que cualquier elemento controle o sincronice otro según interés. De esta forma se consigue la construcción de sistemas complejos de gestión multimedia.

Esta es la filosofía sobre la que se construye **Emotiquesystem**, dando como resultado un software totalmente versátil, que permite configurarlo en cada momento para desarrollar el trabajo específico que se desee.

Creatividad Artística

Personal

En este caso y de la misma manera que en su rama técnica, creemos en el trabajo creativo de equipo. En realidad pensamos que estructuras de creación como la cinematográfica, o la teatral, donde es importante la suma de capacidades, son un caso evidente de esta disposición por la cual un grupo creativo es capaz de llegar más lejos.

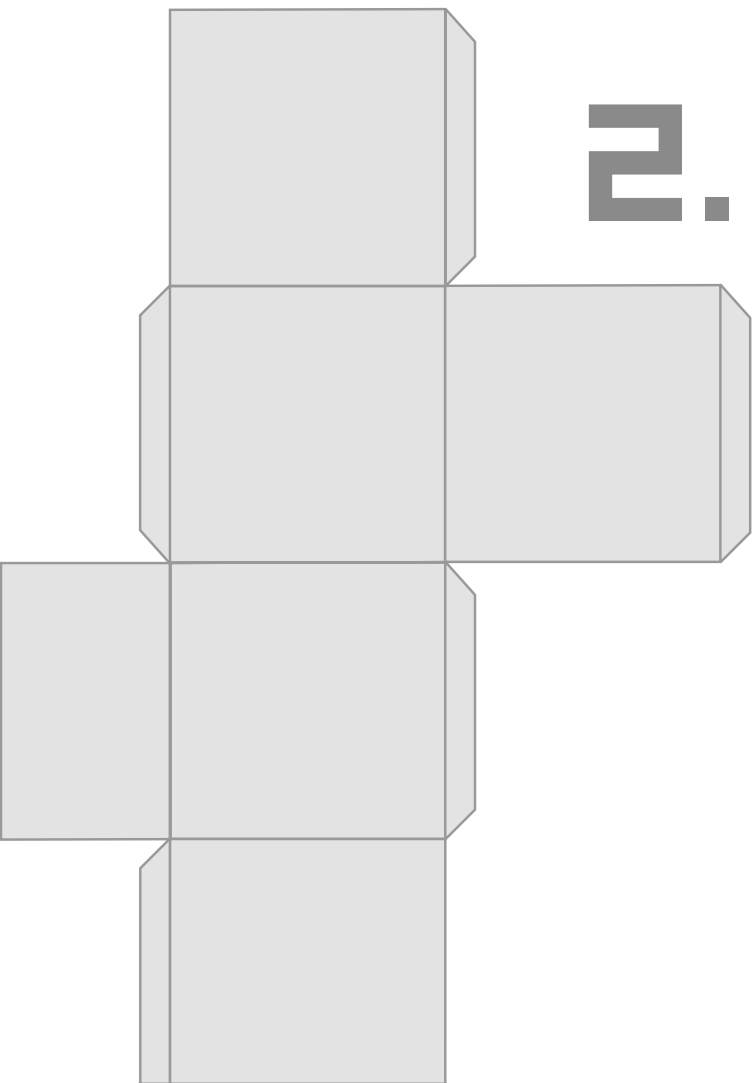
Todos nosotros tenemos una estrecha relación con las llamadas nuevas tecnologías (ya desde pequeños teníamos pc en casa). Por ello creemos que nuestro enfoque sobre la misma tecnología (a nivel generacional) es diferente por la manera de verla como un elemento amigo e integrado a nuestras vidas y no como un elemento de innovación.

Concepto Multimedia

Para todo el colectivo el concepto multimedia como acción-reacción queda obsoleto y lo consideramos erróneo. Nosotros entendemos el multimedia no solamente basado en la secuenciación (que es lo que comúnmente se mal interpreta como interactividad). Creemos que el verdadero aporte de las nuevas tecnologías a nuestras vidas es la velocidad y no la acción-reacción.

De esta manera la velocidad de transferencia y proceso hace que dos personas puedan relacionarse incluso sin conocerse, que se envíen documentos, fotos, videos, de una manera casi inmediata...

Es este el enfoque que se ha utilizado a la hora de crear las herramientas necesarias para el trabajo escénico. Herramientas que nos sirvan para integrar en el momento y así potenciar la magia por la que se diferencian las artes escénicas de otras: el directo. Esta visión de una tecnología amiga es la que sirve de partida para este experimento.



2. Media Art

II Muestra monográfica

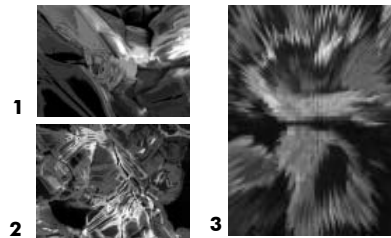


CRIS ORFESCU - ImagenFija - criorf@verizon.net

www.absolutearts.com/portfolios/c/criorf

Mi arte es un reflejo del movimiento tecnologico. Yo considero que el Nanoarte es una forma mas efectiva de comunicarse con el publico en general y de informar a la gente acerca de las nuevas tecnologias del siglo XXI. Yo creo el arte de la ciencia usando tecnologia.

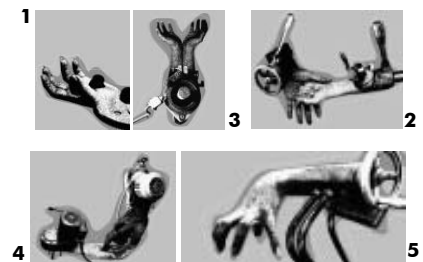
- 1. "FLAMINGO", 2005 – 60in x 40in - NANOART-
- 2. "FIREWORKS 2", 2005 – 40in x 60in - NANOART-
- 3. "POWER", 2005 – 60in x 40in - NANOART -



Elvis Milián Hernández - ImagenFija - Diseñador y pintor

El exceso y abuso de las tecnologías del presente terminan mecanizando al hombre, convirtiéndolo en una pieza más de la maquinaria que representa, olvidando a veces su composición orgánica y su carácter de personalizar el espacio en que habita con elementos alegóricos o compatibles con la vida. El discurso de esta serie es realizar una denuncia sobre el tecnicismo y plantear una reflexión acerca de las consecuencias que trae consigo alejarse de la síntesis humana.

- Serie: Utopías
- Obra I
- Título: Esperando una quimera, 2004
- Obra II
- Título: Flor de la esperanza, 2004
- Obra III
- Título: Inconvenientes del encuentro, 2004
- Obra IV
- Título: La maquinaria de la sensualidad, 2004
- Obra V
- Título: Resurrección, 2005



Susana Pérez Tort - ImagenFija - Argentina

callerelatores@intercom.com.ar

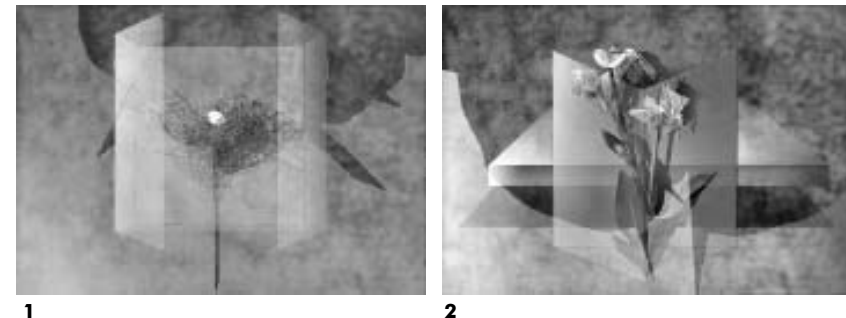
URL: www.susanaperezort.com.ar

"ORIGEN".

Imagen fija realizada en PC Pentium IV con la utilización de una fotografía digital de un nido y un huevo. Las demás imágenes, así como el fondo de la obra están realizadas usando medios "pictóricos" tratando de eludir en lo posible los filtros propuestos por el software, con el fin de dar a la imagen un mayor carácter pictórico. Las imágenes fotografiadas han sido igualmente tratadas pictóricamente. La obra está realizada en base a suma de transparencias e iluminaciones realizadas con la concepción luz-media tinta-sombra, propias de la pintura de caballete o el dibujo tradicional sin la utilización de efectos 3D

"SAGITARIA"

Imagen fija realizada en PC Pentium IV con la utilización de una fotografía de una serie de flores de sagitaria. Las mismas han sido tratadas con pintura para dar a la obra un mayor carácter pictórico, ajeno a los filtros y texturas propias del software. Asimismo el fondo está realizado pictóricamente sin la utilización de filtros. La imagen está hecha en base a suma de transparencias e iluminaciones realizadas con la concepción luz-media tinta-sombra, propias de la pintura de caballete o el dibujo tradicional sin la utilización de efectos 3D



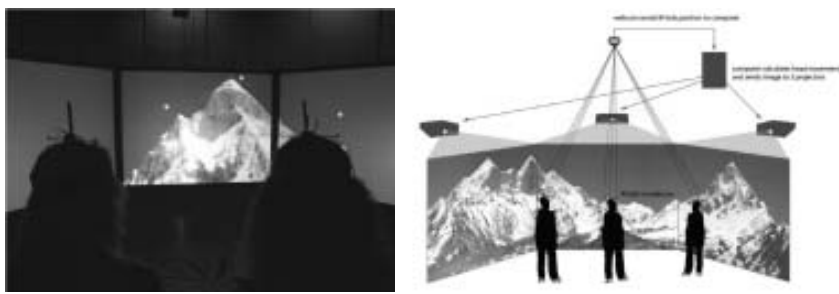
Gr@fite - generative sound art- (2004) -Interactivos-
Vera Bighetti
 São Paulo - Brazil
 URL:<http://www.artzero.net/grafite/index.htm>

Proyecto que asume la cultura del Hip-Hop y la generación de arte. Trabajando con la intermediación del lenguaje de programación para convertir el trabajo del "grafitero" con el spray o el del DJ con el sonido.



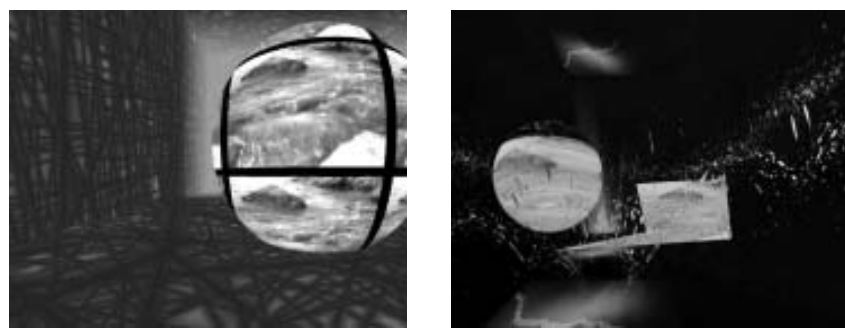
Sartia Deu / Maurits Kelder, 2005 -Interactivos-
 Netherlands
sartia@devart.nl / www.devart.nl

Instalación multiusuario acerca de las diferencias entre las imágenes en la retina y los movimientos de la cabeza.



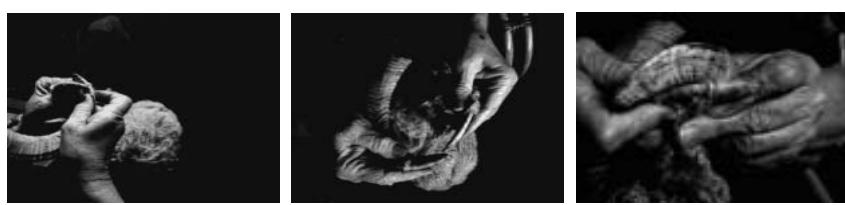
Diego Garro (Reino Unido) 2003 -Video-
d.garro@mus.keele.ac.uk - www.keele.ac.uk/depts/mu/staff/diego
Pointes Precaires

Relato del azar y la inestabilidad; del rumor pacifico de las olas que acarician la orilla del lago; terror de la gota que monta en la cresta del oleaje antes de estrellarse contra el morro.



Eleanor gates stuart (Austria) 2006 -Video-
eleanor.gatestuart@anu.edu.au
Knit

Retrato crudo de la frustración en la condición humana, trabajo caracterizado por parajes psicológicos, claustrofobia y encierro

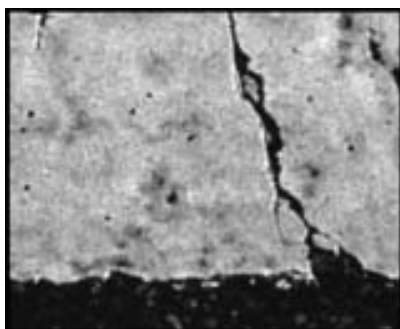
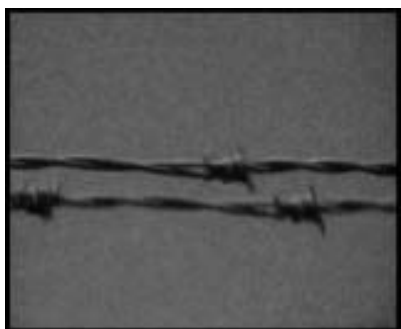




Khaled Sabsabi 2003-2004 -Video-

info@peacefender.com / www.peacefender.com

Rain



Carola Blanco Landaeta (Venezuela) 2006 -Imagen fija-

carolablanco@yahoo.com

Fotocollage

Aproximación personal a las sensaciones que experimentamos cuando vemos, cada uno percibe su entorno de manera diferente de acuerdo al momento, la circunstancia involucrada en el acto de ver, cada uno ve solo lo que esta condenado a ver en su espacio-temporalidad individual, en soledad, sin la mas mínima posibilidad de compartir la parcela de la verdad donde nos encontramos aprisionados.

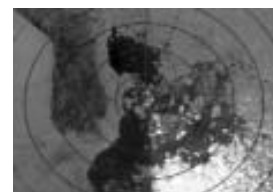
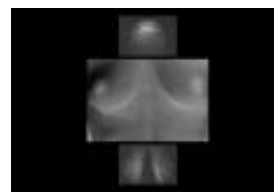


Marie-France Gaudon / Emmanuel Avenel (Canadá) 2005

mfgi@moncanoe.com

Circumvisions / Vumbuludèo -Video-

Desde el video y Umbulu (palabra que usan algunas tribus aisladas para denominar "el trance" de un shaman) ofrece un viaje en el concierto cósmico durante un trance videográfico



Ana Maria Romano Gómez (Colombia) 2005

-Paisajes Sonoros-

ana.romano@gmail.com / iguana_romago@hotmail.com

Sin coincidencias / i-silencio

Grabaciones originales realizadas en la amazonia colombiana en 1969; donde se registra una situación donde los indígenas Huitoto maceran hojas de coca y rayan yuca.

Ana Gabriela Jiménez Devia (Colombia) 2004 -NetArt

agj.devia@gmail.com

Ciudad por Demanda

Es la oferta a una nueva forma de viajar, una experiencia urbana instantánea que esta a solo una llamada telefónica de distancia

Ricardo Duque (joystick) (España) 2005 -Interctivos-
info@jstk.org / www.jstk.org
Los Archivos de Mayo

Joystick es un proyecto que empieza en el 2002 con la intención de construir una plataforma para el intercambio de información entre Latinoamérica en general y Colombia específicamente y Europa en general y Barcelona específicamente



Clemente Padin / Alexandre Venera (Uruguay) 2001
-Interctivos-
7w1k4nc9@adinet.com.uy / www.geife.org / www.escaner.cl / www.boek861.com
Paz = Pan

Poema visual animado incluyendo multimedia de carácter interactivo que permite al lector elegir la versión que más le guste producir o ver.



Juan Camilo Franco Mansilla (Colombia) 2003 -Video-
librosmedicina@gmail.com
Entre sombras

Experimentación sobre la manera como una historia real puede ser vinculada a la intención propia del autor en la comprensión a la forma de pensar de los excluidos de la sociedad.



Eduardo Argañaras (Argentina) 2005-2006 -Imagen fija-
eduarga@zvias.com.ar
Dialogo en Sociedad

Obra cuya intención es jugar con figuras humanas que funcionan como emisor - receptor, mostrando una serie diferente de mensajes que existen entre las personas de una sociedad.





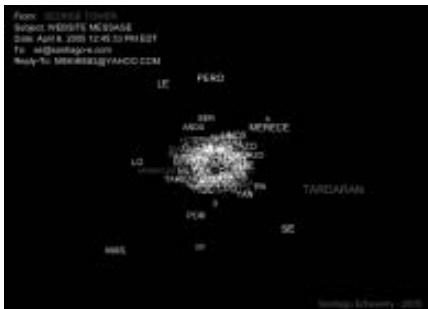
Fanny Alejandra Romero (Argentina) 2004-2006
nebulosafanny@gmail.com / <http://ar.geocities.com/fannyii>
Movimientos Sociales / Petite Chaperon Rouge / La Boca

Construcción de imágenes que buscan la soltura gestual - fresca de la mano -, integrando las nuevas tecnologías.



Santiago Echeverry -NetArt-
secheverry@ut.edu
Crash / Aids-Sida / Love-Amor USA (2005)

Crash - Colección de memorias digitales en una época donde lo digital significa "desechable" / **Aids-Sida** - Respuesta a un e-mail recibido por el autor por parte de un contacto desconocido donde admitía estar contagiado por el VIH / **Love-Amor** - "Video Motion" en tiempo real, que juega con la idea de Lyotard sobre el concepto de "otredad"



Bruno Simões (Portugal) 2005 -Animación-
mail_du_brunu@yahoo.com
Triangular

Historia de 3 hombres dentro de 4 paredes, las decisiones que son forzados a tomar y los efectos posteriores de las mismas



Oscar Dario Villota (Colombia) 2005
oscarvillota41@hotmail.com
Allucinari

Corto de tipo argumental producido dentro del taller de diseño experimental móvil. Argumento que permite la integración de elementos de animación en el video que fortalece la estética propuesta, además de referirse al ambiente vivido en la universidad y la complejidad de ciertos conflictos humanos



Andrés Denegri (Argentina) 2005 -Video-

andresdenegri@yahoo.com

Uyuni

Ella se quiere ir. Él ahí se siente seguro. El paisaje árido del pueblo boliviano de Uyuni se corta por una transmisión de radio peruana. La tensa situación de América Latina se siente en la violencia del viento.



Ashim Ghosh (India) 2006 -Video-

audiovisionary@rediffmail.com

Windowless Worlds / Room #7 / Shock\$awe / Apna Ghar #1, #2 / Home Street Home

Windowless Worlds - Este proyecto comenzado en 1999 como una serie de inocuas imágenes a blanco y negro sobre ordinarios edificios públicos / **Room 7** - Intento de cosumentacion, presentar y celebrar el fenómeno de cambio en el espacio que compartí con Pratul Dash / **Shock\$Awe** - investigación sobre el papel de la masculinidad en la historia y como esta ha influido en la perdida de vidas humanas a través de las distintas campañas que esta implica / **Apna Ghar #1, #2** - La Traducción de Apna Ghar es "mi hogar", serie de videos humorísticos que revelan los espacios, objetos y comportamiento, codependencia y preocupaciones en la vida de un soltero no reproductivo por elección. / **Home Street Home** - Ideas cuestionadas sobre la idea del mundo en distintos estatus sociales.



Diego Fernando Velasco Gonzales (Colombia) 2006

-Imágen Fija-

difevego@hotmail.com

Mosaïque

Documental sobre la luz proyectada de la pantalla de un computador

Maria Paulina Pérez Gómez (Colombia) 2006 -Video-

mariapita123@hotmail.com

Pulse

la gestión gestual del cuerpo al interior de la mesa como escenario y la construcción de escenarios individuales por medio de las distintas interfaces.

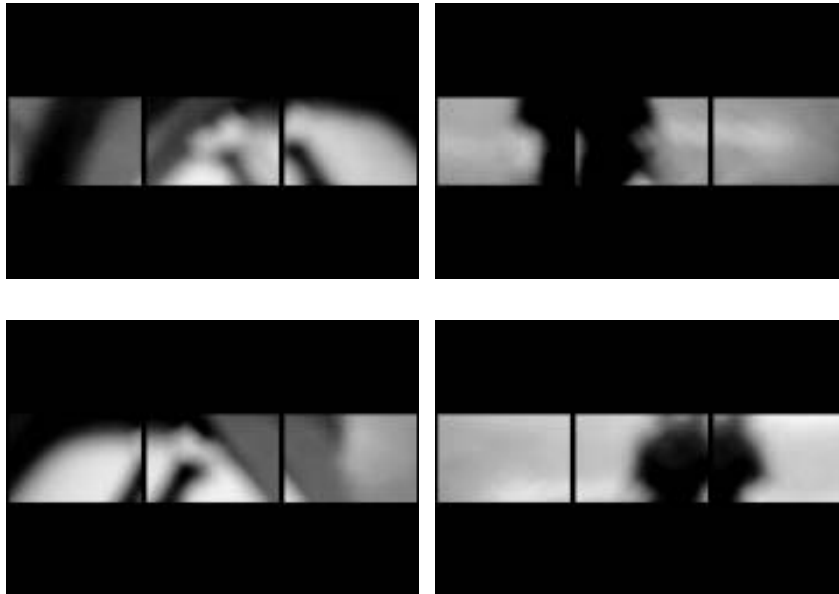


Lori Hepner (USA) 2003 -Video-

lori.hepner@gmail.com / www.lori.hepner.com

Am i Really a Woman? / Gear

Am i Really a Woman? - Es acerca del cuerpo femenino y donde encaja en este nuevo mundo cibernético, un trabajo que trata sobre como en medio de una cultura digital se origina la contradicción en que ambos, la relación entre una cultura patriarcal y la imagen de la mujer, son originados desde los ceros y unos. / **Gear** - El cuerpo es usado en una repetición mecánica para conducir a la pieza a través de paisajes que pasan a la naturaleza per oque se mantiene ligeramente en la saturación de ese mundo.



Martha Patricia Niño Mojica Colombia (2004) -NetArt-

ninom@javeriana.edu.co

Demo Scape V 0.5

Parodia a las aplicaciones de software social en estado alfa, con diferentes funciones como conducir tests, crear su propia definición de democracia, buscar en Google y crear mapas de información

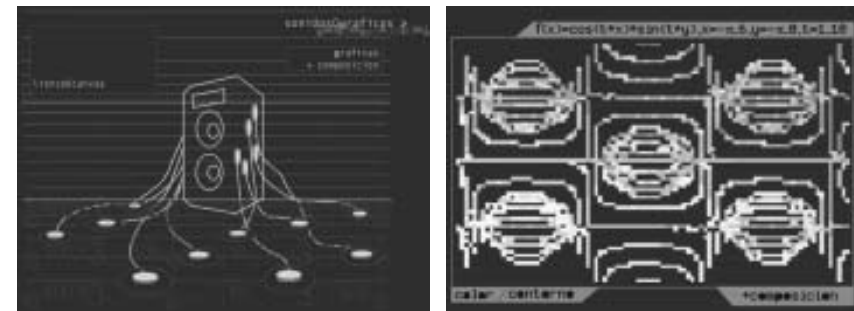


Camilo Rosas E. (Colombia) 2005

lassuyas@yshoo.com

Sonidos Graficos

Proyecto para la composición de música e imagen en internet a partir de funciones gráficas matemáticas



Juan Manuel Parada (Colombia) 2006

juan.manuel-parada@gmail.com

Pakkà-Posè

En una ciudad hecha de fotografías, una niña descubre que las cosas dibujadas adquieren vida. Ella le enseña esto a otras personas, que, ante la ideas de dibujar libremente lo que desean, empiezan a dibujar en todas partes.



Rafael Angel Bravo Colombia -Video-

rafael@queenzone.com

...Comida China?

David Sanchez Avila, Marlon Vasquez Silva Colombia -Video-

marlon314@gmail.com

Doña Ana

John Fredy Tangarife Velez Colombia -Corto-

fredytan@ute.edu.co

Percepciones

Alejandra Arboleda, Maria alejandra Rua, Juliana Cardona,

Ana Maria Vallejo Colombia -Video-

chumipaz2001@yahoo.com

Recreando lugares: La Iguana

Mauricio Velasquez Posada Colombia -Video-

expacios2001@yahoo.com

eXpacios



Kristina Faragher USA -Video-

faragher@sbcglobal.net

Twirl

Aaron Paul Brakke Colombia -Video-

aaronbrakke@hotmail.com

Bundith Phunsombattert Thailand - Interactivo-

phunsom@yahoo.com

Bangkok: The Story of A City, 2005

La captura de ciertos aspectos de los constantes cambios evolucionarios en la ciudad de Bangkok y de la gente que a través de su historia a tomado lugar, y como testigos simbólicos de esta búsqueda, la vida cotidiana alrededor de cientos de libros escritos y leídos por sus habitantes en la librería central de la universidad de Chulalongkorn



Bundith Phunsombattert, Thailand - Interactivo-
phunsom@yahoo.com
Bangkok: The Story of A City, 2005

La captura de ciertos aspectos de los constantes cambios evolucionarios en la ciudad de Bangkok y de la gente que a través de su historia a tomado lugar, y como testigos simbólicos de esta búsqueda, la vida cotidiana alrededor de cientos de libros escritos y leídos por sus habitantes en la librería central de la universidad de Chulalongkorn

Lori Hepner, USA - Interactivo-
lori.hepner@gmail.com / www.lori.hepner.com
Am i Really a Woman? / Gear

Am i Really a Woman? - Es acerca del cuerpo femenino y donde encaja en este nuevo mundo cibernético, un trabajo que trata sobre como en medio de una cultura digital se origina la contradicción en que ambos, la relación entre una cultura patriarcal y la imagen de la mujer, son originados desde los ceros y unos. / Gear - El cuerpo es usado en una repetición mecánica para conducir a la pieza a través de paisajes que pasan a la naturaleza per oque se mantiene ligeramente en la saturación de ese mundo.

Angelo Contreras, Paula Rodriguez, Carlo Guillot Colombia
- Interactivo-
angelo@animate.com
Any.Vj, El Rezo,

Adriana Carolina Diaz Rojas, Colombia - Interactivo-
adriana.diaz@javeriana.edi.co
Golpe de Gracia

Carlos Andres Torres Victoria Mildred Ducuara, Colombia
- Interactivo-
info@designio.com www.designio.com
Designio Procesos de Diseño

Martha Carrer Cruz Gabriel, Brazil -NetArt-
martha@martha.com.br
Voice Mosaic

Carlos Andres Ortiz Gonzales, Colombia - Animación-
mlk_atr@hotmail.com
Intro

Monica Naranjo Uribe, Colombia
floating.violette@gmail.com
Floating Chloe

Julian Jaramillo Arango, Colombia -Paisajes sonoros-
julian@iar.unicamp.br

Hwa Young Caruso, Corea del Sur - Imagen fija-
hycaruso@yahoo.com
Golden Lab Baby, Inscryption, Lab Baby, Umbilical Cord.

Yo estoy inspirada por los procesos biologicos de la formacion de la identidad humana para incluir reproduccion, genero, raza, crecimiento, decaimiento y repeticion del ciclo de la vida.

Leonardo Avelino Rodriguez, Colombia -Imagen Fija-
leonardoave@gmail.com
Crucifixion

La obra que presento emplea una nueva forma de ver el mundo desde otro punto, una alternativa que hasta el momento se ha utilizado como un paso intermedio entre la realidad y la ilusion.

Mauricio Velasquez, Colombia
Serie: TrangrasionesSonoras

Sandra Camomile, Colombia
Serie de imágenes

Carlos Andres Molina Perdomo, Colombia
carlosandresmo@hotmail.com
Erase una Vez

Monica Naranjo Uribe, Colombia
floating.violette@gmail.com
Sleeping in a Train

Olga Nicholls Santacoloma, Colombia
parvaavis@hotmail.com
Autorretrato, Una mirada de naturaleza eterea

Maria Paulina Posada Mejia, Colombia
paliposada@hotmail.com / mariapposada@yahoo.es

Jose Luis Barua Fernandez, España
barciafernandez@yahoo.es www.joseluisbarcia.com
Sujeto y entorno Identidades

Jaime Alberto Ariza, Colombia
armatrostes@cable.net.co
Tierra

Hermann Yusti Rayo, Colombia
amigoyamantefieldelasesestrellas@hotmail.com
Cualidad de raro, extraño o extraordinario



3.

**III Foro de la
Red Académica de Diseño (RAD)**



Diseño de indicadores cualitativos para las TICs. Una propuesta de criterios de eficacia desde la investigación Interacción, Espacio Público y Nuevas Tecnologías

Adriana Gómez A. Arquitecta
Felipe César Londoño L. Arquitecto
Mario Valencia G. Ingeniero de Sistemas
Universidad de Caldas
Facultad de Artes y Humanidades. Departamento de Diseño Visual
Manizales, Caldas, Colombia
info@disenovisual.com

Introducción

La investigación: “Interacción, Espacio Público y Nuevas Tecnologías” se articula a los proyectos que se llevan a cabo en la línea de investigación Entornos Virtuales del Departamento de Diseño Visual de la Universidad de Caldas. La investigación tiene como objetivo acercar las comunidades a las aplicaciones tecnológicas interactivas y permitir la construcción de nuevas formas de intercambio, a través de acciones en el espacio público que propicien el conocimiento de las mismas comunidades, del lugar y de otras comunidades dentro o fuera de la región. Este acercamiento está dirigido a que los grupos puedan informarse y educarse en valores ciudadanos, interactuar con el espacio público, darse a conocer, reconocer a otros grupos sociales y principalmente propiciar que las colectividades en su interior puedan encontrar un medio de expresión que les permita descubrir sus valores, identificar problemas y posiblemente encontrar soluciones.

Otros proyectos que complementan la investigación descrita se relacionan con el Laboratorio de Entornos Virtuales (o Media Lab Manizales) que tiene por objeto generar un espacio para el desarrollo de investigación interdisciplinaria en los campos de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. El Laboratorio estructura nuevos conocimientos para transferirlos a las comunidades, potenciando las posibilidades de comunicación y avance investigativo, a través de proyectos telemáticos y colaborativos que desarrolla los grupos de investigación. En este sentido, el Laboratorio apoya la formación de la “cultura científica” en medios institucionales, empresariales y comunitarios, desarrolla proyectos que convierten la información en conocimiento útil y aprovecha el proceso de generación y apropiación del conocimiento para promover la dinámica del aprendizaje social. El conocimiento puede fortalecer las capacidades de las personas y organizaciones y se convierte en factor de cambio de la sociedad, de las instituciones y de las empresas del sector productivo.

A su vez, el proyecto “Escenarios Digitales” propone desarrollar las capacidades de acción de los ciudadanos en el espacio electrónico, a través de la presentación interactiva de arte y diseño digital, en un espacio permanente del Museo de Arte de Caldas. El objeto último del proyecto es que las comunidades, a partir de los talleres de observación y crítica, puedan elaborar productos electrónicos desde los espacios familiares o laborales, sepan presentar públicamente la información en el espacio electrónico, adquieran habilidades para interactuar con otras personas en redes colaborativas y actúen cooperativamente en Internet. Escenarios Digitales aborda la problemática de la “alfabetización digital” a partir de la multiplicidad de lenguajes y formas de comunicación, examina el carácter crítico-reflexivo de los nuevos medios frente a una enseñanza puramente instrumental, y presenta la creación multimedia como principio básico de la alfabetización en la sociedad de la información.

Estos tres proyectos proponen criterios valorativos que sirven de instrumentos para medir los impactos de las acciones que se llevan a cabo en el contexto regional, no observando las TICs como herramientas y soporte de los procesos, sino la utilización de estas herramientas por parte de las comunidades como elementos conductores del cambio social.

Cuantificación vs Cualificación

La valoración cuantitativa de la manera como los medios tecnológicos y los sistemas de información afectan a la sociedad se cuestiona en un contexto donde se evidencia la necesidad de reevaluar, o al menos complementar los indicadores tradicionales con los que se miden los impactos de las tecnologías de la información y la comunicación en comunidades específicas. Y esto es porque las estadísticas cuantitativas y positivistas han abandonado otras formas de evaluación de elementos tan importantes como los universos simbólicos, las ideas o los valores de una cultura, poniendo en grave peligro la diversidad. La defensa por una revisión de estos indicadores se encuentra en la necesidad de descubrir, más que indicadores, criterios de eficacia: la satisfacción, la educación, el intercambio y la cooperación multicultural, la innovación y la creatividad.

Los indicadores tradicionales observan a los ciudadanos como sujetos con una identidad subjetiva y colectiva, desarticulan la participación en la esfera pública

para reducir a las personas en consumidoras de tecnologías, y convierten a la cultura en infraestructura.

El problema radica en que la medición de fenómenos y bienes intangibles presenta grandes dificultades conceptuales, porque, en principio, no se han generalizado indicadores válidos para medir los procesos de difusión e impacto de la información y el conocimiento en las comunidades.

En esta ponencia se afirma que es necesario definir, más que indicadores, criterios que observen la Red, no como una infraestructura o un sistema de acceso, sino como una modalidad de interrelación humana que se produce en un nuevo espacio social y como un conjunto de servicios cada día más amplio a disposición de las comunidades.

Se precisa, como hipótesis, que las tecnologías de la información y comunicación generan un nuevo espacio social, en el que se pueden desarrollar diversas actividades humanas, y que es necesario construir escenarios específicos para estas actividades, así como impulsar a los ciudadanos a ser activos en estos escenarios.

Como lo afirma Javier Echeverría, los indicadores deben estar inscritos en un espacio informacional, para observar su transformación a lo largo del tiempo.¹ La construcción de este nuevo espacio-tiempo social, que él denomina “tercer entorno”, es posibilitada por las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en la sociedad del conocimiento, pero también por la interacción de las comunidades.

En este contexto, si el espacio electrónico no se reduce a Internet, las ciudades digitales no se limitan a redes y tecnologías que permiten, por ejemplo, agilizar trámites ciudadanos en las municipalidades, servir de espacio para quejas y reclamos, pagar servicios e impuestos locales, dentro de un mercado global que comercia con infraestructura y telecomunicaciones. Ante todo, una ciudad digital está constituida por personas que conforman comunidades y es importante conocer lo que hacen estas comunidades en el espacio electrónico para definir valoraciones reales de sus acciones.

¹ Echeverría, Javier. “Indicadores educativos y sociedad de la información”. En: <http://www.oei.es>



La sociedad no es un mercado informacional, ni se deben construir los indicadores a partir de pensar la sociedad del conocimiento como un mercado de la información. Son importantes los indicadores que se relacionan con la implantación de redes, infraestructuras, acceso, tipos de usuarios, frecuencia y tiempo de conexión, anchura de banda, sitios Web visitados, comercio electrónico, etc., pero son aún más relevantes los criterios que permiten medir el espacio electrónico desde una perspectiva cívica, es decir, aquellos que miden las acciones e interrelaciones entre los usuarios a través de las tecnologías interactivas, la conciencia política, crítica y creativa de las tecnologías, y los impactos negativos en cuanto a riesgos de utilización de los medios.

¿Cómo es la socialización en el espacio electrónico? ¿De qué manera surgen las nuevas comunidades donde personas físicamente alejadas, establecen relaciones estables y complejas a través de las redes telemáticas? ¿Cómo son los lugares y las ciudades virtuales construidas y sostenidas por grupos de personas? ¿Cuáles son las nuevas formas de socialización surgidas por la interacción en chats, correos, aulas virtuales y foros? ¿Cuál es el grado de interculturalidad de dichas comunidades y cómo son sus estructuras jerárquicas?

Si la participación ciudadana, como lo afirman Vaccarezza y otros,² incentiva la apropiación social del conocimiento, el aprendizaje social y la formación democrática de la ciudadanía, se hace indispensable diseñar proyectos que propicien esta participación a través de las redes telemáticas. Los proyectos que actualmente desarrolla la Universidad de Caldas, con el apoyo del MEC Manizales Eje del Conocimiento, y la Alcaldía de Manizales, proponen empoderar a las comunidades en el uso de las tecnologías interactivas, a partir de la creación de una cultura científica que modifique los procesos colectivos e incentive la participación.

² Vaccarezza, Leonardo; López C., José A; Luján, José L.; Polino, Carmelo, Fazio, María E. "Indicadores Iberoamericanos de Percepción Pública, Cultura Científica y Participación Ciudadana". En: <http://www.centroredes.org.ar>

³ Fazio, María Eugenia. Goldstein, Roxana. "Deconstrucción de las principales metodologías internacionales". En: <http://funredes.org/olistica/documentos/doc13/index.html#indice>

Modelos y metodologías de medición

De acuerdo con Fazio y Goldstein, el impacto social de las TICs debe dar cuenta un proceso de transformación que incluye las siguientes etapas:³

- Incorporación de las herramientas tecnológicas
- Cambios en las actividades sobre las cuales la tecnología tiene incidencia directa, es decir, procesos de comunicación y circulación de información
- Cambios en el funcionamiento general de una institución o empresa y en el cumplimiento de su misión estratégica.

La utilización de indicadores adecuados para medir el avance de la sociedad de la información puede favorecer el desarrollo de una sociedad civil y democrática en el espacio electrónico. Una revisión de los indicadores para la sociedad de la información implementados para diferentes países y municipalidades, permite identificar las diferencias fundamentales, sus perspectivas y metodologías utilizadas. Estados Unidos, por ejemplo, busca, ante todo, medir la influencia de las TICs sobre los cambios en la estructura económica. En Europa, al contrario, el énfasis se centra en la difusión social de las TICs y en los efectos que ellas tengan sobre la sociedad (*the digital divide*). En casi todos ellos, lo común es la medición de valores de lo que se ve y no se cuantifica lo invisible, lo que se desea.

Con base en los análisis propuestos por diversas organizaciones internacionales,⁴ es posible determinar dos grandes modelos de indicadores:

- Uno, de carácter cuantitativo, que se basa en la infraestructura de redes: acceso, tipos de usuarios, frecuencia y tiempo de conexión, anchura de banda, sitios Web visitados, comercio electrónico.

⁴ Organizaciones como: Naciones Unidas / Programa para el Desarrollo (PNUD, Índice de Adelanto Tecnológico ITA), SEDISI (Asociación Española de Empresas de Tecnologías de la Información), la Universidad de Harvard / Center for International Development, el Instituto del Banco Mundial / Programa Conocimiento para el Desarrollo (The Knowledge Assessment Methodology KAM) e INEXSK - Universidad de Sussex - SPRU.

- Y otro, cualitativo, que toma en cuenta a las personas y sus acciones, las interrelaciones entre los propios usuarios por medio de las nuevas tecnologías digitales, electrónicas e informacionales.

En general, los modelos proponen un análisis de la dotación de infraestructura y acceso a Internet, la creación de redes y la adaptación a los sistemas por parte de la población.

Los indicadores, a su vez, se evalúan a partir de las siguientes metodologías:⁵

- Metodologías de adopción de TICs. Se caracterizan por construir indicadores que reflejen el progreso de una sociedad en cuanto a la disponibilidad, adopción y aprovechamiento de las TICs.
- Metodologías de producción de TICs. En ellas se concentran las estadísticas producidas, básicamente, por organismos oficiales y fundadas en la reorganización de datos ya existentes.
- Metodologías de evaluación de impacto de las TICs. Se centran en la evaluación de los cambios de la estructura económica y social, y en la indagación de los aspectos dinámicos de la cultura.

De las tres metodologías, la última es la que más dificultad presenta para definir los tipos de indicadores que se aplicarán en un contexto determinado. Los indicadores para medir el conocimiento se toman como medidas de insumos, de flujos e infraestructuras, lo que evidencia las fallas para describir las dinámicas del conocimiento. Los indicadores tradicionales observan los instrumentos como herramientas del saber, y no se miden los aspectos de la conciencia, los impactos negativos de los medios, las particularidades culturales y los conocimientos científicos de base popular.

Así mismo, se parte del hecho de que la cultura tecnológica es de por sí suficiente, pero no se tienen en cuenta necesidades particulares o grupales. Los indicadores, por lo general, se aplican a individuos aislados y no a comunidades virtuales que interactúan a través de conocimientos codificados.

⁵ Bianco, Carlos; Lugones, Gustavo; Peirano, Fernando; Salazar, Mónica; (2002). "Indicadores de la Sociedad del Conocimiento: aspectos conceptuales y metodológicos". En: http://www.centroredes.org.ar/docs/files/Doc_Nro2.pdf

Aprendizajes acumulativos y capacidad cognitiva.

Los argumentos anteriormente expuestos pretenden demostrar que, en la sociedad del conocimiento, es tan importante la infraestructura tecnológica y su difusión, como la apropiación de los medios para conformación de comunidades y redes de conocimiento. En este tipo de sociedad, lo principal son las personas y las comunidades, tanto o más importantes que el hardware y el software, los servicios que de ellos se derivan y los contenidos que planifiquen estas comunidades. Como lo afirma Finquelievich, se torna imprescindible investigar la cualificación y las capacidades efectivas de dichos recursos humanos y de esas redes en el espacio electrónico.⁶

Sin embargo, el mayor problema para definir los indicadores de medición de estas capacidades en el marco de la sociedad del conocimiento, se encuentra en la dificultad para medir los procesos de aprendizajes acumulativos. Cowan, David y Foray afirman que el verdadero problema no es tanto la información sino el conocimiento, difícil de reproducir como capacidad cognitiva.⁷

Desde esta perspectiva, el desarrollo de la sociedad de la información depende de diversos factores que posibiliten la capacidad de aprendizaje y que se pueden sintetizar en:

- Capacidad de las personas de asimilar nuevos conocimientos
- Demanda de nuevos conocimientos
- Canales de acceso a los nuevos conocimientos
- Disponibilidad de los nuevos conocimientos
- Utilidad y calidad de los contenidos

El modelo de representación de la sociedad de la información implica el reconocimiento de las comunidades que la componen en un ámbito geográfico

⁶ Finquelievich, Susana. "Indicadores de la Sociedad de Información en Educación, Ciencia, Cultura, Comunicación e Información, en América Latina y el Caribe". Ponencia presentada en: Segundo Taller sobre Indicadores de Sociedad de la Información, Red de Indicadores de Ciencia y Tecnología Iberoamericana / Interamericana (RICYT) y Observatório das Ciências e das Tecnologias (OCT), Lisboa, 27 y 28 de febrero de 2003.

⁷ Cowan, Robin, David, Paul A. & Foray, Dominique. "The Explicit Economics of Knowledge: Codification and Tacitness". En: <http://www.compilerpress.atfreeweb.com/>



determinado, la infraestructura que se cuenta para su desarrollo, el papel de las administraciones públicas, la incidencia en el entorno social, económico y tecnológico, los instrumentos de fomento a la participación y las estrategias de transferencia de conocimientos. Es aquí donde apunta la creación de un sistema de aprendizaje que no se limite a los esquemas institucionalizados, sino que tenga en cuenta a la sociedad en su conjunto. Y el factor básico de los procesos de aprendizaje son los mecanismos de participación interactiva que implican establecer relaciones entre comunidades, empresas, universidades, laboratorios y gobierno.

La participación del ciudadano no debe estar supeditada a los cauces y mecanismos institucionales establecidos. Otras formas de participación que hoy se presentan en las redes telemáticas son los diálogos individuales o colectivos en torno a problemas comunitarios, el consumo informacional diferente según cada necesidad y el ingreso a grupos de interés por motivación personal, entre otras.

Por tanto, lo importante debe ser desarrollar las capacidades de acción de los ciudadanos en el espacio electrónico, brindar las herramientas para la generación e intercambio horizontal de información, y el desarrollo de capacidades y aptitudes para la interacción en el espacio electrónico.

Como en las investigaciones empíricas de Pierre Bourdieu, cuando a finales de los años sesenta analizaba el arte a partir del tiempo y la lectura de los visitantes de grandes museos para cuestionar la política de “difusión” de la cultura por las instituciones oficiales del arte,⁸ las valoraciones de los impactos de las tecnologías digitales en la sociedad se deben realizar tomando en cuenta las ecologías culturales, los emprendimientos simbólicos y las lenguas minoritarias, con el objeto de renovar y fortalecer las identidades culturales.

Investigación y criterios de eficacia

La investigación: “Interacción, Espacio Público y Nuevas Tecnologías. Acciones para el fortalecimiento de la educación y la información ciudadana”, se articula a partir de tres hipótesis fundamentales:

⁸ Bourdieu, Pierre. Darbal, Alain. El amor al arte. Barcelona: Paidós Estética 33. 2003.

a. Las nuevas tecnologías se convierten en una herramienta de gran importancia para dar a conocer la cultura de una región; permiten realizar intercambios y abre la posibilidad de interactuar con los medios para crear nuevas expresiones culturales.

b. El aislamiento cultural y geográfico de las comunidades marginadas deben encontrar en las Nuevas Tecnologías una posibilidad de abrirse al conocimiento global. Los medios, por tanto, más que propiciar el individualismo, deben fomentar el trabajo comunitario y colaborativo para tener la posibilidad de acceder a los avances tecnológicos en información y educación.

c. La creación de aplicaciones interactivas deben servir como vehículos de comunicación de contenidos en espacios abiertos, previamente definidos por las comunidades. Por tanto, la apropiación y valoración del espacio público se realizará con las nuevas tecnologías, y a través de la participación colectiva en los procesos de transformación y uso del entorno.

Algunos de los criterios que hemos tomado en cuenta para la medición y evaluación del impacto de las acciones llevadas a cabo en la investigación, le apuntan al aprendizaje social y a la ampliación de las capacidades cognitivas de las comunidades. Éstos son:

- Efecto de cambio. Un valor que mide el impacto efectivo en la toma de decisiones, la capacidad de hacer cambiar el punto de vista de las cosas
- Pluralidad y diversidad. Un valor entendido como “equilibrio político” y como cualidad intrínseca a la necesidad de reconocer los puntos de vista del otro
- Implicación. Los interactuantes deben involucrarse desde las fases iniciales de definición de problemas
- Acceso. A partir de dos dominios de cobertura: en primer lugar, a los jóvenes que deben considerar los medios como un lugar óptimo donde experimentar. Pero también el acceso para comunidades que propongan líneas de acción en torno a problemáticas comunes

- Incremento de competencias. Cada persona debe beneficiarse de los proyectos para mejorar su calidad de vida.
- Complejidad. Valor que se otorga a proyectos comunitarios experimentales e innovativos, que consiguen cruzar mundos distintos para alcanzar un lenguaje ideal para expresar nuevos retos.
- Divulgación. Un valor que adopta la claridad sin renunciar a los retos culturales, proyectos telemáticos que no aceptan de entrada la limitación de una segmentación o especialización excesiva, para responder a los retos globales de la sociedad.
- Cohesión. Impacto de los proyectos telemáticos que unen a los ciudadanos en una comunidad.
- Prospectiva. Un criterio valorativo se encamina a determinar la sostenibilidad en el tiempo de las acciones y los proyectos.
- Disidencia. Las propuestas democráticas en contra de lo establecido deben ser valoradas y resguardadas para ampliar los límites de la democracia
- Holístico. Se debe pensar la solución de los problemas desde la perspectiva de la integralidad y simultaneidad del conocimiento.

El desarrollo de los proyectos apunta hacia el aprendizaje acumulativo a través de investigaciones creativas y aplicadas; de acciones en los lugares públicos que espacializan la información en la ciudad; de valoraciones estéticas que reinventan la mirada; y de creación de redes comunitarias que se diseñan desde una perspectiva pedagógica.

Se hace indispensable, por tanto, dejar de lado los indicadores cuantitativos, y reinventar criterios valorativos para medir la satisfacción del usuario, la formación cultural del ciudadano, la permeabilidad del gobierno para asimilar la participación ciudadana para la toma de decisiones, el grado de la innovación y subversión de la creatividad y las múltiples posibilidades de la diversidad. En síntesis, herramientas y acciones interactivas al servicio de la supervivencia de la cultura.



“El manifiesto del estencil”.

La verdadera historia del arte del estencil graffiti, Por Blek le Rat, el pionero

“Sin embargo, el arte urbano es aun visto como la mancha en el rostro urbano. Personalmente creo que el color de nuestros aerosoles ayuda al paisaje urbano a florecer de intenciones poéticas.

TRANSGRESIONES URBANAS:

Construcción del espacio público mediante el vandalismo gráfico

Excusado Printsystem

Nuestra conferencia lleva como nombre *Transgresiones Urbanas: construcción del espacio público mediante el vandalismo gráfico*, la idea central de la misma consiste en explicar cuáles son nuestras posiciones y experiencias frente a tres aspectos que son fundamentales en nuestro trabajo, pero que en algunos casos no resultan evidentes al observar las intervenciones que realizamos de manera inconexa. Estos aspectos son:

- el espacio público
- el libre transito de imágenes como parte de la política cotidiana
- el diseño gráfico como disciplina de autor

Para ello vamos a partir de los dos términos que dan nombre a esta conferencia:

- Transgresión: quebrantamiento, infracción o violación de una ley
- Urbano: cortés, bien educado, de buenos modos.

Términos que claramente se encuentran en contraposición, pero que para nuestro caso, y el de muchos otros colectivos y personas vinculados al moviendo del arte callejero, son el eje fundamental de sus intervenciones, bajo una premisa muy sencilla pero que de entrada resulta incomprensible: **La transgresión del arte callejero es un acto contundente de urbanidad.** En otras palabras: **quebrantar, infringir o violar una ley al hacer un dibujo en la calle es muestra de cortesía, educación y buenos modales.**

Pero antes de entrar a tratar de explicar esta incongruencia, es pertinente contar un poco de la historia de Excusado para los que no conocen nuestro trabajo, ni saben de dónde surge.



Historia

El colectivo se conforma en marzo de 2003 en los pasillos de la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional, como respuesta a la carencia de proyectos alternativos e independientes de intervención visual directa en la ciudad, buscando generar y fortalecer una corriente alternativa desde el diseño gráfico como una disciplina de autor y no como un simple trabajo de intermediario. Aquí es importante aclarar que somos un colectivo totalmente independiente, nuestra única relación con la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional es un diploma e innumerables intervenciones en pasillos, salones y baños.

El proyecto arranca sin mayores pretensiones con una publicación anónima de ocho páginas en papel periódico donde nos dedicábamos a criticar esa visión cerrada y comercial que se tiene del diseño gráfico en la academia, eso nos llevó a explorar diferentes opciones desde las manualidades básicas que estábamos aprendiendo en la escuela, dándonos cuenta que el diseño no se limita a una mesa de dibujo, un computador y una palmadita en la espalda. El diseñador también se dedica a mapear la ciudad desde las imágenes que genera, desde sus recorridos, desde sus intervenciones. Obviamente este no fue un descubrimiento gratuito, influyeron de manera definitiva personas que encontramos en nuestro camino y que para nuestra sorpresa resultaron ser diseñadores gráficos en su gran mayoría.

Hoy en día Excusado Printsystem es un colectivo de intervención visual que trabaja mediante técnicas de producción gráfica serial de bajo costo como el stencil graffiti, los stickers y el cartel, adicionalmente edita una publicación de distribución gratuita del mismo nombre de la cual se han publicado cinco números con participación nacional e internacional.

Hasta la fecha, luego de más de dos años de trabajo continuo, se han realizado intervenciones directas en Bogotá, Cali y Medellín, junto con la distribución nacional e internacional de su publicación gratuita. El colectivo adicionalmente ha participado en muestras, exposiciones públicas, conferencias, conversatorios, ponencias y proyectos editoriales nacionales e internacionales.

El proyecto más reciente de Excusado fue la exposición pública DESFASE [primer

asalto] en asocio con el Museo de Arte Contemporáneo, el Observatorio de Juventud de la Universidad Nacional de Colombia, el programa Bogotá Sin Indiferencia y la Secretaría de Gobierno de la Alcaldía Mayor, la cual se realizó entre mayo 28 y junio 23 del presente año. En esta primera versión se contó con la participación de más de 30 colectivos y artistas individuales de las principales ciudades de Colombia, junto con trabajos de Barcelona, Valladolid y Sao Paulo.

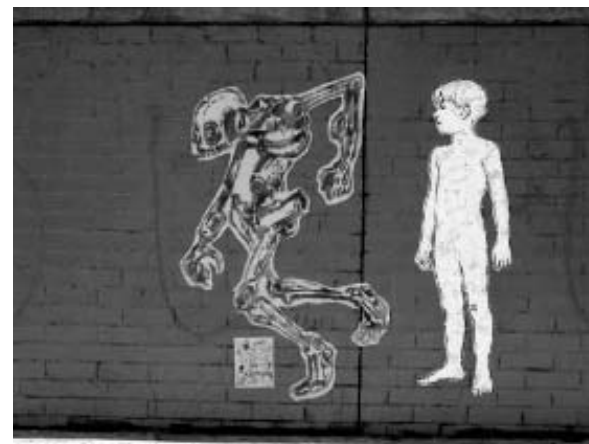
Ahora si, luego de esta pequeña reseña del colectivo, entremos de lleno en el tema de las transgresiones urbanas.

Intro

Para esto que mejor que empezar con un pasaje de *Urbanidad y buenas maneras* (En memoria a Manuel Antonio Carreño) edición actualizada en 1990.

Ilustraciones del pasado, el perfil de la época

La vida de esa época se regía por una exquisita etiqueta. Los buenos modales eran norma principalísima en la educación. El manual de Urbanidad y buenas maneras de Carreño daba la pauta.





Las costumbres, la cultura de aquella época, tenía mucha influencia europea; los muebles, los vestidos y demás útiles del hogar eran traídos de allí. Generalmente se aprovechaba de la estadía de algún miembro de la familia o amigo para encargarle las cosas que se usaban.

Las gentes que en sus hogares vivían con comodidad, usaban frack, levita y cubilete, eran creyentes, sabían ser corteses con las mujeres, mostraban tiernos sentimientos, bailaban con destreza en los salones, y al otro día vestían la ruana y el zamarro, para alternar en las faenas del campo con los peones, artifices con ellos del desarrollo, y juntos desvainaban el machete, echaban la pierna al caballo y penetraban en la selva para convertirla en campo de labranza y extraer sus productos, mientras sus mujeres, que no podían acompañarlos, aunque muchas sí lo hacían, aguardaban pacientes en el hogar el regreso del esposo, del hijo, del hermano, prendidas del rosario para alejar de ellos tantos peligros, y con las llaves de la despensa al cinto, haciendo rendir el tan difícil y trabajado capital, mientras los chiquillos las rodeaban preguntando cuándo volverá papá.

Para algunas generaciones, estas palabras suenan extrañas a sus oídos, desconocidas a sus ojos e, inclusive observadas con cierto ánimo de hilaridad. Pero para este caso las citamos con el ánimo de evidenciar la transformación que



ha sufrido la urbanidad de la mano del desarrollo de las ciudades. Hoy en día es difícil concebir la rutina diaria desde un manual de buenas maneras, sobre todo en un espacio que se transforma segundo a segundo obedeciendo a las necesidades y estrategias de superpervivencia de los que habitan allí. En el mejor de los casos el buen gusto hoy en día es una mezcla del contrabando de Taiwán, la novela de actualidad y fashion TV. Las faenas de trabajo se desarrollan esquina tras esquina, donde hombres y mujeres salen de sus casas, ya no para labrar el campo, sino para recorrer la ciudad, permanecer en ella y construirla. Y por ahí van otros, desvainando sus marcadores y aerosoles, demarcando sus espacios, mientras sus chiquillos rodean la televisión sin preguntarse cuando volverá papá o mamá.

Pensar en esta transformación de la urbanidad conlleva entonces una serie de cuestionamientos: ¿dónde comienza y dónde termina lo urbano?, ¿qué lo condiciona?, ¿cuáles son sus límites y reglas, si es que las tiene? Nosotros asumimos estos cuestionamientos desde nuestro lugar de trabajo: el espacio público.

Espacio Público

Parte fundamental de lo urbano es el espacio que habitualmente denominamos público, las maneras de interrelacionarnos en él, hacia él y con él. Cultural y legalmente obedecemos a comportamientos en este espacio que en muchas oportunidades no son congruentes con sus dinámicas, algunas de larga tradición y otras que aparecen desde la necesidad. La calle, como parte del espacio público, es el lugar por excelencia para el intercambio, para el encuentro y el recorrido de cualquier tipo. Allí realizamos intercambios constantes de productos, experiencias, conocimientos, emociones, sabores, olores, colores, imágenes.

Desde el comienzo de las ciudades, las plazas han ejemplificado el espacio público desde la reunión que genera una opinión, esa famosa opinión pública de la plaza pública. Sin embargo, resulta obvio que en las ciudades modernas el espacio público no puede limitarse a la suma de las plazas del centro de las ciudades. La opinión hoy en día se genera en los andenes, los periódicos, las vallas publicitarias, los volantes callejeros, muros y tantos espacios de tránsito como calles existen en una ciudad, junto con sus habitantes y desarrollos visuales, porque visto desde aquí este espacio público del que hablamos no es el asfalto sobre el cual caminamos

día a día, sino lo que circula sobre él. Por eso resulta ilógica la famosa recuperación del espacio público, para ello no sólo tendrían que desaparecer a cuanto vendedor ambulante estuviera en los andenes, sino que tendrían que uniformar a toda una ciudad para que camisetas, buses, vallas, carteles, graffitis, etc., no invadieran ese espacio público de amplios andenes sin personas.

Asumimos el espacio público como un entorno que debe ser participativo, esa es nuestra principal motivación a la hora de intervenir desde y sobre lo público: poner en circulación imágenes que estén por fuera de los estándares de las imágenes oficiales. Creemos que la ciudad, y más específicamente la calle, es un espacio de tránsito, no sólo de personas y productos, sino también de imágenes, y en esa medida cualquiera debe tener la posibilidad de utilizarlo. Cuando se entiende así resulta evidente que el espacio público no sólo se construye desde la adecuación de andenes amplios o de vías para llegar sin retraso a la oficina, es por el contrario, una experiencia que atraviesa todas las formas de urbanidad en donde todos somos en algún momento habitantes o espectadores en un ejercicio constante de urbanidad de la vida en sociedad, del día a día de nuestro cotidiano.

El Libre Tránsito de Imágenes como parte de la Política Cotidiana

Como la vida es de todos los días, así mismo a diario muchos mecanismos operan para indicarnos como ser un buen ciudadano, esto generalmente se resume en el buen comportamiento, la cortesía, los modales y de manera reiterada el no **rayar las paredes**.

Capítulo VI Modo de comportarnos fuera de la casa: En la calle

No debemos maltratar los jardines, ni pintar, ni rayar las puertas y paredes de las casas. De manera reiterada éste es uno de los ejemplos más paradigmáticos en lo que se refiere al cumplimiento de las normas y las buenas maneras. Desde niños ésta es una de las órdenes inmediatas que recibimos e interiorizamos, para posteriormente salir y en la calle reflejar esto como una buena conducta.

A pesar de ello, del condicionamiento constante que se mantiene sobre las intervenciones libres en la calle y emplazamientos públicos, es imposible desconocer que la vida diaria para cualquier persona se compone de un tránsito constante imágenes, en su mayoría condicionadas por dinámicas institucionales, comerciales y publicitarias. En si mismo esto no representa un problema, en torno a las imágenes comerciales e institucionales se han construidos las ciudades modernas. Pero paralelo a este flujo de imágenes condicionadas, todo individuo convive con un tránsito de imágenes libres, propias o prestadas, desde la fotografía del álbum familiar, hasta el dibujo desprevenido que se hace en la última hoja del cuaderno. Imágenes que culturalmente se han limitado a espacios íntimos, pero que eventualmente se comparten.

Aquí aparece el problema, cuando el espacio público se restringe a los imaginarios institucionales y comerciales, se está atentando contra las políticas cotidianas. Es importante aquí tener una visión clara del término política, independiente del partidismo convencional. El ser humano sigue siendo un "animal político", en el sentido griego de la palabra. Sean cuales sean las imposiciones del sistema global, no ha renunciado a expresarse, en la calle, mediante su voto o de algún otro modo.

Cuando una persona de cualquier condición, edad o sexo sale a la calle a colocar una imagen en un lugar público, independiente de su contenido, intención o técnica, está ejerciendo un acto de alto contenido político, cuestionando de manera radical las dinámicas del tránsito de imágenes convencional. De manera directa está ejerciendo su derecho de compartir imágenes de una manera libre, sin tener que pagar por un espacio que por derecho le pertenece.

Y es que en la mayoría de los casos las imágenes anónimas que aparecen en la calle se quedan en el evento anecdótico de la imagen inconexa del resto marcas que aparecen día por día en paredes, baños, buses, postes, puentes... en el chiste o la rabia que produce encontrar una imagen en la fachada recién pintada. Difícilmente nos detenemos a pensar que esa imagen está conectada con otras tantas a lo largo y ancho de una ciudad, con motivaciones tan diversas como: *Juan ama a María* o que *los gringos nos invaden*.

Nuestra intención es generar espacios de encuentro entre la ciudad de unos y de otros, espacios donde se compartan imágenes e imaginarios, aprovechando los



vacíos y grietas que existen en el imaginario oficial de una ciudad, desarrollando un tránsito donde la mirada deje de estar condicionada por las imágenes de unos pocos. Esto lo hacemos saliendo a la calle y compartiendo imágenes de nuestro cotidiano, imágenes que nos gustan por una razón u otra, que transformamos y colocamos de manera libre tratando de ser congruentes con nuestra visión de la calle como parte de un espacio público participativo, narrativo y en constante construcción. Esto lo hacemos desde nuestra disciplina: el diseño gráfico.

EL ROL DEL DISEÑADOR / ARTISTA

El rol del diseñador gráfico, como el de todas las demás profesiones, cambia. El diseñador gráfico ha pasado de ser quien interviene comercial e institucionalmente con su gráfica la ciudad, como lo fue en las últimas décadas del siglo XIX y en la primera mitad del siglo XX, a ser también, quien reflexiona, interviene anónimamente y camina de un lugar a otro una ciudad, buscando referentes y zonas de difusión para su trabajo personal.

Excusado, como proyecto gráfico, se estructura sobre la premisa del diseño por el diseño. No creemos que la frontera entre el arte y el diseño esté determinada por la existencia de un cliente y una mesa de dibujo. También se diseña por gusto, no sólo por dinero, y en esa medida nuestro trabajo no depende de terceros, no está condicionado por el gusto, religión o partido político al que pertenezca el cliente o clienta de turno. Respetamos profundamente la visión y trabajo de los diseñadores con horario de oficina, sin ellos no sería posible la existencia de un proyecto como el nuestro. Pero el diseño no comienza a las 8 am y termina a las 5 pm. Diseñar, desde nuestra experiencia, está asociado con la forma de acercarse a lo cotidiano y desde ahí a lo alterno, muchos parcializan el diseño sobre el proceso gráfico de tomar una hoja y un lápiz, hacer un boceto, llevarlo al computador, imprimirlo y cobrar. Nosotros creemos que puede y debe ir más allá, no sólo en términos prácticos, sino sociales, lúdicos y comunicativos.

Se aprende mucho más sobre carteles pegándolos que diseñándolos, preparando el engrudo y ensuciándose las manos. Sólo se puede entender cómo funciona la gráfica observando las reacciones en la calle cuando alguien repara en ese trozo de papel y se detiene a leerlo a pesar de no ofrecer salvación, dinero o productos.

El diseñador, por encima de ser un mero productor de piezas inconexas, es un individuo con la capacidad de utilizar un saber gráfico específico que tiene presencia en los modos de pensar una ciudad, en la generación de políticas simbólicas públicas y en la investigación sobre la ciudad. El diseñador gráfico interviene la ciudad actual pero no sólo desde la opción de crear piezas para un cliente vinculado al mercado y a la promoción de sus mercancías, sino frente a otras necesidades que demandan asumir las grandes cuestiones universales de hoy como son el espacio público, la convivencia multiétnica y pluricultural o las exigencias para reconocer la calle como un espacio de encuentro e intercambio.



En este orden de ideas en Excusado trabajamos, de manera paralela al trabajo de intervención visual, en proyectos destinados a generar una conciencia participativa en espacios públicos, por un lado, realizando talleres donde se enseña desde la técnica como se puede participar y compartir libremente en sociedad desde imágenes propias. Hasta la fecha hemos realizado talleres en barrios, colegios, universidades y eventos institucionales dirigidos a jóvenes y niños.

Y por otra parte con DESFASE, un proyecto de exposición enfocado a la divulgación del trabajo de intervención urbana que se está realizando a nivel local y nacional principalmente, y que pretende, a largo plazo, constituirse anualmente como el escenario ideal para socializar el trabajo que realizan diseñadores y artistas independientes mediante la acción directa en las calles.

A MANERA DE CONCLUSIÓN

Si aún no resulta claro porqué compartir imágenes con los demás y hacerse partícipe del espacio público es un acto de urbanidad, concluimos con otra cita de Urbanidad y Buenas maneras, que los va a dejar más confundidos.

Capítulo II Urbanidad

Las leyes de urbanidad, en cuanto se refieren a la dignidad, y a las atenciones que debemos a los demás, rigen en todos los tiempos y en todos los países civilizados de la tierra.





Diego Giovanni Bermúdez Aguirre*
Diseñador gráfico
Profesor de la Fundación Universitaria del Área Andina

La vida como un acto de Diseño

La constitución de una disciplina como espacio del conocimiento, se fundamenta en el profundo análisis del proceso de conformación de sus objetos de estudio y la creación de sus propios conceptos que lo llevan a edificar un saber en el interior de una formación social determinada. Este saber es comprendido como un espacio de las cosas a conocer, la suma de los conocimientos efectivos y los instrumentos tanto materiales como teóricos que le aportan sus reglas de funcionamiento y sus espacios de transformación.

El Diseño como configuración simbólica del universo de lo humano, puede interpretarse como signo mismo de la potencialidad constructora del hombre, como un elemento surgido a partir de las especificidades y requerimientos de las prácticas sociales de un presente que heredó su capacidad transformadora, tanto de objetos como de relaciones, donde el método proyectual articula reglas lógicas e intuición estética como factores culturales. De esta manera, el Diseño se constituye, parafraseando a María Ledesma,¹ como un proceso que se inscribe en el acto de prefigurar que proyecta materialmente y busca alternativas de habitabilidad social como principios de acción sobre la realidad presente del hombre, estableciéndose como método discursivo en el cual se desarrolla el entrecruzamiento de códigos diversos que lo enaltecen como fórmula operante en la conciencia de las sociedades de su tiempo.

Estos elementos constituidos como práctica social, surgen de la relación establecida entre la utopía y la producción industrial, eventos nacidos a principios del siglo XX, dando como resultado un hombre destinado a participar en la construcción de una nueva estructura para la sociedad del futuro, teniendo como ejes de acción la funcionalidad, el uso adecuado y práctico de la tecnología, el aprovechamiento racional de los recursos, pero ante todo, la satisfacción de las necesidades sociales de su momento histórico.

La Historia, comprendida más allá de la ligera definición que la ata al pasado y al dato cronológico, se constituye como un espacio teórico que se fundamenta y dirige hacia el análisis reflexivo de los actos del hombre en el tiempo. En ello, la crítica de la razón se encuentra ligada a la permanente tensión entre el pasado, el presente y el futuro, los cuales son simplemente construcciones humanas constituidas con el fin de organizar los procesos históricos y así, poder comprender de manera más clara la realidad. Las situaciones históricas, consideradas en

Una forma es siempre producto del medio histórico que le ha visto nacer y expresión de su tiempo.

Nikolai Tarabukín

¹ Arfuch, L; Chaves, N. y Ledesma, M. Diseño y Comunicación: Teoría y enfoques críticos. Buenos Aires, Paidós, 1997, p. 38.

el orden del conocimiento desde las concepciones cartesianas, se asumen como un género de referencia que intentan encontrar la configuración designada como presente, el cual es motivo de estudio dado su papel en la discusión acerca del sentido de la reflexión histórica.

El presente como portador y signo del proceso de construcción del conocimiento, es un suceso histórico conformado como práctica discursiva que problematiza su actualidad como concepto, al intentar explicar su sentido, valor, singularidad y razón de ser. El historiador plantea la cuestión del Diseño a partir de la permanencia en este presente, problematizando una actualidad, sus componentes y relaciones en tanto discurso de y sobre la modernidad, establecida en relación ya no con los antiguos, sino con la propia actualidad, develando un sentido, un modo de acción capaz de ejercer un vínculo entre el pasado (espacio de experiencia) y el futuro (horizonte de expectativa), designando operaciones que efectúa en el propio presente. De allí, que el papel del historiador del Diseño sea interrogarse acerca de las actualidades, en donde los sucesos, mucho más que signos de existencia de un saber, son la causa que guían al Diseño en la construcción de las sociedades. Lo anterior, permite decidir si en todo ello se evidencian muestras de progreso en los hechos cotidianos, que desde la perspectiva kantiana, posibilitan manifestar una actualidad como elemento singular de un proceso que determina las condiciones que hacen posible la significación del Diseño como un conocimiento verdadero cimentado bajo factores de significación que le aportan un valor histórico.

Aquel presente impregnado de la utopía de principios del siglo XX, determinaba al artista nuevo como un agente transformador de la sociedad con la capacidad de organizar la vida, el trabajo y a sí mismo, basa su acción a partir de la fusión de arte, vida y producción, proyectando modelos sobre los cuales edificar un ideal material para la vida cotidiana. Todo esto, se argumenta desde una postura crítica a su propia actualidad, en la cual el trabajo del artista nuevo se establece como un procedimiento sustentado en la razón, marcando la autonomía de la función del arte nuevo sobre el cual construye objetos artificiales, desde los cuales se hace posible descubrir una nueva visión de la vida, moderna, organizada, económica y funcional, en otras palabras: diseñada.

Esta tarea crítica, se edifica a partir del diagnóstico del presente, el cual, gracias a la tecnificación y racionalización de los procesos productivos, conforma una nueva sociedad

industrial, la cual requiere de nuevas formas de regulación de la vida cotidiana. La crítica, conduce a cuestionar lo que somos en cada momento histórico, a preguntarnos por los campos que componen el horizonte actual del conocimiento y si el Diseño tiene un espacio de participación en ello. Así, se pueden determinar las condiciones de posibilidad del Diseño a partir de la configuración característica de lo actual, observando los rasgos propios de la sociedad contemporánea para realizar un diagnóstico de lo que nos acontece, una ontología de lo actual según los criterios foucaultianos² ya que con esta crítica, se ponen en evidencia las condiciones sobre las cuales se hacen aceptables creencias y valores sobre los cuales nos movemos.

Algunos de los postulados fundadores del Diseño como utilidad, seguridad, duración, síntesis, etc., conducen hacia la interrogación acerca de la validez —o actualidad— de aquellas condiciones históricas surgidas a partir de situaciones heterogéneas que hacen evidente un estado de las cosas que deben ser historiadas bajo criterios amplios que agrupan el arte, la ciencia, la tecnología y la vida material. Un camino para ello es el acercamiento a las diversas eventualizaciones que exponen el acontecimiento como un resultado de procesos encontrados en la estructura social y que son producto de una necesidad racional de la sociedad. La pregunta, sería acerca del tipo particular de esta racionalidad, presente en los eventos y en las condiciones que los hacen aceptables. La historia del Diseño debe centrarse en el pensamiento crítico acerca de la función utilitaria que persigue la organización de la sociedad, indagando por la génesis del acto de diseñar, por medio de sujetos que han sido objetivizados por una invención histórica determinada por prácticas sociales, generando discursos que han dado lugar a formas múltiples de intervención: el Diseño.

Todos estos interrogantes deben ser lanzados sobre un blanco siempre móvil, el presente, ya que éste nos permite especificar sus formas, límites y amenazas. En ello, a atención que prestamos los diseñadores al desarrollo de respuestas a la sociedad con nuevas formas para la vida cotidiana, pone en funcionamiento un ejercicio crítico construido por una razón, la cual posee unos efectos históricos que debemos interpretar por medio de un ejercicio analítico profundo. Así, la crítica de la razón del acto de diseñar varía según el campo de experiencia en el que se emplea.

² Foucault, M. Saber y verdad. Madrid, Las Ediciones de La Piqueta, 1994.



El Diseño, que hace mucho superó la formulación utópica nacida en la Vanguardia, sin decir con esto que ella no siga siendo válida, enfila sus linderos hacia una experiencia teórica protagonista de la transformación cultural, como una actividad crítica que adquiere un juicio de cientificidad sobre el cual se establecen factores de construcción activos, dinámicos y organizados, dirigidos a la composición de una vida cotidiana extraordinariamente nueva.

Dado su vínculo con la industria y su carácter eminentemente moderno, el Diseño otorga un carácter existencial al mundo actual de los objetos, ya que su papel como actividad germinadora del orden actual de las cosas, es solo una consecuencia de un proceso de producción con carácter organizativo que compone su fundamento en la disposición planificada de la fuerza creativa del hombre moderno. Esta significación histórica, enmarca el ejercicio transformador y reconfigurador de la vida práctica de la sociedad, hace visible un tipo de relaciones sociales que, sobre la base de la idea de proyecto, reglamenta una serie de procedimientos productivos enfocados hacia la innovación y la eficacia. La actuación dinámica del diseñador se dirige a la generación de respuestas a las exigencias sociales que legitiman su naturaleza al permitirle estructurar su cultura por intermedio de la concepción de artefactos con una conciencia cargada de autenticidad y autonomía en cuanto su forma y contenido.

La finalidad utilitaria de los primeros diseñadores, se constituyó a partir de la alianza entre la técnica, la ingeniería, la industria y la estética, estableciendo un valor capital en su actividad constructiva, reconocida como un conjunto de conceptos articulados por un principio ensamblador de una unidad que marca un sistema cuyo destino es la justificación de una respuesta específica necesidad de la sociedad. El carácter transformador del Diseño y su acción proyectual, se orienta a la resolución planificada de requerimientos sociales que exigen soluciones óptimas y satisfactorias que nacen de un proceso actual de prefiguración y de concreción efectiva de propuestas con un sólido valor y argumentación social. El diseñador, como sujeto activo de la sociedad, es formado históricamente a partir de prácticas socioculturales que se transforman en aquello que denominamos época, así, que el diseñador se erige como una figura epocal que, a partir del ejercicio de su aparato crítico, es encomendado a un conjunto de funciones manifestadas como un ejercicio de organización de la sociedad.

El Diseño, como forma de la modernidad, circula y se desarrolla en distintos escenarios, procesando y transmitiendo significaciones múltiples, trabajando ante la independencia del deseo y la capacidad de determinar a la sociedad con la ley de la razón, en donde el diseñador procesa y materializa condiciones de posibilidad de existencia, por medio de la organización y regulación de la vida material de las sociedades al desarrollar propuestas vinculadas a la configuración de la realidad, comportándose como un ordenador de ella, estableciendo un orden necesario para el desarrollo de la vida social. La regulación nacida desde la planificación del proyecto diseñado, surge en función a necesidades reconocidas por un grupo humano, como orientar, vestir, comprar, vender, distinguir, aprender, descansar, informar, trabajar, etc., permitiendo el estímulo a todas ellas como resultado del desarrollo de propuestas que persiguen constituir una vida mejor para todos. Esta tarea de organizar y suministrar respuestas a la sociedad, está marcada por la fuerte intención por construir una base material ideal para la vida cotidiana, como actividad intersubjetiva de las relaciones sociales contemporáneas, al poner de relieve en estas relaciones, una interacción eficaz sobre una base de certidumbre de los variados elementos constitutivos de la vida social, informando, estructurando e indicando algunos de los comportamientos del hombre.

El Diseño despliega su significación histórica más allá de su integración al sistema productivo industrial, adquiere su fisonomía en el entrecruzamiento de saberes, previsiones, razones, arbitrariedades e intuiciones, ya que es una fuerza socialmente construida que actúa sobre la vida simbólica de las sociedades, constituyendo algunos de los modos de habitar del hombre, el cual se enmarca en lo colectivo de manera contradictoria y compleja, apuntando tanto a lo social como lo existencial. Tenía razón Alexander Rodchenko³ cuando en 1921 afirmó: “la vida, esa cosa sencilla, hasta ahora no se ha visto, no se sabe que es tan clara que solo hay que organizarla y liberarla de todo lo superfluo”.

bermudez.d@javeriana.edu.co

³Gassner, H. Rodchenko, construcción 1920 o el arte de organizar la vida. Madrid, Siglo XXI Editores, 1995.

Referencias bibliográficas

- Arfuch, L.; Chaves, N. y Ledesma, M. *Diseño y Comunicación: Teoría y enfoques críticos*. Buenos Aires, Paidós, 1997.
- Bozal, E., (ed). *Historia de las ideas estéticas*. Madrid, Visor, 1996.
- Castro, S. *Pensar en los intersticios*. Bogotá, Pontificia Universidad Javeriana, 1999.
- Descartes, R. *Discurso del método*. Madrid, Tecnos, 2002.
- Foucault, M. *Saber y verdad*. Madrid, Las Ediciones de La Piqueta, 1994.
- Gassner, H. *Rodchenko, construcción 1920 o el arte de organizar la vida*. Madrid, Siglo XXI Editores, 1995.
- Kant, I. «Respuesta a la pregunta: ¿qué es la ilustración?» en *Revista Colombiana de Psicología* No. 3. Bogotá, Universidad Nacional de Colombia, 1994.
- Koselleck, R. *Futuro pasado*. Madrid, Paidós, 1991.
- Loeder, C., *El constructivismo ruso*. Madrid, Alianza editorial, 1989.
- Mosquera, G., *El diseño se definió en octubre*. La Habana, Editorial Arte y Literatura, 1989.
- Selle, G. *Ideología y utopía del diseño*. Barcelona, Gustavo Gili, 1975.
- Tarabukin, N., *El último cuadro*. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 1977.

* Diego Giovanni Bermúdez

Diseñador Gráfico de La Universidad Nacional de Colombia. Integrante de La SOCIETY FOR NEWS DESIGN, SND (EE.UU.); Friend Of Icograda, INTERNATIONAL COUNCIL OF GRAPHIC DESIGN ASSOCIATIONS (BÉLGICA); Integrante del CIDYC, Centro de Investigaciones en Diseño y Comunicación (ARGENTINA); Amigo de TRAMA VISUAL, (MÉXICO); Miembro Honorario del CONGRESO INTERNACIONAL DE DISEÑO GRÁFICO, COIDIGRA (VENEZUELA); Integrante de THE OPEN DESIGN ALLIANCE (EE.UU.); Integrante de THE DESIGN HISTORY SOCIETY (INGLATERRA). Docente de LA FACULTAD DE DISEÑO GRÁFICO DE LA FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DEL ÁREA ANDINA, BOGOTÁ, D.C. Actualmente adelanta estudios de Maestría en HISTORIA en la FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES DE LA PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA, BOGOTÁ, COLOMBIA.



Diseño Visual para sus Usuarios **Conclusiones de un Estudio Sobre los Estilos Cognitivos de Usuarios Internet**

Bianca Liliana Suárez Puerta
Diseñadora Gráfica, Universidad Nacional
Magíster en Antropología, Universidad de los Andes
Bianca.Liliana.Suarez@gmx.net

Palabras Clave

Recepción, procesos cognitivos, estilos de pensar, diseño de pantalla, Usuario, Internet, Arquitectura de la Información.

Resumen

Los medios de comunicación en la actualidad facilitan que más personas en más lugares estén más y mejor informadas, lo que consolida un modelo de sociedad abierta y plural que incluso contempla la posibilidad de reconocer identidades emergentes relacionados de nuevos modos con el uso de la tecnología; personas que invierten mucho más tiempo en el uso de computadores. Esto supone cambios en sus rutinas de vida, procesos cognitivos y gustos visuales. Conocer cómo entienden y qué interpretan lo que ven sus usuarios, la información que usan y cuáles son sus nuevos modos de conocimiento, es necesario para entender los procesos de recepción y por ende, de producción de sentido. El estudio analítico de los procesos de recepción de esta nueva cultura y las demás relacionadas, es esencial para el establecimiento de un diálogo constructivo entre el diseñador visual y el usuario de los productos que el diseñador crea.

Una visión global

Ya para nadie es un misterio cómo el mundo actual depende de Internet; él representa un papel importante en las decisiones de vida de muchas personas en el mundo. Estas decisiones pueden fundarse en la información de un correo electrónico de trabajo, el valor de un recibo de algún servicio público visto en pantalla, los datos de una bolsa de empleo virtual para buscar trabajo, la experiencia de turistas publicada en un blog para escoger un lugar desconocido para visitar, las notas publicadas en un sitio virtual para así inscribir una materia en la universidad o desde fotografías digitales escoger un lugar dónde vivir. Las personas no sólo socializan a través de la web, sino que la usan para tomar decisiones importantes, solicitar información valiosa y buscar ayuda cuando la necesitan. Hace un tiempo no muy lejano, se pensaba que Internet, incluidos el chat, los foros y los correos electrónicos, era un lugar frío, superficial y distante. Todas las relaciones tenían un velo de ficticio.

En la percepción de las personas se encontraba que sentían que no era posible afianzar esas relaciones en expresiones reales y les era muy difícil alcanzar un grado de confianza, fundamentado en la creencia que en Internet se encuentran personas con personalidades falsas o mujeres expresándose como hombres. Incluso muchos productos artísticos que eran tradicionalmente análogos, como la música o la fotografía, al ser traducidos a MP3 o cualquier otro proceso digital donde se comprimieran los datos para poder ser oídos o vistos por Internet, se pensaban que perdían tanta calidad que perdían su esencia y no le hallaban el mismo gusto estético.

Para muchos ahora, el hecho de encontrar una respuesta inmediata, genera una experiencia viva y real. Entonces, la realidad cambia su lugar, los objetos y sus relaciones como las conocíamos tradicionalmente han cambiado de sentido rápidamente. Las relaciones con los otros, los objetos cotidianos y la experiencia estética ahora comparten un —no tan nuevo— no-lugar donde existir.

Este nuevo lugar de contacto no se limita a los seriados impresos, la radio por Internet, los amigos de su lista de correos en el Messenger, Google, sino que también es posible acceder a nuevas redes, asociaciones de personas que no están limitadas a un espacio físico o información que no es accesible a simple vista de forma múltiple, simultánea, sincrónica, paralela y colaborativa.

La red refuerza los lazos e incluso hace posible que la comunicación tenga muchos nuevos modos para efectuarse, lo que hace posible interactuar, expresar, participar y hacer público a millones de personas. Esto origina modelos para la comunidad nueva, diferente, que utiliza la palabra como elemento base de donde surge no sólo la comunicación sino incluso un nuevo escenario para el conocimiento, el reconocimiento del otro, el autoconocimiento e incluso el placer.

Es por ello, que veo importante encontrar las interacciones simbólicas que emergen entre el Internet como agente social nuevo e independiente y los agentes de esta nueva cultura mediática que está sumergida en el afán de conocimiento mediado por la palabra y ensimismada en la exploración de los sentidos.

El estudio

Para analizar las condiciones particulares de los usuarios de Internet partí de la observación etnográfica, como enfoque metodológico, de personas que mantienen prácticas activas en Internet, personas que tienen una vida productiva vinculada al uso de Internet por períodos prolongados, con diferentes intencionalidades. Las personas de mi estudio no están involucradas en el proceso de producción de sentido. A partir de esas observaciones encontré que, incluso en pequeñas conversaciones, se pueden encontrar suficientes elementos conceptuales para que, con herramientas semióticas en busca de la ampliación y mejora del modelo conceptual, den pistas por la comprensión del modelo cognitivo actual de muchos colombianos, que comparten estas condiciones.

Se determinó entonces, que hay diferentes niveles de participación-existencia en Internet y también se determinó que esos niveles de participación se traducen en diferentes tipologías de vivencia estética como fáctica, real-ficticia y ficticia. Del mismo modo, estas tipologías se relacionan con diferentes intencionalidades que mostraron la función social, laboral, comunicativa, académica, lúdica y simbólica presentes en el uso de Internet. Estas funciones, en muchos casos, están vinculadas a una interfaz con ciertos aspectos visuales característicos. Luego de categorizar estas funciones, siendo la capa superior y más visible de estudio, fue claro que estas personas no visitan el Internet solamente con una intencionalidad, sino que, además, estas observaciones mostraban un modelo cognitivo particular con altos niveles de curiosidad, participación y experimentación, muy por el contrario de la experiencia del receptor en medios masivos como la televisión o la prensa.

Por medio de la observación, pude encontrar una estética mediada principalmente por el uso de la palabra: una experiencia con la palabra que involucra los sentidos (visual principalmente), la literatura. Una vivencia estética, que podía ser o no alimentada por la imaginación pero que sí crea nuevos imaginarios sociales. Es en este punto donde se crea un puente entre la naturaleza del ser humano y los procesos de significación desde experiencia humana. Si para la teoría de la comunicación por McLuhan, el medio es el mensaje o para Castells el mensaje es el medio: las características del mensaje conforman el medio. Muy por el contrario, he encontrado que Los Usuarios hacen el mensaje. El usuario se convierte en el medio a partir del cual se articulan todas las funciones y nueva tecnología desarrollada



para Internet. Es así como este estudio toma finalmente una visión humanista de los medios y la comunicación, con un aspecto analítico de procesos sociales-estéticos y los aspectos reflexivos que también se ven implicados.

El Internet inauguró entonces, un panorama que plantea nuevos retos para la interpretación de medios, no sólo porque altera el esquema tradicional de la comunicación masiva de uno a muchos estudiado ampliamente, sino porque exige comprender las profundas transformaciones antropológicas, sociales y cognitivas de nuestras sociedades que en él tienen un escenario de experimentación por excelencia.

La estética de un individuo emergente

A través de los tiempos, la sociedad ha visto cambios en los patrones sociales y cognitivos de las personas, pero nunca antes fueron tan evidentes y tan documentados: El concepto moderno de persona se refiere a la singularidad de un individuo autónomo y responsable en sentido moral y legal. El concepto "persona" en sentido moderno se disuelve, fracciona y en su lugar aparece de nuevo el actor, que tras el uso de tecnologías digitales tienen la posibilidad de enmascararse tras un nickname o usuario fácilmente modificable que renuncia al carácter de una personalidad perdurable y se auto-exime de las obligaciones que normalmente se esperan de un interlocutor. (García, 2005)

Es por el uso determinado, particular, individual y fragmentado que los usuarios pueden presentar trastornos neuróticos. Las contradicciones inherentes a la experiencia con la información, según Verón, a la larga engendran comportamientos histéricos, fóbicos y obsesivo-compulsivos, ya que es a través de la experiencia con la tecnología permite que sus usuarios vivencien un control sobre algo concreto que puede manipular en su propio espacio y en su propio tiempo. La curiosidad por conocer más de los usuarios hace que permanezcan conectados como un medio de ratificación y sustento de realidad; Internet es un puente tejido con imaginación-asociación entre la realidad por conocer y la existencia afuera de Internet. Esta curiosidad hace que el usuario aún no conozca los límites entre el por venir y lo que él como usuario real puede crear, ni entre lo que conoce y lo que está dispuesto a experimentar por conocer aún más. Entonces, por este motivo, Internet se convierte el escenario perfecto para la experimentación. Este espacio puede convertirse él en sí mismo, en fuente

de información, compañía, terapia y finalmente en el ser que emana realidad para el que lo experimenta, como un agente social individual particular para cada usuario.

Del diseño de sistemas al usuario final

Las tecnologías digitales abren un espacio en la elaboración de servicios creativos que no eran posibles hace apenas unos años. Esto impone mayor experimentación en términos funcionales, expresivos y creativos, no solamente porque los medios lo permiten, sino también porque los usuarios demandan novedad y dinamismo en el modo en que es presentada la información.

Sin embargo, el desarrollo de estas experimentaciones le dedica muy poco tiempo al usuario, aún sabiendo que es la comunicación y participación con ese usuario el objetivo de su trabajo. Esto se debe principalmente a: a) La rapidez o inmediatez que exigen los procesos de producción con tecnologías digitales no permiten que haya suficiente tiempo de conceptualización y diseño de información que sustente un modelo de usabilidad adecuado para cada tipo de usuario. b) La gran demanda de nuevos expertos para procesos intermedios como desarrollo de flash, efectos especiales, diseño de elementos de interfaz, programadores, no contempla que ellos requieren nuevas y permanentes necesidades de formación. Así que se deja de lado el valor comunicativo que tendrá la aplicación a desarrollar.

Del mismo modo en que existen ahora más usuarios conectados, se ha incrementado de la oferta de escenarios a través de las redes digitales lo que induce a una segmentación del mercado y en consecuencia, a una fragmentación del consumo de la producción no sólo visual. Por lo tanto, el diseño debe desarrollar modelos que permitan clasificar sus consumidores, involucrando no solamente aspectos cuantitativos ya reconocidos por el estudio de marca de un sitio (estadísticas de visita y hits), sino también aspectos cualitativos que definan el usuario psicológicamente, temperamentalmente, sus variables en actitudes, su estilo de vida, valores, ideología, riesgos, aversiones y claro, patrones en sus decisiones. ¿cómo explorar conceptualmente a los usuarios, para el sitio que he de diseñar? Por medio de la observación de sus comportamientos, actitudes, metas, su uso particular de la tecnología, entrevistas y participación en su itinerario habitual de navegación. Esto permite capturar las condiciones particulares que representan a un usuario, lo

que crea las nociones arquetípicas de usuario con las que debe partir un sitio. Estos datos alimentan una fase inicial de diseño y son las necesidades de este usuario arquetípico, las que deben suplirse en el resto del desarrollo de un proyecto.

El conocimiento del tejido social, estético y cognitivo involucrado en la comunicación visual, permite hacer una valoración veraz sobre la efectividad en el diseño visual de un sitio, además de crear elementos nuevos que involucren al usuario en una experiencia totalizante. Un diseño que no involucre a su usuario como elemento base para valorar la funcionalidad, aceptación y experiencia estética de un sitio, es posible que desarrolle más de los elementos necesarios, lo que implica parte del diseñador un esfuerzo perdido y por parte del sitio pérdida de la efectividad o por el contrario sea deficiente y no permite establecer un vínculo entre el usuario y la página.

Al acercarse al usuario, el diseñador puede comprender cuales son las necesidades secundarias que pueden estar satisfechas en un menor grado por un sitio. Un ejemplo donde se sule esto, se encuentra en la posibilidad que las herramientas o contenidos de un sitio se personalice periódica o constantemente según el usuario. Esto permite que el usuario involucre parte de su individualidad en un producto en serie o hecho para múltiples personas, pero que existe tan particularmente como su individualidad. De otro lado, este elemento personalizado, muestra su valor como interlocutor, juego y compañía. Este ejemplo es muestra de un modelo para ampliar el interés de un usuario por visitar una página nuevamente, además de permitirle experimentar una nueva vivencia estética en otras oportunidades.

Conclusiones

La conceptualización de un proyecto digital funcional debe fundar sus bases en el diseño de información o el esquema en que mostrará su información, pensado en su contexto. Este tipo de diseño plantea analizar al usuario y la experiencia que este tendrá con la información que visita, para así contemplar el proyecto en su contexto y su impacto. El usuario y la experiencia que este tiene con la realidad, los imaginarios y la tecnología, se han modificado. Incluso una práctica efectiva en Internet hace parte del proceso fragmentario de la identidad, que se ve coherente y satisfecho, a través de su reiteración en el mundo global.

Al acceder al estudio de usuarios o recepción, se deben considerar los cambios en las redes sociales, cognitivas y estéticas de la mayoría de los usuarios de Internet. Estos

cambios y sus efectos, no se pueden considerar constantes, determinados y fijos, ya que se encuentran, en sí mismos, en constante experimentación, readaptación, multiplicación y fragmentación. Es por esto que se debe considerar, al momento de diseñar un proyecto digital, cuáles serán las variables involucradas en los procesos de recepción de un proyecto digital y al categorizarlas, medir su impacto e importancia.

El análisis de los procesos de recepción y su articulación con la producción de sentido, sostiene que “en todos los niveles de intercambio encontramos configuraciones estratégicas que no pueden ser reducidas a la racionalidad instrumental de los actores”. (Verón: 2004)

Bibliografía de referencia

- Calabrese, Omar (1994). *La era neobarroca*. Madrid: Cátedra.
- Douglas, Mary (1998). *Estilos de pensar*. Barcelona: Gedisa.
- Fisher, Michael M.J. (1999). «Emergent forms of life: Anthropologies of late or Postmodernities». *Annual Review of Anthropology* Vol. 28, pp. 455-478. Palo Alto: Annual Reviews.
- García, Néstor (1995). *Consumidores y ciudadanos. Conflictos multiculturales de la globalización*. México: Grijalbo.
- (2004). *Diferentes, desiguales y desconectados. Mapas de la interculturalidad*. Barcelona: Gedisa.
- García, Fernando (2005). *Las tecnologías de la información y la comunicación y la pedagogía de medios. Hacia la construcción de una nueva competencia mediática*. Tesis de Doctorado en Filosofía de Medios de la Universidad de Berlín.
- Herdández, Iliana (comp) (2003). *Estética de la habitabilidad y nuevas tecnologías*. Bogotá: CEJA.
- Horrocks, Christopher (2004). *Marshall McLuhan y la realidad virtual*. Barcelona: Gedisa.
- Kant, Immanuel (1919 [1764]). *Lo bello y lo sublime. Ensayo de estética y moral*. Madrid: Calpe.
- Jost, Françoise (2001). «El género televisual: del contrato a la promesa». *Revista de Cine*, Vol 1. Santiago: Universidad de Chile.
- Mancini, Pablo (2005). *Contratapa. Reseñas bibliográficas*. Buenos Aires: En línea: <http://weblog.educ.ar/contratapa/archives/003800.php>, Educ.ar
- Martín, Fernando (2002). *Contribuciones para una antropología del diseño*. Barcelona: Gedisa.
- Parfit, Derek (2004). *Personas, racionalidad y tiempo*. Madrid: Síntesis.
- Rossi-Landi, Ferruccio. (1976) *Semiótica y estética*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Scolari, Carlos (2004). *Hacer clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*. Barcelona: Gedisa.
- Silva, Armando (2003). *Bogotá Imaginada*. Bogotá: El Malpensante.
- Turkle, Sherry (1997). *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*. Barcelona: Paidós.
- (1999). «Cyberspace and Identity». *Contemporary Sociology*, Vol. 28, No. 6. pp. 643-648. New York: American Sociological Association.
- Varela, Francisco J., Thompson, Evan y Rosch, Eleanor (1997[1995]). *De Cuerpo presente, las ciencias cognitivas y la experiencia humana*. Barcelona: Gedisa.
- Verón, Eliseo (2004). *Fragmentos de un tejido*. Barcelona: Gedisa.



Tipos de evaluación de usabilidad en el proceso de diseño

Juliana Restrepo Jaramillo
Docente Universidad Pontificia Bolivariana

Definición del problema

Un lugar común cuando se habla del diseño de interfaces es que hay que tener en cuenta el usuario y el contexto para el diseño. Esta afirmación aunque parece no tener detractores no deja de ser nebulosa. Incluso podríamos decir que éste es el problema de cualquier disciplina, hablemos por ejemplo de un sacerdote o un médico, ¿no tienen ellos que tener en cuenta también el “usuario” y el “contexto” de las necesidades humanas que intentan resolver?

El problema es entonces determinar cuál es el tipo de información relevante para nuestra disciplina y cómo esta información se recopila para luego convertirse efectivamente en requerimientos de diseño. Es decir, desarrollar instrumentos que estén adaptados a estas dos variables.

Cualquiera con una conexión a Internet puede corroborar la gran cantidad de páginas que describen diferentes métodos de evaluación de usabilidad para interfaces. Sin embargo en pocos sitios se hacen explícitos el tipo de datos que se logran recopilar con cada una de ellas, en qué momento del proceso de diseño deben desarrollarse, cuáles son los recursos necesarios para su desarrollo o las ventajas o desventajas que presentan. Incluso, al hacer una primera presentación a los estudiantes surge invariablemente la pregunta de cuáles de ellas son mejores. La respuesta es que son diferentes por muchos motivos.

Definición de usabilidad

La norma ISO/IEC 9241 define la usabilidad como: “La efectividad, eficiencia y satisfacción con la que un producto permite alcanzar unos objetivos específicos a usuarios específicos en un contexto de uso específico”.

Mi hipótesis es que los métodos de evaluación de usabilidad no son unos determinados o preestablecidos, sino que cada uno de los elementos que compone la definición es susceptible de ser evaluado y dicha evaluación es una evaluación de usabilidad. Existen métodos entonces que sirven para desarrollar perfiles de usuario, métodos para describir el contexto, para definir con claridad los objetivos y alcances del proyecto, para definir los niveles de efectividad, eficiencia y satisfacción etcétera.

Importancia de la aplicación de los métodos de usabilidad al diseño

La usabilidad comprende unos métodos, metodologías e instrumentos que enfocan el proceso de investigación, verificación y certificación para el proyecto de diseño. Es decir, la decisión sobre hacer o no un proyecto teniendo en cuenta la usabilidad impacta el proceso de diseño mismo, desde cada uno de los momentos que lo componen, y propone otros momentos que hasta ahora no habían parecido útiles o necesarios. Su importancia radica en la necesidad cada vez más apremiante del diseñador de argumentar las decisiones tomadas en el proyecto, no sólo desde su saber, que en algunos casos parece ser insuficiente para el cliente, sino con argumentos que puedan tener un asiento científico, o al menos estadístico. Estos estudios permiten mejorar el proceso de investigación en la medida en que deben determinar de manera clara la relación entre la información recopilada y el desarrollo de requerimientos de diseño. Este paso de uno a otro es tradicionalmente difícil para los estudiantes quienes careciendo de método, recopilan grandes cantidades de información que después desconocen como utilizar y que la mayoría de las veces, se convierte sólo en un requisito académico. También permiten la verificación constante de las hipótesis de diseño a través de la confrontación no solo con lo que sabe el diseñador (que es lo que normalmente sucede) sino con la realidad contextual y de los usuarios finales. Por último es útil como mecanismo de certificación sobre la calidad del producto de diseño, que demostrada por estos medios, empieza a ser independiente del criterio subjetivo de cliente o diseñador.

Ubicación de las evaluaciones de usabilidad dentro del proceso de diseño

Frente a este tema existen muy diversas posiciones sobre el deber ser de los momentos más fructíferos para el desarrollo de evaluaciones de usabilidad. El diseño tradicional siempre ha considerado importante el estudio del usuario y del contexto en una fase inicial de investigación, a partir de la cual se crea la forma y luego se materializa. En esta perspectiva tradicional, la efectividad, eficiencia o satisfacción que genera la pieza no es visible sino hasta el final del proceso. Incluso a veces ni siquiera en este momento el diseñador es conciente de los

errores que cometió, o de sus aciertos, por la visión generalizada de que el proceso de diseño llega solo hasta la producción (lo cual puede ser cierto ya que a casi todos nos pagan solo hasta este punto). Sin embargo al obviar el momento de la puesta en escena, se pierde la mejor oportunidad para comprender los errores y aplicar lo aprendido a los diseños sucesivos.

Otros teóricos, previendo el gran costo no solo monetario sino de tiempo que existe al aplazar hasta el final la evaluación, proponen que estas se apliquen en los momentos donde se desarrollan hipótesis, para valorar su validez, antes de seguir adelante con el proceso de diseño. Este tipo de evaluaciones no dejan de ser difíciles (aunque necesarias), por ser planteadas la mayor de las veces sobre prototipos incompletos que pueden no representar fielmente el resultado terminado. Otros teóricos hablan de un nuevo modo de diseño llamado diseño participativo en el cual se incluyen usuarios en el equipo de trabajo, para que se haga una valoración constante del producto. Esta evaluación, aunque parece la ideal, presenta problemas en cuanto al costo, y especialmente en que, al integrar los usuarios al equipo de diseño, se pierde en parte la visión del usuario inexperto o novato, que se acerca sin ninguna ayuda o preconcepto a un producto determinado. Es decir, estos usuarios se van entrenando durante el proceso y esto los hace sustancialmente diferentes al usuario común que representan.

Con respecto a estas tres opciones, talvez lo más importante para apuntar es que la elección depende, entre otras cosas, de los objetivos y alcances planteados para el proceso de diseño. Mientras más altos sean los costos monetarios del sistema final o mayor la responsabilidad social del proyecto, las evaluaciones se hacen más necesarias y por tanto deben ser más intensivas.

A continuación describiré resumidamente algunos de los tipos de evaluación de usabilidad más conocidos:

Métodos para definir perfiles de usuario

El método etnográfico: Se basa en la observación participativa o no participativa de una comunidad de usuarios para comprender sus intereses, sus actividades diarias, sus valores sociales y estéticos entre otros datos que sean relevantes. Este tipo de observación se retoma de la antropología y la sociología que la utilizan según su objeto de estudio.



El análisis demográfico, geográfico y socio económico: Nacen en la estadística y son útiles para cuantificar una cantidad de usuarios con determinadas características existentes en una población. La segmentación geo-grá-fi-ca atien-de a la di-vi-sión de un país en sus zo-nas car-di-na-les (nor-te, sur, cen-tro, etc.) y a la di-fe-ren-cia-ción en-tre el área ru-ral y los di-fe-ren-tes gra-dos de ur-ba-nis-mo. La de-mo-grá-fi-ca atien-de al nú-me-ro de ha-bi-tan-tes, se-xo, edad, na-cio-na-li-dad y re-li-gión. La so-cio-eco-nó-mi-ca com-pren-de in-gre-sos, ni-vel eco-nó-mi-co, pro-fe-sión, edu-ca-ción, etcétera. Estos tipos de segmentación eran muy usados cuando la producción era aún incipiente y no existía mucha competencia. Servían para determinar a cuantas personas podía venderse determinado producto, es decir el tamaño de un mercado.

La segmentación por estilos de vida: Esta es muy común en el área de la moda. Intenta definir características del sujeto que son independientes de la información demográfica. Los datos que recopila son de carácter cualitativo: por ejemplo el empleo del tiempo libre, el nivel del consumo, las actividades sociales que realiza, sus deseos motivaciones y ambiciones entre otros.

El diseño de personajes y guiones: Es un método desarrollado por el doctor Ariel Guersenzvaig para recopilar la información obtenida de los métodos ya citados para la observación de usuario y transformarla en un modelo aplicable al desarrollo de interfaces, capaz de hacer que el diseñador visualice con mayor facilidad la información. Este método, como su nombre lo indica, pretende desarrollar personajes hipotéticos que comparten patrones de uso, necesidades, comportamientos y motivaciones con los usuarios reales y guiones situacionales de acción, interacción, información y problemas.

Card Shorting: Éste es un método utilizado para observar como los usuarios clasifican y jerarquizan la información. Esto con la intención de desarrollar interfaces más fáciles de navegar y ordenadas según como piensan los usuarios. El método consiste en entregar al usuario una serie de tarjetas marcadas con el nombre de las diferentes secciones o partes de la interfaz y pedir al usuario que las organice como mejor le parezca. Luego de hacer esto con varios usuarios, se reconocen los puntos comunes entre ellos y éstos se convierten en requerimientos de diseño para la navegación.

Mapa mental: Otra buena técnica para percibir como comprenden los usuarios un determinado tema es ponerles la tarea de desarrollar un mapa mental. Éste tiene como centro un concepto del cual se van desprendiendo de manera radial, otros conceptos de menor jerarquía asociados al central. Este mapa no sólo se compone de textos sino de todo tipo de imágenes o símbolos que el usuario pueda imaginar para expresar el concepto.

Descripción de algunos tipos de evaluación de usabilidad

Evaluación a través de heurísticas: Las heurísticas como su nombre lo indica son principios que provienen de la experiencia de un experto y que el diseñador puede evaluar de manera autónoma en su proyecto. Las heurísticas más conocidas son las de Jacob Nielsen, sin embargo existen otros autores que también han propuesto sus parámetros de evaluación. El problema de este tipo de evaluaciones es que su interpretación es confusa para los diseñadores novatos es confusa, ya que no se encuentran ejemplos de aplicación claros de cada una de las heurísticas.

Evaluación de usuarios: Es un tipo de evaluación en la cual se asignan tareas al usuario para desarrollar con el producto y luego el usuario es monitoreado en dicho proceso a través de cámaras o con la presencia de un experto. Este tipo de evaluación puede producir información valiosa pero para realizarla deben tenerse varios asuntos en cuenta. Primero, la interpretación que se hace de los gestos del usuario puede no ser la correcta y responder a las motivaciones del mismo y segundo, para que sea realmente efectiva, la prueba debe realizarse con varios usuarios para reconocer cuáles son los patrones recurrentes en la gran mayoría de la población. Un usuario no puede representarlos a todos.

Evaluación de usabilidad intercultural: Este tipo de evaluación la realizan personas expertas que evalúan los contenidos, símbolos y estructuras de una página Web determinada para verificar su grado de concordancia con una cultura particular.

Evaluación de accesibilidad: La evaluación de accesibilidad mide la posibilidad que tienen los usuarios discapacitados para utilizar una determinada interfaz. Ésta se realiza con usuarios que tienen algún tipo de discapacidad.

Evaluación por simulación cognitiva: Para realizar este tipo de evaluación se requiere que uno o varios expertos simulen paso a paso los procesos de la interfaz, para poder detectar fallos en la navegación o la interacción.

Esta es sólo una pequeña muestra de todas las posibles técnicas de evaluación de usabilidad existentes. Espero durante la ponencia poder explicar las ventajas y desventajas que presenta cada una dentro del proceso de diseño.

Bibliografía

- 1.LIDWEL, William y otros. **"Principios Universales de diseño"** Editorial Blume, Barcelona 2005.
- 2.BUZAN, Tony. **"El libro de los mapas mentales"** Editorial Urano. Barcelona 1993
- 3.ROYO, Javier. **"Diseño Digital"** Editorial Barcelona. Paidós. 2004.
- 4.NORMAN, Donald. **"La Psicología de los Objetos Cotidianos"** Editorial Nerea. Madrid. 1990.
- 5.www.ainda.com



eXpacios [espacios experimentales]

Colegiatura Colombiana de Diseño. Medellín

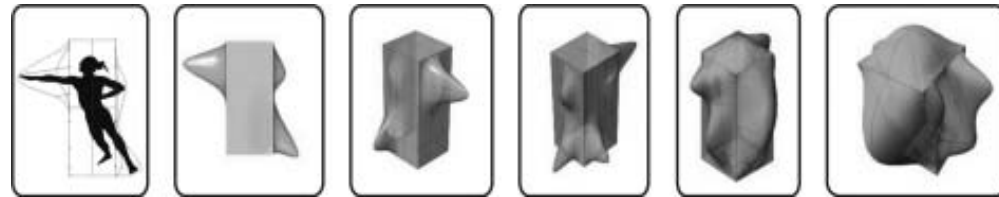
Mauricio Velásquez Posada

e-mail: expacios2001@yahoo.com

Abstract

Es una búsqueda de otras formas del espacio en algunas producciones culturales contemporáneas que se han delineado en nuevas tendencias de carácter efímero y temporal, en otras maneras de sentir y pensar la producción arquitectónica y artística a través de expresiones que involucran la relación plástica entre cuerpo-espacio, indagando tanto en la arquitectura como en el arte, nuevas estructuras espaciales en sincronía con el cuerpo, desarrollando y valorando una técnica que se ocupa de las múltiples experiencias perceptivas, descubriendo miradas y alternativas en la concepción del espacio arquitectónico y/o plástico.

Esta ponencia se apoya de una muestra audiovisual de algunas experiencias espaciales, en la instalación y el performance, en las que se hace uso de tecnologías multimedia.



<eXpacios> es una reflexión de carácter estético entre algunas experiencias perceptivas en la relación cuerpo-espacio, acerca de los actuales medios de legitimación de la arquitectura, y a la vez, una búsqueda en un campo expandido por cuestionamientos que al tratar de ser respondidos, permitan descubrir nuevas miradas y alternativas en los modos de concepción, producción y percepción del espacio contemporáneo. Es una invitación a ocuparse de la experiencia sensible e "in-esencial" del individuo, a optimizar, amplificar, potencializar su experiencia, podría ayudarnos a encontrar nuevas posibilidades en la concepción de nuestros espacios.

Actualmente nuestras maneras de caracterizar el espacio no son suficientes, en tanto asistimos a una efectiva transformación de nuestro entorno vital, producto de la vertiginosa aceleración de nuestras tecnologías que han redefinido la organización social, la producción cultural, las formas de orden político y económico. La comunicación en tiempo real de los massmedia, la ingeniería biomédica, la ingeniería transgénica, la gimnasia pasiva, las drogas sintéticas psicotrópicas, la cirugía plástica, al igual que los crecientes conflictos económicos y demográficos, la segregación social, las guerras y sus desastres ecológicos, el terrorismo, la pandemia, son fenómenos que



dentro del “tecnopaganismo” tienen al cuerpo como instancia paradigmática de lugar, como terminal y receptáculo, pero lo han desplazado como el eje generador de sus espacios. Así mismo, también las nuevas tecnologías han “vehiculado” otro régimen de lo sensible, donde unas nuevas subjetividades esperan para interactuar con ellas, lo que requiere de un hombre “tecno-sensible”, capaz de realizar algo en la ilusión misma de comunicarle un espíritu.

Me interesa pensar el espacio desde las posibilidades de un cuerpo humano no anatómico, no condicionado, que inscribe en él gestos, huellas y rastros invisibles que delatan otras formaciones espaciales; crear ambientes experimentales que posibiliten otras relaciones con el cuerpo y la construcción de otros sistemas de significado.

Para alcanzar estas maneras de operar y reflexionar en el espacio, propongo acercarnos a unos conceptos particulares de cuerpo y espacio en su condición actual dentro de un campo operativo configurador preexistente -“**Entornos Preceptúales**”-, para luego mirarlos reunidos y descubrir en esas mezclas inconsistencias a las que voy a llamar “**Transgresiones**”-, y al campo en dónde acontecen esas figuras exuberantes que detonan otras condiciones para el sensorium corporal, les denominare -“**Entornos Perceptúales**”-.

Antecedentes

Desde las vanguardias artísticas hasta la segunda mitad del siglo XX se fue configurando un espacio abierto de experimentación perceptiva que se ha dirigido hacia campos hasta ese momento relativamente ajenos al cuerpo central académico de la arquitectura y el arte, como las nuevas técnicas audiovisuales, exploraciones en el espacio arquitectónico, plástico y escénico; abriendo el camino además, hacia una experimentación de carácter fenomenológico que hasta ahora que ha recabado sus recursos e ideas en el inconsciente, el sueño, el deseo, desde la psicología y sus sistemas terapéuticos a la mística, la magia y las tradiciones del chamanismo, las drogas, la pornografía o la violencia como una forma de exteriorización de pulsiones.

El Estado Actual del Cuerpo

[La reducción del cuerpo a Hombre – Máquina]

La idea del cuerpo que actualmente somos, proviene de la edad clásica, de todo un descubrimiento del cuerpo como objeto y blanco del poder, del triunfo de una visión mecánica del mundo fundamentada en el dualismo cartesiano que divide la realidad en una mente inmaterial y un mundo inerte y material: existe un cuerpo que está encadenado a una actitud de la cultura. Desde Descartes, Occidente heredó la creencia de que la mente puede trascender las pasiones y afecciones del cuerpo para alcanzar una forma más pura de conocimiento, generalmente una mente que está “libre” del cuerpo y por ello de cualquier conjunto particular de experiencias. A un cuerpo orgánico se superpuso un cuerpo mecánico cuyo funcionamiento es análogo al de una máquina. El Hombre-Máquina de La Mettrie es una reducción materialista del hombre, al cuerpo se le manipula, se le da forma, se le educa, obedece, responde, se vuelve hábil y sus fuerzas se multiplican; entonces queda abierto el campo para una filosofía de gobierno que asumía que los ciudadanos podían ser perfectamente comprendidos en un sentido absoluto.

El cuerpo se redujo a autómatas, se le despojó de sus pasiones, más bien de lo informe que pudo haber en él, por que la psique o el espíritu también podía entenderse desde una aplicación rigurosa del método científico. Esta manera de entender el cuerpo en nuestros días es determinante, por que son las necesidades humanas las que se diseñan para satisfacer el espacio diseñado y el abstracto sistema de organización y pensamiento en el que se basa el diseño. Si bien el cuerpo de la edad clásica hasta ahora ha sufrido muchas revoluciones, metamorfosis, liberaciones y guerras, hoy se ha complejizado en un nuevo entorno Técnico-Cibernético, de economía supersimbólica, acciones mediatizadas, se convierte en el hombre contemporáneo, accede a nuestras ciudades en el proyecto moderno de la planificación urbana, en la construcción de vivienda masiva, en una arquitectura de control. El cuerpo no tiene dónde obrar la creación de espacios porque han sido provistos por la máquina, por el dispositivo técnico.



Revertir la condición del autómatas

En el camino de resistirse a ser condicionado, y ante la imposibilidad de cambiar el mundo y su arche, el hombre cambia lo único que tiene y “puede”: su propio cuerpo, que se convierte en el lienzo virgen sobre el cual él puede inscribir sus deseos; no le queda otra alternativa que simular la experiencia de incorporarse a un lugar, vivir la ilusión del cuerpo integrado al espacio a través del contacto, la caricia, el roce sobre la piel, la moda, el tatuaje, el piercing, deportes de riesgo, técnicas de estimulación corporal, llegando incluso hasta rasgar la membrana de separación con un mundo en el que la autopenetración física y violenta es una respuesta metafísica a esta desesperación por transgredir profundamente. En cambio el ritual y el trance nos recuerdan la otra condición del cuerpo: su comunicabilidad, su disposición a ser experiencia compartida.

Se deben generar estrategias para devolverle la conciencia al cuerpo revirtiendo su condición de autómatas, volver a darle inconsistencia trabajando la corporeidad de los estados emocionales, de los procesos psicológicos, sensaciones que envuelven el cuerpo y la mente, a través de la expresividad de los gestos, en la directa relación con su espacio arquitectónico que también es la proyección de su condición maquínica. Crear <eXpacios> para los cuerpos expresivos es indagar acerca de las relaciones entre cuerpos, imágenes y espacios, es una reflexión entre los espacios y sus cuerpos, acerca de los eventos de superficie; que implica además renunciar al cuerpo medio, indiferente, liso, regresar a la sensualidad perdida a lo exuberante.

El estado actual del espacio

“La trama de los espacios diseñados: la ciudad, es un intrincado plan de comportamiento que proscribire toda clase de interacciones sociales y que excluye, por tanto, los pensamientos y, cuando es posible, los sentimientos de los individuos”.¹

¹ Lebbeus Woods. La Cuestión del Espacio, Visualizar y Producir Espacios Anárquicos, Tecnociencia y Cibercultura, Editorial Paidós.

² La cultura desempeña siempre un papel ideológico de apaciguamiento, trata de sublimar las tensiones ligadas al reino de las pulsiones, y provee un sistema de constricciones que van más allá de la materialidad y de los conflictos del mundo real.

El espacio que actualmente vivimos es el espacio sistemático de la ciudad, maquínico, regulado y estriado que, además, comparte otra arquitectura: La de las relaciones que existen entre los diferentes dispositivos tecnológicos, de organización máxima, de comunicación óptima, que crean un entorno perceptual y gestual operativo definido, un espacio concreto e integrado -una dimensión funcional-; imponiendo un comportamiento discontinuo, una sucesión de gestos pobres, de gestos-signo, que aseguran la cronología regular de las conductas, mundo “esquizofuncional” donde no se inscriben más que las obsesiones puras y simples.

Después de un período de expansión de una tectónica que pretende ocupar el mundo del espacio, llegamos a la era de una técnica que opera en un mundo de profundidad electrónica, cibernética, que liberada del espacio gestual, está ahora ligada a la saturación de la extensión mínima que rige un campo máximo y no guarda proporción con la experiencia sensible. La construcción de un discurso fundado en la experiencia del cuerpo, en sus relaciones no esenciales con el espacio, nos permitiría comprender de manera más coherente y vívida, qué es lo que les ocurre a los espacios por el hecho de ser producidos consumidos, poseídos y personalizados, reencontrar las funciones viscerales que desaparecen ante las funciones culturalizadas.²

Entornos Precetuales

A partir de la instauración de una cosmovisión tecno-científica se creó una racionalización del espacio, y una manera de comprenderlo, desde su pura abstracción, como un puro vacío físico. Digamos que la construcción de esa concepción objetiva del espacio afectó la posibilidad de alcanzar un concepto del espacio desde la experiencia sensible del cuerpo. Esta conversión del orden espacial en “res-extensa”, es decir en una abstracción técnico-mecánica, (y que desde mucho antes se denominó platónica), desprovista de la percepción sensible “no-objetiva”, ya nos pre-ocupa, nos pre-habita, existe antes que nosotros, se erige como nuestra naturaleza, y desde tal punto de abstracción de lo que conocemos como real, es de donde propongo unas maneras de acercarnos a la concepción del espacio: desde la experiencia del cuerpo en nuestros ritmos contemporáneos; creando en la matriz métrica, posibilidades sensibles a partir del expresivo espacio del acontecimiento <eXpacio>.

Entornos Perceptuales

Los entornos perceptuales resultan en la relación directa del sujeto con el entorno "preceptual". Cuando la percepción del sujeto se ve de alguna manera alterada o perturbada por un fenómeno que no busca una finalidad objetiva y coherente, es decir cuando la relación se ve atravesada por un evento transversal, genera un lugar donde pueden ser conciliadas las realidades de un universo intelectual y sensorial, que le permiten al sujeto tanto "rebelarse" como "revelar" el espacio que habita.

Es una indagación en la percepción del sujeto en un campo u entorno, en como son detonados sus sentidos, en cómo accede a sus espacios, y en cómo estos acceden a su subjetividad, tras la aproximación a la corporeidad de la perturbación de las formas espaciales. Los "Entornos Perceptuales" aparecen en la corporeidad de los estados emocionales, de los procesos psicológicos, sensaciones que envuelven el cuerpo y la mente, permiten extraer al mismo tiempo algo del espacio continuo e introducir algo en el mismo -creando formaciones corpóreas-, e indagar en como son vividos los espacios, a que otras necesidades, a parte de las funcionales, dan satisfacción, cuales son las estructuras mentales que se traslapan con las estructuras funcionales y las contradicen.

Transgresiones

"Llevaba medias negras de seda sujetas por encima de la rodilla. Todavía no había podido verla hasta el culo (ese nombre que empleaba con Simone me parecía el más bonito de los nombres del sexo). Me limitaba a imaginar que, llevando el delantal le vería el trasero desnudo.

En el pasillo había un plato de leche destinado al gato.

- Los platos están hechos para sentarse - dijo Simone - ¿Quieres apostar? Me siento en el plato

-Apuesto a que no te atreves - respondí yo sin aliento.

³ George Bataille, La historia del ojo.

Hacia calor. Simone colocó el plato en un pequeño banco, se instaló ante mí y, sin desviar los ojos de los míos, se sentó mojando el trasero en la leche. Me quedé algún tiempo inmóvil, ella observaba mi verga dilatando el pantalón.

Me acosté a sus pies. Ella ya no se movía; por primera vez vi su "carne rosa y negra" bañada en leche blanca. Permanecimos largo tiempo inmóviles, tan ruborizados el uno como la otra.

Ella se levantó bruscamente: la leche resbaló por sus muslos hasta las medias. De pie, por encima de mi cabeza se secó con un pañuelo, poniendo un pie sobre el pequeño banco".³

Simone ha mojado su culo en el plato de la leche del gato, ha infringido la función del objeto, ha rebasado su morfo-logia, la razón de su forma y de su existencia; una nueva dimensión espacial se ha abierto a los gestos que se inscribían en el plato del gato, pero no sólo el plato se ve afectado: del pequeño banco para sentarse al banco que sostiene el plato, del plato para comer al plato de la leche del gato, al hábito de tomar leche, se ha abierto una brecha tremenda e insondable, inaccesible, a la leche que moja el culo de Simone, todo sucede en el pasillo, un gesto obsceno se expone en la intimidad del hogar, en su zona pública, la escena sólo puede desarrollarse en la tensión generada por la exposición del pasillo, en el umbral de los espacios que componen la casa. "Ni afuera en la calle pública, ni adentro en el cuarto íntimo" porque el pasillo está habitado por objetos y cuerpos de paso, está entre los espacios íntimos y sociales, ha pasado de ser el espacio de la coreografía más diversa, de los gestos más concretos en el que hacer social, al espacio que aloja las pasiones abstractas de Simone, que además rebasan la "naturaleza" del consenso erótico; toda la trama de los gestos del pasillo, de sus líneas de fuerza, de tensiones, funciones y tiempos, han sido "transgredidos" o perturbados y ahora alberga los gestos de Simone que se sube su falda, se baja las bragas, se acuciilla y moja su culo en la leche que está en el plato del gato.

Cuando nos enfrentamos al espacio técnico objetivo tropezamos inmediatamente con su realidad emocional, psicológica y sociológica vivida, en el que la coherencia del sistema tecnológico se ve continuamente afectada y perturbada. Es esta perturbación y cómo la racionalidad de los espacios choca con la irracionalidad de los cuerpos y sus necesidades, y cómo este choque en su contradicción hace surgir otro sistema de



significados, lo que me interesa aquí, y nó los espacios platónicos sobre cuya “verdad” fundamental se destaca continuamente la experiencia vivida del cuerpo.

Al conferir una expresión corporal visible a los deseos desconocidos y a las obsesiones latentes que afloran desde el interior, los individuos pueden provocar un cambio -por inexplicable que parezca- en el mundo externo de lo social... Hay que sacar a la luz la cantidad de deseos reprimidos que yacen en el fondo del inconsciente, para que un nuevo erotismo... pueda surgir para inspirar las relaciones sociales y mejorarlas radicalmente.

Bibliografía

- Teoría De La Deriva Y Otros Textos Situacionistas**, TEXTOS G. Debord, A. Jorn, Constant, etc. PUBLICADO POR ACTAR y el Museu d'Art Contemporani de Barcelona (MACBA) 1996.
- Mutaciones**, Rem Koolhaas, Harvard project on the city, StefanoB and Multiplicity, Sanford Kwinter, Nadia Tazi, Hans Ulrich Obrist Giraldo Fabio, PUBLICADO ACTAR y arc en rêve.
- Joseph Isaac, Retomar la Ciudad**, El espacio Publico como lugar de la acción. Fac de ciencias humanas y económicas, Universidad Nacional de Colombia, Medellín 1999.
- Javier Echeverría**, Telépolis, Ediciones Destino, Barcelona, España, 1994
- Carlos Mario Yory**, La Topofilia: Una estrategia para hacer ciudad desde sus habitantes, Cuadernos de estudios Urbanos, Santafe de bogota, N° 02 Dic de 1997
- Mumford Lewis**, *La ciudad en la historia*, Buenos Aires, Ediciones Infinito, 1966.
- Sennett Richard**, *Carne y Piedra*, Madrid, Alianza Editorial, 1997
- Virilio Paul**, *Un paisaje de acontecimientos*, Buenos Aires, Ediciones Paidós, 1997
- Delgado Manuel**, *Disoluciones Urbanas*, Medellín, Editorial Universidad de Antioquia, 2002
- Foucault Michel**, *Vigilar y Castigar*, Siglo veintiuno editores Argentina s. a., 2003.
- Michael Rush**, *New Media in Late 20th-Century Art*, Publishing by Thames & Hudson, New York 1999.
- José Luis Pardo**, *Sobre los Espacios Pintar Escribir Pensar*, Las formas de la exterioridad, Editorial Pretextos, Valencia-España 1992
- Lebbeus Woods**, *La Cuestión del Espacio*, Visualizar y Producir Espacios Anárquicos, Tecnociencia y Cibercultura, Editorial Paidós.
- Mark C. Taylor**, *Saving Art*, Revista A+U N°255, Diciembre de 1991 Pág. 11-57.
- Arakawa Gins**, *Tentative Constructed Plans*, The mechanics of meaning, Revista A+U N°255, Diciembre de 1991.
- Karen & Frank**, *Bodies as Objects - Bodies as Subjects*, A&D Review, Architecture in Cyberspace.
- Mark Dery**, *Velocidad de Escape*, La Cibercultura en el final de siglo, Editorial Ciruela.
- Neil Spiller**, *Reflexive Architecture*, Revista A&D, Diciembre 2001.
- Carlos E. Mesa Gonzáles**, *Carcasas y Motores*, La doble Imagen en la configuración de la espacialidad maquinica, Facultad de ciencias humanas y económicas, Universidad Nacional de Colombia sede Medellín.
- Delauze Gilles**, *La Lógica del Sentido*, Editorial Paidós, 1985
- Paul Virilio**, *La velocidad de la Liberación*, Editorial Manantial, Buenos Aires Argentina, 1996.
- Jean Baudrillard**, *El Sistema de los Objetos*, Siglo Veintiuno Editores, 1978.
- Richard Sennet**, *Carne y Piedra*, El Cuerpo y la ciudad en la civilización occidental, Alianza Editorial, 1997.
- Robert Lawlor**, *Geometría Sagrada*, Filosofía y Practica, Editorial Debate, 1996.
- Fiedrich Nietzsche**, *Así Habló Zarathustra*, Editorial La Oveja Negra, 1984.

Este documento incluye un marco conceptual general alrededor del tema de la lectura crítica y su relación con el diseño de sus herramientas; y la forma como estas herramientas pueden llegar a configurar la conciencia del lector y las características de la lectura. Así mismo, incluye una descripción general del prototipo desarrollado como parte de una investigación realizado para obtener el título de *MSc en Information Design and Technology*, en 2005, continuada ahora en la Facultad de Comunicación de la Pontificia Universidad Javeriana en Bogotá.

La lectura y sus prácticas materiales

El acto de leer, entendido como un acto de creación,¹ tiene sus propias prácticas materiales. Leer implica una materialidad específica, no es algo que sucede exclusivamente en la mente del lector, pues tiene unas manifestaciones concretas.

De la misma forma en que el escribir se vale de unas herramientas específicas para su práctica, el proceso activo de la lectura también se vale de unas herramientas concretas.

De acuerdo con Walter J. Ong en *Oralidad y escritura*² escribir puede ser una tecnología transparente para nosotros, pero no por esto deja de ser una tecnología extraña que antaño se valía de tintas, papeles y plumas. Ahora, escribir incluye herramientas como procesadores de palabra como parte de su práctica material.

Como afirma Ong, la transformación que provocó la tecnología de la escritura no puede dejarse pasar por alto. La palabra, al escribirse, transforma toda la práctica cultural de la oralidad y la escritura. Gracias a los cambios en las herramientas utilizadas para escribir, su práctica ha sido transformada profundamente. Esta transformación continúa, como lo anota Jacques Derrida en la entrevista *La escritura y sus máquinas*³. El uso de nuevas herramientas como el procesador de palabras “implica una postura distinta, una manera diferente de organizarse frente a la obra”. Más aún, “impone un ritmo diferente, otra experiencia del tiempo, con rápidas e indefinidas correcciones”. Sin embargo, el acto creativo y crítico de la lectura no se debería beneficiar sólo de las ventajas del procesador de palabras, sino también de una herramienta diseñada para apoyar el acto creativo de la lectura manifestado en el momento en el que se analiza a profundidad un texto literario.

¹ Barthes, Roland. (1981), “From Work to Text”, en *Textual Strategies*, New York, Cornell University Press.

² Ong, W. (2004), *Orality and Literacy. The Technologizing of the Word* [versión en línea] www.coe.uga.edu/reading/faculty/dreinking/ONG.html, recuperado el 16 de noviembre de 2004.

³ Derrida, Jacques. (2005), “Writing and its Machines”, entrevista con Jacques Derrida. http://mdr.aetheia.be/topics/interviews/derrid_eng.htm, recuperado el 26 de enero de 2005.



Críticos y estudiantes de literatura están limitados a usar las mismas herramientas que se han utilizado por siglos para realizar lecturas detalladas, mientras las posibilidades disponibles para nuevas herramientas son muy distintas a las que estaban disponibles algunas décadas atrás.

La práctica material de la lectura, las herramientas de las que se vale, caracterizan y determinan la práctica de la lectura. La materialidad de la lectura crítica provee características de cómo leemos así como también determinan la manera como se lee, las cualidades y atributos de los análisis de que somos capaces. Si la práctica material es transformada, no sólo cambian las herramientas, sino también toda la práctica.

Una aplicación gráfica para crítica literaria no sólo aprovechará el texto en formato digital, sino que también permitirá al lector visualizar la clase de análisis que ha estado desarrollando, revelando así la geometría de su proceso de lectura. Más aún, el lector podrá yuxtaponer diferentes aspectos de su lectura, comparar elementos difícilmente comparables valiéndose sólo del papel. Podrá visualizar diferentes puntos de vista de la red de relaciones que ha construido.

Una herramienta como esta es la apropiada para apoyar el análisis comparativo entre distintos elementos de una o más novelas. Es la herramienta más apropiada para descubrir nuevas perspectivas, puntos de vista, visiones múltiples de un mismo objeto de estudio.

Desde este punto de vista, tiene sentido pensar en una herramienta diferente a la que tradicionalmente ha sido utilizada por los críticos literarios. Así mismo, también es válido pensar en que al cambiar o transformar el conjunto de herramientas utilizadas para leer, también estamos transformando, no sólo las herramientas; sino la práctica y todo el proceso de la lectura. Es bajo esta noción que se debe pensar en el desarrollo de una herramienta gráfica para el análisis literario.

El usuario de esta herramienta será entonces el productor, el dibujante, quien revele la geometría, la topología subyacente en un texto literario; una geometría visible sólo de manera intuitiva al comienzo, pero que será progresivamente descubierta paso a paso, de la misma forma en que el argumento de una historia se le revela al lector.

La herramienta gráfica en el proceso de lectura

El proceso de lectura denota una dinámica de dos momentos. El *momento interno*, cuando el lector teje o unifica el texto, y el *movimiento de ruptura*, que se refiere a la disseminación del texto, cuando el lector establece relaciones externas.⁴

Durante el proceso de lectura, relacionamos palabras con otras del mismo texto. De la misma forma, en el movimiento de ruptura relacionamos apartes del texto con otros textos o aspectos de otros textos o conceptos. Estos dos momentos se ven reflejados en el diseño y la utilización de la herramienta que se propone.

En la lectura crítica tradicional, se utilizan colores para resaltar aspectos o elementos del texto. Por ejemplo, un tono azul señalaría los usos de la palabra *insecto* en un análisis de *La metamorfosis*, de Kafka. De la misma forma, un tono amarillo podría ser usado para indicar usos del concepto *humano* en la misma historia, con el objetivo de hacer un paralelo entre el uso de estos conceptos en la historia.

Asimismo, el crítico podría necesitar tomar notas al margen de las páginas del libro o tomar notas en tarjetas para contextualizar o ampliar un aspecto relevante entre los diferentes elementos resaltados a lo largo de la lectura. Si se están estableciendo las relaciones entre elementos del texto mismo o si es entre elementos del texto con otros textos, en cualquier caso, el lector es forzado a indicar de una forma u otra los elementos que ha encontrado y seleccionado como útiles o relevantes. De esa forma podrá referenciarlos más adelante.

Analitex, nombre de la herramienta gráfica que propongo, ofrece en su diseño un conjunto de herramientas que reflejan esta parte del proceso de lectura. El lector puede buscar palabras en el texto, utilizando la herramienta de búsqueda. Puede resaltar palabras y tomar notas relacionadas con esas palabras.




⁴ Barthes, Roland. (1981), "From Work to Text", en *Textual Strategies*, New York, Cornell University Press.

Analizando textos literarios con AnaLitex

Clases de elementos

Durante la lectura crítica de un texto, el lector selecciona apartes que pueden servir como casos o ejemplos que prueban la validez de la hipótesis lanzada. Estos elementos, se pueden agrupar en categorías o clases. Esta categorización permite agrupar los elementos con propiedades comunes. Al utilizar las categorías proveídas por las clases de elementos, el crítico encontrará la información con mayor precisión dentro del texto y podrá agrupar elementos de acuerdo con sus características.

Las clases de elementos se representan con nodos en una gráfica. Cada clase de elemento será una clase de nodo. Las clases disponibles en la herramienta son personaje, lugar, objeto, tema, evento y concepto, aunque de ser necesario, se podrán crear nuevas clases de elementos, en caso de requerirlas para el análisis. Cada elemento o clase de vértice tiene una representación gráfica diferente, que refleja una práctica común en visualización de redes. En la tabla siguiente se pueden ver las representaciones para cada clase de vértice.

Personaje	Concepto	Tema	Objeto	Lugar
				

Las diferentes clases se representan utilizando una figura distinta; además, a cada una se le ha asignado un color diferente. Estos dos elementos, figura y color, han sido utilizadas tradicionalmente en visualización de redes.⁵

⁵ Freeman, L.C. (2005), Visualizing Social Networks, disponible en: <http://www.cmu.edu/joss/content/articles/volume1/Freeman.html>, recuperado el 26 de enero de 2005.

Clases de relaciones

Al igual que una gráfica de redes, un análisis literario puede estar conformado por vértices y líneas. Los vértices serían los elementos descritos previamente; mientras las líneas, las relaciones entre esos elementos. Con AnaLitex también es posible crear las relaciones entre los nodos. AnaLitex ha tomado elementos de la teoría de gráficas y visualización de redes.

Las relaciones son representadas gráficamente por una línea. A diferencia de los nodos, no hay todavía una diferencia visual o gráfica entre los tipos de relación, por lo que este aspecto permanece para un futuro desarrollo.



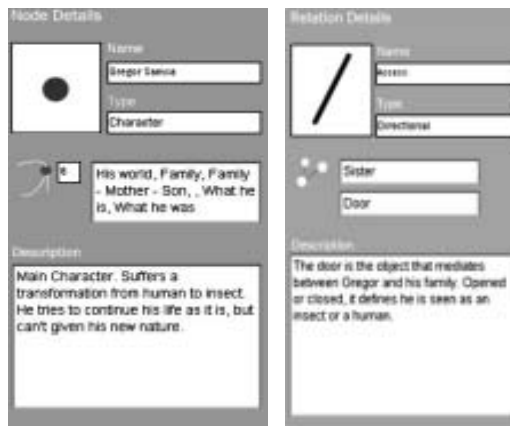
Herramienta de relaciones

A las relaciones se le pueden asignar un nombre, así como una descripción. Allí, el crítico puede escribir más información referente a la relación y a la manera como los dos nodos se relacionan uno con el otro. Los otros campos muestran los nombres dados por el lector a cada nodo. Al seleccionar un nombre en cada campo, el usuario podrá crear la relación. El último campo ofrece la opción de asignar la clase de relación. La relación aparecerá en la gráfica y unirá los dos nodos seleccionados.



Gráfico e interactividad

Localización de nodos



Información del nodo

Información de la relación

Cada nodo de la gráfica puede ser arrastrado dentro de un área específica. Así, cada gráfica puede ser organizada de la manera como el lector considere más apropiado. Los nodos pueden ser movidos fácilmente con sólo arrastrarlos con la flecha del ratón. Sin embargo, cuando el usuario ubica el indicador del ratón sobre un nodo, éste no sólo podrá arrastrarlo a una nueva ubicación, sino que también verá toda la información sobre dicho nodo, (el nombre, la descripción, la clase, el número de relaciones los nombres de esas relaciones y la representación gráfica del nodo). Cuando el indicador del ratón se ubica sobre un nodo, este último aumenta su tamaño en diez por ciento, cambia su color y las relaciones atadas a éste cambian a un tono más claro. De esa forma, cuando un nodo es seleccionado con el ratón, no sólo hay acceso a la información de éste, sino que también su información gráfica se hace más clara.

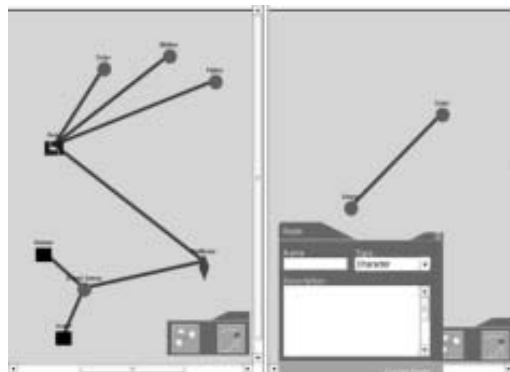
Relaciones

Las relaciones reciben un nombre, una clase y una descripción. Cuando el usuario ubica el indicador del ratón sobre la relación, un panel con la información sobre esa relación aparece. Cuando una relación es seleccionada por el ratón, el usuario no verá solamente la completa información sobre ese nodo, sino que además podrá ubicar visualmente la relación y los nodos que la conforman con mayor efectividad.

Importador de lecturas

Después de crear una gráfica, el usuario podrá importar otra. La utilidad de esta herramienta puede verse en el caso de un crítico que desee comparar su análisis con el de alguien más. También puede ser utilizado para explorar una perspectiva o ángulo distinto en el análisis.

En la pantalla de la lectura principal, si el usuario hace clic sobre "Importar lectura", el espacio de la gráfica se dividirá en dos espacios. El nuevo espacio en blanco será completamente funcional, así como el que estaba previamente. Ambas gráficas pueden manipularse, y durante el análisis el usuario podrá compararlo y complementarlo con la información de la otra gráfica.



Herramienta de importar lectura

Esta breve y superficial descripción de Analitex como herramienta para hacer análisis literario puede conllevar más preguntas que respuestas. Si bien el primer prototipo ya ha sido diseñado, este no hace sino marcar más que la dirección hacia la cual se puede dirigir no sólo el diseño de esta herramienta, sino el mismo contexto en el cual se está proponiendo; esto es, una transformación en la práctica de la lectura.

Quedan muchos aspectos por explorar, como la interacción del usuario con el texto durante el desarrollo del análisis (se está evaluando la opción de que la gráfica también se construya arrastrando fragmentos del texto al área de la gráfica), la relación que este prototipo tendrá con Internet (pensando en convertirlo en un servicio implementado en una Biblioteca Digital en línea, por ejemplo), hasta aspectos más puntuales relacionados con la iconografía representada en los nodos y las relaciones.

Sin embargo, la pregunta que más nos interesa, sigue aún sin respuesta. De nuevo, ¿de qué forma una transformación en sus herramientas podrá llegar a transformar la antigua y tradicional práctica del análisis literario?, ¿llegarán a ser transformadas la práctica de la lectura crítica literaria y sus cualidades si la mediación entre texto y herramienta es transformada?, ¿cómo una transformación de las herramientas podrá llegar a configurar la conciencia del lector hasta llegar a ofrecerle visiones de lo que le era invisible anteriormente?

Bibliografía

- Barthes, Roland. (1981), "From Work to Text", in *Textual Strategies.*, Ithaca, New York:, Cornell University Press.
- Bolter, Jay. y David Grusin, D. (2000), *Remediation: Understanding New Media.*, Cambridge:, The MIT Press.
- Bowker, Geoffrey. and Star, Susan. (2002), *Sorting Things Out.*, Cambridge:, The MIT Press.
- Culler, Jonathan (1983), *On Deconstruction: Theory and Criticism after Structuralism.*, New York, Cornell University Press.
- onathan (1997), *Literary Theory, A Very Short Introduction.*, Oxford:, Oxford University Press.
- Delany, Paul. and Landow, George. (editors.), (1994a), *Hypermedia and Literary Studies.*, Cambridge:, The MIT Press.
- (editors.), (1994b), *The Digital Word: Text Based Computing in the Humanities.*, Cambridge:, The MIT Press.
- Derrida, Jacques. (2005), "Writing and its Machines", an interview with Jacques Derrida on Word Processing, conducted and transcribed by Beatrice and Louis Seguin [en línea], disponible en: http://mdr.aletheia.be/topics/interviews/derrid_eng.htm, recuperado: 26 de enero.
- Freeman, Linton. C. (2005), *Visualizing Social Networks*, disponible en: <http://www.cmu.edu/joss/content/articles/volume1/Freeman.html>, recuperado el 26 de enero.
- Fry, Benjamín (2004), *Organic Information Design* [tesis de maestría], disponible en: <http://acg.media.mit.edu/people/fry/thesis/>, recuperado el 10 de noviembre.
- Gross, Jonathan y and Thomas, W. Tucker. (1987), *Topological Graph Theory.*, Toronto:, John Wiley & Sons.
- Haagard, Garyu. (1980), *Excursions in Graph Theory.*, s. l., USA: University of Maine.
- Manovich, Lev. (2002), *The Language of New Media.*, Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Mullet, Kevin and Sano, Darrell. (1995), *Designing Visual Interfaces.*, Mountain View, California: SunSoft Press.
- Ong, Walter (2004), *Orality and Literacy. The Technologizing of the Word* [en línea], disponible en: <http://www.coe.uga.edu/reading/faculty/dreinking/ONG.html>, recuperado el 16 de noviembre.
- Spence, Robert (2000), *Information Visualization.* Boston:, Addison Wesley.
- Tufte, Edward (2003a), *Envisioning Information.*, Cheshire, Connecticut: Graphic Press.
- (2003b), *Visual Explanations.*, Cheshire, Connecticut: Graphic Press.
- Wardrip-Fruin, Noah y and Nick, Monfort. (editors.), (2003), *The New Media Reader.*, Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.



La Interacción Estética y Social de los avisos comerciales en la Ciudad de Manizales

Ponencia conformada por un aparte del informe final de investigación
“Iconografías populares de los avisos comerciales
ubicados en el centro histórico de la ciudad de Manizales”.
Proyecto desarrollado por el Grupo de Investigaciones Estéticas
en Diseño Visual, coordinado por
Walter Castañeda M.
docente adscrito al Departamento
de Diseño Visual, Universidad de Caldas

El acercamiento a los dispositivos que conforman la realidad de la comunicación visual de Manizales, revela no sólo un panorama variopinto en cuanto a aciertos y disonancias en la planeación, la ejecución y la exposición de los diferentes tipos de avisos, sino que también subraya un factor, aún hoy poco atendido, como lo es la historia “liminal” que en conjunto, los avisos comerciales han dado vida. Cada ejemplo hasta ahora analizado, se rige por una serie de categorías mediante las cuales fue posible determinar de modo técnico, la pertinencia compositiva y comunicativa del dispositivo, sus relaciones cromáticas, tipográficas e iconográficas; si bien, este tipo de resultados puede contribuir a la comprensión del estado visual de las calles y avenidas del centro histórico, también muestra que previo a la instauración del Acuerdo 439 de 1999, y a la “era de la comunicación sistemática”, Manizales, al igual que otras ciudades de la región, ha contado con un régimen funcional para promocionar su comercio, en el cual se refleja tanto el carácter ortogonal del orden moderno, como la exhuberancia orgánica de las maneras de pensar cotidianas e inmediatas.

Dicho sentido mixtural señala el horizonte hacia donde se encamina esta última reflexión, no sólo porque el diseño visual se interesa por el texto, sino también por la naturaleza privativa del contexto. Las interacciones culturales se generan en torno a cada elemento inscrito en el seno de la sociedad, y éstos a su vez dependen de la concordancia tácita del tiempo histórico, la topografía, los acuerdos e ideas más o menos generalizadas que un porcentaje amplio de las personas tienen de ellas.

Las interacciones culturales ingresan al igual que la composición, los textos y las imágenes, en la arquitectura del aviso. Sin embargo, la reseñada integración es un proceso social complejo en el que, el impacto del color, la sonoridad de un nombre o la exclusividad que promete una frase o eslogan, son mecanismos difíciles de rastrear en su transcurso de imbricación hacia los aspectos conformantes de la idiosincrasia de sociedades desarrolladas en topografías como la caldense.

En este mismo orden de ideas, resulta sensato enfatizar sobre la tradición visual vernácula y la manera cómo se han generado mixturas con los referentes occidentales; imágenes auditivas y visuales que colonizaron la totalidad de las esferas en que transcurre nuestro día a día: religión, comercio, política, educación, milicia, deporte, entretenimiento, etcétera. Aún así, las asociaciones más difundidas de las imágenes se encuentran en estrecha relación con el dibujo y la pintura, en general con las artes visuales.

No obstante, hacer referencia al arte, no quiere decir que los avisos comerciales puedan ser considerados como tales, aunque no es prudente desconocer en dicha forma de comunicación, la prueba de la demanda que en torno a las imágenes ha prevalecido en el devenir de la cultura occidental. La producción de imágenes no ha sido un ejercicio desinteresado, ha satisfecho necesidades humanas en varios frentes: artísticos, estéticos y de identificación. Y si bien la constitución de los avisos comerciales no se reduce a la utilización de imágenes, la incidencia que en el panorama local alcanzaron algunos de estos ejercicios, permitirá equiparar los términos sin que ello vaya en detrimento del contenido individual.

La comunidad caldense se ha destacado por sus conductas sociales cercanas, aún hoy, a los constructos consuetudinarios de los cuales se desprende; donde quedan incluidos las relaciones del ciudadano con el comercio cotidiano, el reconocimiento del entorno mediante la designación de puntos geográficos y los referentes visuales artificiales.

Las características mencionadas no se limitan a la generación de mapas de recorrido en lo que a transacciones comerciales se trata; no, van más allá, subrayan las relaciones eficaces establecidas entre los individuos y su topos; develan acciones que sólo son posibles cuando las entidades orgánicas se integran con lo impuesto; recorridos que permiten descubrir la ciudad a través de los pasos de sus habitantes

quienes de alguna manera se ven reflejados en el cromatismo de un cartel, en el nombre tradicional de un almacén, en las voces del público indiferente, en el voceador o el viandante desprevenido, en las esferas odoríferas que pululan, en el sol, en la lluvia, en el calendario y en sus fechas de celebración. Estas consideraciones parecieran distar un poco de la efectividad objetiva del dispositivo comunicacional, pero como se citaba, las funciones de los avisos satisfacen otro tipo de requerimientos sociales.

Los avisos, y en general las imágenes, reflejan los contenidos que los individuos vierten en ellos, contenidos que se acumulan a lo largo del tiempo, compartidos por un número creciente de personas quienes coexisten en torno a sus códigos; tres elementos se destacan en el cúmulo de formas sociales: la correlación imagen-topos, la tradición y la producción artesanal de un número significativo de avisos comerciales.

En el primer caso, se plantea el problema de la pertenencia a un lugar, en otras palabras, la conversión de las grafías naturales en trazas ordenadas o geométricas. Manizales, como ciudad, no es ajena a los principios ancestrales que permiten erigir un establecimiento apto para vida; la cuadrícula de su plano es en esencia, el soporte donde se han impreso los ritmos naturales de las estaciones, del día, la noche, la lluvia, el sol, etcétera (Cfr. Leroi Gouran. André. 1972); es evidencia de la sincronía establecida entre lo natural (geográfico) y lo construido (geométrico). Las rutas que sobre la cúspide de la cordillera, en la cual se asienta Manizales, insinúa los recorridos a los que los manizaleños están sujetos, la cornisa plana de las carreras 22 y 23 tiene por fronteras la elevación natural del Morro de San Cancio y la estructura del tanque en el Parque del Observatorio.

La panorámica general que integra amablemente naturaleza-tecnología, escapa a la vista cuando se ingresa al centro histórico. Ubicados allí los referentes cambian, aunque los trazos viales sean los mismos el apego a la topografía cubierta de asfalto se sirve de otro dispositivo igualmente eficaz, una especie de sabiduría provinciana que, aún hoy, se resiste a la nomenclatura matemática; individuos que para referirse a un lugar se sirven de la descripción de sus originales atributos visuales.

Los mapas que las palabras refieren cuando se brinda información que permita a una persona ubicarse para acceder a una dirección, involucran puntos de referencia normales para los residentes, pero algo abstractos para el visitante; se describen



esquinas, fachadas, el carácter de los negocios, los productos que se ofertan e incluso, se designan algunas calles del centro histórico según la naturaleza comercial de los locales en ellas agrupados, una leve pervivencia de la usanza medieval en la que los gremios ocupaban sectores específicos del plano de las ciudades.

En el centro histórico subsisten los mapas referenciales en los cuales una edificación se alza como faro, en tanto sea acompañada por referentes particulares de un comercio; un café por ejemplo, puede convocar a un público heterogéneo que gracias a su ir y venir le convierte en punto de encuentro. Los puntos de encuentro más preponderantes conservan el protocolo que a través de los años les ha otorgado la tradición.

A este respecto, se pueden citar los tres módulos que conformaron el anterior identificador del Almacén Ley (fondo blanco, letras rojas); las personas se reunían ante esta fachada, para luego movilizarse en un radio relativamente estrecho, hacia los bancos, los supermercados, los templos, a cumplir con los asuntos de la cotidianidad, asistir a la celebración litúrgica, pagar sus obligaciones, mercar, jugar en los salones de billar; en otras palabras, satisfacer los requerimientos de una vida gregaria.

Los puntos de encuentro surgen según las conveniencias o las necesidades, sin embargo, en determinados momentos pueden prescindir de la edificación que les alberga. En los puntos de encuentro descollan las arquitecturas afectivas, o sea, las ideas, los sentimientos, los deseos simultáneos de los habitantes. La disposición afectiva precipita una especie de convenio implícito que incide poderosamente en los modos de trasegar; ésta es el sustrato que a la vez que alimenta, posibilita la continuidad en el tiempo de las tertulias suscitadas en el Café La Cigarra, las meriendas en el Salón de té La Suiza, los paseos en el Centro Comercial Parque Caldas, el regateo de precios en los comercios de la calle 19; en síntesis, un sin fin de transacciones humanas para las cuales la ciudad, los almacenes, los avisos, se convierten en parte integral, en referente visual y en elemento indispensable del día a día del viandante manizaleño.

El segundo elemento destacado en el conjunto de formas sociales es la tradición. A través de los avisos comerciales se subraya una conducta cultural derivada de

los acuerdos para la convivencia establecidos en torno del monocultivo del café, base, en el pasado, del desarrollo económico y urbanístico de la ciudad.

Tiendas, cafeterías, talleres, diversos negocios integran en su razón social términos e imágenes alusivas a la zona cafetera. La reiteración, el anacronismo son indicativos de la escasa inversión de trabajo en la constitución de una marca, pero demuestran por otro lado, el atractivo y la eficacia con la que se puede afectar a una comunidad que ve en las relaciones comerciales sentimientos de orgullo, de pertenencia con su cultura.

La tradición también involucra a los negocios que han perdurado en el tiempo; nombres como Solita, El Artístico, El Emporio de las máquinas, incluidos en el análisis formal, y otros como Almacén Wilton o *Calzado la Esperanza, su almacén íntimo y de confianza*, (hoy clausurado), son inconfundibles; estos almacenes ahora teñidos con la pátina del tiempo, se adaptan con facilidad a las normas que modifican la fisonomía de la ciudad. Sus nombres evocan las tardes de radio, cuando los eslogan y la voz afectada del locutor constituían el puente entre los programas de las emisoras del AM, o cuando Manizales parecía menos soleada, más plomiza, con tardes dominicales para pasear por el “bulevar” comprendido entre la Plaza de Bolívar y el Parque Caldas.

El tercer componente referido al conjunto de formas sociales examina el carácter “artesanal” de un número considerable de avisos, cuyos componentes con dificultad podrían convertirse en una marca, en cambio se esfuerzan por promocionar productos plenos, cuya calidad se certifica (ajenos a los protocolos actuales) gracias al aura de honestidad que rodea al propietario del almacén. Este comportamiento tradicional es también una réplica de las transacciones comerciales de algunos municipios, de sus cacharrerías o misceláneas cuya inauguración se pierde en el tiempo; sumado a lo anterior, es importante considerar que Manizales no es una ciudad de paso, aquí se llega o de aquí se parte, lo que ha dificultado la instalación de un flujo comercial mayor, al mismo tiempo que ha limitado el crecimiento económico, situación evidente cuando se comparan otras ciudades de la región.

Sin embargo, estas mismas condiciones favorecieron la elaboración de una serie de avisos, en los cuales el problema comunicativo fue resuelto desde perspectivas

personales, y en ocasiones ingenuas. En estos constructos se destacan la irregularidad instrumental, los acabados únicos, los materiales domésticos, vinilos, esmaltes, soportes como la madera y los muros, las imágenes ligadas a la representación de la naturaleza, personajes extractados del mundo de las tarjetas, textos manuscritos, ornamentos procedentes de las tipografías*, alimentadas por el espíritu Noveau arribado a la ciudad en la década de la reconstrucción; características que en conjunto hicieron surgir piezas eclécticas de gran valor estético; rango estético cobijado bajo la acepción imbricada o expandida (Estela Ocampo, 1985. André Leroi Gourhan, 1972)

Durante años la ciudad se esforzó por lograr un desarrollo urbanístico matizado por los aires europeos, pues la pulcritud y el orden arquitectónico de los estilos elegidos era el apropiado para una raza pujante e intelectual, encumbrada en los altos cielos de la "Atenas Suramericana". En contraste, la presencia de los avisos obedecía a respuestas inmediatas, a la necesidad de recordar la ubicación de un negocio, o simplemente la proyección del sello de identidad garantizado por un apellido; la presencia de los avisos en las fachadas de las edificaciones no generaba conflictos con sus habitantes, ni con el entorno urbano, no reñían con las convenciones que procuran una mejor calidad de vida; sus estridencias, el carácter orgánico con que fueron gestadas y a su vez colonizaron las fachadas arquitectónicas aparecen anómalas muy tardíamente cuando, a finales de la década anterior, normas como el Acuerdo 439 de 1999 se instauran con un objetivo claro, procurar un estado ecológico visual apropiado.

El control sobre los avisos comerciales en el entorno es un ejercicio que no puede obviarse o detenerse; estas últimas reflexiones pretenden destacar sólo la importancia que durante un lapso extenso de la historia vernácula tuvieron dichas construcciones. La exuberancia de los contenidos populares de los avisos sobre los edificios es un fenómeno que cada vez se verá menos, pero las iconografías populares en los avisos comerciales del centro histórico de la ciudad de Manizales, no desaparecerán, son el insumo que ha dado forma a la historia de la comunicación visual de la ciudad.

* Entendidas éstas como los espacios en los que se imprime con tipos móviles.

BIBLIOGRAFÍA

- ALEXANDER, Christopher. *The nature of order*. New York: Oxford University Press, 1979.
- ARNHEIM, Rudolf. *Arte y percepción visual*. Barcelona: Alianza Forma, 1994.
- _____. *El poder del centro*. Estudio sobre la composición en las artes visuales. Madrid: Alianza, 1984.
- BIRREN, Faber. *El gran libro del color*. Londres: Marshall, 1982.
- BRUSATIN, Manlio. *Historia de los colores*. Madrid: Paidós Estética, 1997.
- CASTAÑEDA, Walter. *Persistencia del medioevo en Manizales*. Universidad Nacional de Colombia. 2002. Obra inédita.
- CIRLOT, Juan Eduardo. *El espíritu abstracto*. Barcelona: Labor, 1996.
- COLOR, Reflexiones. Autores Varios. Cuaderno temático de la Facultad de Bellas Artes. Bogotá: Fundación Universitaria Jorge Tadeo Lozano. 2003.
- COSTA, Joan. *Identidad corporativa*. México D.F.: Trillas, 1993.
- _____. *Señalética*. Barcelona: CEAC, 1987.
- COULANGES, de Fustel. *La ciudad antigua*. Bogotá: Panamericana, 1998.
- DUBY, George. *Vida y sociedad en La Edad Media*. Madrid: Taurus, 1998.
- ELIADE, Mircea. *Lo sagrado y lo profano*. Barcelona: Labor, 1996.
- FR. P Fabo de María. *Historia de la ciudad de Manizales*. Tomo I y II. Manizales: Tipografía Blanco y Negro, 1926.
- GACETA MUNICIPAL. Órgano de información oficial de la Alcaldía. N° 151.
- GAGE, John. *Color y cultura*. Madrid: Siruela, 1993.
- GARAU, Augusto. *Las armonías del color*. Barcelona: Paidós, 1986.
- GILLI, Gustavo. *Fundamentos de la teoría de los colores*. México: Gustavo Gilli, 1995.
- GÓMEZ, Adriana, et al. *Patrones de color*. Universidad de Caldas, 2003. Obra inédita.
- GOURHAN, Leroi, Gesto y palabra. Universidad Central de Venezuela, 1971.
- HAUSSER, Arnold. *Historia social de la literatura y el arte*. Barcelona: Labor, 1990.
- ITTEN, Johannes. *El arte del color*. México: Limusa, 1994.
- HAYTEN, Peter. *El color en la industria*. Barcelona: LEDA Ediciones, 1958.
- KEMP, Martín. *La ciencia del arte*. Madrid: Akal, 2000.
- KÜPPERS, Harald. *Fundamentos de la teoría de los colores*. Barcelona: Gustavo Gilli, 1992.
- LAS BELLAS ARTES. *Los orígenes del arte occidental*. Grolier. Milán Italia. 1972.
- MANIZALES DE AYER. Álbum de fotografías. Bogotá: Fondo Cultural Cafetero, 1987.
- ORTIZ, Renato. *Benjamín en París*. Bogotá: Norma, 2000.
- PAWLIK, Johannes. *Teoría del color*. Barcelona: Paidós, 1996.
- RAMÍREZ, Juan Antonio. *Medios de masas e historia del arte*. Madrid: Cátedra, 1981.
- SATUÉ, Enric. *El paisaje comercial de la ciudad*. Letras, formas y colores en la rotulación de comercios de Barcelona. Barcelona: Paidós, 2001.
- SENNET, Richard. *Carne y piedra*. Madrid: Alianza, 1994.
- VILLAFANE, Justo, y MINGUEZ, Norberto. *Principios de teoría general de la imagen*. Madrid: Pirámide, 1996.
- WONG, Wucius. *Principios del diseño en color*. Barcelona: Gustavo Gilli, 1988.
- ZELANSKI, Paul., FISHER, Mary. *Color*. Madrid: Blume, 2001.



Hacia un nuevo enfoque en los estudios del diseño: las perspectivas de la comunicación

Leandro Vinasco A.
Lingüista con especialización en Comunicación, Universidad Nacional de Colombia
Docente en Comunicación Visual y Teorías de la Comunicación
Facultad de Diseño Gráfico, Universidad Los Libertadores
Bogotá, Colombia
Marzo de 2006.

En días recientes, y gracias a los procesos de acreditación y registro de la carrera de diseño gráfico en la Fundación Universitaria Los Libertadores ante el Ministerio de Educación Nacional, tuve la oportunidad de acercarme como docente a la problemática discusión y definición de diseño gráfico con los estudiantes. Si bien éste es uno de los tópicos más álgidos con los que se ha visto recientemente enfrentada la teoría del diseño gráfico en la necesidad de definir su campo de estudios,¹ más problemático aún es éste punto cuando se le suma la inobjetable discusión sobre las teorías de la comunicación y la información en el mundo contemporáneo digital.

Definiciones de enciclopedia sobran a la hora de recitar memorísticamente las fórmulas de las cuales se hacen poseedores los más clásicos académicos. En este sentido, la reflexión que he querido conducir inicialmente desde la academia se distancia un poco de ellos, los inciertamente denominados “Maestros”, y de esa vieja escuela en diseño visual que niega toda importancia a la discusión y formación teórica preocupándose única y exclusivamente por el cuidado en la factura de los trabajos. Tal visión, francamente anticuada y excesivamente formalista, conduce a finalizar con la producción casi mecánica de distintas piezas gráficas que cumplen fríamente con los objetivos y gustos del docente o más adelante del cliente en cuestión.

Desde la óptica de la comunicación se creería que el diseño hace rato ya superó esta barrera que condenaba al trabajo de taller y dibujo; hoy en día -lo sabemos- el campo del diseño y del diseñador en la sociedad merece una nueva reflexión académica y teórica que vaya mucho más allá de esos simples detalles de la forma que han convertido al profesional en un ser marginado, sin poder de decisión, desconocedor de la realidad social que le rodea. Lo que Donnison A. Dondis en su citada obra de tintes pseudo-proféticos “La sintaxis visual”, ha denominado con todo acierto como el preocupante síndrome del “anti-intelectualismo” en el diseño.

¹ Tal y como nos lo menciona constantemente María Ledesma en sus escritos y seminarios cuando insiste en la preocupación existente por hacer del diseño gráfico algo más que una práctica y convertirlo o darle el status de una ciencia, una disciplina, o interdisciplina teniendo en cuenta su sentida complejidad.

Jorge Frascara también lo sostiene en su obra "Diseño gráfico para la gente" cuando asegura que no resulta posible considerar la práctica del diseño en nuestros días sin tener en cuenta sus posibilidades de afectar las actitudes e ideologías de las masas, de los pueblos, de la gente a la cual en últimas se dirigen los diseñadores. Y es que más allá de esa maniquea actitud hacia las apariencias –no todo lo que brilla es oro dice con toda razón la sabiduría popular- que tan de moda parecen querer poner las secciones de farándula de los noticieros, MTV y Cambio Extremo, pensamos desde la comunicación que toda forma debe estar pensada desde su contenido, desde su significado. Roland Barthes, entre otros, también contribuyó enormemente a esta lectura moderna y crítica de la imagen y de su retórica social al exponernos en sus trascendentales reflexiones semiológicas sobre la primeridad y la segundidad de los signos visuales empleados en la comunicación de masas: su plano denotado y su connotación, o forma y contenido en términos de Saussure.

De igual forma la historia del arte e incluso su prehistoria -pocas veces mencionada con la importancia que merece- nos dan también fuertes alicientes en este camino. En esta perspectiva, la indiscutible función sociocomunicativa que las pinturas rupestres debieron jugar en muchas etnias precolombinas hace lógico inferir que allí había un principio de diseño social puesto en práctica; que la forma había sido pensada en aquel remoto pasado desde su contenido, desde su función, desde su utilidad y no simplemente que esta fue el resultado de una inspiración mística e irracional como muchos moralistas y dogmáticos lo quisieran hacer ver.

Pensar, discutir, hacer y analizar la práctica en diseño y comunicación no se trata entonces, solamente de una lucha por la estética y el perfeccionismo de los acabados, se trata, y cada vez más, de una profunda y compleja indagación por los contenidos, sobre lo cual, volviendo al ejemplo del denominado arte rupestre, muy poco se puede decir aún con toda seguridad. De allí, desde la remota prehistoria que muchos quisieran ignorar, podemos proponer en este instante una analogía hasta nuestros días, cuando la versatilidad del diseñador gráfico y su importancia en la sociedad –tal y como debió ser en el pasado, si tal término (diseñador) fuese permitido- lo llevan frecuentemente a la dirección de grupos de creativos, el diseño de campañas publicitarias massmediáticas o de páginas electrónicas de información pensadas para una recepción global. Estas nuevas lógicas, resultado de la indiscutible y veloz evolución de una práctica cultural que en los últimos cien años ha pasado de ser "la niña pequeña del arte y los oficios"

a poseer un puesto central e indiscutido en las mediaciones de la sociedad globalizada, ponen en evidencia la necesidad de un pensamiento de avanzada en la enseñanza del diseño con miras a la formación de los diseñadores de hoy y del mañana, sobre todo en países como el nuestro que tanto necesitan de un retardado y ya casi improbable proceso de modernización.

Vale la pena entonces preguntarse de nuevo si ante estas nuevas perspectivas sociales y tecnológicas se deba privilegiar en la formación universitaria del diseño el conocimiento heredado de la ya antigua y lejana escuela de los oficios y las artes aplicadas, (por demás dispendioso y caro en cuanto a la exigencia de los tiempos y la practicidad de los proyectos) o más la posibilidad de pensar y comunicar los mensajes y soluciones necesitadas en correspondencia con las altas exigencias que la nueva sociedad electrónica y digital demanda; es decir, resolver los problemas y las preguntas de diseño desde una escuela mucho más inclinada a la formación cultural, comunicacional y tecnológica-digital.

En una época donde los inventos se renuevan cada veinticuatro horas el pesado saco histórico de las técnicas, herramientas y conocimientos del modo analógico en comunicación y producción, parece poder ser reemplazado fácil y económicamente por nuevos artefactos y programas que en sí resumen todo un barrido de saberes nunca antes reunidos: de la fotografía en papel a la fotografía en bytes, de la cámara de cine a la animación 3D, del libro al intertexto, todos ellos reunidos e interactuando en una página web, en una presentación multimedial. Se dejan atrás las dificultades físicas, los grandes armatostes que sostenían en sus estructuras al mundo entero, entramos definitivamente en una época mucho más práctica y funcional -tal y como la hubiera soñado la utópica y romántica Bauhaus- donde virtualmente gran parte del trabajo manual se le delega a la máquina, al computador.

En ese sentido, quienes andando por los caminos de la comunicación -como diría Jesús Martín Barbero- nos hemos topado con el diseño gráfico sentimos con cierta frecuencia la marcada ausencia de una inclinación social investigativa, crítica y analítica sobre la práctica de la comunicación visual en las escuelas de diseño. Sin lugar a dudas tal ausencia de contenidos teóricos, de otorgarle mayor importancia a las lecturas que a las complejas y dispendiosas manualidades, de poseer en sí una formación más abierta y realmente conciente del diseño gráfico en su proyección como ciencia humana, ha llevado a señalar en no pocos escenarios al



diseñador como un simple técnico más, una especie de técnico anacrónico y descontextualizado que copia fórmulas predestinadas al éxito y que nunca lee los periódicos ni se da cuenta de lo que sucede a su alrededor: Alguien que, sin querer queriendo, no sabe lo que hace. La posición que tratamos de defender en un comienzo, hacia una nueva escuela en diseño visual, busca otorgarle un papel más protagónico a la enseñanza de la comunicación pues en esencia el diseñador es eso: un comunicador, un comunicador social.²

El entendimiento y la aceptación de tal premisa sugiere, no obstante, no pocas resistencias en un medio –el arte- que siempre se ha resistido al cambio y que tras de sí ha relegado al olvido y al silencio las formas y conceptos revolucionarios que en varias ocasiones han amenazado la estática del clacisismo formal. Un primer ejemplo de este proceder se puede citar a principios de 1900, cuando las denominadas vanguardias artísticas europeas sugirieron un cambio radical y definitivo en la producción y concepción artística de la época. Por las nuevas ideas italianas del futurismo o del dadá en Francia ser declaradamente anti-burguesas y críticas los dueños de los medios de producción, en el sentido marxista del término, dejaron simplemente que “la bomba se desactivase” y una vez ahogado el primer impulso, retomaron gran parte de sus trabajos para incorporarlos en su repertorio signico comercial.

Obviamente en este sentido no podríamos dejar de mencionar los claros antecedentes en diseño y comunicación visual que sentó la escuela Bauhaus en la Alemania de comienzos del siglo XX. Como todos sabemos, esta trascendental y revolucionaria idea³ combinó con cierta sagacidad la formación en bellas artes y oficios, y movilizó todo su pensamiento y energía en pos de las necesidades y demandas de su sociedad, lo que para muchos preconizó el surgimiento del diseño gráfico: el triunfo del arte en la sociedad capitalista. Y aunque si bien la Bauhaus sentó con claridad las bases para el desarrollo de la naciente profesión y le dio una encaminación productiva, comunicacional, mucho más objetiva y racional, casi industrial y científica se diría; en definitiva vendría a ser el artista plástico argentino, y posteriormente docente, Tomás Maldonado, quien masomenos hacia 1950 introduciría por vez primera la cátedra en

² Es importante resaltar en esta parte que esta es una de las definiciones que con más frecuencia se les oye decir a los estudiantes de diseño. De cierta forma una especie de lugar común sobre el cuál existen amplias incógnitas y una creciente demanda de conocimientos e investigaciones específicas.

³ Sólo una idea tiene la fuerza necesaria para expandirse en el tiempo, decía Mies van Der Rohe, último director de la Bauhaus antes de su disolución final por causa de la presión nacionalsocialista.

comunicación para la formación de diseñadores visuales en la Escuela Superior de Diseño de Ulm Alemania; claro, ante el asombro de muchos como siempre.

Estos sacudimientos, transformaciones, nuevas dinámicas y tendencias teóricas, artísticas y sociocomunicativas no han dejado de afectar desde entonces la producción y la enseñanza en diseño, trazando aquí y allá, en diferentes momentos y en distintos territorios la necesaria mixtura e incorporación del diseño visual y la comunicación en el contexto de las sociedades de masas o del consumo cultural. Básicamente lo que proponemos desde la comunicación es que los diseñadores sienten sobre bases racionales e investigativas propuestas visuales con proyectación social que, más allá de simplemente preocuparse por la perfección sensorial y física de las formas o la mera transmisión de los mensajes, se conviertan en el vehículo de los pensamientos e ideas de los individuos y los grupos en la nueva sociedad global; actúen sobre la gente, sobre sus opiniones, sobre sus actitudes pues ciertamente el diseño -siguiendo a la escuela de Frankfurt- es un medio, una herramienta, un lenguaje susceptible de transmitir y transformar ideologías. Este nuevo diseñador por el que promulgamos debe poseer entonces un fuerte sentido crítico y pragmático en correspondencia con lo antes expuesto y así mismo realizar su acción dentro de un marco consciente e integral de la práctica; estar constantemente en la delicada línea de equilibrio entre los integrados y apocalípticos que con gran certeza señaló el maestro Umberto Eco.⁴

Por ello, en cuanto a las teorías de la comunicación se trata, sustentamos contra viento y marea que nos interesa más el concepto que subyace a una obra; la idea, su compleja estructuración en los varios niveles de planificación, emisión, recepción, interpretación y retroalimentación que pueda poseer; más allá de su técnica, su solución final, sus materiales o menos aún el valor agregado que le pueda dar su detallada elaboración manual. La reflexión en comunicación para diseño visual es pues problemática y comprometedora; va más allá del inmediatez irreflexivo del Internet y del efectivismo plano de ciertos programas y herramientas “que todo lo pueden y lo saben hacer”. En la comunicación, es claro, nos preocupamos

⁴ Se consideran apocalípticos a aquellos usuarios de las tecnologías de la comunicación que ven en las mismas una amenaza radical para el ser humano por ser estas fuente de manipulaciones y control, mientras que se denominan integrados a quienes ven en las mismas la posibilidad más real y cercana en la historia de la humanidad para una verdadera democratización de la información y la organización de una nueva sociedad en torno a sus nuevas lógicas.

más por develar la lógica que subyace a estas prácticas, su nivel de intervención en la sociedad, el dinamismo de sus medios y sus efectos posibles desde el pasado, en el presente y mirando de cara hacia un posible futuro.

No hay duda, sostenemos: la herramienta hoy del diseñador es el computador, tanto como medio social de vinculación y relaciones interpersonales, así como medio indispensable de trabajo usual y cotidiano, por ello es necesario para nosotros hacer un llamado hacia la importancia de encaminar la formación con base en la enseñanza y el aprendizaje de las distintas aplicaciones que en diseño permite hoy la cultura digital.

A manera de las mismas vanguardias artísticas que hace cien años se manifestaban por un cambio en el arte y la sociedad hoy quisiéramos decir: no más maquetas, no más artesanías, no más trabajos de decenas y decenas de horas cortando y pegando a mano miles de rombos, círculos, cuadrados y rectángulos, esta no es labor profesional de un diseñador, o por lo menos no de un diseñador de nuestra época. Si bien es totalmente necesario conocer las técnicas, el mundo de lo analógico, la diversidad de los medios, los materiales y ese alfabeto de formas, colores y estructuras de composición básicas -nadie lo discute-, esto hoy en día debe hacerse con la visión puesta en los nuevos medios digitales y su factibilidad y funcionalidad comunicacional: propósito final y esencial de casi todo proyecto en diseño.

La escuela tradicional debe seguir y seguirá sin problemas frente a los avances y los reclamos de los posmodernistas y digitales, a veces tan francamente salidos de tono, pero no podemos olvidarnos que son muchas las cosas que han cambiado con el surgimiento de la cultura electrónica y que, incluso, las bases inamovibles sobre las cuales descansan los mitos más intocables de la historia del arte merecen ser repensadas a la luz del computador, del lápiz óptico, del mouse, de las infinitas posibilidades en cuanto a color, forma, movimiento e interactividad que supone el ordenador lógico.

Sólo de esta manera, y tras ese casi obligado rompimiento con la antigua y tantas veces anacrónica escuela, se podrán formar profesionales en la capacidad real de responder ante las necesidades y demandas que la sociedad

les exige hoy con miras al mañana. Diseñadores más competitivos y con un perfil independiente y vanguardista de liderazgo y acción, no simples carpinteros de talleres y técnicas en desuso que no garantizan ningún prometedor futuro laboral. Es necesario incentivar una práctica del diseño más abierta, con un fuerte componente social y humano de cara a este nuevo milenio que ya comienza y donde cada vez más la comunicación, y sobre todo la comunicación digital intercultural alcanza una enorme importancia y valor. Los medios analógicos siempre serán la base, la estructura, pero debemos pasar hoy, y con urgencia, al uso masivo de los medios digitales, de otra forma seguiremos condenados a esa especie de neo-analfabetismo que impone el nuevo orden comunicacional digital.

Bibliografía

- Aicher, Otl.: *El mundo como proyecto*, Gustavo Gili, Barcelona, 1991.
- Arfuch Leonor, Chaves Norberto y Ledesma María. (1997): *Diseño y comunicación. Teoría y enfoques críticos*, Buenos Aires, Paidós, 2003.
- Maldonado, Tomas. (1992): *Lo real y lo virtual*, Barcelona, Gedisa, 1994.
- Barbero, Jesús Martín.: *De los medios a las mediaciones*, Barcelona, Gustavo Gili, 1987.
- Frascara, Jorge, Fontana, Ruben y Strickler, Zoe.: *Diseño gráfico para la gente. Comunicaciones de masa y cambio social*, Ediciones Infinito, Buenos Aires, 1997.
- Mattelart Armand, Mattelart Michele. (1995): *Historia de las teorías de la comunicación*, Buenos Aires, Paidós, 1997.
- Meggs, Phillip.: *A history of graphic design*, (versión en español) Paidós, México, 1991.
- Muller-Brockman, Josef.: *Historia de la comunicación visual*, Gustavo Gili, México, 1998.
- Perelman, Chaim.: *El imperio retórico. Retórica y argumentación*, Norma, Santa fe de Bogotá, 1997.
- Sarlo, Beatriz.: *Escenas de la vida posmoderna*, Buenos Aires, Ariel, 1996.
- Sebeok, Thomas y Umiker-Sebeok, Jean.: *Sherlock Holmes y Charles Peirce. Metodología de la investigación*, Paidós, Barcelona, 1992.
- Satue, Enric. (1988): *El diseño gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días*, Madrid, Alianza, 1994.
- Saussure, Ferdinand de.: *Curso de Lingüística general*, Madrid, Alianza, 1991.



“La interfaz del entorno habitable”

Abstracción

Proyecto de Investigación

Pablo Andrés Jaramillo
Diseñador Visual
Docente, Departamento de Diseño
Universidad del Valle

El presente artículo surge de la inquietud propia de concientizar al hombre y al diseñador, de la importancia de la imagen en el entorno y desde allí entender conceptos como contaminación visual, relaciones interpersonales y sentido de pertenencia; un planteamiento, una reflexión acerca de los poderes de la imagen en el entorno habitable.

“El estándar y el interfaz son algo más que simples espacios y pantallas de comunicación. Son en realidad una técnica social, una norma en las relaciones políticas y culturales”. Jacques Ellul

Todos nos conectamos a la totalidad de los espacios, comenzamos a generar dependencias hacia diferentes elementos que nos rodean, en ese espacio común, se hallan paradigmas que nos sumergen en sensaciones que invitan a la seguridad, confianza, tranquilidad, y viceversa, debido a la configuración de todo lo que esta expuesto allí. Esa configuración de estímulos multisensoriales donde prima en un alto porcentaje el visual con bombardeo de imágenes que con cierta identidad, rapidez y repetición, han llevado al espectador a construcciones y deducciones mentales a través de las cuales éste afronta una posición respecto al entorno. De esta manera, un espacio que se muestra como silencioso, limpio y ordenado física y visualmente, provocará una aceptación y una percepción positiva del mismo, como es el caso de algunos centros comerciales.

Si partimos de la premisa de que la percepción se produce cuando procesos estrictamente fisiológicos se convierten en construcciones mentales, nos referimos entonces a que la percepción esta precedida por dos momentos importantes, como lo son, el estímulo y la sensación, se puede pensar que el diseñador trabaja en los tres momentos puesto que es él, quien genera, regenera o construye el estímulo, provoca una sensación e induce a una percepción o construcción mental, pero la verdadera comprobación del efecto expuesto se da en la sensación que produce el estímulo y es precisamente allí donde los mensajes visuales exhibidos como imagen autoritaria, sin ninguna estructura compositiva y organizativa (vallas, avisos, carteles y otros) provocan en el espectador sensaciones negativas y de rechazo, generando espacios cada vez más conflictivos y difíciles.

El poder de lo visual nace en el momento mismo en que los medios de producción permiten la masificación de los mensajes visuales, de tal manera que el estímulo visual abandona su carácter elitista para enfrentarse directamente al espectador desprevenido. El diseñador de nuestra era, en su búsqueda de socializar al hombre con su ambiente, ha propuesto objetos gráficos y objetos estructurales, que pretenden de alguna manera cumplir con dicho objetivo, pero vale la pena detenerse y analizar el marco formal donde diariamente se exponen y/o se ensamblan dichas propuestas, el bien llamado espacio, entendido no sólo como plataforma de exhibición de avisos y objetos muchas veces sin sentido, sino como aquel lugar de carácter proxémico, donde el hombre establece múltiples interacciones

y socializaciones; realmente una interfaz, la misma que debido al desconocimiento u omisión de políticas organizativas de ciudad, han sumido a nuestras ciudades en un completo caos.

Existe un verdadero compromiso social del Diseñador con el entorno, basado en la comprensión del espacio como gran formato a componer, donde el equilibrio de líneas, de formas, colores y valores, pueden llegar a apropiarse de la diversidad agitada y confusa de mensajes visuales en los cuales están sumergidos diferentes sectores de nuestras ciudades, para reconfigurar desde ellos la ciudad; se trata de un problema serio de alfabetidad de la imagen, donde encontramos variadas interrupciones, ruidos y distorsiones visuales, lo cual confirma y da por hecho que formamos parte de la civilización de la imagen y como tal debemos tener la voluntad para incursionar en el ámbito organizacional de los mensajes ópticos que estimulan la percepción en nuestras ciudades y poco a poco posicionar nuestra disciplina, como una especificidad que puede aportar mucho a una comunicación gráfica, más ordenada y efectiva en el espacio.

Existen escritos donde se hace alusión a la manera en como la percepción del ambiente establece patrones de comportamiento en los individuos que habitan un espacio determinado. (revista Axxis, Pretilt 1 reinterpretar la ciudad, Estudio de diseño, Los Poderes de la Imagen etc). En síntesis, el aprovechamiento, la aceptación, o el rechazo hacia y por el medio, en nuestro caso la imagen, se da en la medida en que sean transmitidos estímulos positivos o estímulos negativos en óptima configuración con el espacio, en proporciones y características particulares, es decir; en el lenguaje objetual que plantean los elementos expuestos en las calles, en la propuesta de imagen fotográfica, en el manejo del mensaje tipográfico etcétera.

Se trata entonces de reconstruir o remodelar la interfaz del entorno, configurarla a partir de características perceptivas propias de todo ser humano, los cuales de acuerdo a últimos estudios acerca de cómo el cerebro decodifica los mensajes, se ha logrado establecer que una parte de él mas precisamente el hemisferio derecho, donde se aloja la mente subconsciente, sólo recibe afirmaciones y rechaza las negaciones, por ende hace caso omiso de ellas, por eso algunos mensajes con carácter prohibitivo o represivo son obviados, si a esto le sumamos factores culturales y/o comportamentales, entonces logramos tener espacios realmente caóticos.

La actual era de la información y la comunicación visual, plantea y sugiere procesos de educación y/o alfabetización de la imagen más exigentes, que comprometan a los diferentes actores a rescatar, valorar y reposicionar a la interfaz del ambiente, como un espacio de convivencia, emoción e interacción; salir un poco de los esquemas del comercio, ser menos complaciente con los resultados, los cuales obedecen a presiones de la bien llamada globalización y auto-sostenibilidad. Se trata entonces de Diseñar desde una perspectiva social, con verdadero compromiso y responsabilidad en el uso de la imagen expuesta a la sociedad.

El diseño visual interviene en el espacio, entre tanto se puedan desarrollar piezas que comprometan responsablemente a la sociedad con su entorno, estructurando propuestas que sensibilicen al habitante común, que logren generar sentido de pertenencia, comportamientos aceptables y positivos.

En Estados Unidos un grupo de investigadores liderados por la Dra. Sandra Marshall en San Diego State University, han logrado desarrollar una herramienta que mide el grado de interés que un individuo muestra frente a una imagen, de esta manera compañías españolas se han interesado en el proyecto Eye-tracking y así analizar el grado de impacto e interés que las imágenes publicitarias despiertan y ejercen en los usuarios; pero hay un bache interesante en la propuesta desde la percepción visual, desde la verdadera construcción mental, puesto que no todo lo que despierta interés en el espectador, resulta ser algo con contenido positivo, en nuestro caso particular, imágenes de periódicos amarillistas despiertan nuestro interés, pero la respuesta o actitud personal frente a esas imágenes formula cuestionamientos en el grado de aceptación del mensaje visual emitido.

El presente artículo cuestiona el afán desmesurado, del hombre colombiano por tratar de llenar e invadir los espacios, ¿obedecerá entonces solo a problemáticas económicas? ¿cuál es su propósito finalmente?, este fenómeno se evidencia en todos los espacios, donde en algunas oportunidades el diseñador no ha intervenido, tal es el caso de las tabletas informativas de buses y busetas, avisos de fachadas de almacenes, páginas de pautas publicitarias en periódicos y revistas, imagen gráfica del transporte urbano, entre otras.

Si buscamos comprender este fenómeno aplicando elementos claves de la percepción y el diseño, nos estaremos planteando un reto que involucra la salud, la política, la arquitectura, el diseño y su responsabilidad social para planear y construir una propuesta que sobre todo propenda por el rescate de la interfaz del entorno habitable.



LA COMUNICACIÓN VISUAL EN LA CIUDAD

Adriana Gómez Alzate

Arquitecta

Docente Departamento de Diseño Visual, Universidad de Caldas

Doctorante en Urbanismo, Universitat Politècnica de Catalunya, Barcelona, España

Cualquier paisaje habitado es un medio de comunicación. Sus mensajes pueden ser explícitos o implícitos, simples o sutiles. Pueden ser emitidos por personas o por objetos... Los múltiples mensajes del medio ambiente afectan nuestra manera de actuar y conocer, nuestro desarrollo y nuestra satisfacción emocional y estética. K. Lynch .¹

La historia de la comunicación gráfica en el ambiente urbano se remonta a la historia misma de la ciudad y a las necesidades de expresión del ser humano que desde la época de las cavernas necesitó plasmar para futuras generaciones sus conocimientos, sus ritos y sus creencias. Pero es partir del siglo XIX, con el desarrollo industrial y comercial de las ciudades, que surgen las grandes metrópolis, con la creciente economía y el aumento desmesurado de la población, donde se inicia la comunicación gráfica como expresión contemporánea de la cultura y el consumo de masas; hecho que se presenta conjuntamente con el desarrollo tecnológico de los medios de impresión y de las necesidades crecientes de comunicación de las nuevas empresas.

Las ciudades se convierten así, en el principal soporte comunicativo y centro generador de la comunicación gráfica por excelencia a lo largo de todo el siglo XX, con distintos grados de intensidad y características locales de acuerdo al tipo de ciudad en la que se transforman, sean éstas centros hegemónico de poder, como las grandes ciudades europeas y norteamericanas, y al grado de desarrollo social y cultural del país y la región. Y es en estas ciudades donde este tipo de cambios, modifica significativamente la percepción misma de la ciudad occidental, transformando el paisaje urbano en un paisaje comunicativo y de expresión metropolitana.

El ritmo de progresión de cambio del paisaje fue variando rápidamente durante el siglo XX con la evolución económica, tecnológica y de transporte, que modificaron la velocidad, la percepción y la cotidianidad de la vida urbana. Por ejemplo la velocidad y la estabilidad del movimiento del ferrocarril, impusieron una nueva relación espacio-tiempo con respecto a la percepción de la comunicación gráfica "... La distancia focal debía moverse ahora, al mismo ritmo que la máquina, y la contemplación de los objetos vistos desde la ventanilla debía ser instantánea... la multiplicación iconográfica, hasta el momento presente, irá acompañada por una disminución paulatina del tiempo perceptivo que cada espectador tipo necesita en su contemplación".²

¹ LYNCH, Kevin. *Administración del paisaje*
Bogotá: Editorial Norma S.A., 1992, p. 41.

² RAMÍREZ, Juan Antonio.
Medios de masas e historia del arte.
Madrid: Ediciones Cátedra, 1976, p. 53.

Así mismo, la aceleración de los ritmos cotidianos de vida impuestos por el nuevo desarrollo económico e industrial de las grandes ciudades, trajo consigo un nuevo ritmo del trabajo diario y una concepción del progreso con base en producir, vender y adquirir, como una forma de tener, tanto poder, como nivel social; estas transformaciones definieron los escenarios metropolitanos y las formas de expresión de unos nuevos valores ciudadanos.

El crecimiento de las grandes ciudades propició un desarrollo desequilibrado en su interior, a la par que se incrementaba la construcción de grandes centros de poder económico y crecían los cinturones de miseria, que hoy en día continúan creciendo en las ciudades de los países subdesarrollados. “El énfasis puesto en el progreso material, el privilegio del haber y el tener, sobre el ser y estar, cobraron su precio acentuando las diferencias sociales y materiales entre los sectores de las ciudades”.³ La calidad visual de las ciudades comenzó a deteriorarse, no sólo en aquellos sectores marginales, donde la pobreza y el abandono del Estado, marcaron el carácter de su ambiente urbano, sino también en sectores donde el fuerte cambio morfológico por la extensión de los suburbios, los cambios del perfil urbano, y de la forma espacial, que se impuso en los centros de las ciudades y en sus principales vías de desarrollo comercial, por lo cual se transformó fuertemente el carácter visual y espacial de las ciudades durante el siglo XX.



Gráfico 1. Ciudad de Tokio

Todos estos cambios en la apariencia externa de las ciudades surgieron paralelamente con cambios que se gestaron en el espíritu mismo de la metrópoli; la idea de progreso asociada al funcionalismo trajo consigo el desinterés y la falta de búsqueda de la belleza en sí misma, para dar paso a una nueva estética de la máquina. La comunicación gráfica, que ya había tenido un fuerte impulso con el desarrollo tecnológico de los medios impresos a lo largo del siglo XIX en Europa, marcó definitivamente el paso a la modernidad, y contribuyó al cambio de la imagen de las ciudades metropolitanas. Los medios gráficos se convirtieron no sólo en vehículos de transmisión de un nuevo lenguaje, sino que reflejaban el espíritu de la época moderna.

La iconografía se popularizó a partir de la democratización de la información dirigida a una población en su mayoría analfabeta, lo cual permitió la asociación de mensajes visuales de todo tipo a los intereses de la sociedad industrial y comercial del momento. El uso reiterado de los elementos icónicos mínimos, condujo a la formación de estereotipos de significación. “A través de las imágenes se impulsaba y dirigía la conciencia y las acciones de muchos ciudadanos. Las imágenes hablaban de los productos, los sucesos, las ideas, los ciudadanos mismos y ellos mediante la metrópoli”.⁴

La calle adquirió una importancia protagónica para la comunicación gráfica y la publicidad de los productos; la evolución y el desarrollo de la imprenta permitió el aumento del tamaño del cuerpo de la letra lo cual ofrecía mayor visibilidad; la imagen pictórica se impuso con la litografía y la evolución de la fotografía. La transformación de la imagen de las calles con la señalización comercial, como lo afirma E. Satué, “... deja de ser estrictamente funcional para convertirse en decoración suntuaria, armónicamente integrada a la arquitectura de las fachadas”.⁵ Esto demuestra una evolución de la cultura visual, que pudo en su momento asimilar los rápidos cambios y las transformaciones de los modos de vida, reflejados en la expresión misma de sus comunicaciones gráficas.

³ ACOSTA DE GREIFF, Carlos Arturo. “La metrópoli y la comunicación gráfica”, en *Imagen de la ciudad en las artes y en los medios*. Bogotá: Editorial Universidad Nacional de Colombia, 2000, p. 361.

⁴ *Ibid.*, p. 365.

⁵ SATUÉ, Enric. *El diseño gráfico: desde los orígenes hasta nuestros días*. Madrid: Alianza Editorial, 1998, p. 83.



Sin embargo, esto no sucedió de la misma manera en todas las ciudades, ni en todas las épocas; la ciudad posmoderna del siglo XXI, tiene su capital más valioso en la imagen y la atracción: existe una especie de simbiosis entre imagen y producto, y la ciudad ha pasado a ser el principal medio para intercambiar informaciones y símbolos.⁶ Nuestra capacidad para analizar la ciudad hoy en día, se encuentra limitada por la insuficiencia de los instrumentos analíticos y descriptivos tradicionales, como lo afirma G. Amendola, puesto que las culturas se transforman más rápidamente que las estructuras que las soportan y la principal mutación es el rápido cambio que se ha dado en la sociedad en su conjunto y no precisamente los cambios estructurales que la ciudad misma ha sufrido, aunque éstos influyan en el comportamiento de sus habitantes.



Gráfico 2. Manizales, Avenida Santander

Existe hoy en día una crisis en la imagen de la ciudad, puesto que la metrópoli se escapa a una visión totalizadora; la vista de una ciudad desde un satélite carece por completo de significado y la dificultad de abarcar en su conjunto un sentido de identidad, se extiende cada vez más con las diferentes formas de crecimiento que se presentan al interior de sus centros y en las periferias. El fracaso de los grandes planes totalizadores, que pretendían solucionar los problemas funcionales de la ciudad, han demostrado

que la ciudad no es una máquina, la ciudad es la suma de identidades que comparten un mismo espacio y que es imposible dominar absolutamente; la crisis del orden y la racionalidad ha derrumbado el sueño de una ciudad perfecta hecha a escala del hombre moderno, puesto que no existe un modelo único de ser humano, será imposible encontrar el modelo urbano a la medida humana.

La crisis del ojo a la que se refiere Sennett,⁷ que impide el disfrute del sentido de la vista como un reflejo de una sociedad puritana, que además se resiste a exponerse, ha condicionado la misma planificación de la ciudad que hoy tenemos. La experiencia urbana es más interesante a través de la descripción sensible de un poeta o del ojo experto de un ciudadano, que de la visión científica y oculta de un profesional. La ciudad debe conocerse tanto por lo que es, como por lo que no es, descubrirse e interpretarse en su variedad y diversidad, como lo propusieron en su momento J. Jacobs, con sus planteamientos acerca de la riqueza en la complejidad urbana de las grandes ciudades y R. Venturi, con interpretación simbólica de las comunicaciones gráficas en las ciudades modernas.

Los íconos son indispensables para vivir la ciudad de hoy; la clave de la idea de la imagen de la ciudad contemporánea, converge en la producción social de significados, a partir del deseo de situarse dentro de lo local y nacional, pero siempre enmarcado en lo global. Uno de los principales problemas de la ciudad, es que ésta se está quedando sin memoria, pues siempre se intenta comenzar a construirla de nuevo desconociendo experiencias y aspectos culturales anteriores. "Una ciudad sin memoria es una ciudad sin esperanza",⁸ la ciudad es un tiempo comprimido donde la historia se contrae en la actualidad y en un mismo espacio-tiempo podemos comprender su evolución y leer su historia, sin embargo, esto se va desdibujando cada vez más con fenómenos de globalización y especulación, los cuales se reflejan en la producción de imágenes y la comunicación gráfica en el ambiente urbano.

El espacio urbano es el ámbito de la interacción por excelencia, y es en el mundo de las imágenes visuales donde la decadencia cultural e ideológica se muestra

⁶ AMENDOLA, Giandomenico. La ciudad posmoderna. Magia y miedo de la metrópolis contemporánea. Madrid: Celeste Ediciones, 2000.

⁷ SENNETT, Richard. La conciencia del ojo. Barcelona: Ediciones Versal S.A., 1991.

⁸ AMÉNDOLA, Op.cit.

más explícitamente bajo las leyes del mercado abusivo y dogmático; la ciudad trata de ocultar su degradación y se ve sometida a un pacto colectivo de simulación, como afirma Umberto Eco, y cada vez más la ciudad se transforma en un “sistema anárquico y arcaico de signos y símbolos”, como lo anunció Chambers.

La ciudad simulada o ciudad como espectáculo, encuentra en la comunicación gráfica ambiental, el medio propicio para atraer el gran público y seducirlo. El hedonismo de masas, el gustar para atraer, ha condicionado la manera de expresión gráfica en el ambiente. Las ciudades de hoy no pueden sustraerse a estos cambios y es importante proyectar el verdadero lugar de la comunicación visual en la ciudad para el nuevo milenio, donde la idea de “aldea global” y la convergencia de los medios, posibilita nuevas formas de expresión, pero donde además, se debe tener presente que lo visual en el ambiente urbano es el resultado de un proceso cultural, que involucra no sólo lo visual en sí mismo, sino también lo textual, lo sonoro, los espacios y los objetos; el producto de lo visual a través del mundo está siempre relacionado con los diferentes tipos de producción cultural. Hoy la ciudad, en general, vive más por el placer y la belleza; por lo tanto, se debe generar un ambiente estimulante y formativo, para dinamizar constantemente el lenguaje comunicativo.

Calidad visual de la información en el ambiente urbano

El estudio de los aspectos visuales y perceptivos del medio ambiente urbano es uno de los proyectos puntuales que pueden ayudar al mejoramiento de la calidad ambiental de la ciudad que hoy se encuentra fuertemente saturada por elementos publicitarios y de información, poco respetuosos del entorno. En ciudades donde han primado los intereses privados a los colectivos, es necesario emprender campañas de educación ciudadana, con proyectos colectivos, para hacer partícipe a la ciudadanía en el mejoramiento de la calidad de su entorno.⁹

⁹ En la ciudad de Bogotá la experiencia de transformación del espacio público ha demostrado cómo por medio una voluntad política y una educación ciudadana, se pueden lograr grandes transformaciones en la actividad urbana, las cuales son asimiladas positivamente por la colectividad, puesto que las obras y las campañas cívicas son de beneficio común. Esto ha generado que la actitud de las personas cambie radicalmente y la gente se sienta más comprometida con su ciudad.

El crecimiento coherente de la ciudad en el tiempo y el espacio debería ser el principio de cualquier actuación, es decir, las relaciones simbólicas y expresivas entre lo que el público desea y el conocimiento de los profesionales, para evitar los extremos, ya sea de caos y anarquía o por el contrario de excesivas restricciones, que permita niveles intermedios de información y de estímulos visuales, sin llegar a situaciones que se alejen de la realidad cultural e histórica, donde lo local adquiere mayor interés frente a los fenómenos de globalización, pero sabiendo aprovechar las ventajas sociales que ésta conlleva.

Es conveniente dejar mayor espacio a la participación de la comunidad, como históricamente se ha dado, y resolver los problemas fundamentales con un enfoque de sucesión lógica en el tiempo, procurar que los ambientes sean cada vez más estimulantes, complejos y diversos, y evitar los extremos, de desorden o de orden impuesto; para esto el diseño se convierte en una herramienta fundamental en la definición de parámetros generales y en el acompañamiento a la comunidad en la producción de elementos de información y comunicación.



Gráfico 3. Producción de la información y la comunicación en el ambiente

Dentro de las varias modalidades de análisis sobre la interacción ser humano-entorno visual, está la que ha estudiado los modos cómo los individuos estructuran las entradas sensoriales; anteriormente, estos trabajos se centraban sólo en los estímulos visuales; actualmente crece el interés sobre otras modalidades sensoriales;



este tipo de investigaciones ha llevado a los expertos a formular hipótesis sobre la existencia de tasas perceptivas óptimas.

Diferentes estudios sobre la percepción visual en la ciudad, han llevado a determinar la necesidad de un cierto grado de complejidad perceptiva y el rechazo por parte de los usuarios, de imágenes monótonas y caóticas. La noción de diferencias perceptivas varía significativamente de acuerdo a la cultura, la experiencia, la educación y el interés personal; se ha llegado incluso a establecer que los aspectos no utilitarios del entorno son más importantes de lo que se ha admitido en algunas teorías recientes; estos datos son de gran importancia para los diseñadores y constituyen puntos de partida para la planificación de una ciudad.

Se ha asegurado, según estudios recientes, que el entorno físico es el aspecto más importante de la percepción; sin embargo, la relación entre lo percibido y la naturaleza del entorno visual urbano es tan compleja y presenta tantas variables, que resulta imposible establecer una relación sencilla cualquiera; si se llega a instituir que las variables culturales e individuales no permiten una generalización de su interpretación, los estudios deberían centrarse fundamentalmente en la educación visual- ambiental del público.

Un símbolo es comprensible cuando podemos concebir la idea que presenta; la función del símbolo es expresar conceptos, y se puede captar gracias al proceso de abstracción; los símbolos interesan al diseño visual porque tienen una naturaleza comunicativa y dan respuesta a fenómenos socioculturales; la comunicación gráfica ambiental, así como los edificios, los asentamientos y los elementos del espacio urbano son un tipo de estructura símbolo que concreta la naturaleza inmaterial, atemporal y aespacial de los valores, los significados y las normas de una sociedad, que no pueden transferirse directamente y necesitan de un vehículo que los objective, socialice y exteriorice.

La percepción de un problema y la definición de acciones con respecto al entorno visual son pasos previos a la definición de cualquier diseño. La percepción entraña un acto de categorización basada en el modelo del mundo y relacionada con los valores; la variabilidad cultural afecta, por lo tanto, la percepción del entorno. Para Abraham Moles,¹⁰ una forma de categorizar la gran cantidad de información visual que recibimos, es agruparla en unidades cada vez mayores y estas unidades

son precisamente los símbolos; se ha dicho incluso que no reaccionamos ante los estímulos del entorno sino ante la simbolización de estos estímulos.

La cultura cuenta con asociaciones múltiples y cambiantes que al ser representadas en una forma específica resultan variables e imprevisibles; por lo tanto, un diseñador ejerce en general, un control muy pequeño sobre el significado que se atribuirá a ciertas situaciones a las que se dotará de una importancia y unos niveles de significado adicionales; las personas en muchas ocasiones, encuentran extrañas algunas propuestas de diseño actual y esto es debido a que ha existido en general, una ruptura entre el universo perceptivo y el asociativo, mucho más marcada que en el pasado.

En otras épocas y en la mayoría de las culturas vernáculas los símbolos son elementos fijos, conocidos y compartidos, tanto por el público como por los diseñadores; actualmente es casi imposible diseñar en el universo asociativo ya que los símbolos no son fijos y están compartidos, y es por esto que los diseñadores en muchas ocasiones han obviado el universo asociativo y se han limitado al diseño del universo perceptivo; el universo perceptivo, el tangible y que pertenece al dominio del diseñador, puede controlarse; el asociativo, es decir, el simbólico, no; el universo perceptivo está enlazado al asociativo pero es necesario conocer el primero para luego conocer el segundo; el universo perceptivo es una condición necesaria pero no suficiente del universo asociativo.

UNIVERSO PERCEPTIVO Y UNIVERSO ASOCIATIVO

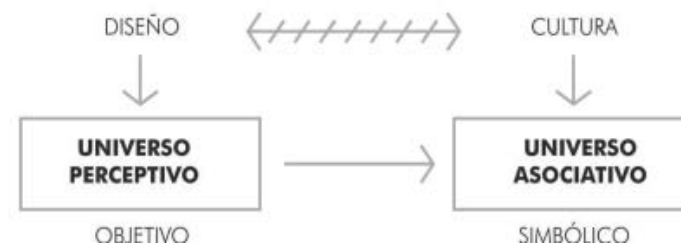


Gráfico 4. Universo perceptivo y universo asociativo

¹⁰ MOLES, Abraham. La Imagen. México: Editorial Trillas, 1991.

Los diseñadores deben sensibilizarse, cada vez más, de la necesidad de integrar en sus proyectos el universo asociativo por medio del conocimiento de la cultura actual y tradicional de las comunidades, e investigar en el campo de los símbolos; es posible también lograr que los diseños sean más participativos, que permitan una relación con los usuarios en la medida en que puedan tomar posesión de su entorno, y personalizarlo; si los diseñadores comprenden el papel del simbolismo en el ambiente, pueden llegar a compartir un conjunto de símbolos con alguna parte del público, y se podrá estrechar más la distancia actual entre el universo perceptivo y el asociativo.¹¹

La saturación de imágenes para la comunicación que se presenta en los centros y las vías principales de las ciudades, son factores que en alguna medida afectan la calidad de los entornos urbanos, así como también los elementos del mobiliario urbano no planificados o la misma contaminación por ruido o polución. Es importante aclarar en qué sentido se habla de la calidad del entorno y de que manera medirla y evaluarla; Amos Rapoport¹² dice: “Podemos definir la calidad del entorno como el conjunto de propiedades simbólicas, perceptivas, cognoscitivas, así como de otras características similares que un grupo dado considera deseable”. Es importante conocer a fondo el grupo cultural que vive y valora un entorno específico para saber cómo éste afecta su acción.

De esta manera se debe propender por un medio ambiente urbano más justo y respetuoso de su entorno, donde se estimulen y aprovechen las diferencias de forma inteligente, para planear un desarrollo más armónico y humanizado de la ciudad, y así lograr que lo público sea realmente democrático.

¹¹ Este tema se encuentra ampliamente estudiado por Amos Rapoport en: Aspectos de la calidad del entorno. Barcelona: Colegio Oficial de Arquitectos de Cataluña y Baleares, 1974; Aspectos humanos de la forma urbana: Hacia una confrontación de las Ciencias Sociales con el diseño de la forma urbana, Barcelona: Editorial Gustavo Gilli S.A., 1978 y History and Precedent in Environmental Design. New York and London: Plenum Press, 1990.

¹² Rapoport, Amos. Aspectos de la calidad del entorno. Barcelona: Colegio Oficial de Arquitectos de Cataluña y Baleares, 1974.

Bibliografía

- ACOSTA, Carlos Arturo, “La metrópoli y la comunicación gráfica”, en *Imagen de la ciudad en las artes y en los medios*, Editorial Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, 2000.
- AMENDOLA, Giandomenico, *La ciudad postmoderna. Magia y miedo de la metrópolis contemporánea*, Celeste Ediciones, Madrid, 2000.
- LYNCH, K., *Managing the Sense of a Region*, The MIT press, Cambridge Massachusetts, 1976 (tr. Rodrigo Cortés, *Administración del paisaje*, Editorial Norma S.A., Bogotá, 1992).
- MOLES, Abraham, *La Imagen*, Editorial Trillas, México, 1991.
- RAMÍREZ, Juan Antonio, *Medios de masas e historia del arte*, Ediciones Cátedra, Madrid, 1976
- SATUÉ, Enric, *El diseño gráfico: desde los orígenes hasta nuestros días*, Alianza Editorial, Madrid, 1998.
- SATUÉ, Enric, *El paisaje comercial de la ciudad*, Ediciones Paidós Ibérica. S.A. Barcelona, 2001.
- SENNETT, Richard, *The Conscience of the Eye*, 1990 (tr Miguel Martínez-Lage, *La conciencia del ojo*. Ediciones Versal S.A., Barcelona, 1991).



Propuesta curricular para un programa de Diseño de Medios interactivos

Juan Salamanca M.A.
jsalam@icesi.edu.co

Departamento de Diseño
Universidad ICESI
Cali – Colombia

1. Introducción

Hoy se considera el diseño de medios interactivos como fundamental para las disciplinas relacionadas con la investigación y el diseño de sistemas basados en tecnologías de la información y comunicación soportadas por computadores.

Sea que la máquina se utilice como un medio de comunicación, como un medio para obtener un servicio o como una herramienta de cómputo siempre se hace necesario crear interfaces para interactuar con ellas, o para interactuar con otras personas a través de ellas.

La socialización del computador a través de los PCs es el origen de una revolución que data de más de treinta años atrás. El diseño se relaciona inicialmente con estos desarrollos informáticos utilizándolos como herramientas de representación, posteriormente el salto de las interfases textuales a las de metáforas gráficas dio inicio a una relación que adoptaría cuerpo académico bajo el nombre de Interacción Hombre Computador hacia el final de los años 80.

El poder de digitalización de información del PC, en esta década, ya capacitaba a la máquina a ser un depositario de información multimedial. Esto permitió el registro de producciones de la industria cultural, abriendo el camino a lo mas tarde se convertiría el PC gracias a la masificación de la redes telemáticas: un procesador de medios.

La revolución desatada por las tecnologías de la información y comunicación en los modos y usos de los medios en la década de los 90 ha involucrado en su vórtice prácticamente todos los ámbitos de la vida contemporánea, modificando estructuras de negocios, sistemas educativos, usos del tiempo de trabajo y de ocio, prestación de servicios públicos y modos de inter-relación personales entre muchos otros y todavía todo esto se encuentra continuamente afectado.

2. Tecnologías informáticas e interactividad

Todo proceso de comunicación humana implica una interacción, entendida como el grado en que los participantes del mismo tienen control sobre él y pueden intercambiar sus roles en el mutuo discurso.

Cuando el proceso de comunicación está mediado por artefactos basados en tecnologías de información y comunicación la interactividad se potencia permitiendo que los servicios intangibles como la educación, los financieros, de información y agencias de turismo, entre otros, sean posibles a través de redes telemáticas.

El diseño modular de los sistemas interactivos, junto con los recursos de hipertexto e hipermedia, dan lugar a los discursos no-lineales que permiten a los usuarios explorar la información conforme a sus intereses: retroceder, avanzar, iniciar la exploración por el final o por un punto intermedio, cambiar la ruta de exploración, regresar a ella, preguntar, responder, comunicarse con otras personas, con otras máquinas, etcétera. De este modo la narración lineal convencional de los medios impresos se ve modificada en los nuevos medios.

En este caso los sistemas interactivos son además sistemas multimedia y digitales de representación, manejo y comunicación de información, con base en el computador, que propician la interacción entre el usuario, el sistema, la máquina y otros usuarios.

Las siguientes razones explican por qué los medios interactivos se han posicionado como recurso obligado cuando se piensa en comunicación asistida con máquinas.

a. La interactividad: Esta característica es prácticamente inmediata en los nuevos medios de comunicación masiva y debido a ella muchísimos servicios intangibles como la educación, los servicios bancarios o de agencias de turismo son posibles a través de Internet.

b. Responsabilidad Social: Los mensajes y los servicios en los nuevos medios son originados por múltiples fuentes y son a una audiencia o clientela potencialmente mundial por un precio extremadamente reducido. Ante esta situación el diseño de

interfaces y contenidos eficientes entre emisores y receptores se constituye en un punto crítico para el logro de los objetivos de comunicación sean estos económicos, pedagógicos, lúdicos o políticos.

c. Multimedialidad: El mayor beneficio de un canal multimedia es que incrementa notablemente la fidelidad del mensaje, en los nuevos medios se cuenta con un abanico de gráficos, videos, textos, sonidos, fotografías e íconos que conjugados adecuadamente conforman mensajes de altísimo impacto.

El mensaje a transmitir a través de los nuevos medios digitales debe ser diseñado por profesionales formados en conocimientos humanísticos y tecnológicos para que apliquen todas las dimensiones de la interactividad, y que sean expertos en la composición visual en el diseño tridimensional, diseño sonoro y por lo tanto que dominen los fundamentos de las artes del tiempo para que exploten la potencia de estos nuevos medios.

d. No linealidad: El protocolo de comunicación que gobierna Internet genera nodos y enlaces entre elementos de un texto y permite la "navegación" dentro de él mismo u otros documentos en un orden aleatorio, potenciando la construcción del sentido del mensaje por parte del lector. De este modo la narración lineal convencional de los medios impresos se ve modificada en los nuevos medios.

3.Cuál es el objeto de estudio de un programa de diseño de medios interactivos?

El foco de un programa en esta área está en el estudio de los fundamentos y la investigación de los principales fenómenos que implican los sistemas interactivos de comunicación humana basados en computadores para poder diseñar, evaluar e implementar interfases y contenidos efectivos.

El objeto de estudio de esta nueva carrera se define como las creaciones programables que median interacciones humanas y que sirven de interfaces con la información digital.



Según Manovich, [1] estas creaciones tienen las características de:

- a. Ser representadas numéricamente y por lo tanto son computables.
- b. Ser autómatas, es decir que reaccionan automáticamente de acuerdo a una programación o a inteligencia artificial a las intervenciones del entorno o de sus usuarios.
- c. Son modulares, están constituidas por pequeñas unidades reutilizables en otras creaciones.
- d. Son variables, es decir que su apariencia cambia de acuerdo al medio a través del cual se hacen perceptibles.

4. Es ésta un área de Diseño?

El estudio de interacciones es un territorio pertinente al diseño porque cada interfase de comunicación es una estructura, sea tangible o intangible, adaptada para un propósito, resultado de un acto creativo.

Dado que cada acto de comunicación implica una experiencia estética y una exigencia pragmática, la formación requerida para un profesional en diseño interactivo comprende conceptos sólidos en la problemática de la imagen estática y animada, del espacio, del tiempo y del sonido.

Los diseñadores de medios interactivos deben comprender también cómo funcionan los sistemas basados en tecnologías de la información y la comunicación soportadas por computadores. "Deben saber cómo se programa y cómo se llevan a cabo sus operaciones gráficas. Aunque la mayoría de las acciones se llevan a cabo usando programas sin verdadera programación, la necesidad del desarrollo de programas puede llegar por aplicaciones de interacción avanzada. Incluso si el código actual de programas no está involucrado, es esencial que el diseñador entienda este proceso. Tan esencial como lo es para el pintor entender la química de la pintura, así debe ser para el diseñador entender las bases de la programación". [2]

¹ The Language of New Media. Lev Manovich. MIT Press. 2001.

² O ^ Guzan Özcan & Lale Akarun, Enseñanza de Diseño de Medios Interactivos. International Journal of Technology and Design Education. Kluwer Academia Publishers. 2002.

³ Opcit.

5. Enseñanza de Diseño de Medios Interactivos

El diseño de medios interactivos es la intersección de 14 áreas diferentes de especialización: desde la literatura hasta la ingeniería, desde la producción de videos hasta la publicidad y desde el mercadeo hasta las relaciones públicas. No es el cine, la fotografía o el diseño de gráficas; no es el área de especialización de diseño industrial, sistemas o arquitectura. Es un área que integra todo el conocimiento y experiencia en aquellos campos mencionados para crear diseños en dos o tres dimensiones. [3]

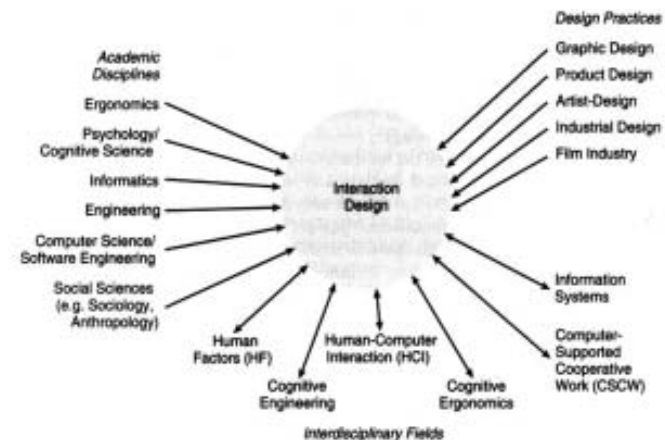


Gráfico 1. Convergencia interdisciplinaria en el diseño interactivo. Tomado de Interaction Design. Beyond Human Computer Interaction.

6. Un currículo para la enseñanza de Diseño de Medios interactivos

La siguiente es la propuesta curricular desarrollada por el departamento de Diseño de la Universidad Icesi para un programa de pregrado. Ha sido creada con base en una investigación del objeto de estudio y de programas de pregrado y posgrado activos en todo el mundo.

Tiene como objetivo central formar diseñadores que reflexionen en la interacción del hombre y la sociedad a través de la tecnología, la creación multimedia y la narrativa no lineal, para que a partir de sus habilidades profesionales sean capaces de crear estrategias de comunicación, evaluar proyectos y participar en el desarrollo de diseños para medios digitales con base en el conocimiento de las nuevas tecnologías de comunicación y su impacto cultural y social.

Esta propuesta se ha hecho para ser desarrollada en 10 semestres académicos, con 50 cursos y 170 créditos académicos.

6.1 Perfil del aspirante

El candidato debe ser una persona altamente motivada por la creación artística y la experimentación audiovisual al igual que gran inclinación al trabajo con computadores. Debe ser una persona inquieta por la informática, de mente abierta, tolerante y respetuosa de las expresiones plásticas. Motivado a reflexionar acerca del uso de la tecnología informática para el beneficio del país.

Son deseables sólidas bases en dibujo a mano alzada y experiencia en el manejo de programas de dibujo así como facilidad en la comprensión espacial bi y tridimensional.

6.2 Perfil del egresado

Es una persona con una sólida formación en diseño, amplios conocimientos en tecnología, y con una actitud reflexiva, creativa y dinámica respecto al uso de los nuevos medios, su integración con los medios tradicionales y su impacto social y cultural.

Es un profesional especializado en el diseño de la interacción a través de y con la tecnología digital, muy capaz de estructurar información y planear su correcta presentación audiovisual. Está altamente calificado para planear y elaborar guiones, diseñar experiencias, manipular imágenes, video y sonido digital.

6.3 Configuración General del Currículo

La estructura curricular del programa académico de Diseño de Medios Interactivos está conformada por tres componentes fundamentales:

6.3.1 Primer componente: NÚCLEO COMÚN

Con el fin de brindar una formación más integral a los estudiantes los programas de la Universidad comparten un núcleo de materias con las siguientes intencionalidades:

- a) Una formación ciudadana
- b) Brindar herramientas para mirar y entender el mundo
- c) Una comprensión básica, pero crítica, de las diferentes formas de obtención de nuevo conocimiento, de sus teorías, de sus principios, de sus técnicas, de sus métodos
- d) Establecer un sello empresarial diferenciador del egresado.

6.3.2 Segundo Componente: MATERIAS PROFESIONALIZANTES

Las materias profesionalizantes son las que contribuyen a afianzar el perfil profesional del futuro diseñador en un área específica del conocimiento. Se distribuyen entre materias de diseño, comunicación, programación y redes a través de tres fases.

Fases de desarrollo

- a. La primera fase esta orientada al desarrollo de habilidades de representación gráfica y a la formación de un pensamiento audiovisual que facilite el razonamiento abstracto. Se aprenden también los principios de programación de lenguajes script y de herramientas de autor.
- b. La segunda fase refuerza los temas cognitivos y de percepción haciendo énfasis en la interactividad. Se trabajan temas de interacción hombre máquina, arquitectura de la información, navegación y usabilidad. También se hace una introducción a la narración (lineal y no lineal). A nivel técnico se enseñarán principios de redes telemáticas.
- c. La tercera fase está dirigida hacia la integración de los conocimientos anteriores en proyectos altamente interactivos para una consolidación profesional.

Dentro de esta fase final el estudiante seleccionará su área de especialización. Las áreas electivas permiten flexibilidad en el pensum puesto que están constituidas por son una secuencia de tres cursos que conformarán un columna temática. (Ver tercer componente).



6.3.3 Tercer componente: ELECTIVAS PROFESIONALIZANTE

Son una secuencia de tres cursos planteados al final de la carrera que se enfocarán en:

- a. Diseño de Interfaces: el tema de esta área electiva es el diseño de interacciones mediadas por el computador, pero que trasciendan el ratón y el teclado y que utilicen otros medios físicos como cámaras de video, sensores de movimiento, temperatura o luz. Su objetivo final es humanizar la máquina en vez de maquinizar al hombre.
- b. Animación: en esta área electiva se trabaja la producción de contenido cultural como animaciones o producción de piezas multimedia.
- c. Programación: en esta área electiva se ofrecerá la profundización en el manejo de algoritmos y lenguajes de programación que le permitan al estudiante enfrentar proyectos de interactividad de alta complejidad técnica.

6.4 Estrategias Pedagógicas

Creemos que la educación es un proceso en el cual los estudiantes construyen su propio conocimiento y no uno en el cual el conocimiento se comunica a los estudiantes. Desde este punto de vista, el conocimiento se basa en un proceso continuo de construcción y no en recibir información de fuentes externas. De este modo los estudiantes y su profesor forman una comunidad de aprendizaje dinámico.

En términos generales el departamento de diseño propone un aprendizaje basado en proyectos. La figura del aprendizaje en la acción es común en los cursos profesionalizantes.

7. Conclusiones

En conclusión la tecnología de comunicación más que una herramienta, es una fuerza social, es algo que modifica nuestra manera de vivir, de jugar, de aprender, de negociar. Los diseñadores tienen la obligación de comprender cómo usar esta tecnología, ahora deben comenzar a tomar la tecnología fuera de las ciencias y las ingenierías y darle una aproximación humanística.

Diseño de Interacciones Parasitarias y Virales

Martha Patricia Niño M.
ninom@javeriana.edu.co

El cuerpo humano y sus procesos internos son metáforas vitales que se encuentran presentes en nuestra forma de entender el entorno. La mente en particular y su funcionamiento interno, que no pocas veces se asocia con la creación de un ser consciente, ha inspirado muchos de los desarrollos tecnológicos y culturales. Cuando los primeros computadores aparecieron se consideraron grandes cerebros cibernéticos. La mente es aún un modelo para las teorías computacionales, pero no solamente el funcionamiento mental considerado “normal” sino también los estados de mente alterados y las investigaciones sobre salud o enfermedad mental.

Por otro lado las metáforas tecnológicas también nos han ayudado a entender el cuerpo. Desde esta perspectiva, el cuerpo puede ser pensado como un conjunto de intercambios de comunicación, a través de protocolos e interfaces tanto físicas como químicas. El número de interfaces dentro del cuerpo, puede ser sorprendente si se toman en cuenta los múltiples procesadores de datos como la actividad neurológica dentro del cerebro que ocurre entre las dendritas y los axones, el corazón y el resto del sistema circulatorio, o la retina y la córnea que son sensibles a la luz y hace posible el procesamiento de la información visual. Hoy en día con la emergencia de la bioingeniería, es casi imposible separar las metáforas filosóficas de las biológicas e, incluso, se pueden establecer procesos de desarrollo simultáneos como sucedió con el primer virus de computador y el desarrollo del SIDA.¹

Los virus computacionales pueden ser entendidos como instancias contemporáneas del ruido, malévolos agentes de caos, en otras palabras, desórdenes de información que están aliados con gusanos, insectos computacionales (*bugs*), *hackers*, terrorismo y otras clases de actividades maliciosas. Están usualmente representados de una forma escalofriante puesto que son enemigos misteriosos, peligros biológicos, plagas, o asesinos exóticos como el ébola o el ántrax y que sólo heroicos doctores y enfermeras o especialistas en seguridad antiviral pueden combatir parcialmente ya sea con tratamientos médicos o *firewalls*.

Las *firewalls* pueden ser programas computacionales o dispositivos físicos que se conectan a una red para filtrar el tráfico de datos que entra o deja un computador. Si usted no las tiene está en riesgo de sufrir un ataque viral tan pronto como se conecte a Internet. Éstas impiden que personas no autorizadas se conecten a los miles de puertos de comunicación disponibles en su computador. Cada puerto actúa como una compuerta de comunicación con diferentes servicios que incluyen enviar u recibir correo, acceder a una dirección en la red, rellenar un formulario y mandar datos, bajar un archivo o buscar actualizaciones del sistema operativo entre otros. Si estos

¹ Lorenzo Vilches en su artículo “La construcción social del virus Informático” expande este paralelismo entre los diversos tipos de virus.



puertos están abiertos pueden dejar pasar: virus (aplicaciones que se reproducen solas adentro de su equipo hasta que lo enferman), gusanos (programas malintencionados que usan la red para auto propagarse), revisión sistemática de puertos libres² (programas que buscan vulnerabilidad en sus puertos para dar entrada a hackers en sus sistema), divulgación de información privada que se haya guardada en su equipo (cookies), caballos de Troya, (programas que se hacen pasar por legítimos pero que pueden mandar sus datos a otras personas sin que se dé cuenta), ataques que dejen sus servidores inservibles por exceso de información (un hacker le manda gran cantidad de datos a su equipo hasta que éste no tiene más opción que parar sus actividades) y software espía (spyware) que hacen un perfil detallado de sus actividades. Una *firewall* no lo puede proteger contra otros tipos de fuga de información como intervención telefónica en su compañía o colegas entrometidos. Si alguna información es realmente secreta no debería estar conectada a Internet, en primer lugar. Es totalmente imposible estar cien por ciento seguro de ser víctima de una intervención ilegal así como de la intervención, modificación, destrucción, o divulgación de información desde siempre habrá una posibilidad. La inseguridad es inherente a los intercambios cibernéticos y computacionales. Las interacciones virales tienen entonces una relación directa con estos cambiantes niveles de seguridad, de confianza, amenaza y sus grados de repetición, control, orden, transparencia. Estos problemas no solo estimulan a la policía y a la ciencia sino a todo el imaginario colectivo como ha sucedido con varias obras de arte como *Dispersión* y otras realizadas por el colectivo *Experimental Interaction Unit*.

Esta clase de interacción constituye un cambio de paradigma frente a las teorías de la cibernética y la información que están fundamentadas en ideas modernas y racionalistas centradas en el control y la limpieza, el aséptico y problemático problema de lo "puro". Estos principios cibernéticos e incluso los anteriores mecanicistas están aún arraigados en nuestra cultura. Stephen Pfohl en su ensayo "The Cybernetic Delirium of Norbert Wiener" enfatiza la conciencia que tenía Wiener sobre su propio delirio mental numérico, casi toda experiencia humana como un dolor en el pecho podría ser limpiada, simplificada y convertida en una fórmula matemática. Pfohl sugiere que la cibernética es la forma de control social más permeable, puesto que sería la ciencia encargada de estudiar el control y la comunicación entre los

² <http://www.krccf.org/unitedhome/korea/korea1/>

seres vivos y la máquina y al no decir sólo interacción hombre-máquina de alguna forma predijo la existencia de virus y otros tipos de fauna que transitan por Internet.

La noción de retroalimentación, ciclos y comunicación recíproca a través de los órganos sensoriales o dispositivos de memoria son un tema clave en la cibernética, que permite no sólo regular el flujo de información y reducir estadísticamente los términos sino también absorber el ruido o el caos que implica una relación de interacción basada en la interactividad emergente entre controlador y controlado.

¿Cómo podrían definirse las formas virales de interacción y cómo se relacionan con conceptos centrales al computador como control, orden, repetición y transparencia? Los virus con frecuencia interactúan de forma ilegal o engañosa en contra del orden establecido, su poder de irradiación depende de su capacidad de replicación. Los virus son organismos simples que necesitan *hackear* el código genético de sus huéspedes para hacer que su célula anfitriona mute para generar copias del virus, en ese proceso no pocas veces destruyen a su anfitrión. Ellos se reproducen con un amplio espectro de medios que van desde los organismos hasta los medios de comunicación. La interacción es tan vital para los virus como para los medios computacionales, sin procesos de auto-repetición, los textos digitales o incluso los comerciales de TV que carecen de un soporte físico como el papel, no podrían ser recordados o transmitidos. De igual forma, la naturaleza está siempre repitiéndose, la vida incluso puede definirse como una secuencia repetitiva que se puede verificar en las series de Fibonacci, la proporción áurea y los fractales se trata de repeticiones y reemergencia con una pequeña variación, como sucede en los pétalos de una flor, la formación de cristales, el comportamiento de un cazador y su presa o en las características genéticas.

Quizás el aspecto más interesante de la forma en que los virus interactúan es mediante el uso de la transparencia. Los virus no mandan cartas intimidantes antes de un ataque o se hacen el centro de atención, por el contrario los virus se mantienen en el anonimato, actúan de una forma callada y eficiente hasta que es muy tarde. Ellos pueden usar medios publicitarios o medios computacionales como sus portadores pero no se harán ellos mismos muy notorios. Siendo diestros estrategias, mas bien se esfuerzan para permanecer ocultos, sus técnicas para ocultarse incluyen la encriptación (el código se encuentra oculto), polimorfismo

(cambian mutan en cada generación), anti-debugging (no dejan hacer recorridos sobre su código para encontrar errores o en la ejecución del programa) y ocultar la fecha de las últimas modificaciones a los archivos. Se benefician ampliamente del secreto y la sorpresa así como de la seducción de sus huéspedes para que de forma voluntaria los ayuden a diseminarse.

Las ideas y los procesos mentales pueden ser analizados bajo estas metáforas de interacción viral, quizás el término más conocido es *meme* que fue acuñado por Richard Dawkins y se refiere a la palabra griega memoria. El *meme* es una unidad de información que no es el bit sino una idea que puede ser almacenada en el cerebro o en un computador y que puede replicarse maniáticamente en otros cerebros, paralelismo podrían buscarse con el virus de las vacas locas.

Estos virus pueden contagiar ideas, lenguajes, melodías, campañas publicitarias, diseños, habilidades, modas, costumbres sociales, supersticiones, tecnologías o cualquier cosa que pueda ser aprendida o absorbida por un cerebro. Tienen un corto lapso de vida en el cual se replican con pequeñas mutaciones entre los individuos y luego mueren cuando pierden el significado. Un *meme* se puede usar de formas cuestionables como sucede en las campañas de publicidad viral enfocadas a aumentar de forma marcada el consumismo, al igual que episodios de histeria colectiva que soporten ideas como la xenofobia, que son recurrentes a nivel histórico.³ Neil Postman subraya cómo en la era medieval cuando el universo era pensado como una estructura perfectamente ordenada, que andaba como un reloj, en un mecanismo perfecto de piñones, la gente de alguna forma era menos ingenua en el sentido de que ahora que se ha vuelto tan importante el azar y lo indeterminado vemos el universo como una paquete de cartas que se puede barajar de cualquier manera, como consecuencia creemos que casi cualquier evento es posible y creemos en las ficciones que cuenta la ciencia sin ningún tipo de verificación posterior.

³ <http://www.istop.com/~ggrant/memetics/memelex.html>

⁴ The Mind Has No Firewall

<http://www.humanunderground.com/archive/TMHNF.html>

http://www.fundacion.telefonica.com/at/general/tp9_.gif

http://www.fundacion.telefonica.com/at/general/tp2_.gif

http://www.fundacion.telefonica.com/at/general/tp6_.gif

La teoría del *meme* está vinculada a la idea de evolución y de supervivencia del más fuerte. Éste es uno de sus aspectos más cuestionables puesto que ciertos “avances” tecnológicos como las medicinas cuestionan esta teoría evolutiva puesto que organismos frágiles que no habrían podido sobrevivir antes sin estas mediaciones, ahora se pueden vivir y reproducirse, pero eso no tiene punto de comparación con el de la selección “no-natural” que puede ocurrir en un laboratorio como podría ser la clonación de especies extintas o la creación de especies nuevas.

La memética señala una antigua preocupación por los momentos en los que la mente de un individuo puede ser manipulada o controlada. La idea de que hay símbolos que alteran nuestro funcionamiento mental es preocupante. Experimentos en un área llamada ciencias de la guerra de información parecen soportar este tema. Si la mente se ve como un simple procesador de datos, entonces al igual que éstos, puede ser manipulada, desinformada, apagada o destruida como cualquier otro sistema computacional. Esto puede lograrse mediante armas químicas, eléctricas, electromagnéticas o acústicas.

Timothy L. Thomas, de la Oficina de Estudios Militares del gobierno de EU sostiene que todos los medios de comunicación, en especial Internet, son usados para manipulación psicológica. Como ejemplo esta el virus ruso 666 que tenía una disposición de cuadros por segundo a una frecuencia y colores que causaba arritmia cardíaca; otros experimentos con rayos láser, vibraciones y químicos que producen varios efectos como náuseas, sueño, calor y otras formas de disfunción física.⁴

En frente a dichos intentos de manipulación ¿Cómo debe redefinirse nuestro sistema inmunitario? Es aún imposible revisar con una máquina las ideas de nuestro cerebro para diagnosticar una infección viral de tipo conceptual. ¿Cómo podríamos entonces identificar y diagnosticar un virus mental? Existen bases de datos en las cuales uno puede consultar algunos de los virus por orden taxonómicos u otros criterios, pero ¿Qué taxonomías existen para este tipo de ideas? ¿Cómo se establecen taxonomías sobre procesos que se caracterizan por mutar a gran velocidad? El último filtro sería el criterio personal. Por otro lado, desde una perspectiva más positiva, ver, recibir, distorsionar y reenviar información y significados es de lo que se trata la cultura. Esta contaminación termina creando las redes simbólicas que la constituyen.



Este intercambio simbólico redefine el concepto y los límites entre creatividad y locura, natural artificial y sobre todo normal y anormal. Las ideas virales se alejan de la norma en el sentido de que no aceptan estándares, taxonomías o encapsulación sino por breves períodos. Lo que era normal hace un tiempo no es hoy normal y nuestra actualidad biológica bien puede ser anormal en un futuro en donde un ser no transgénico sea en el mejor de los casos “curioso” y en donde los artistas que puedan trabajar con material genético no sean vistos como locos bio-terroristas.

Mientras tanto, podríamos tratar de aprender también de formas virales o incluso bacteriales de resistencia. Borrarnos a nosotros mismos del panorama biológico es algo que puede lograrse fácilmente con tecnologías nucleares, en ese sentido los microorganismos parecen mucho más resistentes. Las bacterias cada vez encuentran la forma de resistir a los antibióticos, en parte por el mal uso que hacemos de los mismos y nuestra paranoia profiláctica que sólo vuelve a las bacterias más resistentes, no es causalidad que las bacterias más temibles y resistentes habiten las salas de operación en los hospitales. El otro problema con los antibióticos es que, como pasa en tiempo de guerra, terminan matando a las bacterias benéficas junto con las perjudiciales. Se les puede incluso adjudicar la primer red de interacción global e intercambio de código abierto millones de años antes de la creación de Internet y el sistema operativo Linux.

Como señala Baudrillard las enfermedades modernas aparecen a partir de nuestros modelos y nuestros propios códigos, puede pasar simultáneamente a nivel biológico y computacional. Dichas enfermedades por lo general están causadas por el aburrimiento de nuestro sistema inmunológico en sociedades que ostentan una excesiva limpieza, protección y diversos tipos de profilaxis dentro de los que se encuentra la cibernética y las estrategias de seguridad. Después de todo puede ser buena idea empezar a coexistir con algunos gérmenes, bacilos o incluso parásitos.

Pues poco se discute sobre el hecho de que existan virus que no causan daño, al menos en su versión actual, y bacterias que son benéficas para el ecosistema. El CD Rom de Athena Tacha titulado *The Human Body: An Invisible Ecosystem* (1996) muestra cómo nuestro cuerpo hospeda una gran cantidad de seres bacterias, virus, levaduras, protozoos y ácaros que tienen residencia permanente dentro de nosotros y de los cuales somos interdependientes. La red sólo puede ser un ecosistema viable gracias a su propia fauna.

Los virus tienen menor tamaño que los parásitos pero ambos usan los recursos de sus huéspedes. Andreas Broeckmann,⁵ señala que un parásito no sólo es un villano sino también un elemento mediador, un estratega, que vive en la relación siempre parado en el límite de lo que le ofrecen. Conquista a través del movimiento y se burla de la fuerza física. Sabe su terreno, cuándo, dónde, y cómo andar; en resumen es un geógrafo. Michael Serres describe al parásito como un elemento necesario para la evolución de un sistema que al igual que las posibilidades narcisistas de los medios electrónicos se relacionan con el concepto expresado por Platón en cuento al “Pharmakon” que puede ser tanto medicina como veneno.

Esta definición de parásito también se puede aplicar a los virus. Son programadores experimentados que hacen evidente las debilidades de nuestro sistema social, la conectividad que nos hace vulnerables a un solo evento de contaminación en La red; aunque tienen un claro potencial destructivo nos protegen de la sobre simplificación que intenta suprimir los elementos negativos de un sistema como el ruido, las enfermedades, el dolor, e incluso la propia muerte. Los virus representan la dosis de entropía que ayuda a contrarrestar los efectos del orden, la transparencia y la ultra efectividad mientras nos muestran redes de poder alternativas. La paradoja es que aunque éstos puedan causar clara paranoia también constituyen una línea de defensa. Pues dan formas diferentes de acceso a lo “real” que no coinciden con la tradición de la ciencia moderna basada en el aislamiento del objeto de estudio en un laboratorio, des-ocultamiento o desvelamiento de los procesos internos en lo que sino en cambio interactúan y remezclan. De la misma forma los “errores” que estos introducen en el sistema nos hacen evidenciar la existencia de una interfaz, nos hacen pensar y analizar procesos que de otra forma serían inconscientes, automáticos y poco abiertos al diálogo. Mientras algunos publicistas y comunicadores desearían que aceptáramos ciertas ideas como obvias sin derecho a la duda, los virus y parásitos constituyen un filtro ante la “evidencia” de nuestras interfaces e intercambios simbólicos.

Bibliographic References

Australian Broadcasting Corporation. 1999, 'How close are we to a nightmarish return to a pre-antibiotic era?', Recurso de red:
<http://www.abc.net.au/science/slab/antibiotics/superbugs.htm>

Baudrillard, J. 2000 *Pantalla Total*, Anagrama, Barcelona pp. 49-50

Barnet, Belinda. 1998, 'Storming the Interface: Mindvirus, I/O/D and Deceptive Interaction.', Recurso de red:
<http://www.backspace.org/iod/Aus%20interview.html>

Broeckman, Andreas. 1997, 'Net.Art, Machines, and Parasites', Recurso de red:
Available at: <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9703/msg00038.html>

Connor, Steven. 2002, 'Topologies: Michel Serres and the Shapes of Thought', Recurso de red:
<http://www.bbk.ac.uk/english/skc/topologies/>

Grant, Glen. 'A Memetic Lexicon', Recurso de red:
<http://www.istop.com/~ggrant/memetics/memelex.html>

Guiu, Lluís. 2002. 'Código abierto y bacterias Lluís Guiu', Recurso de red:
<http://www.astramat.com/c/bacterias.html>

International Committee on Taxonomy of Viruses, DB Index of Viruses, Recurso de red:
<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/ICTVdb/Ictv/index.htm>

Parikka, Jussi. 'Viral Noise and the (Dis)Order of the Digital Culture', Recurso de red:
<http://journal.media-culture.org.au/0501/05-parikka.php>

Pfohl, Stephen. 1997, 'The Cybernetic Delirium of Norbert Wiener.', C-Theory, Recurso de red:
http://www.ctheory.net/text_file.asp?pick=86

Raley, Rita. 2002, 'The Digital Loop: Feedback and Recurrence', Recurso de red:
<http://www.shadoof.net/in/whitecubebluesky/rrloop.html>

Thomas, Timothy L. 1998, 'The Mind Has No Firewall', Recurso de red:
<http://www.humanunderground.com/archive/TMHNF.html>

Richard, Birgit. 1999, '1-Biology and Fake Life Construction', Recurso de red:
http://www.aec.at/en/archiv_files/19991/E1999_030.pdf



El Confort como una característica importante en el Diseño de Prendas. Una estrategia de valor agregado para la economía de la Cadena Diseño-Textil-Confección

**Diseñadora Industrial Margarita Baquero Álvarez,
Ingeniera Textil Margarita Baena Restrepo**
Docentes Investigadoras de la
Universidad Pontificia Bolivariana
Facultad de Diseño
Pregrado de Diseño de Vestuario
lintex@upb.edu.co

La comodidad en el vestuario está ligada a muchos factores en el ambiente, y dentro de ésta hay un parámetro relevante que es el confort, eso significa que no es fácil diseñarla y para llegar a conocer el fenómeno como tal (al menos en alguna aproximación), en especial a lo que se refiere a prendas y bases textiles hay que partir de tres tipos de confort: Confort Fisiológico, Confort Fisicoquímico y Confort Psicológico.

Dentro de lo que se ha desarrollado en el mundo desde los 70 hay varios modelos que se aproximan a ese fenómeno de integración entre la biomecánica de la pieza y su confortabilidad (microclima e interacción psicológica y humana). Además de una serie de normas internacionales que miden variables que hablan de algún grado de confort en dichos objetos, tales como la DIN la ASTM y la ISO. Es importante resaltar el potencial del sector diseño-textil-confección en nuestro país para desarrollar una estrategia de valor agregado a partir del concepto de confort en cada una de las prendas.

¿QUÉ ES EL CONFORT?

El Confort en el contexto mundial se ha venido estudiando desde las políticas de investigación de diversos institutos tal como el instituto Hohenstein en Alemania que trabaja para la unión Europea en el desarrollo de textiles con fisiología para vestuario, el Gottlieb Duttweiler Instituto quien se ha dedicado a al difusión de la importancia del confort de productos para su estandarización final en la ergonomía¹, el Instituto Textil de China que ha enfocado su trabajo en diseñar bases textiles garantizando un confort psicológico, para la posterior utilización de los avances en el mercado captado por el grupo de los tigres Asiáticos.

Hay posiciones diversas en el mundo para la medición de la comodidad y básicamente para la medición de propiedades específicas en los textiles que permiten categorizarlos dentro del concepto de la comodidad y la ergonomía.

¹ A STUDY ON THE OPTIMAL FABRIC ENSEMBLER.
Taiwan. Shwai Hiwai.

En lo que se refiere a confort, y de acuerdo con la normalización internacional, se define según la ISO 7730 como *“aquella condición mental que expresa satisfacción con el ambiente”*, definición que no es fácil de convertir en parámetros físicos ya que intervienen la temperatura, la calidad del aire, la humedad, el nivel de la actividad realizada, la resistencia térmica de la ropa; todo esto hace que el funcionamiento del cuerpo humano interactue con las prendas que se tienen puestas, que se cataloga como la misión fisiológica del vestuario que apoya la termorregulación del cuerpo en lo que se refiere al aislamiento térmico y el transporte de la humedad hace referencia a tres grupos importantes de variables como son las fisiológicas, las fisicoquímicas y las psicológicas; variables que afectan las prendas confeccionadas, que pueden medirse y relacionarse mediante modelos matemáticos, como el modelo de Fanger donde estructura un equilibrio térmico con unos factores de apreciación de uso.

Para evaluar el confort en una prenda es importante conocer a fondo los tres grupos de variables involucradas y entender que no se determinan en una base textil ya que se puede trabajar puntualmente en la tela pero dañarse todo el proceso en la confección de la prenda, por eso es mucho más acertado trabajar con el modelo que determina confort en la prenda y no en la base textil; en el caso concreto de la ropa interior, un brasier ocupa porcentajes equilibrados en tela, accesorios y cualquier realce. Cuando se trabaja con medición y diseño de prendas con confort, es la construcción, las variables, la modelación de superficie, el microclima de la prenda y las curvas lo que determinan el confort, a que si simplemente se diseña un confort para la base textil, el cual en porcentaje de trabajo no determina nada relevante en la prenda.

El microclima se refiere al uso específico del vestido en la relación humedad – calor, en la pequeña área que se genera entre el contacto del cuerpo y la prenda. Es relevante en el confort, ya que la prenda crea su propio microclima por sus características y funciones a desempeñar en relación con el usuario.

La ropa reduce o dosifica la pérdida de calor del cuerpo, por lo tanto se clasifica según su valor de aislamiento o de transporte de humedad, determinando un índice, se especifica así un valor que se le asigna a la prenda según su desempeño y se porta en la etiqueta. Se habla de la escala CLO (aislamiento de la prenda) o índice de prenda (transporte y manejo de humedad de la prenda).

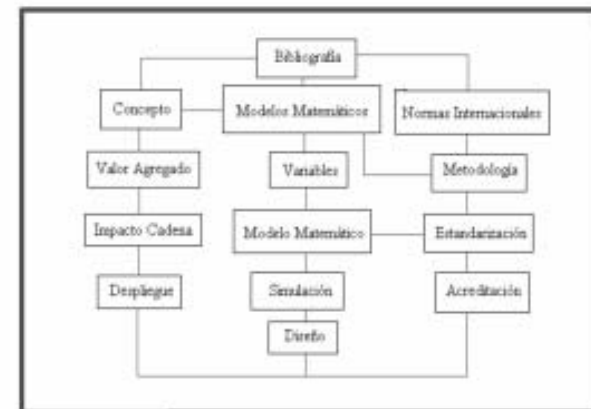
En las aplicaciones del concepto de confort intervienen ingenieros, diseñadores, patronistas, médicos; que interactúan en el diseño de un sistema de prendas que cuentan con estas características inciden estos conceptos en la certificación del confort a través de laboratorios que cuenten con el aval nacional e internacional y también al chequear la calidad en las prendas.

La certificación del confort se puede realizar de varias maneras, por simple comparación aunque es absurdo para la pequeña empresa conocer el rango en el cual se encuentra máxime cuando a escala internacional solo se puede sentar referencia sobre la base textil, porque sobre la prenda requiere un trabajo de patrones continuos... se certifica también por métodos físicos o por imitación de la piel humana, entre otros.

El desarrollo de esta investigación ayuda a conceptualizar más al respecto, a definir la modelación matemática pertinente para nuestro medio, con la confrontación de los desarrollos elaborados en los diversos países y estandarizar el proceso de medición a través de las normas internacionales.

METODOLOGÍA DESARROLLADA

El proceso de la investigación tuvo como flujograma la siguiente secuencia





MEDICIONES DEL CONFORT

La teoría de medición de las propiedades que califiquen la comodidad de los textiles se ha venido desarrollando desde la década del 70 con experimentación química de propiedades de resistencia de materiales a aspectos fundamentales como el transporte de humedad y vapor. En esta época las propiedades relacionadas con la comodidad se han enriquecido en la prenda, el conjunto de accesorios y la interacción con esa fisiología del cuerpo humano, teniendo incidencia especial el medio que lo rodea. Es importante destacar la variedad de modelos matemáticos desarrollados con relación a los fenómenos y su medición, estando unos más obsoletos que otros. Además de la estandarización de normas para la medición de esas variables que categorizan en alguna medida la ergonomía de la prenda. Pero el concepto de ergonomía confortable no se ha desarrollado solo en bases textiles o prendas, este concepto se ha ampliado a centros de conocimiento tales como el diseño de construcciones, la ingeniería de vehículos terrestres y aerospaciales.

Entre los métodos más relevantes se encuentran:
Mediciones humanas, modelos físicos, modelos con sistemas de control automáticos y modelos con utilización de gases de no-absorción.

Todos para tener una escala objetiva de calificación de propiedades, pero hay también aspectos de medición psicológica con matrices neuronales y patrones de comportamiento cognoscitivo donde se mide la comodidad psicológica con la objetividad de pruebas de laboratorio.

El concepto de comodidad como valor agregado a las prendas que se desarrollan en el medio nacional dentro de la cadena textil-confección, es algo que se ha venido planteando desde hace un tiempo, que no se ha abordado con la suficiente rigurosidad como para entender la modelación de los fenómenos que intervienen, la definición y participación de cada una de las variables fisicoquímicas, fisiológicas y psicológicas y se ha reducido a una medición de pequeñas variables que resultan imprecisas en el momento de definir ese valor agregado del textil.

La misión fisiológica del vestuario es apoyar la termorregulación del cuerpo en lo que respecta al aislamiento térmico y transporte de humedad. Se entiende por fisiología

en el vestuario las diversas funciones que se relacionan directamente con el cuerpo humano, que conllevan a una temperatura estable, el hombre actual sometido a diversas actividades y en diferentes climas y ambientes exige calidad y bienestar.

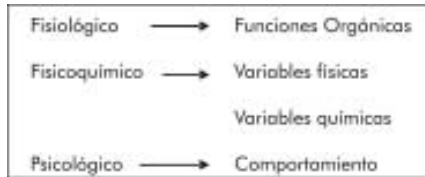
Al examinar una persona en reposo, sus órganos continúan trabajando silenciosamente. Las reacciones químicas que se producen en la respiración o en la digestión generan calorías, que es necesario liberar para evitar el sobrecalentamiento. El ejercicio corporal es la fuente de calor del cuerpo. Cuando utilizamos los músculos, la cuarta parte de la energía movilizada se emplea para el movimiento; el resto se disipa en forma de calor. El ser humano posee respuestas fisiológicas muy eficientes para luchar contra el calor. El hombre es endotérmico, el hipotálamo, (termostato) ubicado en el cerebro regula la temperatura interna y la mantiene alrededor de los 37°C, el mecanismo que equilibra, funciona de la siguiente manera: múltiples receptores térmicos situados en el sistema nervioso central y sobre la piel, informan constantemente al hipotálamo sobre lo que pasa en nuestra meteorología interna. Basta un leve aumento de la temperatura para que transmita por las vías nerviosas, la señal de alarma, primero hacia los vasos sanguíneos cutáneos, y después a los cuatro o cinco millones de glándulas sudoríparas.

Así el primer cambio que se opera en el cuerpo por el exceso de calor es la vaso dilatación cutánea, después sobreviene la transpiración. Son necesarios por lo menos diez minutos de calor excesivo para sudar. Esto no resulta suficiente para refrescarse, el verdadero proceso de refrigeración se desencadena con la evaporación del sudor. Este proceso se da porque la transición del estado líquido a gaseoso implica un consumo de energía, es decir una absorción de calor y su consecuencia directa es un enfriamiento de todo el organismo.

Es aquí donde el tipo de textil que cubre el cuerpo humano hace que este proceso sea más eficiente, el cuerpo no sufra choques térmicos, la humedad se evapora rápidamente, se mantiene la temperatura, no hay incomodidades producidas por los chorros de sudor, nos referimos a un vestuario que tiene las propiedades óptimas para un mayor rendimiento. Hay un mayor confort y bienestar. El confort del vestuario se desarrolla cuando se hace un estudio y análisis de las características del vestuario que lleva una persona, la actividad que desempeña, la calidad de su ropa interior y exterior, el ambiente en la que trabaja; y es aún más exigente

cuando el usuario hace deporte, ejercicio físico, u otras actividades de tiempo libre que exigen una interacción con el vestuario.

COMPONENTES



Cada uno de estos componentes interactúan entre si para formar un todo con el hombre, con el ambiente y el objeto externo (textil, prenda o construcción).

UTILIZACIÓN DEL CONCEPTO

La medición del confort mediante variables objetivas hace que tenga dos campos de aplicación principales, cuando se trabaja en el ambiente próximo del hombre y cuando se introduce a los diferentes ambientes del ser humano

1. Ingeniería y diseño de textiles

- Para el uso cotidiana, Ropa interior, Aplicación medicoquirúrgico, De uso militar, De utilización como forros, Seguridad y protección, Del calzado

↓
"Confort del vestuario"

2. Ingeniería y diseño de construcciones

- Habitaciones, Conjuntos de Viviendas, Plantas de producción, Bodegas de almacenamiento

↓
"Confort del hábitat"

MEDICION OBJETIVA DE LOS COMPONENTES

- Software desarrollado -

Presentación de un piloto de Simulación en lenguaje de programación en el cual interactúan las variables en el fenómeno de la comodidad de la prenda, para ello se toman en cuenta los sistemas para generar calor en el cuerpo algunos son exteriores cuando proceden de la actividad que se realiza, quitarse o ponerse prendas, cambiar de postura, moverse, buscar abrigo, etcétera. La mayor fuerza de la termorregulación humana está en el comportamiento (actividad). Además el cuerpo humano tiene también un sistema fisiológico de termorregulación, que se describe a continuación, es un sistema interior, que en interacción con los exteriores responden a los cambios del ambiente para asegurar la supervivencia y el confort humanos.

El cuerpo humano no únicamente mantiene la temperatura interior alrededor de los 37°C, también mantiene la temperatura de las células de todo el cuerpo en los niveles adecuados para evitar daños. Hay varios procesos que operan a través de las células y de esta forma todo el cuerpo regula la temperatura de todas las células para configurar el sistema humano de termorregulación.

Es indudable que la suma de las partes hacen un todo (o más) y a nivel de todo el cuerpo se puede argumentar que hay un sistema central de termorregulación. Hay muchos sistemas de modelos propuestos para la termorregulación humana. Todos los modelos reconocen que cuando el cuerpo está caliente éste pierde calor por vaso dilatación, y si se requiere por el sudor. Si el cuerpo se enfría y luego se calienta se mantiene la vasoconstricción, y si es necesario se genera el tiritamiento (temblor ininterrumpido). Otro punto fundamental en el que todos están de acuerdo en que el centro de control de la termorregulación se encuentra en el hipotálamo. Los detalles de cómo esta información ha sido sensada y transmitida a un controlador, integrada y procesada para transformarse en signos efectivos que estimulan efectivamente una salida, no se conocen. En particular, lo usual es denominarlos "conjunto de puntos", como cambian con las variables, como el tiempo o el ejercicio, no ha sido comprendido del todo.



Es generalmente aceptado que los sensores de la temperatura dentro del cuerpo están situados en el hipotálamo lo mismo que en la médula, en la espina dorsal y otros sitios. Hay dos tipos de sensores térmicos distribuidos en la piel del cuerpo humano, que se llaman receptores de frío y calor que trabajan como núcleos de sensibilidad y están integrados con el hipotálamo.

La fuerza de la señal (fría o cálida) es proporcional a la diferencia entre la temperatura actual del núcleo y 36.8°C, la temperatura actual de la piel y 33.7°C, y el promedio actual de la temperatura del cuerpo, así como la temperatura neutra promedio del cuerpo. Estos datos se realizan basados en los resultados del índice de cambio del sensor de la temperatura, pero son datos empíricos insuficientes que están disponibles para entregar un mecanismo que ayuda a predecir los efectos.

En conclusión, al estudiar la termorregulación del cuerpo humano se diseñaron los siguientes métodos de medición del confort con posibilidades de aplicación en el software diseñado:

Medición del HPA (fisiológico)

1. Determinación CVR (físicoquímico)

Medidas humanas, Métodos físicos, Maniquí controlado, Dilución de gas

2. Medición de tareas cognoscitivas (psicológico)

A través de estos tres métodos se busco modelar matemáticamente el fenómeno del Confort en las bases y prendas textiles para generar parámetros de diseño a partir del concepto y la intervención de las variables. Se aplicaron mediciones antropométricas y de confort, **ACO**, del cual se hacen las demostraciones pertinentes.

REFERENCIAS

- _ Benzinger, T.H. (1979). *The Physiological Basics for Thermal Comfort, Proceedings of the First International Indoor Climate*. Research Institute, Copenhagen 102 págs.
- _ Berger R. (2001). *Strategy consultants*, " Estrategic Impact of China's entry into the WTO on chinese and foreign companies". Pág. 203.
- _ Fanger, P.O. (1972). *Thermal Comfort*, 420 págs.
- _ Hiwai S. (2002). A study on the optimal fabric ensembler. Taiwan. 103 págs.
- _ Ianchovichina, E. (2001). *World bank*, "Trade liberalization in China's accession to the WTO", 104 págs.
- _ Lutz, C. (2003). *Innovations*. "Testing the limits of physics". Pág. 32.
- _ Sethaput, N. (2002). *World bank*, "Regional impact of China's WTO accession". Pág. 89.
- _ Yang, Y. (2002). *World bank*, "China's increasing openness", pág. 65.

Ergonomía, Usabilidad y Diseño Gráfico

Beatriz Alzate Richter

beatrizalzaterichter@yahoo.com

Universidad Pontificia Bolivariana, Grupo de Estudios en Diseño.
Escuela de Arquitectura y Diseño. Universidad Pontificia Bolivariana. Medellín, Colombia

Introducción

Etimológicamente la palabra Ergonomía viene del griego ERGON que significa trabajo y de NOMOS que significa Ley; Lo que nos conduce a una de sus primeras definiciones: “La ley del Trabajo”. En sus comienzos los objetivos de la Ergonomía se encaminaban hacia “el estudio de la actividad humana en la actividad laboral”, y en “adaptar las condiciones de trabajo a las características psicofísicas del trabajador” y así “elevar la eficiencia y calidad de la producción”. La actividad laboral fue, durante muchos años el centro de estudio. Actualmente los estudios Ergonómicos están basados en la relación **Usuario – Producto – Contexto <U-P-C>**: Un usuario específico manipulando y percibiendo productos que cumplen una función determinada en un contexto cultural y ambiental; donde se busca siempre generar satisfacción en el Usuario. Si bien esta perspectiva de análisis, aplica perfectamente en la situación laboral, lo puede hacer también en una situación doméstica, lúdica, y en general en cualquier actividad desempeñada por el ser humano. Son tiempos nuevos para la Ergonomía, y para sus nuevos campos de aplicación.

Respecto al Diseño, vemos que la ergonomía es una disciplina que puede aportar en todas sus áreas, porque en la relación <U-P-C> un producto puede estar representado por una prenda de vestir, una construcción arquitectónica, un objeto o una imagen gráfica. Y es acerca de estas últimas, y en especial sobre la Ergonomía en el diseño Gráfico sobre el tema que quiero profundizar en esta ponencia.

Para hablar sobre Diseño Gráfico tomaré la definición de la disciplina propuesta por el Programa de Diseño Gráfico de la Universidad Pontificia Bolivariana: El diseño gráfico es una “actividad intelectual, técnica y creativa que involucra no solamente la producción de imágenes, si no también el análisis, la organización y los métodos de presentación de soluciones visuales a los problemas de comunicación.” Concretamos diciendo que el Diseño Gráfico soluciona problemas o necesidades de comunicación; y para que esta comunicación sea posible, el usuario debe realizar un proceso cognitivo óptimo, con la mínima interferencia posible y la máxima coherencia sintáctica y semántica. Las fallas en este proceso pueden afectar todo el proceso de Diseño.



En la relación <U-P-C> podemos estudiar al usuario desde dos aspectos: físico y cognitivo. El aspecto físico estudia al ser humano desde lo tangible: como lo son las medidas (antropometría), los movimientos (biomecánica), la adaptación de las formas (anatomía) y todos los aspectos físicos del hombre que son fundamentales para un buen Diseño. En el Diseño Gráfico lo vemos en temas conocidos como la iluminación, la legibilidad, la funcionalidad del color, etcétera.

El aspecto Cognitivo estudia al hombre desde los procesos mentales, la percepción para entender la información y sentir las emociones (Ergonomía Cognitiva). Este aspecto es una pieza clave en el buen Diseño ya que, como dije anteriormente, el Diseño Gráfico debe garantizar un proceso cognitivo óptimo.

En este punto se presenta una pregunta: ¿se ha estudiado realmente en el D.G los factores de tipo cognitivo? El diseño gráfico siempre ha tenido en cuenta el proceso cognitivo, pero pocos lo han estudiado. Y es precisamente a través de la Ergonomía que podemos analizar y comprender este factor fundamental para aplicarlo en los productos gráficos.

Se puede decir que la Usabilidad se ha preocupado por desarrollar productos que se desempeñen óptimamente a nivel cognitivo, pero todavía no tiene bases teóricas suficientes que permitan profundización y ampliación. La usabilidad se define como el "conjunto de técnicas que ayudan a los seres humanos a realizar tareas en entornos gráficos de ordenador". Si analizamos un poco, nos daremos cuenta de que esta definición tiene presente los tres elementos de estudio de la Ergonomía: El usuario, el contexto y el producto representado como un conjunto de técnicas. El problema que encontramos en esta definición es que se limita a los ordenadores.

¿Los seres humanos no necesitarán también una buena relación con el diseño gráfico total? Sabemos que a veces es difícil comprender el mensaje que nos quiere transmitir una señal de tránsito, un afiche, un volante, un periódico o un empaque; y no sólo esto, pensemos incluso en la dificultad que puede presentar un producto industrial -como un control remoto o un horno microondas- a la hora de usar su interfase gráfica.

La razón para que los estudiosos de la Usabilidad se hayan centrado en los sitios Web o software posiblemente es económica. Porque necesitan que los usuarios puedan acceder a la información con eficiencia, eficacia y satisfacción para que el negocio sea rentable. Si una persona no puede encontrar con facilidad el libro que busca simplemente se dirige a otro sitio más usable y lo compra allí, o si se “pierde” en un portal no vuelve y se sabe que en Internet la publicidad puede tener un precio según el número de personas que visitan el sitio. Esto quiere decir que la usabilidad Web tiene tanto apogeo por una causa comercial, el diseño no está centrado en el Usuario, está centrado en el Cliente.

¿Y que ocurre en el diseño gráfico sobre soportes no digitales? Normalmente el diseño debe satisfacer al cliente que es el que paga el producto ¿y el usuario? a muy pocos le importa, quienes deciden, generalmente, no son los que lo van a usar. El diseño Gráfico no puede ser explicado a cada usuario, debe hablar por sí solo; entonces es responsabilidad del diseñador gráfico, quien no debe suponer que los usuarios son adivinos.

Desde el Observatorio de Usabilidad de Productos Gráficos, del programa de diseño Gráfico de la Universidad Pontificia Bolivariana, asignatura a mi cargo, estamos abordando el tema hace 2 semestres y medio. ¿Queremos comprobar y aplicar la usabilidad al Diseño Gráfico con la metodología del análisis ergonómico? Estudiando las situaciones de Uso <U-P-C> hemos seguido la metodología, analizando productos ya existentes, al usuario física y cognitivamente, al entorno, tanto en su contexto cultural como en los aspectos ambientales, rediseñando, diseñando y evaluando para llegar a satisfacer plenamente al usuario.

Método

Hemos establecido los conceptos básicos de uso reconociendo: el concepto de uso, la función asociada a un producto y la operación asociada al usuario que percibe y manipula el producto.

Se analizaron diferentes sistemas gráficos desde su función y operación para definir lo que serían los principios del diseño grafico usable. Luego se utilizaron

estos principios para desarrollar instrumentos de evaluación y evaluar diferentes productos en determinadas situaciones de uso, definiendo su grado de usabilidad. Se indagó sobre la usabilidad de los productos gráficos bajo los métodos de observación, documentación e interrogación.

Como ejercicio de aplicación de lo aprendido se estudiaron situaciones de uso partiendo de usuarios específicos con limitaciones físicas, mentales o eventuales en diferentes entornos, ubicando problemas en la función y operación de los productos gráficos. Se encontraron posibles soluciones a estos problemas a partir de diseños experimentales en los que se aplicaron los principios desarrollados en el Observatorio.

Para efectos de este estudio de Usabilidad en los Productos Gráficos nos basamos en la metodología de un observatorio: Analizar, Proponer y Comprobar, desde un enfoque ergonómico, con el sistema <U-P-C> donde tenemos en cuenta, de un Usuario, los aspectos físicos y cognitivos; de un producto, su función, forma, material y sentidos que involucra, y de un Contexto, la cultura que involucra y el ambiente físico.

Conclusiones

Usabilidad es la capacidad que tiene un producto gráfico para ser usado con eficiencia, eficacia y satisfacción. La eficiencia se refiere a los alcances de función de un producto; es el producto que cumple su función correctamente, que se aprende fácil o no necesita ser aprendido. La eficacia hace referencia a la velocidad con que puede ser usado el producto gráfico, entonces ya no es sólo cumplir la función, también hay un compromiso con el tiempo para lograr mayor rendimiento. Y por último la satisfacción está ligada a las sensaciones agradables que puede generar un producto gráfico en un usuario, lo cual se logra con eficiencia, eficacia y valor estético; este valor estético actúa como complemento perfecto, porque al provocar en un usuario estímulos placenteros, provocamos también mayor facilidad de aprendizaje y rendimiento en el uso del producto; “las cosas atractivas funcionan mejor”.¹

¹ Donald Norman. Psicología de los objetos de todos los días.



Un producto debe estar diseñado basándose en una función que apunte a resolver un problema o una necesidad de un usuario, y para que esta función se logre necesitamos, entre el producto y el usuario, una buena comunicación que puede ser de tipo verbal o sensorial, con códigos de banda ancha descodificables por un amplio número de personas. Existe también un tercer elemento que se presenta como contenedor de la relación anterior: el contexto, el cual se define como las características físicas del ambiente y el entorno cultural que condicionan o modifican directamente el uso del producto. Tenemos entonces los tres elementos de una situación de uso: usuario-producto-contexto.

Una situación de uso exitosa, donde el diseño del producto permita eficiencia, eficacia y satisfacción al usuario, evitaría errores, accidentes, frustraciones, ineficiencia, mal funcionamiento y en general, todo tipo de situaciones no deseadas con los productos². No es suficiente con que un producto cumpla la función de utilidad (responsabilidades y criterios funcionales) y técnica (propiedades de formas y materiales); también es necesaria una óptima relación usuario-producto-contexto, llamada función de relación hombre objeto y una capacidad para generar sensaciones placenteras llamada función sensorial; concluyendo así con un producto gráfico capaz de generar calidad de vida en los usuarios.

BIBLIOGRAFÍA

- BAINES, Phil. DIXON, Catherine. Señales: rotulación en el entorno, Blume. España 2003
COSTA, Joan. Diseñar para los Ojos. Grupo Editorial Design. Bolivia, 2003.
COSTA, Joan. La Esquemática. Editorial Paidós. Argentina, 1998.
GONZALEZ, Guillermo. Estudio de Diseño. Emecé Editores. Argentina, 1994.
HELLER, Eva. Psicología del color. Ediciones G. Gili. SA. España, 2004.
KRUG, Steve. No me hagas Pensar. Pearson Educación, S.A. España, 2001.
MIJKSENAAR, Paul. Diseño de la información. Ediciones G. Gili. SA de CV México, 2001.
NIELSEN, Jacob. Usabilidad: Diseño de sitios Web. Pearson Educación, S.A. España, 2000.
NORMAN, Donal. La psicología de los objetos cotidianos. Editorial Nerea, S.A. España, 1990.
VEEN. Jeffrey. Arte y Ciencia del Diseño Web. Pearson Educación, S.A. España, 2001.
Manifiesto ICOGRADA del Diseño Gráfico.
[http:// www.useit.com](http://www.useit.com)
[http:// www.usableweb.com](http://www.usableweb.com)
[http:// www.todousabilidad.com](http://www.todousabilidad.com)
[http:// www.desarrolloweb.com](http://www.desarrolloweb.com)
[http:// www.sidar.org](http://www.sidar.org)

² Donald Norman. Psicología de los objetos de todos los días.

Folklore y Cultura popular dentro del Diseño Gráfico, en tiempos de globalización. Basado en estudios realizados para el proyecto Cali... Gráfica y popular

Rafael Angel Bravo
Diseñador Gráfico
Universidad del Valle
Creador y Director del Proyecto
"CALI... Gráfica y popular"

Cómo se puede manifestar el diseño grafico en el campo del folklore y la cultura popular?

Cómo es la situación de las expresiones gráficas de tipo popular en estos tiempos de globalización?

En estos tiempos de globalización, las fronteras culturales parecen hacerse difusas y vemos como día a día las grandes corporaciones van reduciendo a la pequeña empresa, relegándola. Para algunos, la globalización está homogenizando al mundo y es cada vez menos clara la diferenciación cultural, dejando aisladas o acabando muchas expresiones del pueblo como son el folklore y las artes.

Para muchas personas existe hoy en día, una gran preocupación debido a que el folklore, la cultura y las manifestaciones populares pueden ser amenazados por la globalización y la actual (aparente) homogenización del mundo, gracias a los avances en comunicaciones y tecnología.

Debemos partir de una unificación de conceptos para entender qué es eso a lo que llamamos folklore o cultura popular. El término "folklore" es propuesto por el antropólogo William John Toms en 1846, para referirse al conocimiento de tipo tradicional, anónimo y empírico. Se refiere a las características y prácticas de un pueblo o grupo social, a un conocimiento basado en la tradición, en la intuición, en lo empírico. (1)

El término Folklore se refiere entonces a las manifestaciones típicas o específicas de un pueblo. Éste se manifiesta en muy distintos campos de la vida cotidiana y es por lo general de carácter material, pues se ve en aspectos como el arte, la vivienda etcétera. El Folklore tiene un carácter social, religioso y estético, lo que a su vez se manifiesta en las tradiciones, la forma de hablar, rituales y producción estética, entre otras.

Ernesto Samper en una conferencia dictada, sobre América Latina y la globalización, opina que la globalización no es un problema en sí, que el problema es una globalización sin reglas ni control. Plantea también la necesidad de establecer mecanismos para la conservación de la identidad y la cultura de los distintos pueblos, ya que para



algunos, globalización se ha convertido en sinónimo de occidentalización y modernidad en un concepto opuesto a la tradición. (2)

Samper (2) afirma que aunque la cultura latinoamericana responde a algunos de los valores de la cultura occidental, tiene sus propias raíces que le dan una identidad. Además cita a Samuel Huntington, quien afirma que Latinoamérica se puede definir como un subsistema cultural con rasgos propios y definidos como son el nacionalismo, la solidaridad, el catolicismo, el mestizaje, el idioma español, la biodiversidad y las culturas indígenas.

Varios autores latinoamericanos, entre ellos Néstor García Canclini, han buscado el reconocimiento cultural de las distintas manifestaciones populares. Pero todavía es poco el valor que se ha dado a estos núcleos populares que, en cierta medida, han estado aislados de los medios masivos actuales donde se ha llegado a una fuerte homogenización cultural. (3)

La identidad y la cultura no son conceptos estáticos limitados a nuestro origen. Nuestra identidad latinoamericana sigue construyéndose y en ningún momento ha llegado a un estado de estancamiento total. Un ejemplo de esto es la gráfica popular de tipo comercial, donde la cultura y la identidad se manifiestan en una forma actual, que ha resultado como evolución de una cultura que llevamos desde la época prehispánica, pero en una aplicación que es de ahora y la cual no tiene referentes en otras épocas.

Nelson Herrera Ysla define la expresión gráfica popular como “Un violento mar publicitario se estrellaba en nuestros ojos desde la misma puerta de la casa; era la visualidad misma agredida” (4). Con estas definiciones, no muy positivas, estas expresiones populares logran un objetivo de comunicación: vender. Esto, en definición, las podría clasificar como diseño gráfico aun cuando para algunos profesionales y ortodoxos no resulte ser la más eficiente y cuando algunas personas se quejen de la saturación visual en estos avisos. Al final éstas son expresiones del pueblo para el pueblo; ese pueblo que mantiene su identidad, sus costumbres y sus ideas, en cierta forma aislándose de las tendencias y los avances en el resto del mundo.

Los artesanos son actualmente parte vital de la cultura popular, con más de setenta millones de personas que trabajan de forma manual produciendo piezas que

representan nuestra cultura, nuestra visión del mundo y otros valores de tipo empírico, que representan una tendencia más inclinada hacia la expresión que hacia la razón, basada en la intuición más que en un aprendizaje formal. Este sector no se limita solamente a lo que se conoce como artesanía propiamente, ya que hay otros campos de trabajo como la producción visual o la producción gráfica que aunque manejan un objetivo distinto, en este caso la comunicación de tipo comercial, se basan en la producción manual y empírica, además de las otras características mencionadas, referentes al trabajo artesanal. (2)

Globalización y Cultura Popular

Ha partir de los años 60 se da una nueva tendencia en el manejo de la cultura, manteniéndose el gobierno como principal promotor, pero abriendo un espacio para la cultura popular. Paralelo a esto se mantiene la intención de llevar la alta cultura hacia la mayor población posible, pero además se busca llevar a la gente al campo de la producción; se promueve la producción artística para eliminar así ese factor elitista que se percibía en la promoción de la alta cultura por parte del Estado.

La principal novedad en este cambio, se da en una revaloración de la cultura popular como expresión de lo auténtico y lo latinoamericano, además como un recuerdo de una identidad olvidada. Gracias a este cambio de dirección, se ha logrado, poco a poco, que la gente empiece a apreciar su propia cultura y a entender que ésta hace parte de su identidad y le pertenece.

Con la terminación de la guerra fría, se acaban las diferencias que dividían el mundo entre capitalistas y comunistas, haciendo muy homogéneas las distintas economías. Además, debido a un proceso de globalización, acompañado por un falso concepto de modernidad, las fronteras culturales han ido desapareciendo, se ha confundido modernización con occidentalización o se ha visto la modernidad como un concepto opuesto a la tradición. Esto debido a que con el fin de la guerra fría se ha tendido a considerar el capitalismo como modelo definitivo para los destinos del mundo y, con éste, los valores occidentales que dejan a las costumbres o tradiciones de los pueblos como un elemento de poca utilidad para estos tiempos de modernización. (2)

El rápido avance de las tecnologías y la creciente comunicación entre distintas culturas o sociedades, ha llevado a que se hagan más ligeras las diferencias tan amplias que antes se daban entre lo propio de una cultura respecto a otras. Aquellos elementos que nos identificaban y nos hacían distintos de todos los demás se han ido reduciendo, homogenizando al mundo, decayendo las fronteras nacionales y culturales.

Estas fronteras, ligadas a un territorio ayudaron a crear una diferenciación de distintas culturas, en una época en que consumir nuestros propios productos, además de resultar más conveniente para la economía nacional, ayudaba a conservar nuestra cultura e identidad. Actualmente, consumir lo nuestro puede que siga siendo más favorable para nuestra economía, pero para el aspecto de la identidad resulta de poca importancia ya que se ha ido acabando la relación de identidad que podría relacionar a un producto con su territorio u origen. Los productos a nivel mundial cada vez son más homogéneos, pierden identidad, lo que los hace ajenos o indiferentes a un territorio o cultura.

En algunos de sus textos, Néstor García Canclini se refiere a estos núcleos que pueden ser espacios físicos, geográficos o sociales, donde se logra mantener la cultura y las tradiciones de un pueblo, resistiéndose con gran fuerza a la globalización sin siquiera darse cuenta. Además, Canclini, junto a otros autores latinoamericanos, han buscado el reconocimiento de las manifestaciones culturales de tipo popular, como medio de conservación de la identidad en los distintos países. Pero es todavía muy poco el valor que se da a estos núcleos en relación y reacción a los medios masivos en donde se ha llegado a una fuerte homogenización cultural. (3)

En lo que se refiere a núcleos de tipo cultural, debemos referirnos a la estética y las manifestaciones visuales de tipo popular, que en algunos casos pueden considerarse de baja calidad técnica pero que expresan el sentir y la visión que la gente tiene del mundo. Manifestaciones donde sobrevive el trabajo manual, la intervención humana; expresiones marcadas por su propia técnica y sus limitaciones.

Ejemplo de estos núcleos es, a más de 60 años de su nacimiento, el TGP o Taller de la Gráfica Popular en México, que se ha encargado de promover el grabado como un medio de expresión masiva para el pueblo, logrando un mayor nivel de expresión que el mural en cuanto a público se refiere. El grabado se convirtió en

un complemento pero a la vez una evolución del mural, siendo más poderoso y de mayor fuerza comunicativa. El TGP adopta el grabado, técnica que prácticamente había desaparecido desde la muerte de José Guadalupe Posada en 1937, dándole nueva vida a esta técnica y dándole un nuevo papel, al convertirlo en un medio de lucha para el pueblo, pero manteniendo un alto nivel estético y expresivo.

Con unas grandes limitaciones económicas, como muchos países de Latinoamérica, Cuba logró hacerse un espacio destacado en la expresión gráfica del continente, al convertir las limitaciones y la dura situación económica en un punto a su favor. Esto gracias al cartel; medio de expresión que impulsó la creatividad y la inventiva de los artistas para compensar la pobreza de recursos en lo que se refiere a tintas y materiales. Lo que al cartel le faltaba en medios le sobraba en ingenio, basándose en un aprendizaje empírico y un alto nivel de intuición, logró convertirse en una de las expresiones de mayor reconocimiento.

El punto de partida para el cartel cubano se da en los avisos que nacen en el siglo XIX, los cuales se pintaban en las paredes, técnica que aun hoy es utilizada en toda Latinoamérica sobre todo en el campo de la publicidad política y anuncios comerciales en las ciudades. Más adelante aparece el cartel impreso con el nacimiento de técnicas más avanzadas como la fotografía y la litografía.

Actualmente Chile ha empezado a llamar la atención en lo que a gráfica popular se refiere, gracias a sus letreros y avisos comerciales definidos por algunos como gráfica urbana popular; la cual es estudiada y rescatada para dar origen a nuevas manifestaciones visuales en campos como el diseño y la publicidad.

José Soto Buzzetti y Luis Rojas Herrera, dos diseñadores gráficos chilenos a quienes les preocupaba cómo se perdían estas manifestaciones populares debido a la implementación de nuevas tecnologías, definen tres condiciones que pueden explicar la gráfica popular de tipo comercial: la elaboración artesanal, ubicación en el espacio público de la ciudad y un objetivo funcional o práctico, dejando a un lado manifestaciones subjetivas como puede suceder en manifestaciones artísticas.

En Colombia, un ejemplo de estos núcleos se encuentra en las calles de nuestras ciudades, caso específico, el centro de Cali, donde se da una gran concentración



de estas manifestaciones populares, resistiéndose con una gran fuerza a la homogenización de las culturas sin siquiera darse cuenta, sin ninguna intención más allá de la comunicación entre comerciantes y consumidores, emisores y receptores. Su público es esa gran cantidad de gente que día a día transita esta zona, visitantes que llegan en busca de algo y siguen su camino lo más rápido posible, muchas veces sin siquiera detenerse a mirar a su alrededor.

En América Latina tenemos varios núcleos destacados, los cuales han logrado una identidad común gracias a las técnicas, la situación social y económica y a la cultura latina en general. Estas manifestaciones conservan muchos aspectos en común, lo que los hace en cierta forma similares, como son el Muralismo y el grabado en México, el cartel en Cuba y la gráfica popular urbana en Chile.

Con la globalización nos hemos internacionalizado a un nivel tal que de pronto hemos olvidado quiénes somos, olvidamos que tenemos una cultura propia que nos pertenece, que se está debilitando y muriendo lentamente. Con todo esto, las culturas se diluyen, reduciéndose las distintas manifestaciones de la cultura popular, las cuales podrían ayudarnos a mantener una identidad, al convertirse el mundo en un territorio plano donde no se logra diferenciar un rastro cultural que nos diga quiénes somos o de dónde venimos, cuándo los derechos culturales hacen parte de los derechos humanos y es nuestro derecho mantener nuestra identidad y poder expresarla.

CITAS Y REFERENCIAS

(1) DEFINICIONES DE FOLKLORE

www.chambita.com/patronales/costumbres3.html

(2) AMÉRICA LATINA: IDENTIDAD, BIODIVERSIDAD Y GLOBALIZACION

Ernesto Samper Pizano.

Ex Presidente de Colombia (1994-1998).

Conferencia dictada en el simposio "Propiedad intelectual y conocimiento tradicional: nuestra identidad, nuestro futuro".

Muscat, Omán, Enero 21 y 22, 2003.

(3) CULTURAS URBANAS

ARTE EN LA FRONTERA MEXICO-USA

GOURMETS MULTICULTURALES

OCHO ACERCAMIENTOS AL LATINOAMERICANISMO EN ANTROPOLOGÍA

García Canclini, Néstor.

(4) UNA POÉTICA DE LA GRÁFICA INSULAR

Herrera Ysla, Nelson.

La Habana, Cuba. Poeta, arquitecto y crítico de arte, subdirector del Centro Wilfredo Lam.

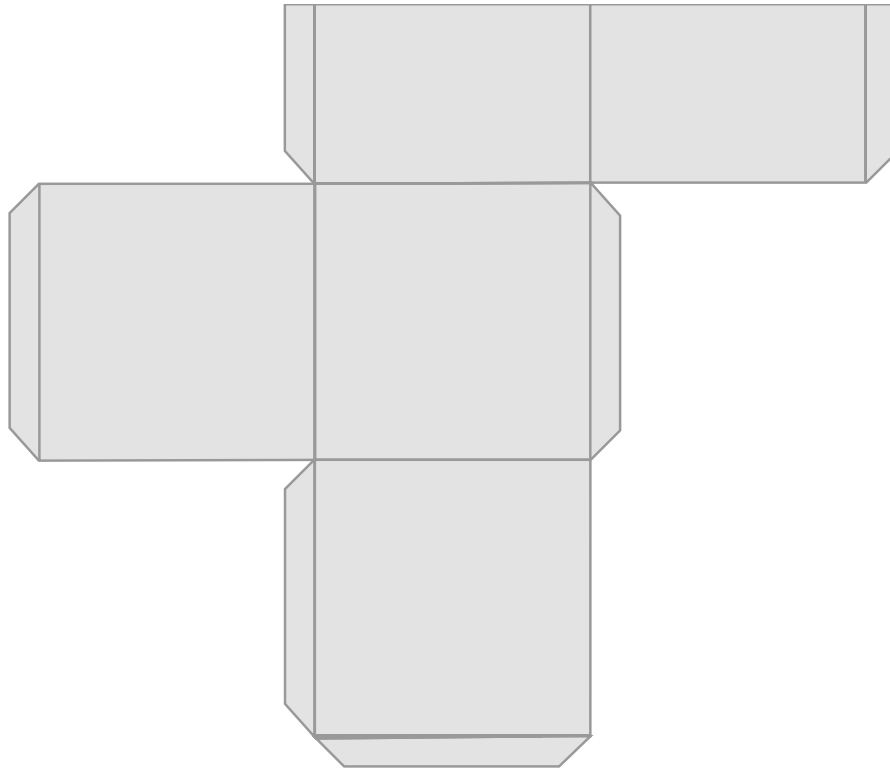
(5) TIPOGRAFÍA.CL

Proyecto creado en Chile para el rescate de las manifestaciones gráficas populares que se dan en las calles.

José Soto Buzzetti y Luis Rojas Herrera.

Diseñadores gráficos. Chile.

www.tipografia.cl



4. Paisajes Sonoros



Paisajes Sonoros

On Nothing

Concierto multimedia, Control en tiempo real

José Manuel Berenguer

La experiencia del vacío está más allá del alcance humano. Tampoco somos capaces de alcanzar la plenitud. Nos sentimos inclinados a soñar que coinciden y podría ser cierto. En cualquier caso, construimos metáforas que los relacionan.

De la misma forma que On Nothing, que es una metáfora de sonidos contruidos sobre un sueño donde el interior del sonido está completamente vacío. De la variación de presión sólo se tiene en cuenta la forma, el límite, es decir, aquello que el sonido ya no es. Pero no tiene medios de apreciar las distancias entre las moléculas de aire. Los sonidos vacíos de On Nothing están hechos de una inmensidad de granos ínfimos de energía sonora. Diminutos, muy cortos y muy pequeños, completamente vacíos, están en el umbral de la audición humana y, por sí solos, no forman parte de la experiencia sonora habitual. Sólo cuando se superponen en cantidades enormes, esas partículas sonoras mínimas, virtualmente nadas acústicas, generan nubes de materia sonora, también vacías, de diversas densidades y extraña belleza.

A eso se le llama síntesis granular, un método de generación de sonido concebido en los años cuarenta, pero que no se empleó de forma fluida hasta los años noventa, cuando los ordenadores llegaron a ser suficientemente potentes como para manipular en tiempo real la gran cantidad de datos necesaria.

En On Nothing, los granos son fragmentos de sonidos del paisaje sonoro habitual, transportes, músicas, el viento, manifestaciones, caceroladas, textos de John Cage y de Walter Benjamin, pero muy pocas veces surgen de la corriente general de sonidos para hacerse reconocibles. En ese caso, devienen imágenes de la memoria y sobre todo del olvido, que también evocan poderosamente la nada. Cómo puede ser que tantas experiencias vividas parezcan haber desaparecido para siempre? Cuando finalmente nadie las recuerde, seguramente habrán pasado a formar parte del vacío y, quizá, hasta de la nada más absoluta.

Ozono

COMPOSICIÓN Y DIRECCIÓN: Fabio Miguel Fuentes, compositor y violista, profesor Universidad de Caldas
INTERPRETES: Violines: Guillermo Gómez Cerón; Cello: Cesar Augusto Sánchez Muñoz; Viola y Sintetizador:
Fabio M. Fuentes; Sintetizador y Procesos: Sergio Gutiérrez; Sonido y procesos: Nelson Andrade

La propuesta del Ozono se basa en la búsqueda y la exploración de texturas sonoras que recuentan o describen en su estructura anécdotas, sucesos, procesos, situaciones y fenómenos que tienen que ver con el medio ambiente que nos rodea. Puntualmente la temática se basa en fundamentos de orden ecológico y la conservación de los recursos naturales. Los medios empleados se enmarcan dentro de la elaboración de propuestas electroacústicas mixtas y un eventual tratamiento de imagen.

CACERIA DE BALLENAS – FABIO M. FUENTES

1. ASECHO, 2. CANTOS, 3. ARPONES, 4. AGONIA Y MUERTE

Esta es una obra que describe a través de sus distintas secciones la búsqueda, el hallazgo y el posterior asecho y cacería de las ballenas. Es interpretada por violín electrónico procesado y cinta pregrabada.

CAJA NEGRA - FABIO M. FUENTES

6 Minutos de ruido blanco espacializado, nos transportan a través de una caja negra que nunca reportó emergencia. Obra para cinta pregrabada dedicada a las víctimas del avión-bomba de Avianca donde falleció el tenor colombiano Gerardo Arellano.

AIR & FANTASY – FABIO M. FUENTES

En esta obra se desarrollan comentarios sobre el fenómeno del viento. Aquí los instrumentos de cuerda (violín y cello) son tratados para obtener texturas determinadas que se amalgaman con el ruido blanco del sintetizador. Al final un solo temático del cello anuncia y dialoga con un texto susurrado del poeta alemán Holderling. Obra para violín acústico y cello procesados y sintetizador analógico.

TALAS – FABIO M. FUENTES

Esta obra para trío y cinta pregrabada, está dedicada a la selva del Amazonas y su voraz deforestación que está desequilibrando el medio ecológico. Una introducción del trío y un tema fugatto abren la obra dando paso a la cinta; seguidamente un solo del cello conduce a una vivencia sonora selvática muy particular en el tratamiento de colorido instrumental. La obra presenta un desarrollo codal a manera de Scherzo por parte del trío. Obra para trío de cuerda, cinta pregrabada y sintetizador.

Paisajes Sonoros

Concierto Homenaje a Roberto Vélez Correa

Concierto Homenaje a Roberto Vélez Correa

El Departamento de Diseño Visual realiza una puesta en escena que integra una música minimalista de carácter acústico a una propuesta visual de control interactivo basada, tanto en la figura del escritor Roberto Vélez Correa como en su obra literaria.

Las palabras de Roberto rodean el auditorio como imágenes contundentes, sonidos, estéticas ambientales, de manera tal que le dan vida al escrito, así mismo la música, los textos, las imágenes en tiempo real convergen con el pensamiento del mismo escritor.

Suicidas de la palabra

“Los Suicidas de la Palabra abordan el suicidio, asumiendo de entrada el misterio que oscurece las historias inconclusas de quienes han aligerando su partida. Es una ficción creada a partir de retazos de realidad que han llegado hasta nosotros, de pequeñas piezas que recogen fragmentos de la vida de escritores a quienes la belleza y la profundidad de las palabras los llevo al final anticipado y auto inflingido de su existencia”. Diana Hoyos Valdés

La obra musical se estreno en el lanzamiento del libro el 30 de noviembre de 1999.

Las imágenes tratan de reemplazar, en el momento presente, la idea de Roberto, aquello que tal vez no dicen las palabras pero queda sobre dicho en las descripciones de El Terminal de los psicógrafos, Tu fatal saqueo de la poesía, Profanadores de tumbas de papel, Desperado de los andes y Oh, fortuna, diabólica ramera.

La música de los silencios

La música del silencio es resaltada por imágenes y voces que giran alrededor del escritor.

Homenaje

Siluetas musicales marcadas por la soledad por silencios, por ambientes cargados de tensión son interpretadas por visiones temporales de una vida entregada a la escritura. El verdadero *Homenaje* se hace a las ausencias y se alimenta única y expresamente de las presencias, así no queda mas que el presagio del arte a un mundo simbólico marcado por la subjetividad.

Créditos

Suicidas de la palabra

Música Héctor Fabio Torres

Homenaje

Música Héctor Fabio Torres, Mario H. Valencia G.

Con la participación de

Orquesta de Cámara de Caldas

Dirección Global

Mario H. Valencia G.

Héctor Fabio Torres

Diego Bustamante

Creación Interactiva

Grupo Edición Multimedia Diseño Visual





Visor

Carmen Gil Vrolijk + Camilo Giraldo Ángel + Luis Alfonso Cruz

Visor es un proyecto musical que fusiona el rock, el trip-hop y el acid jazz con los ritmos electrónicos y elementos de la música colombiana. Su fuerte también está en la utilización de Visuales para generar diversas atmósferas.

Formado en Bogotá a mediados de 2004, Visor incluye a músicos y artistas de reconocida trayectoria en la música académica, el jazz, el world music y las artes plásticas; el énfasis de la producción de Visor gira en torno a problemáticas sociales y ambientales, mientras plantea una reflexión frente a la relación de los seres humanos y la tecnología.

Está integrado por Camilo Giraldo Angel (composición, producción, guitarras, teclados y voces), Carmen Gil Vrolijk (concepción visual, voces y mezclas de imagen y sonido en vivo) y Luis Alfonso Cruz (bajo, contrabajo, sección rítmica, voces). Se han presentado en diferentes espacios de Bogotá y Mexico tales como Artrónica, en el Teatro Colon, también han compartido tarima con el grupo Bajo Fondo Tango Club en la ciudad de Bogotá, y formaron parte del cartel de Rock al Parque 2005, alternando con grupos como Capri, Miranda y Nortec.

Su ópera prima se encuentra en etapa de postproducción y comprende un CD y un DVD; su primer sencillo RadioClipper ha estado en rotación en programas y emisoras especializadas en el género.



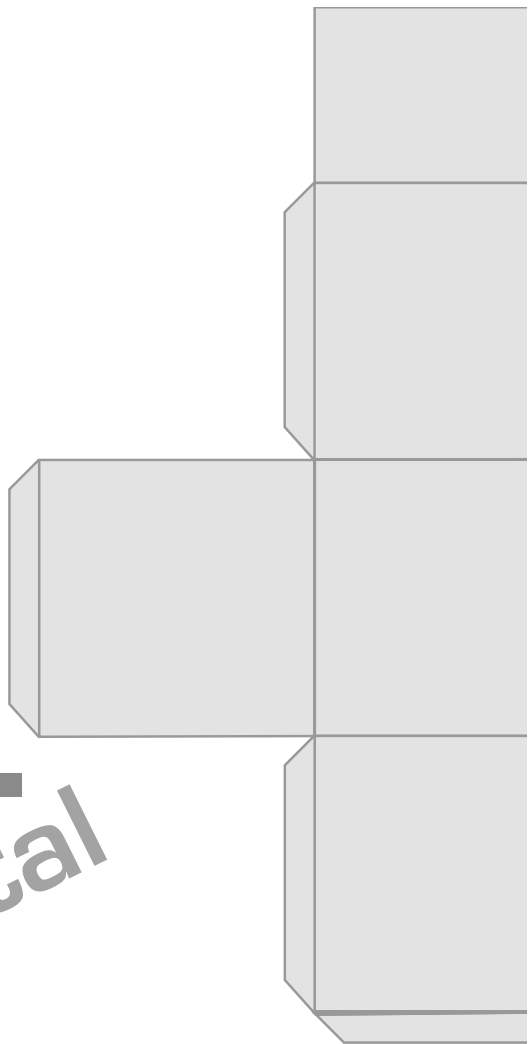
Crew List:
Camilo Giraldo Angel – Guitarras, Teclados,
Voz, Control de Mezclas, Programación.
Carmen Gil Vrolijk – Visuales – voces,
Luis Alfonso Cruz – Bajo, sección Rítmica,
voces



Cine (y) digital

Proyecciones

5.



Proyecciones

Helena

Título: **Helena**

Formato: Vídeo digital terminado en 35 mm

Color

82 minutos

Director: **Jaime César Espinosa Bonilla**

Reparto:

Lina Constanza López: **Helena**

Jorge Mario Henao: **Francisco**

Paulo Arcila: **Lukas**



Sinopsis

La memoria y el olvido son el termómetro de los sentimientos de una mujer que ama y vive con intensidad un romance por el cual abandona sus temores y al mismo tiempo se sumerge en la tensión entre sus recuerdos y el presente. A veces es mejor vivir el ahora en medio de la amnesia porque el pasado es un cajón lleno de miedos, esta parece ser la pauta que sigue Helena, pero su lección final es la necesidad de reconocer ese pasado, ejercer el derecho a la memoria y rehacer aquellos momentos que la han dejado huérfana de esperanzas y sueños. Una búsqueda que emprende Helena y continúan dos hombres que para entender a la mujer que amaron y perdieron logran hacer un sincero ejercicio de tolerancia de sus diferencias y rivalidades. Helena refleja el heroísmo de todos los desarmados que se levantan cada día en medio de los escombros, el dolor y el miedo que ha dejado la violencia para continuar viviendo.

Selección de Proyectos Realizados en ESCOLA SUPERIOR DE DISSENY ESDi MECAD\Media Centre d'Art i Disseny de ESDi

El objetivo de la muestra es presentar una selección, en los ámbitos de la videocreación, el arte multimedia y para Internet, e de la instalación audiovisual, de las producciones más destacadas de los alumnos de Arte Electrónico y Diseño Digital de ESDi, así como producciones realizadas en el contexto del Máster Internacional de Sistemas Interactivos de ESDi/Universidad Ramon Llull, coordinado por MECAD/ESDi, y de las becas de apoyo a la producción otorgadas por MECAD-Media Lab. También se incluyen en la muestra las producciones propias de MECAD que tienen carácter de documentación y formación.

La muestra está comisariada por **Claudia Giannetti**, directora de MECAD/ESDi, y **Elizabeth Ferrándiz**, jefe del departamento de audiovisual de ESDi.

<http://www.esdi.es>

<http://www.mecad.org>

WEB ART_NET ART

Dina Roisman, “ $\int p \cdot \int q = h/4p$ [relaciones de incertidumbre]”, Web art, 2000.

En el contexto de las Becas del MECAD-Media Lab de apoyo a la producción.

Conexiones fallidas. Sucesos arbitrarios. La necesidad inevitable de elegir el tres (y no el cuatro) y sentarse a ver qué pasa. Un espacio azaroso, regido por la relación entre incertidumbre y certeza (como dicotomía dialéctica) que permite generar recorridos individuales e impredecibles. Los jugadores de juegos infinitos disfrutan sorprendiéndose. Se sumergen continuamente en lo desconocido, siempre y cuando esto garantice la continuidad del juego. Recorrer un espacio exige siempre una elección previa: hay ciertas reglas definidas, aparentemente externas, que pueden ser respetadas o no. Si no se respetan, se abandona el juego. Pero aquí no hay ninguna regla que diga que no hay que seguir las reglas. No se trata de encontrar respuestas, sino, por el contrario, de multiplicar las preguntas.



Dina Roisman nació en 1974 en Buenos Aires, Argentina. Es diseñadora gráfica, licenciada por la Universidad de Buenos Aires. Se dedica también al dibujo, la fotografía y el diseño de objetos. Desde 1996 trabaja en el diario Clarín en Buenos Aires, sector de Medios Digitales, realizando diseño de páginas web, infografías animadas y diversos proyectos interactivos.

Natalie Bookchin, “Intruder”, Web art, 2001

En el contexto de las Becas del MECAD-Media lab de apoyo a la producción.

La obra es una adaptación del cuento de Jorge Luís Borges titulado “La Intrusa”, concebido como una especie de híbrido entre juego de ordenador, vídeo y literatura. Bookchin se apropia del lenguaje propio de los *computergames* para implicar al usuario en la recons-trucción de la historia. En este sentido, el jugador puede moverse por la narrativa a través del juego, alternando su posición entre perseguidor y perseguido, por lo que resulta implicado en la historia.

Natalie Bookchin exhibe su trabajo, imparte conferencias y con frecuencia, hace performance en los Estados Unidos, Europa y en el espacio cibernético. Fue incluida en la primera muestra de arte electrónico organizada por Creative Time de Nueva York para su exposición anual en el Brooklyn Bridge Anchorage. Docenas de publicaciones internacionales y en los Estados Unidos han difundido su obra, incluyendo el New York Times dentro y fuera de la red, Artforum, Berlin Tax, Die Tageszeitung; también por el ABC National Radio de Australia y las televisoras de Francia y Canadá. Estudió en Nueva York, en el Programa Whitney de Estudios Independientes y en la escuela del Art Institute de Chicago.

Patricia Franco Ibarra y Pedro Silva, “Color Code 00.RR.GG.BB”, Web art, 2004

En el contexto del Máster Internacional de Sistemas Interactivos de URL/ESDi, coordinado por MECAD/ESDi.

Proyecto online de carácter colaborativo, que utiliza los colores como medio metafórico para representar la “personalidad” del usuario. La participación del usuario radica en la creación de una “vida”, otorgándole características específicas a través de una serie de parámetros optativos, que en combinación dan como resultado un código de color inicial correspondiente a la personalidad propia de

esa “vida”. Los colores y la huella del movimiento del conjunto de vidas creadas por varios usuarios, coexistentes en el entorno online, generan una obra dinámica e interactiva. La obra propone una reflexión sobre las relaciones interpersonales en determinado contexto, que marcan nuestra trayectoria en la vida y en el mundo.

Patricia Franco nació en la ciudad de México en 1973. Finalizó sus estudios de Diseño Gráfico en la Universidad Intercontinental en 1995. Desde entonces inició su carrera profesional desarrollándose en el sector gráfico publicitario, en el que obtuvo diversos premios. Desde principios de 2004 vive en Barcelona, ciudad donde cursó el Máster Internacional de Creación y Diseño en Sistemas Interactivos de MECAD\Media Centre d’Art i Disseny de ESDi.

Pedro Silva nació en la ciudad de Braga (Portugal) en 1979. En junio de 2003, finalizó la carrera de Media Techonology en la Universidad de Glamorgan, Cardiff, País de Gales. Cursó el Máster de Creación y Diseño en Sistemas Interactivos de MECAD/ESDi, Barcelona. A través de este centro le fue atribuida una beca en el ZKM Center for Art and Media Karlsruhe (Alemania).

Mariela Yeregui, “Topografías desmesuradas”. Net art, 2003

En el contexto de las Becas del MECAD-Media lab para el proyecto Playing Field - Screaming Media Online.

Topografías desmesuradas es un proyecto de sitio web cuyo objetivo es construir una representación cartográfica irreal de espacios creados e imaginados por los usuarios. El texto de Borges como disparador. Un mapa a escala real que desvirtúa, por otra parte, el sentido de la ciencia cartográfica. Un mapa sujeto a los caprichos de las leyes naturales. El usuario puede interferir en este mapa, creando su propia “ciudad”.

Mariela Yeregui (Argentina, 1966). Graduada en Historia del Arte por la Universidad de Buenos Aires así como en Realización Cinematográfica por el Instituto Nacional de Cinematografía (Argentina). Vivió siete años en Costa de Marfil. Allí obtuvo el título de Master en Literatura (Universidad de Costa de Marfil). Obtuvo varias becas internacionales y diversos premios, entre los que se destacan el “Premio Leonardo” en Vídeo (Museo Nacional de Bellas Artes, Argentina); Primer Premio en el Concurso de Arte Tecnológico “Beep Art” (Barcelona) con la instalación interactiva “Principio de Incertidumbre II”. Sus trabajos fueron exhibidos en numerosas galerías y festivales en diversas partes del

mundo. Profesora en la carrera de Artes Electrónicas (Universidad de Tres de Febrero). Fue artista en residencia en el MECAD\Media Centre d'Art i Disseny de ESDi (Barcelona), donde desempeñó también como docente en los masters impartidos por la institución.

Roi Fernandez, "La múltiple historia de Dietrich Pause", Web art, 2004

En el contexto del Máster Internacional de Sistemas Interactivos de URL/ESDi, coordinado por MECAD/ESDi.

La narración hipertextual gira en torno a la figura de Dietrich Pause, un supuesto personaje histórico de principios del siglo XX. El proyecto es una suerte de "cajón virtual", en el que podemos descubrir diarios, archivos, suposiciones, elementos documentales y narrativos, que nos acercan a la vida enigmática de un hombre invisible. Por otro lado, como obra colaborativa online, el usuario puede introducir sus propios textos y leer los recorridos que otros viajeros hayan hecho por el site, ayudando a reconstruir colectivamente y mediante múltiples líneas de narración las misteriosas vivencias del personaje. La reflexión sobre la construcción de la realidad es uno de los propósitos de la obra.

Roi Fernández es licenciado en Bellas Artes por la Universidad de Vigo (A Coruña). En 2001, estancia de tres meses en Londres, en la Facultad de Bellas Artes de Kingston, con una beca Erasmus. En 2004, ha cursado el Máster de Creación y Diseño en Sistemas Interactivos de MECAD/ESDi, que le otorgó una beca de prácticas en la KHM Media Art Academy de Colonia. Ha desarrollado y expuesto trabajos de videocreación e instalación audiovisual en varias galerías y festivales. Como profesional, fundó el grupo multimedia y de VJs "Input Select". Es miembro del grupo de interacción LUDD34560, y del nuevo portal on-line de Arte Galego Libre.

Ricard Montolio y Noemí Guillaumet, "nodecurated()". Proyecto online, 2004

En el contexto de los estudios de Arte Electrónico y Diseño Digital de la Escuela Superior de Diseño ESDi.

Nodecurated es una herramienta de gestión de comisariados online. Esta herramienta sintetiza los parámetros básicos definidos en las funciones de autor como gestor y obra como herramienta, siendo que el usuario juega un papel

determinante en su configuración. Nodecurated propone repensar la red desde la misma red, planteando una herramienta dialógica, en la que las diferentes propuestas de comisariado abiertas a múltiples relaciones a través del proceso de lectura de estas se mantienen.

Ricardo Montolio es profesor de estética de los medios digitales en la Escuela Superior de Diseño ESDi y cursa actualmente el Máster de Comisariado y Prácticas Culturales en Arte y Nuevos Medios de ESDi/URL, coordinado por MECAD/ESDi.

Noemí Guillaumet es diseñadora, especialista en diseño interactivo, cursa el doctorado con una investigación sobre el diseño. Sus trabajos vinculan los campos del diseño de interfaces y el arte digital.

Jordi Puig y Mar Canet, "NodeMail". Proyecto online, 2004

En el contexto de los estudios de Arte Electrónico y Diseño Digital de la Escuela Superior de Diseño ESDi.

NodeMail es un visualizador de mensajes de correo electrónico, es una herramienta libre y abierta para a la movilización social. La aplicación hace visible el NetActivismo que se desarrolla mediante la tecnología del correo electrónico, para dar información de las relaciones humanas que configuran la transmisión de cualquier comunicación reivindicativa. Cada vez que alguien genera un mensaje a través de nuestra web se crea un nodo principal. El proceso genera un gráfico, que el usuario visualiza en la web.

Mar Canet Solà nace en Mollet del Vallès en 1981. Actualmente está finalizando los estudios en Arte Electrónico y Diseño Digital en ESDi y realizando la Beca de docencia e investigación en el área de Hipermedia en ESDi. En 2001, creo el proyecto de net-art "El silencio de las sirenas", expuesto en la galería virtual aleph-arts, dirigida por el teórico José Luis Brea (<http://www.aleph-arts.org/art/sirenas/>). Ha sido miembro cofundador del colectivo artístico Derivart (<http://www.derivart.info>) en 2004, cuyos proyectos han sido exhibidos en varios espacios.

Jordi Puig Vilà nace en Barcelona el 1982. Actualmente está finalizando los estudios en Arte Electrónico y Diseño Digital en ESDi y realizando una Beca de Producción Audiovisual y Musical para Jóvenes Creadores, otorgada por el Institut Universitari de l'Audiovisual de la UPF de Barcelona. Ha exhibido piezas audiovisuales en



festivales y centros. Ha expuesto una instalación sonora interactiva en la Sala d'art Josep Bages de El Prat de Llobregat, instalaciones audiovisuales interactivas en la 1ra Biennial d'Art Conceptual de Terrassa y el proyecto IDADES en la ESDi y en Metrònom Fundación Rafael Tous de Arte Contemporáneo.

DOCUMENTACIÓN ONLINE

Media_Art_International, en colaboración con UNESCO y el portal Digi-Arts. Artistas y obras de media art de Asia, África, América Latina y Países Árabes. www.mecad.org/digiarts/unesco.htm

Seminarios Online Media_Art_Perspectivas, en colaboración con UNESCO y el portal Digi-Arts. Seminarios online gratuitos sobre la creación en el campo del arte y las tecnologías digitales. www.mecad.org/unesco.htm

e_journal. Revista online sobre arte, ciencia y nuevas tecnologías. Diez números monográficos con más de 40 artículos de especialistas. www.mecad.org/e-journal/index.htm

ARTE MULTIMEDIA e INSTALACIÓN

Francesc Abad, "WartWar", arte multimedia, 2000.

En el contexto de las Becas del MECAD-Media lab de apoyo a la producción.

A partir de un enfoque centrado en el plano de un campo de concentración nazi, el espectador puede descubrir de forma interactiva tanto las "voces de la cultura" y de sus máximos exponentes, como T. W. Adorno, Walter Benjamin, Martin Heidegger, Hannah Arendt, Franz Rosenzweig, Hans Jonas, Nelly Sachs, M. Horkheimer, Jürgen Habermas, Hans G. Gadamer..., como las imágenes de la cultura. El tema central consiste en las diferentes formas de poder y sus consecuencias sociopolíticas, como los regimenes totalitarios, y también sus efectos sobre la cultura y los discursos (representados por las voces reales de diferentes filósofos).

Francesc Abad nace en Terrassa, Barcelona. Uno de los artistas más representativos

del panorama del arte contemporáneo español, inicia su actividad artística en la pintura y la escultura, orientándose hacia las "Formas primarias" (título de su primera exposición individual, Madrid 1971). En los años setenta, participa en la eclosión del conceptualismo en Cataluña y, formando parte de su principal núcleo, el Grup de Treball, su trabajo evoluciona de unas exploraciones relativas al cuerpo y el entorno hacia unas coordenadas sociológicas y humanísticas.

Iván Marino, "P_n = n!", instalación streaming media art, vídeo generativo, 2006

Con el apoyo de MECAD/ESDi.

Obra que se inscribe en una serie de trabajos que conforman un ensayo audiovisual en constante evolución, que invita a reflexionar sobre las repercusiones de las nuevas tecnologías en el plano del discurso videográfico, al que dota de una nueva retórica, así como a interrogar sobre el rol del autor en las obras de estructuras abiertas y regenerativas.

Iván Marino es realizador de vídeo y autor multimedia. Nació en Argentina, en 1968. Sus trabajos obtuvieron premios en los festivales de Hannover (International Film-Festival 1997), San Pablo (videobrasil 1998), Belo Horizonte (BH Forum International videofestival 1995), Buenos Aires vídeo Festival (1998 & 2000, ICI-AECI) y Bs. International Film Festival 2002 ("Sueños Cortos"). En el 2005 fue finalista de los premios Medienkunstpreis otorgados por el ZKM (Center for Art & Media) y reciente ganador de las becas CAM (Caja de ahorros del Mediterráneo, España). Durante su carrera ha recibido el apoyo de las Fundaciones Rockefeller & MacArthur (EE UU), Antorchas (Argentina), MECAD/ESDi (España), entre otras instituciones. En 1997, fue invitado como Visiting Scholar en el Filminstitut - Hochschule der Künste (Berlin 1997). Durante los años 1998/99 fue Visiting Scholar en la University of California de Los Angeles, Film & TV Department, donde estudió e investigó temas relacionados a los nuevos medios. En 1999, recibió una beca del MECAD/ESDi para producir e investigar los formatos interactivos. Ha realizado pasantías en el ZKM (Center for Art & Media) y en el KHM (Kunsthochschule für Medien-Köln), y ha dictado seminarios en universidades de Argentina (Universidad Nacional 3 de Febrero, Universidad Blas Paskal), de Colombia (Universidad de Cali, Universidad de Caldas), y cursos de formación continua para la Unesco. Actualmente está a cargo de diversas asignaturas dentro de la carrera de Arte Electrónico de ESDi y de los cursos de máster de ESDi/Universidad Ramón Llull, coordinado por MECAD, Barcelona.

DOCUMENTACIÓN MULTIMEDIA

ArteVisión - Una historia del arte electrónico en España.

CD-ROM producido por MECAD/ESDi, 2002.

Se trata de la primera investigación exhaustiva de la historia, sus creadores y las principales obras realizadas por artistas nacionales en el ámbito del arte electrónico desde los sesenta hasta los noventa. Incluye una amplia antología de los artistas españoles y sus obras (más de 200 entradas ilustradas), información completa de los diferentes medios (cine experimental, electrografía, holografía, vídeo, instalación audiovisual e interactiva, performance, infografía y animación digital, fotografía digital, arte en CD-ROM y en Internet), así como bibliografías específicas y un amplio directorio. La edición está dirigida por Claudia Giannetti y cuenta con la asesoría científica de Eugeni Bonet, autor de los textos sobre medios, artistas y obras; con la colaboración teórica de Joan Fontcuberta, Marisa González y Vicente Carretón; y la creación musical original de Eduardo Polonio.

VIDEOARTE _ VIDEOCLIP

1. Borja Fuster, "Repeater | An image process", 2005, 3'57"

En el contexto de los estudios de Arte Electrónico y Diseño Digital de la Escuela Superior de Diseño ESDi.

La obra visualiza las posibilidades de la repetición en la creación de imágenes digitales en base a la modificación de un patrón, que genera un universo visual de formas. El proyecto consta de dos fases, la primera, una herramienta "Repeater: The software", la segunda un audiovisual "Repeater: The movie". En la primera, se diseñó una herramienta interactiva capaz de dibujar mediante la repetición de una figura mientras se le aplican transformaciones de rotación, opacidad, posición y escala. El audiovisual utiliza el software programado para crear a partir de la repetición.

Borja Fusté nace en Barcelona en 1982. Es Graduado Superior en Arte Electrónico en la Escuela Superior de Diseño ESDi. Trabaja en la productora Arena Shots (2004) y como freelance en diseño gráfico, web y animación/vídeo (2002 a 2004). En el 2004 funda el estudio HAMO (www.hamosite.com). Sus trabajos han sido seleccionados para la exposición "Energías Renovadas" en la sala Conde Duque, Madrid, y para los números 9, 10, y 11 de la revista Belio Magazine.

2. Joan Riba, "En un vuit d'agost de qualsevol estiu", animación, 2005, 5'13"

En el contexto de los estudios de Arte Electrónico y Diseño Digital de la Escuela Superior de Diseño ESDi.

En una noche de verano, debido a una fuerte tormenta, una serpiente se introduce dentro de una casa de campo en busca de cobijo. Por casualidad, la serpiente se introduce en la habitación donde duermen los hijos del matrimonio, trasladando disimuladamente de la vida a la muerte a uno de los dos hermanos gemelos.

Joan Riba, nacido en Girona, realizó su primer documental a los 17 años y ganó su primer premio de videocreación. Graduado en Arte Electrónico y Diseño Digital en la Escuela Superior de Diseño ESDi. Ha participado en varias muestras y festivales de vídeo.

3. Genís Rigol, "How to do a documental project on how to do a documental about your project", 2005, 4'07"

En el contexto de los estudios de Arte Electrónico y Diseño Digital de la Escuela Superior de Diseño ESDi.

Este trabajo pretende utilizar la estructura del documental didáctico y con un contenido atípico en este tipo de trabajos: como hacer un proyecto de final de carrera sobre el documental. Este tipo de trabajos fue muy popular durante los años 50 en los Estados Unidos, donde el Estado los producía para adoctrinar u otorgar determinados valores éticos y morales a la población. Las películas de Ray i Charles Eames, realizadas en los años 70 para IBM, así como algunos anuncios de publicidad americana de la época, son algunos de los referentes de esta obra.

Genís Rigol nace en Barcelona en 1982. Graduado Superior en Arte Electrónico en la Escuela Superior de Diseño ESDi. En diversos trabajos ha actuado tanto de productor como de cámara, animador, montador, realizador o guionista.



4. Daniel Desiderio Pàez Castillo y Carolina Padilla Villarraga, "De atributos y cualidades", Videocreación, 2005, HDV50i / Color / Stereo, 6'05"

En el contexto de los estudios de Arte Electrónico y Diseño Digital de la Escuela Superior de Diseño ESDi.

¿Qué ocurre cuando se quiere eliminar a una población? Primero, se la vuelve vulnerable en el plano social; segundo, se demuestra que carece de ciertas «características humanas» para denigrarla a partir de esta falta de «atributos» y «cualidades» y, finalmente, se termina haciendo moral el hecho de eliminarla. Condiciones, tiempo, distancias, trayectos; la supremacía humana sobre las otras especies.

Textos: Andrea Padilla Villarraga y Mauricio Roa Cuartas

Daniel Pàez y Carolina Padilla han cursado los estudios de diseño gráfico en la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano (1999) y de Arte Electrónico y Diseño Digital en la Escuela Superior de Diseño ESDi. Actualmente participan desde Barcelona en proyectos de videocreación, instalaciones y otras aplicaciones hipermediales exhibidos en eventos de Argentina, Australia, Brasil, Colombia, España y Francia, entre los que cabe mencionar la muestra de sus proyectos "frontline" en el "1er Premio de vídeo creación Iberoamericano Casa de América" [Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León / Madrid / España 2004]; "idades" en el "FILE - Electronic Language International Festival" [SESI's Art Gallery / Sao Paulo / Brasil 2005], y en "L'Art de prouire l'art" [Le Fresnoy - Estudio Nacional / Tourcoing / Francia 2005] organizado en colaboración con ESDi y MECAD\Media Centre d'Art i Disseny de ESDi; ARTRÓNICA - Muestra internacional de corrientes electrónicas; "LOOP 05", Muestra organizada por ESDi y MECAD en el Museu Nacional d'Art de Catalunya, Barcelona.

5. Diana Bada, Albert Barba, Pau Urgell y Juan Antonio Platas, "Over". Videoclip, 2004, 5'30"

En el contexto de los estudios de Arte Electrónico y Diseño Digital de la Escuela Superior de Diseño ESDi.

Over pretende mostrar una atmósfera densa y oscura, en la que vive atrapado un personaje de expresión apática. Este personaje dedica todo su tiempo a realizar

un recorrido en forma de bucle. En la habitación hay una serie de objetos que son reflejos o manifestaciones del "exterior", de la realidad, y estos van cambiando a medida que va entrando repetidamente en la habitación. Esta habitación representa el estado mental en el que se ve sumido el personaje. El andar simboliza el estado transitorio en el que se encuentra.

Diana Bada Otero, nacida en Cabrils (Barcelona), es graduada en Arte Electrónico y Diseño Digital en la Escuela Superior de Diseño ESD

Albert Barba Cunill, nacido en Banyoles (Girona), es graduado en Arte Electrónico y Diseño Digital en la Escuela Superior de Diseño ESDi.

Pau Urgell Plaza, nacido en Barcelona, es graduado Superior en Diseño Digital en la Escuela Superior de Diseño ESDi.

Juan Antonio Platas Fernández, nacido en Barcelona, es graduado Superior en Diseño Digital en la Escuela Superior de Diseño ESDi.

6. Mateu Marcet, "chopsticks". Videoclip del tema "Terrible Lie" de Nine inch nails, 2001, 4'04"

En el contexto de los estudios de Arte Electrónico y Diseño Digital de la Escuela Superior de Diseño ESDi.

Videoclip del tema "Terrible Lie" de Nine inch nails. Se trata de un ejercicio de exploración del medio en el que se busca una buena adecuación entre el ritmo de la música y la secuencia de imágenes, al mismo tiempo que un hilo conductor que permite establecer analogías con los contenidos de la letra de la música. Así como en la música, se trata de proponer un tema principal y que este experimente un proceso de expansión en el transcurso del videoclip, para retornar otra vez al principio y así sucesivamente.

Mateu Marcet Blasi, nacido en Terrassa (Barcelona), cursa estudios en Arte Electrónico y Diseño Digital en la Escuela Superior de Diseño ESDi.

Projeções

Video Brasil+Mostra premiados 2005

www.videobrasil.org.br
info@videobrasil.org.br

A Associação Cultural Videobrasil (www.videobrasil.org.br) foi criada em 1991 e, desde então, tornou-se o principal centro de referência de arte eletrônica do Brasil, e um dos mais ativos núcleos de intercâmbio internacional entre artistas, curadores e pensadores.

Seu acervo reúne mais de quatro mil títulos, apresentados ao público através de curadorias itinerantes e mostras que circulam pelas principais cidades brasileiras e países ao redor do mundo. As obras do acervo estão disponíveis para consultas on-line por meio de um completo banco de dados de arte eletrônica com informações principalmente sobre o circuito sul, o Videobrasil On-line.

Com propósito de difusão e fomento, a ACV realiza a cada dois anos em São Paulo, o Festival Internacional de Arte Eletrônica, que apresenta um panorama da produção contemporânea do geopolítico circuito sul. Em 2005 foi organizada a 15ª edição do festival.

A ACV produz anualmente documentários que fazem parte da série 'Videobrasil Coleção de Autores (VCA), sobre artistas do circuito sul; uma revista que traz reflexões sobre arte contemporânea chamada 'Caderno Videobrasil'. Além disso, desenvolve pesquisas, atividades educacionais e parcerias, além de colaborações internacionais que resultam em projetos como, o FF >> Dossier, que apresenta a cada mês o perfil de artistas emergentes. Essa união facilita o mapeamento de novos nomes de toda a região.

Presidente
Solange Oliveira Farkas

Conselho de Programação
André Brasil; Christine Mello; Eduardo de Jesus



REALIZAÇÕES

VIDEOBRASIL - FESTIVAL INTERNACIONAL DE ARTE ELETRÔNICA

É o maior evento de arte eletrônica do país e tem seu nome e importância reconhecidos no cenário mundial de arte contemporânea. Em 1983, ano de sua primeira edição, o Festival surgiu como propulsor de uma nova produção no campo da arte eletrônica, ainda ou quase nada divulgada no país. Hoje, a Mostra Competitiva recebe o trabalho de artistas espalhados por todo o hemisfério sul, e as Mostras Informativas, Instalações e Performances exibem para o público brasileiro os últimos trabalhos dos maiores representantes da arte eletrônica brasileira e mundial, como Nam June Paik, Bill Viola, Gary Hill, Fabrizio Plessi, Gianni Toti, Eder Santos, Carlos Nader, Carlos Trilnick, Lucas Bambozzi.

VIDEOBRASIL ON-LINE

Banco de dados on-line com múltiplas e sofisticadas finalidades que oferece ao usuário a possibilidade de consultar pela internet as obras disponíveis no acervo da ACV. A publicação, deste projeto na internet ocorreu em julho de 2005.

VIDEOBRASIL COLEÇÃO DE AUTORES

Série de documentários sobre arte eletrônica produzidos pela ACV, cujo objetivo é mostrar o processo criativo e o cotidiano de artistas contemporâneos. Estes documentários são distribuídos em museus, escolas, centros de mídia e televisão.

Um Olhar sobre os Olhares de Akram Zaatari
42', Alex Gabassi, 2004

MauWal - Encontros Traduzidos
52', Fabiana Wernek, Marco del Fiol, 2002

Rafael França – Obra Como Testamento
20', Alex Gabassi e Marco Del Fiol, 2001

Certas Dúvidas de William Kentridge
52', Alex Gabassi, 2000



FF >> DOSSIER

Desenvolvida mensalmente pela equipe da Associação Cultural, tem por objetivo mostrar a obra de artistas emergentes e ainda pouco conhecidos no circuito. Além de abrir espaço para a divulgação de artistas emergentes, o **FF Dossier** também é um campo para o diálogo e para as trocas, através de e-mails, com opiniões, sugestões e críticas que são publicadas oportunamente.

CADERNO VIDEOBRASIL

Publicação anual, tem como proposta editorial difundir a pesquisa teórica especializada e aprofundar a reflexão sobre a produção artística recente. A primeira edição, lançada durante o 15º Videobrasil (2005), reuniu ensaios que propõem uma alternativa à história oficial da performance.

MOSTRA PAN-AFRICANA DE ARTE CONTEMPORÂNEA

No período de 17 de março a 18 de abril de 2005, a Associação Cultural Videobrasil, promoveu a I Mostra Pan-Africana de Arte Contemporânea (I MoPAAC), no MAM em Salvador, capital brasileira com a maior densidade populacional negra. A iniciativa teve como objetivo ampliar a difusão da produção artística e intelectual contemporânea da África e sobre a África e fortalecer o diálogo e o debate entre africanos e afro-descendentes, reafirmando assim, a função da arte como forma de conhecimento e meio de transformação da realidade.

MOSTRA AFRICANA DE ARTE CONTEMPORÂNEA

A Mostra Africana de Arte Contemporânea, realizada em parceria com o SESC São Paulo, marcou uma posição crítica que se opôs à perspectiva folclórica e primitivista da arte africana. Artistas Convidados: William Kentridge, Zwelethu Methethwa, Kendel Geers, Oladélé Ajiboyé Bamgboyé, Tracey Rose, Sue Williamson, Fernando Alvim, Jean-Pierre Bekolo.

CURADORIAS E PROGRAMA ITINERANTE

Para permitir uma maior difusão das obras apresentadas nos festivais, a Associação tem à disposição de instituições culturais e educacionais uma série de programas que podem ser levados até o público em qualquer parte do país. Eles dão uma visão não apenas cronológica das transformações da arte eletrônica no Brasil e no mundo, como também permitem observar de que forma fatores como tecnologia,

política e comportamento influenciam os artistas ao longo do tempo. Além disso, a Associação realiza um trabalho de curadoria, reunindo obras em torno de temas e artistas específicos.

Participações em eventos 2005

SIMPOSIO DE ARTE & MEDIA, ENCUENTRO IBERO_AMERICANO
Exibição dos trabalhos premiados e menções honrosas do 14º Videobrasil.
Barcelona, Espanha (Junho de 2005)

6º @RT OUTSIDERS- Maison Européenne de la Photographie
Curadoria
Paris (Setembro de 2005)

KUNSTFILMBIENNALE KÖLN 2005- Ludwig Museum
Curadoria e Juri
Colônia, Alemanha (Outubro de 2005)

VII BIENAL DE VIDEO E NUEVOS MEDIOS DE SANTIAGO
Curadoria
Santiago, Chile (Novembro de 2005)

VideoBrasil. Muestra Ganadores 2005

PANORAMAS DO SUL

Crédito das fotos das obras: Divulgação
CRÉDITO OBRIGATÓRIO DOS RETRATOS DOS ARTISTAS:
©Isabella Matheus/VideoBrasil

NOVOS VETORES

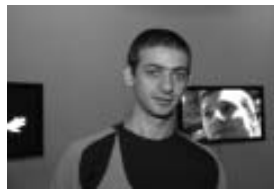
Prêmio Novos Vetores

"O Fim do Homem Cordial", de Daniel Lisboa



Prêmio FAAP de Artes Digitais

"Un Cercle Autour du Soleil", de Ali Cherri



Menção Honrosa

"Paralipsis", de Gabriel Velarde



Menção Honrosa

"02.Conjunto Residencial", de Adams Teixeira de Carvalho e Olivia Brenga Marques



INVESTIGAÇÕES CONTEMPORÂNEAS

Prêmio Investigações Contemporâneas

"Roger", de Federico Lamas



Prêmio de Criação Audiovisual Le Fresnoy - França

"Triptico: Estudo para Auto-Retrato", de Luis Duva



ESTADO DA ARTE

Prêmio Estado da Arte

Prêmio Videobrasil de Residência no Gasworks

"Concerto para Clorofila", de Cao Guimarães



Prêmio Estado da Arte

"Lo Sublime/Banal", de Graciela Taquini



Menções Honrosas - Estado da Arte

"Plano (Con)Sequência", de Rodrigo Minelli

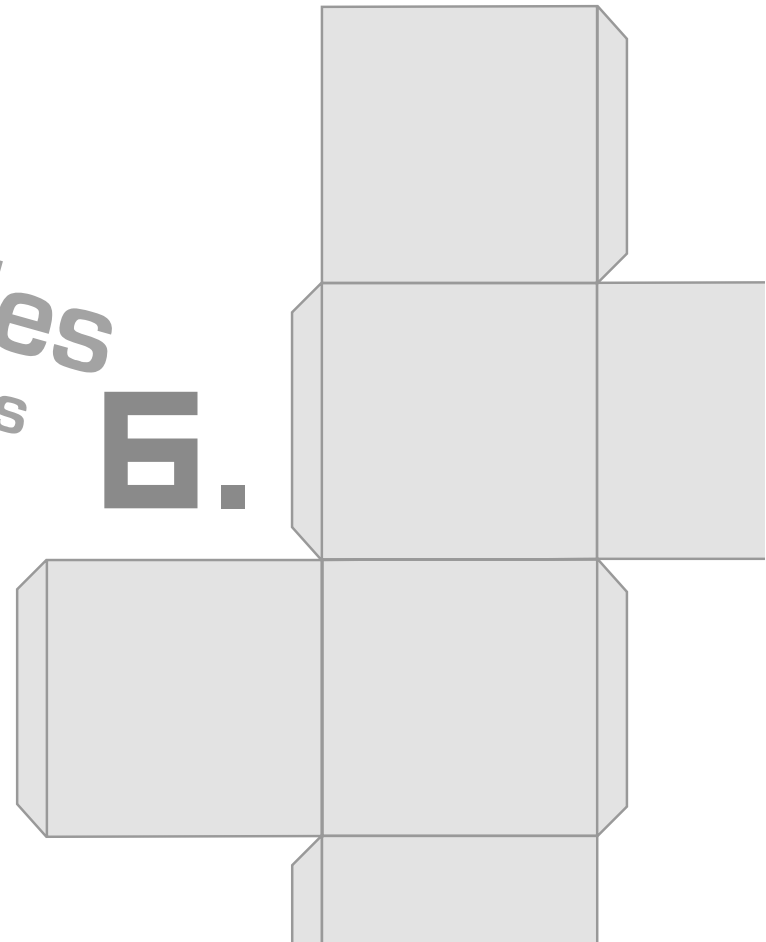


"A Space of Time", de Diego Bonilla



Nuevos lenguajes
Exposiciones, Instalaciones
y Eventos Especiales

6.



Thomas Nölle
(Alemania)

Originario de Soest, Alemania, inicia sus actividades artísticas a mediados de los años setenta. Ha desarrollado su trabajo en los campos de la fotografía, las artes plásticas, la acción y las instalaciones. Ha sido co-fundador y principal mentor de la Asociación de Cultura Contemporánea L'Angelot, el primer espacio dedicado al media art en Barcelona, ciudad en la que vive desde 1988. Creador, en 2000, del grupo *cv8.org*, con el que desarrolla obras cinéticas, participativas e interactivas.

Cambio, proceso y relación son características clave de la obra de Thomas Nölle, que asoman siempre en la frontera de lo visible y lo intangible. En sus collages, cajas de objetos, assemblages, mosaicos, fotografías, environments, electrografías, vídeos o instalaciones, el artista juega continuamente con la idea de la mutación y la combinatoria. Muchos de los elementos que emplea apuntan al proceso de deterioro, corrosión y metamorfosis provocado por la acción del tiempo y del ser humano. La poética de la combinatoria en el trabajo de Nölle se distingue por su visión crítica y la capacidad de articular, en un mismo "espacio", varios niveles de información.

En los años noventa, Nölle empleó técnicas de collage, diseño, electrografía y pintura para cuestionar la continua producción y multiplicación de la información que constituye el saber colectivo. En la serie *Symphonie Technique* (1997-1998), la metáfora del palimpsesto fue empleada tanto formal como conceptualmente: varias capas superpuestas unían fragmentos de imágenes y de escrituras de diferentes procedencias. El paso siguiente consistió en articular esta confluencia de informaciones a partir de objetos y materiales encontrados (*objet trouvé*). Estos elementos, fruto de una labor casi arqueológica de Thomas Nölle por las playas y calles de Barcelona, fueron empleados en assemblages, cajas o mosaicos, que exploran el concepto de "reliquias contemporáneas" del entorno urbano-tecnológico y de la naturaleza. En las series *World Perfect* (2001) y *Tiempos dispersos* (2002), estructuras mecánicas o tecnológicas (chips, placas electrónicas, plásticos, etc.) se funden con insectos reales, cristales, conchas o figuras humanas. En *Mundos dispersos* (2003), Nölle elabora una cartografía imaginaria a partir de fragmentos de mapas, latas y cuerpos humanos, enceldados en diminutas cajas, como piezas del puzzle que conformaban mosaicos.

Sus obras han sido expuestas en museos, galerías e instituciones culturales en diversos países de Europa y América Latina, entre los que se destacan la Kunstverein de Bonn (Alemania), el Museo de Arte de Mülheim (Alemania), la Oragerie Schloss Augustsburg de Brühl (Alemania), la Fundación Friedrich Naumann de Königswinter (Alemania), el Centro Cultural Brasil-España de Belo Horizonte (Brasil), el Museo de Arte de Sabadell (España), el Centro Multimedia de México (D.F.), el Museo de Arte Contemporáneo de Ibiza (España), el Festival Internacional Observatori de Valencia (España), el Centro Cultural de España en México (D.F.).



Audio Visuales

<Entre las imágenes>

Thomas Nölle

Con la colaboración de
cv8.org, Iván Marino, Eugenio Tisselli
y Gustavo Caprín

Texto, Claudia Giannetti
2006

Aunque la ciencia lo ha comprobado en el siglo pasado, Demócrito y Aristóteles ya habían intuido que muchos de los estímulos no percibidos quedan inconscientemente grabados en la memoria. Como confirma la nueva neurociencia, los procesos mentales en el cerebro son inicialmente todos implícitos, y sólo mecanismos específicos (*access consciousness*) en el cerebro transforman una parte de estos procesos en conscientes, y así, explícitos. Como afirma Ernst Pöppel, sabemos más que sabemos; o como admite Carl Friedrich von Weizsäcker: la conciencia es un acto inconsciente. Aunque este conocimiento implícito permanezca intangible, queda reflejado en las acciones y sensaciones humanas. Nuestra visión, por ejemplo, realiza cerca de 100.000 fijaciones por día, siendo que sólo una pequeña cantidad de información es percibida conscientemente, mientras una parte considerable es absorbida como estímulo de forma subliminal, pudiendo ejercer un efecto retardado sobre el comportamiento humano. Si sumamos a ésta todos los demás sentidos que aplicamos para captar y actuar en el entorno, entendemos que el cerebro humano sufre, literalmente, un bombardeo continuo de informaciones. La pregunta que inmediatamente nos sobreviene consiste en cuestionar cual es el uso que los medios de comunicación de masa están haciendo de esta condición humana.

En 1949, George Orwell había anticipado el uso totalitario de los medios mediante una inmersión del telespectador en el sistema, una función harito divulgada como Big Brother. "The telescreen received and transmitted simultaneously", describía Orwell en "1984". La era de los medios convirtió la comunicación subliminal en uno de los grandes mitos de la mercadotecnia aplicada a la sociedad de consumo. Las estrategias de procedimiento son diversos: desde imágenes ocultas o ilusiones visuales, hasta la adulteración de sonidos y las emisiones de ultrafrecuencia (una vez conocida la limitación de la persistencia retínica, la inserción de una imagen parasitaria entre las 24 emitidas por segundo en el cine o 25 en la televisión). Radio, cine y televisión han explorado y siguen aplicando este recurso de persuasión. No obstante, si pensamos en los usos que los estamentos militares y políticos hacen de la tecnología de los mensajes subliminales, las fronteras entre la persuasión y la coerción o la manipulación se vuelven fluidas. Las recientes "hemispheric technologies", que se basan en las funciones específicas de cada hemisferio del cerebro, están pensadas para cambiar las actuaciones del individuo en su vida real. El "Field Manual of Psychological Operations" del ejército de Estados Unidos se refiere al poder y el uso de las imágenes con fines específicos. El mensaje subliminal está siendo utilizado para el entrenamiento rápido de soldados en las fuerzas armadas para el reconocimiento de aviones enemigos. En la política, tal vez el caso público más difundido sea el de la campaña presidencial estadounidense de George W. Bush, que en septiembre de 2000 fue obligado a admitir que un spot realizado por su equipo contenía una imagen subliminal: la palabra en mayúsculas "RATS" (ratas), sobreimpresa en la imagen del adversario demócrata Gore, ocupaba toda la pantalla durante una fracción de segundos.

< **Entre las imágenes** > plantea una inversión de la estrategia de la comunicación subliminal. Convierte en visibles las imágenes que están predestinadas a ocultarse, rescata de la masa de información vacía los mensajes

que adquieren sentido pero, sin embargo, permanecen “ocultos” entre la montaña de escombros de datos. A través de las cinco instalaciones audiovisuales que conforman la exposición, Thomas Nölle reflexiona sobre los mensajes *entre líneas* en la era de los *postmedia*.

Pensadores como Vilém Flusser, Götz Großklaus, Régis Debray o Dietmar Kamper plantean que los seres humanos ya no vivimos hoy exclusivamente “en” el mundo, ni “en” el lenguaje, sino sobre todo “en” las imágenes técnicas: en las imágenes que hemos hecho del mundo, de nosotros mismos y de otras personas; y en las imágenes por los medios técnicos.¹ Esto implica ampliar la teoría constructivista de Humberto Maturana, según la cual los seres humanos acontecemos básicamente en el lenguaje. Acontecemos en el “lenguaje” técnico de los medios. Régis Debray ha advertido el paso fundamental que marca la transición de la era de los medios, en la que “estábamos **delante** de la imagen” y en la que la interfaz significaba un paso intermedio entre lo humano y la máquina –por lo tanto, el código estaba supeditado al lenguaje–, hacia la era *postmedia*, en la que nos encontramos inmersos “**en** lo visual” y nos articulamos en y a través de las imágenes –es decir, la era de la emancipación del código.

Después de la profusión retórica experimentada con la puesta en escena de lo postmoderno, debemos ser más cautelosos y rigurosos a la hora de asumir, más una vez, un posicionamiento excesivamente optimista frente a la condición *postmedia*.² De hecho, esta cuestión nos sitúa en una gran encrucijada epistemológica, ya que significa un nuevo posicionamiento del ser humano en la era *postindustrial*. Desde ese punto de vista, la relación humano-máquina deja de ser una relación entre dominador-dominado, puesto que la máquina adopta formas diferentes de inteligencia no sólo en el sentido de presentación y almacenamiento del conocimiento, sino también de procesamiento y producción de saber. Paulatinamente se va abandonando la idea –propia de la era industrial– de uso protético de las máquinas, como se planteaba en el discurso de McLuhan y las

¹ Cfr. Dietmar Kamper: *Bildstörungen. Im Orbit des Imaginären*. Stuttgart, Cantz Verlag, 1994, p. 7

² Cfr. con la posición optimista adoptada por Peter Weibel en su texto “The post-media condition”, en el catálogo de la exposición de mismo título en la Neue Galerie Graz am Landesmuseum Joanneum, Graz, 2006.

prótesis técnicas adheridas al cuerpo humano en el sentido de expansión de las capacidades físicas y de comunicación. Ahora podemos hablar (junto con Paul Virilio) de una *trasplatación*, puesto que está desapareciendo la distancia material entre lo biológico y lo tecnológico a través de la *in-corporación* de la tecnología. Estamos asumiendo la técnica como hemos asumido el lenguaje: como parte intrínseca de nuestro ser y de nuestro cuerpo, que nos permite existir/comunicar en el mundo. Es decir, estamos internalizando biológica y culturalmente las imágenes transmitidas por los medios y las máquinas (máquinas entendidas aquí en su sentido amplio, desde el ordenador hasta la telemática).

Thomas Nölle traza un paisaje crítico frente a esa sociedad *postmedial*, en la que se vuelve cada vez más urgente repensar la compleja relación entre pasado y presente, entre tiempo y espacio, entre civilización y naturaleza, entre los individuos, entre las maquinarias de consumo y de ficcionalización de la realidad, entre el síndrome lúdico y la condición ordinaria del sujeto, entre la economía global y la supervivencia.

En el vídeo “*Zeitenrausch*” (*Rumor de los tiempos*), el tiempo cíclico reemplaza a la concepción del tiempo digital. En la actualidad, cuando las nuevas teorías físicas, al entender la naturaleza como sistema entrópico, turbulento e irreversible, descartan como quimérica la reversibilidad del tiempo que defendía la dinámica cuántica y la teoría de la Relatividad, nos aferramos más resueltamente a la ilusión de la posibilidad de negar la flecha temporal irreversible, eternizando nuestras capacidades mentales en la digitalización de la memoria o proyectando una existencia sin cuerpo en una realidad virtual. Con la introducción del tiempo electrónico (*runtime*), ratificamos el axioma de un mundo escindido, caracterizado por el abismo convencionalmente establecido entre el tiempo biológico-social y el tiempo físico. La medida del tiempo físico, introducido desde Galileo, eclipsó el tiempo social y lo adscribió al mundo de las convenciones. El tiempo de los relojes, además de fijarse como medida autónoma y equivalente para todos y todas las cosas en el mundo, se independizó del propio tiempo humano. Pasamos a ser esclavos del tiempo “determinado” por las horas y minutos de los relojes. El segundo giro se produjo en la era electrónica, que introdujo los paradigmas de aceleración y perpetuidad digital. El simulacro electrónico del cerebro y de las funciones mentales humanas está proyectado para superar las barreras de la materia corpórea, los límites de la velocidad anatómica y los fallos del sistema neurológico



humano. En otras palabras, significa superar las barreras temporales físicas y de la naturaleza mediante la desmaterialización. El tiempo electrónico funciona como una segunda máscara, que simula una experiencia extrahumana. Thomas Nölle rescata cuatro secuencias de imágenes intencionadamente de “archivo” y metafóricamente analógicas: unos remadores en África, que luchan en su barco contra la corriente del río; un remolino de viento en el desierto; una persona que nada contra el curso de las aguas; y los granos de arena que se pierden en el mar. Las escenas se funden en un fluir continuo, incesante. La fuerza del agua, del aire y de la tierra –en definitiva, de la naturaleza– imponen su *bio-lógica* de tiempo, a pesar de la lucha humana para superarla.

Las imágenes idílicas de la selva Amazónica proyectadas en “Salve Lucrum I” contrastan con el ruido de la civilización, que avanza y amenaza su existencia. Cuanto más uno se adentra en la selva, más fuerte y cercano parece volverse. Las imágenes sugieren una huida continua, como la que siguen experimentando los indios o los aborígenes que intentan, en vano, apartarse de la civilización que invade sus territorios y destruyen el hábitat. El espectador está obligado a pasar por entre las imágenes para entrar en la siguiente sala, en la que visualiza las imágenes plácidas del mar. En “Salve Lucrum II”, el mar Mediterráneo se presenta como una especie de yacimiento, del cual emerge la inscripción originalmente grabada en el pavimento de piedra de una de las calles de la ciudad de Pompea: *Salve Lucrum*. Las palabras aparecen lentamente en la superficie del agua, y vuelven a sumergir y desaparecer. Nölle establece, así, una relación metafórica entre la idea de la “danza en el volcán” y la máxima que atravesó los siglos y se estableció como doctrina del capitalismo global. El Mediterráneo, testimonio de la formación de importantes culturas, así como de sus confluencias y confrontaciones, se ha transformado en símbolo de la destrucción del ecosistema y depositario de los desechos humanos, resultantes de la carrera descontrolada por el capital (Jacques Cousteau ya presagiaba hace décadas su “muerte”).

La instalación sonora “Silencio vicioso” ocupa un espacio cerrado, en cuyo centro se encuentra un teléfono iluminado por un foco de luz puntual. Cuando el visitante entra en la sala, el teléfono suena. Al coger la llamada, el espectador escucha, del otro lado, la voz de una persona que pide ayuda y explica su problema de forma apremiante, hasta que la llamada se interrumpe y la línea cae. El espectador

es transformado, así, en partícipe y cómplice de la víctima, de la que tan sólo ha podido conocer parte del motivo de su drama. Las grabaciones (aunque el usuario tiene la sensación de que se tratan de llamadas en tiempo real) son en parte tomadas de la realidad (hechos verídicos) y en parte son ficcionales, interpretadas por actores. De esta forma, se establece una extraña relación entre realidad y ficción, ya que el espectador no puede valorar cuál llamada corresponde a una realidad vivida, y cual es fruto de la imaginación.

La obra obliga al sujeto a enfrentarse con la imposición del silencio, el mismo silencio que se convirtió en una de las características de las sociedades contemporáneas. Harold Pinter, en su obra teatral en un acto “El Criado Mudo” (*The Dumb Waiter*), retrata el fenómeno social basado en las estructuras de poder anónimas y totalitarias, que sólo pueden funcionar si los agentes involucrados no cuestionan ni el sistema ni su propia posición en el contexto dado. Pinter pone en evidencia que el escepticismo es enemigo de la sumisión; mientras la devoción tácita es sinónimo de lealtad al sistema. La lucidez conduce al caos y a la locura; la irreflexión y la inercia equivalen a la consolidación del bienestar. Resultado: servir y silenciar. De modo que los papeles que estamos invitados a desempeñar en la sociedad global tienen como trasfondo cuatro acciones impuestas gradualmente por el sistema: la limitación del campo de visión mediante el exceso de los puntos de vista; el rápido olvido del pasado inmediato, atropellado por la profusión descomedida de la información; la persuasión de que la felicidad se encuentra en la resignación; y el estímulo a la aspiración de una vida ordinaria, alejada de la “dura” realidad. El resultado es lo que Vicente Verdú tan acertadamente denominó la “sociedad triunfo” en su vertiente estructural.

El sujeto ordinario adopta sin reparos esta ‘relación turística’ con los hechos. Pero no olvidemos que la **indiferencia** elevada a magnitudes extremas es un acto de violencia. El silencio paradigmático de la sociedad que sella este tipo de actitud no es percibido, sin embargo, como atrocidad. La obra “Silencio vicioso” pretende ser un testimonio de que, de hecho, las sociedades postindustriales están inmersas en un proceso de instauración del síndrome generalizado del *criado mudo*.

Una de sus consecuencias podemos advertir en la forma en la que observamos y entendemos el mundo. Según Niklas Luhmann, estamos irremediabilmente

subordinados a la observación de segundo orden, es decir, la sociedad “deja en manos del sistema de los *mass media* su observación, que se transforma en la observación en el modo de observación de la observación”.³ Mediante esta técnica, el entretenimiento asume una función tan importante como la de las noticias: generar visiones de mundo. A diferencia que su libertad para entrecruzar realidades y ficciones es ilimitada. El juego, como uno de los recursos del espectáculo recreativo mediático, se ha confinado al objetivo programático de producir la diversión amena. Además de observadores de segundo orden, estamos condenados a la diversión de tercer orden: se elimina de forma radical el lado hipotéticamente absurdo de la observación de la observación. Por consiguiente, con el juego desaparece la necesidad de autenticidad.

El conocido juego de niños *Rayuela* –llamado también *Luche* en Chile, *Tejo* en España, *Golosa* en Colombia, *Avión* en México y Perú, *Amarelinha* en Brasil– es empleado como interfaz de la instalación participativa “Wunderland”, que en alemán tiene una doble connotación –el país de las maravillas y el país del asombro o la extrañeza–. Su típico dibujo está reproducido en el suelo del espacio de la instalación. En la pantalla se ve proyectada la imagen de una niña indígena, una referencia a la inocencia de la niñez, pero también una alusión a una cultura que se mantiene “fuera” del tiempo, de las fronteras, del universo de las imágenes técnicas, con todas las implicaciones que esto conlleva. Como en el juego infantil, el espectador debe ocupar una casilla. Su acción activa las imágenes proyectadas en la pantalla. A cada casilla corresponde un bloque conceptual de imágenes, cuyas secuencias, según se avanza en las categorías del juego, corresponden a diferentes iconografías: naturaleza; colonización; postcolonización y globalización; consumo; destrucción. La última casilla queda reservada a la pequeña niña indígena.

Este juego, que tiene sus orígenes en la antigüedad, asumió, con el cristianismo, un simbolismo religioso: reproduce, mediante la disposición de los rectángulos, el plano de una basílica. Como juego de itinerario, los diferentes pasos o “saltos”

³ Niklas Luhmann. *La realidad de los medios*. Barcelona, Anthropos, 2000, p. 124

⁴ Sin duda el que mejor captó la amplitud de significados de la *Rayuela* fue Cortázar, que en su libro de mismo nombre (1963) propone al lector el juego de establecer su propio trayecto y elegir libremente los capítulos, estableciendo una narrativa abierta

⁵ Op. cit. p. 51.

⁶ Op. cit. p. 51.

representan la trayectoria del alma hacia el cielo, el paraíso, apoyándose en las dicotomías deriva-rumbo, pecado-salvación. Si el jugador pisa fuera de los “límites” o “fronteras” (comete un pecado), pierde el derecho a seguir. Es decir, ya en la Edad Media el poder eclesiástico desarrollaba técnicas estratégicas y subliminalmente articuladas, inculcando desde temprana edad el miedo existencial a la deriva y al castigo (no llegar al “cielo” de la *Rayuela* o al altar del templo; perder su vez en el juego de la vida) por incumplir las reglas del juego.

Las cincuenta imágenes que el espectador puede visualizar en “Wunderland” no tienen otra pretensión que la de despertar la atención del espectador precisamente para los detalles ocultos en muchas de las imágenes que nos son transmitidas por los medios. Algunos gestos, algunas acciones, algunos paisajes urbanos... Sus secuencias encierran una posible, aunque aleatoria narrativa construida por fragmentos, como planteó Julio Cortázar en la literatura.⁴ Como el lector de Cortázar, el interactivo en la instalación también puede “brincar” <entre las imágenes> y establecer su propio recorrido.

La visión sobria de Dietmar Kamper sobre la órbita de lo imaginario coincide con la experiencia que nos acomete en el siglo XXI. Como Debrey, también Kamper ha dado con la clave de la condición postmedia: el ciclo automatizado de las imágenes instauro la dictadura del imaginario técnico, en la que ya no hay espacio para la fantasía. Este imaginario encarna al conjunto de los sueños perdidos de la humanidad y las “vasuras” de la historia humana que siguen cubriendo, como una gigantesca sombrilla, al mundo.⁵ Para Kamper, “el mundo al que se accede sólo empieza en el verso de la imagen. La percepción de aquello que constituye el mundo sólo se desprende en el corte de la película.”⁶ Las obras de Thomas Nölle reunidas en la muestra <Entre las imágenes> pueden significar un punto de partida para reflexionar críticamente sobre nuestro posicionamiento frente a esta condición; para ponderar sobre nuestra actitud frente a la progresiva vulgarización de las cosmologías y la ordinalización de nuestra *Weltanschauung*. También pueden ser una modesta incitación a la recuperación de la fantasía, para poder continuar creyendo en la posibilidad de la libertad.

Claudia Giannetti
2006



Obras Thomas Nölle, Exposición <entrelasimágenes>

SALVELUCRUM I-II, 2002-2006, Video Instalación

Salve Lucrum se divide en dos espacios o "territorios". El primero está dedicado a la tierra y sitúa al espectador en medio de una selva tropical. El vídeo invita al visitante a seguir, con su mirada, un trayecto continuo hacia delante, adentrándose en la floresta entre plantas y árboles. Se escuchan lejos los sonidos de la civilización, cuyas máquinas y técnicas de destrucción se acercan gradualmente, hasta irrumpir en el paisaje sonoro de la selva. En el centro de la pantalla de proyección, en medio de la mata, el espectador puede pasar a la segunda sala, al entorno del agua. En esta proyección, el mar Mediterráneo se presenta como una especie de yacimiento, del cual emerge la inscripción encontrada originalmente en la ciudad de Pompea: *Salve Lucrum*. Las palabras aparecen lentamente en la superficie del agua, y vuelven a sumergir y desaparecer. Como un aviso de la historia, el vídeo vincula la gran catástrofe de la ciudad de Pompea con la depredación de las riquezas de la naturaleza.

Créditos

Salve Lucrum I

Proyecto y producción: Thomas Nölle

Cámara y edición: Iván Marino

Sonido: Ernesto Vladimir

Formato: DVD Pal

Salve Lucrum II

Proyecto: Thomas Nölle

Cámara: Iván Marino

Animación y sonido: Daniel Olaizola

Formato: DVD Pal

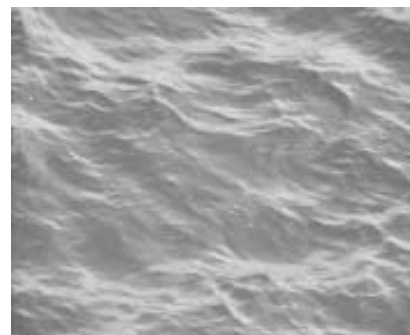
Equipos:

1 videoprojector

1 reproductor de DVD

1 amplificador de sonido stereo

2 altavoces



WUNDERLAND

2006, instalación audiovisual participativa

“Wunderland”, que en alemán tiene una doble connotación –el país de las maravillas y el país del asombro o la extrañeza– utiliza como interfaz el conocido juego de niños *Rayuela* –llamado también *Luche* en Chile, *Tejo* en España, *Golosa* en Colombia, *Avión* en México y Perú, *Amarelinha* en Brasil–, que está reproducido en el suelo del espacio de la instalación.

En la pantalla se ve proyectada la imagen de una niña indígena, una referencia a la inocencia de la niñez, pero también una alusión a una cultura que se mantiene “fuera” del tiempo, de los límites, de las fronteras –del universo de las imágenes técnicas–, con todas las implicaciones que esto conlleva. Como en la infancia, el espectador debe ocupar una casilla. Su acción activa las imágenes proyectadas en la pantalla. A cada casilla corresponde un bloque conceptual de imágenes, cuyas secuencias, según se avanza en las categorías del juego, corresponden a diferentes iconografías: naturaleza; colonización; postcolonización y globalización; consumo; destrucción. La última casilla queda reservada a la pequeña niña indígena.

Una de las características más marcadas de la obra de Thomas Nölle es su forma de acercarse al mundo a través del coleccionismo. Crear y coleccionar son, para él, términos contiguos, que entrañan la capacidad de rescatar la memoria y generar un nexo entre elementos de las más diversas procedencias. Compartir imaginarios –y no simplemente apropiarse de ellos– constituye la esencia de su coleccionismo como mecanismo de creación dialógica.





En su poética coleccionista, Thomas Nölle no busca descifrar signos reales, sino que rastrea las sedimentaciones de sentido, desordena significados y (re)compone la memoria de lo posible. Las imágenes de la instalación “Wunderland” están colectadas de los medios de comunicación y, como informaciones fragmentadas, articulan un puente entre culturas, historias y tiempos dispersos que no podemos entender ni conocer en su totalidad.

La aceleración de la circulación de información a través de los nuevos medios y la progresiva mundialización de códigos transforman las condiciones de la simbolización. En este sentido, la forma aleatoria de acceder, mediante la interfaz de un juego, a las cincuenta imágenes que el espectador puede visualizar en “Wunderland” no tienen otra pretensión que la de despertar la atención del interactor precisamente para los detalles ocultos, subliminales, en muchas de las imágenes que nos son transmitidas por los medios. Algunos gestos, algunas acciones, algunos paisajes urbanos... Sus secuencias encierran una posible, pero aleatoria narrativa construida por fragmentos, como planteó Julio Cortázar en la literatura, específicamente en su libro “Rayuela” (1963). Como el lector de Cortázar, el interactor en la instalación también puede “saltar” <entre las imágenes> y establecer su propio recorrido por una (posible) historia.

Créditos

Proyecto y producción: Thomas Nölle

Programación: Eugenio Tisselli Vélez

Software: MIDIPoet (Eugenio Tisselli Vélez, 1999-2002)

Sonido: Ernesto Vladimir

Tratamiento digital de las imágenes: Thomas Nölle y Gustavo Caprín

Fotografía de la india Kalapalo (Brasil): Evandro Baccara Kelmer

Obras Thomas Nölle, Video Instalación <entrelasimágenes>



ZEITENRAUSCH 2006, Video Instalación

Con la introducción del tiempo electrónico (*runtime*), ratificamos el axioma de un mundo escindido, caracterizado por el abismo convencionalmente establecido entre el tiempo biológico-social y el tiempo físico, introducido desde Galileo. Aceleración y perpetuidad digital son los nuevos paradigmas que están eclipsando el tiempo convencional de los relojes y superando las barreras de la materia corpórea, los límites de la velocidad anatómica y los fallos humano. En otras palabras, venciendo los obstáculos físicos y de la naturaleza mediante la desmaterialización. El tiempo electrónico funciona como una segunda máscara, que simula la experiencia extrahumana.

En el vídeo “Zeitenrausch” (*Rumor de los tiempos*), Thomas Nölle propone una inversión de la cronocracia, priorizando el tiempo cíclico frente a la concepción de tiempo digital. Nölle rescata cuatro secuencias de imágenes intencionadamente de “archivo” y metafóricamente analógicas: unos remadores en África, que luchan en su barco contra la corriente del río; un remolino de viento en el desierto; una persona que nada contra el curso de las aguas; y unos granos de arena que se pierden en el mar. Las escenas se funden en un fluir continuo, incesante. La fuerza del agua, del aire y de la tierra –en definitiva, de la naturaleza– imponen su *bio-lógica* de tiempo, a pesar de la lucha humana para superarla.



Albert Einstein afirmaba que el tiempo es una forma de relación. Es esa forma orgánica de enfocar la relación entre las cosas la que otorga la dimensión conceptual, social y crítica a la obra de Nölle. El pasado se vuelve presente, el presente revela el futuro. Es el observador el que debe relacionar los fragmentos yuxtapuestos y reconstruir los mensajes discontinuos: una lectura tan individual como la de un poema.

Créditos

Proyecto y producción: Thomas Nölle
Edición y sonido: Iván Marino
Formato: DVD Pal



Obras Thomas Nölle, Exposición <entrelasimágenes>

Silencio Vicioso 2002

instalación sonora participativa
CV8.ORG

La instalación *Silencio vicioso* ocupa un espacio cerrado, en cuyo centro se encuentra un teléfono iluminado por un foco de luz puntual. Un sistema de sensores detecta la entrada del espectador en la sala y hace sonar el teléfono. El espectador, por instinto, coge la llamada y escucha, del otro lado, la voz de una persona que pide ayuda y explica su problema de forma apremiante, hasta que la llamada se interrumpe y cae la línea. El espectador es transformado, así, en partícipe y cómplice de la obra. Con su imposibilidad de contestación, expresa un nexo metafórico entre la apatía e indiferencia que predominan en las sociedades actuales, y las situaciones sociopolíticas que “llaman” continuamente a un posicionamiento activo, sin perspectiva de obtener respuestas. Dotado con un complejo sistema aleatorio de grabaciones, los “contenidos” de las llamadas siempre son diferentes para cada espectador que atienda la llamada, de forma que cada uno recibe un “mensaje” distinto. Las grabaciones son en parte tomadas de la realidad (hechos verídicos) y, en parte, ficcionales, interpretadas por actores. De esta forma, se establece una extraña relación entre realidad y ficción, ya que el espectador no puede valorar cuál llamada corresponde a una realidad vivida, y cual es fruto de la imaginación.

Créditos

Proyecto y producción: Thomas Nölle, Carlos Jovellar y Christian Konn
Agradecimientos: Esteban Amo, Vicente Aparicio, Daniel Barbero, Facundo Beraudi, Alberto Caballero, Eva Contreras, Tanja Grass, Anna Malagrida Llonch, Rafael Metlikovec, Imanol Ossa y Reina Sánchez.



Silencio Vicioso 2002,
instalación sonora participativa
CV8.ORG

Videoinstalaciones

ObrasvánMarino

Exposición -Streaming-mediaArt-

Titulo $P_n = n!$



La idea inicial de $P_n = n!$ consistía en reflexionar sobre la tortura como un Programa que es ejecutado sistemáticamente por el aparato de la historia, y que se encuentra estructurado básicamente sobre tres funciones: víctimas, victimarios y cómplices en diferentes grados. Si descreemos de la existencia de Dios y pensamos que el hombre es simplemente producto de su coyuntura, podríamos entonces concebir que nos ha caído en suerte ocupar una u otra función adentro del Software. El objetivo pretencioso de este Programa consiste en realizar un mapeo de la conciencia, al menos de las capas de la conciencia donde se configura la voluntad política de los individuos. Desde esta perspectiva podríamos definir la tortura (entendida en su acepción medieval) como uno de los primeros métodos empíricos para estudiar la voluntad: ¿qué ocurre con ella en determinadas condiciones? ¿Se curva a ciertas intensidades? Torturadores, torturados y testigos presenciales son funcionarios del programa. Los usuarios están en el exterior: es a la periferia del sistema operativo a quien el programa presta sus servicios. Recordemos el comentario del Coronel Mathieu para explicar a los periodistas europeos que el método de la tortura había sido tácitamente aceptado por todos los franceses biempensantes: “¿Debe Francia permanecer en Argelia? Si la respuesta es si, ustedes deben aceptar lo que ello implica”.(1)

Buscando diferentes formas para plasmar la idea inicial imaginé una escena que se regeneraba permanentemente, adoptando fisonomías diversas pero conservando siempre su significado original. Comencé a revisar antiguos films que trataban el tema, y para mi sorpresa descubrí exactamente aquello que buscaba en la secuencia del tormento de La Pasión de Juana de Arco.(2) La escena está narrada predominantemente en planos cercanos. Las imágenes se suceden rítmicamente, guiadas por el tiempo interno de los personajes y desobedeciendo por momentos las clásicas leyes de continuidad (correlación de movimientos, proporciones del cuadro, eje de miradas). Analizando el orden de las imágenes observé que la escena constituye un extraño palíndromo: cambiando la posición de los planos la nueva secuencia mantiene el significado inicial. Me propuse fragmentar el acto del tormento en sus 45 tomas centrales (divididas en tres subconjuntos que respetan la serie original: testigos-victima-torturador/maquina) y rearticularlas a través de una fórmula matemática:(3)

$$P_n = n!$$

Por lo cual el número de permutaciones es igual a $45 \times 44 \times 43 \times 42 \dots$. En los comienzos del cálculo superamos el millón de variantes (exactamente 3.575.880). De esta manera la secuencia evoluciona sin pausa, en ordenación formal y agotando lentamente todas las permutaciones posibles – todas las formas posibles del tormento.(4) Termine esta serie de digresiones parafraseando un texto de Arlt que podría identificarse con la misma fórmula matemática que mencioné anteriormente: “Se me ocurre que no hay nadie que durante su vida, en el plazo de



un minuto, no haya querido ser Napoleón... pero todo el mundo sólo ha querido ser Napoleón o Lenin durante un minuto de voluntad... calcule usted, el término medio de la vida humana es sesenta años... recién a los veinticinco se comienza a vivir... quedarían treinta y cinco años por delante... cada año tiene cuatrocientos dieciocho mil cuatrocientos minutos... calcule usted un deseo golpeando en todas las posibilidades durante cuatrocientos dieciocho mil cuatrocientos minutos, multiplicados por treinta o treinta y cinco años. (...) Somos honrados por debilidad".(5)

Notas:

1. Escena de la película de Gillo Pontecorvo, *La Batalla de Argelia*, 1966 (ref. time 01h. 31')
2. C. T. Dreyer, *La Passion de Jeanne d'Arc*, 1928.
3. Mallarmé, Saporta, Queneau, Stockhausen (KlavierstückXI), Pierre Boulez (Troisième Sonate), entre otros, lo hicieron en la literatura y la música respectivamente. Haroldo de Campos reflexiona sobre este tema en "El arte en el horizonte de lo probable" – Revista de Cultura Brasileña, Ed. Embajada de Madrid en España - pg. 63.
4. La secuencia evoluciona de la siguiente manera (ej- reducido a 3 cifras): Permutacion (1) : [0,1,2]
Permutacion (2) : [0,2,1]
Permutacion (3) : [1,0,2]
Permutacion (4) : [1,2,0]
Permutacion (5) : [2,0,1]
Permutacion (6) : [2,1,0]
Fe de erratas: 525.600 minutos
5. Artt, Roberto. Los lanzallamas. Pg. 357. Biblioteca del Sur – Ed. Planeta, Argentina 1991.

Videoinstalaciones

LaMáquina

+ **Rodrigo Ceballos**+ **Camilo Leyva**+
+ **Gabriel Martínez**+ **Manuel D'macedo**+
Año de realización, 2005.

El trabajo es antes que todo un experimento puramente formal que utiliza el dibujo como herramienta. Ahora bien, intenta disolver la definición limitada de dibujo como el acto que se desprende de la destreza de la mano del dibujante. Aquí la máquina tiene el poder del trazo y no pretende hacer una mimesis de la realidad, es simplemente una impresión, un punto de vista (como en los humanos) que es torpe y sólo refleja el procesamiento de una imagen convertida en electrones y luego traducida al plano bidimensional con movimientos en los ejes X y Y. Por otro lado la máquina utiliza un medio no tradicional del dibujo como lo es la limadura de hierro que nos permite mantener el rastro del trazo del dibujo sobre el soporte, así reconocemos el dibujo como un proceso, que al igual que ésta máquina, sucede en el tiempo y es además precedero.

Exposiciones permanentes

Carlos Pineda + Liliana Villegas + Adriana González

Exposición -Desde un Mismo Punto-

“Desde un mismo punto”

Es una exposición de fotografía digital en la que un objeto cotidiano; un paisaje, una fábrica o el volcán Osorno, sirven de pretexto para observarlas desde un mismo punto, en su relación con el tiempo, los cambios lumínicos y atmosféricos.



Fotografía 1: Carlos Pineda
Fotografía 2: Adriana González
Fotografía 3: Liliana Villegas



Exposiciones permanentes Fotografía Digital Newton

Colectivo Docentes de Diseño Visual

Links relacionados:

<http://www.disenovisula.com/static/newton/newton.htm>

El Grupo de fotografía digital NEWTON, utiliza medios de representación digital, pero no manipula el registro óptico que media entre la realidad y la representación, por ello, las imágenes logradas con cámaras digitales por los integrantes de NEWTON, sólo son trasladadas al ordenador para su visualización, sin intervenciones, lo que denota un interés por la imagen obtenida, y no por la transformación posterior de la imagen. El grupo está conformado por docentes del Departamento de Diseño Visual de la Universidad de Caldas.



William Ospina Toro



Walter Castañeda



Gustavo Villa Carmona

Exposiciones permanentes

+ Juan Betancurth+

Exposición La Sucursal



“La sucursal” es un proyecto artístico que busca expandir la idea de la obra de arte como un bien común que se expone y formaliza en diferentes sitios en un mismo periodo de tiempo, basado en la idea de lo que una sucursal en sentido estricto representa, como -un establecimiento dependiente de uno central, que desempeña las mismas funciones-

El proyecto toma una propuesta artística y la pone a disposición de “Agentes” o representantes de la misma en diferentes ciudades del mundo (Barcelona, Amsterdam, Los Angeles, Nueva York, Salvador de Bahía, Manizales y Bogotá) quienes la formalizan de acuerdo a los medios que el lugar les proporciona y a lo que la obra en su concepto les sugiere, permitiendo de esta manera que la obra sea enriquecida en la múltiple formalización. Sabemos pues que la sucursal de un banco, de un almacén de electrodomésticos o una droguería es el mismo establecimiento incorporado a lo que las condiciones de lugar como espacio y la función de su entorno le incorporan y a estas condiciones a las que la obra se verá sometida. Es así como el artista desempeña la función de agente central con un concepto de obra con sucursales.

Como funciona

El sentido de la obra de arte en la actualidad es más que el objeto que representa, “es” en la medida que desencadena reacciones o las propone. Por esto, pienso que mi obra debe estar en donde la personas me recuerdan, en donde se me tiene presente, hacia donde quiero ir, hacia quienes me olvidaron o en los que quiero conocer. El objetivo de la propuesta es servirme del arte digital como proceso interactivo, en donde “yo” como artista creo un concepto visual de mi obra y lo pongo a disposición de la red, a manera de “forward”.

Previamente se han establecido contactos con cada uno de los representantes en cada ciudad, quienes recibieron la imagen previa de la obra y sugirieron un determinado montaje o se llegó a un acuerdo sobre el mismo. Luego se enviará un correo electrónico a cada uno de ellos con la obra en un archivo adjunto e indicaciones o requerimientos de montaje si son necesarios. Al final cada “sucursal” enviará un registro del montaje y proceso de la obra, para ser puestos como exhibición final en la ciudad de Nueva York, que operaría como agencia central.



El montaje

Manizales

Representantes: Milena García, Diego Bustamante, Alexander Ortiz

Montaje: La obra será instalada siguiendo los conceptos de interactividad y ubicuidad, utilizando internet como el medio propicio para que ambos conceptos se complementen. Desde la interactividad, diseñar un sistema que soporte la obra como construcción colectiva a partir de las miradas y de un juego interactivo que le permita al usuario no solo contemplar el trabajo, sino jugar con los elementos gráficos de la obra, haciéndose partícipe además, de un proceso de retroalimentación con el artista, expresando por medio de mensajes lo que siente y piensa a partir de la obra misma, este juego permitirá que en un mismo momento se haga una medición de todos aquellos que están participando activamente, a través de una expresión gráfica en la página, es allí donde el concepto de ubicuidad toma fuerza y se apropia de varios espacios, haciéndose ominipresente, este sitio permitirá que la obra sea observada al mismo tiempo por muchas personas, a través de una convocatoria masiva via email.

Adicional a lo anterior, se expondrá en un espacio físico, un espacio blanco, vestido de luz, donde las imágenes se mezclarán, se distorcionarán, se proyectarán, se reflejarán con un sistema de espejos, donde el artista se mira, se encuentra y se autorepresenta, un espacio donde se conjuguen ambas miradas la virtual y la real, a partir de una misma imagen, 5 poses autoretratadas.

“El disfrute de la ubicuidad me permite volver al lugar de donde soy sin necesidad del cuerpo, dejar que éste sea una imagen manipulable, mientras el cuerpo como tal sigue descubriendo el mundo, el miedo de volver a la ciudad donde se nace, o al “hometown” como dirían los norteamericanos, representa para mi el miedo de sentir el cómodo calor del hogar que me quema las alas. En lo virtual he descubierto que puedo volver y seguirme llendo”

Mi obra

Mi trabajo requiere de una dosis expansiva, una explosión que lo propague, alimentandolo desde las múltiples miradas, que le aporte desde las diversas percepciones culturales, que lo figure en algo más de lo que propongo. Es absolutamente necesario para mi obra que sea considerada como una pregunta estructurada que solicita no una, sino multiples respuestas, considero mi obra un ente individual puesto a libertad cuando lo expongo, vulnerable a ser intervenido o reinventado, es ahí donde adquiere para mi un mayor valor, cuando empiezo a desconocerlo o cuando logra sorprenderme y para eso es necesario que como artista esté dispuesto a perder el control y propiedad sobre ella.

Me gusta acercarme a mi obra como si fuera de otro, le adquiero gusto en la medida en que se me olvida, cuando me cuestiona; no puedo verla como un objeto acabado, por eso la alimento como idea, como proceso; por esto en “la sucursal” tengo el ansia de ver que le sucede lejos de mi, aún en sitios a los que no he ido, verla manipulada y sentirla como un resultado colectivo, recibirla como un bumerang, esperarla, no se si en las manos en la cabeza.



Propuesta artística

En mi obra ha sido característico el trabajo con la iconografía Católica, de alguna manera en mi historia siempre me he visto afectado por los preceptos morales que ella promulga y la manera como la imagen del "santo" ha sido el modelo de perfecta conducta. He admirado como detractor la postura de santidad, la actitud cargada de ingenuidad, tortura y erotismo al mismo tiempo y el enorme poder de convencimiento que una sola imagen puede producir sobre los crédulos, me ha sido interesante como se sigue con fe ciega a las formas de yeso y como se les besa con pasión, como se le juega al link, al vínculo que se toca para alcanzar a un dios. Me he dado cuenta que en mi exploración sobre lo religioso he sido más que un admirador, soy un rival. Y si expreso mi proyecto desde este punto quiero que mi obra se aproveche de la multipresencia, es como las iglesias, imágenes repetidas y el mismo dios. Quiero aprovecharme de la ubicuidad que los nuevos medios nos permiten, para que como un dios mi obra esté en muchas partes en un mismo lapso de tiempo.

El trabajo artístico que será expuesto, está conformado por cinco autorretratos, formalizados entre lo sagrado, lo perverso y lo autobiográfico.

Antecedentes

"Ya no es solamente en el corral de la casa en donde se practica la cria de gallinas. Al compás de la época de adelanto, de progreso, que vivimos, todas las actividades tienden a adquirir y aplicar conocimientos técnicos que permitan obtener mejores y mayores rendimientos. La avicultura (con propiedad podríamos decir la "gallinocultura"), puesta a tono con las necesidades actuales, ha establecido una larga serie de granjas dotadas de todos los adelantos modernos..."
Luis G. Lara -tomado de "La Gallina y sus derivados".

Por qué no decir lo mismo sobre mi obra? Para mi el arte a mímesis con la "gallinocultura" está siendo alimentado con los factores de adelanto y progreso en el que vivimos, el "corral" entendido como el lugar en el que el artista es "criado" ha tomado una fuerza expansiva, mi obra tiene que ir más allá de lo que yo mismo alcanzo.





Exposiciones permanentes

+ Carlos Pineda+

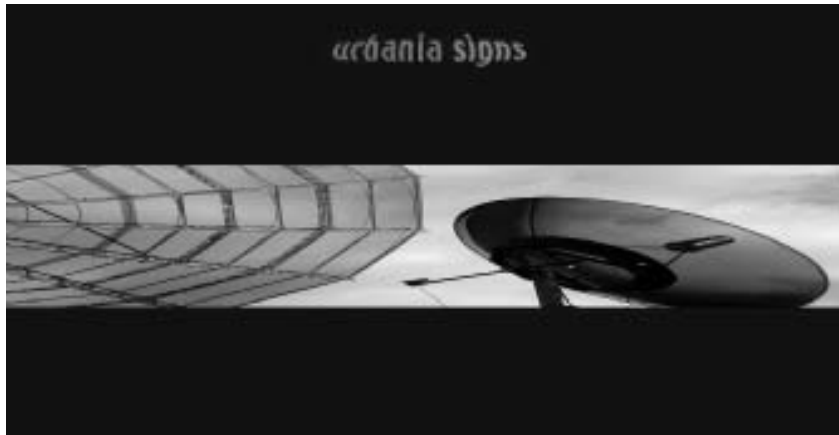
Exposición -Urbania-

Mi experiencia visual no es aislada; ella está enriquecida por la experiencia, los recuerdos y las imágenes de diferentes aspectos de la vida. Observo para darle sentido a la vida, y esta es una actividad que realizo con sentido, propósito y dirección. Observar es un acto de selección, y este involucra la interpretación. La fotografía no refleja una realidad que existe; ella organiza, construye, y mediatiza nuestro entendimiento de esa realidad con emoción e imaginación.

Sin importar cual es el rol social de una imagen, su creación siempre tiene un grado de subjetividad a través de la selección, el encuadre y la personalización. La fotografía lleva también en sí misma un aura de objetividad y es la combinación de lo objetivo con lo subjetivo lo que genera esa tensión que se puede encontrar en una imagen.

Las ciudades representan para mí la principal fuente de inspiración. Trato de capturar los signos visuales y los mensajes ofrecidos por el mundo moderno, el cual siempre se está creando y destruyendo a sí mismo. A estos signos y mensajes trato de darles sustancia y forma. Los materiales y desechos de la industria y la ciudad llegan a ser formas, signos, señales y esculturas inorgánicas, y el laberinto de las autopistas, andenes y calles un diseño geométrico ornamental.

No observo la ciudad como una simple estructura de edificios, calles, puentes, túneles y componentes ornamentales con la gente jugando un mero papel de espectador. Asumo la ciudad como nuestro territorio, el producto de nuestro trabajo y nuestra vida; nosotros estampamos sobre ella nuestra huella, y así queda registrado nuestro paso manifestado en lo histórico, arquitectónico, económico, cultural, ideológico y espiritual. Esta apropiación colectiva produce diferentes sentimientos, y una forma maravillosa de registrarlos es a través de la cámara.



Exposiciones permanentes

+ Muestra + Estudiantes de Profundización en Imagen Digital + Diseño Visual

ASESORES: Felipe Cesar Londoño López, Mario Humberto Valencia

Micro Cosmos

Integrantes

Diseño Visual

Maryori Osorio Bucurú

Yeison Gonzalo Parra G.

Los recorridos virtuales son una herramienta que ha empezado a ser muy explotada actualmente debido al auge y expansión de los medios digitales. Las posibilidades de interacción que a partir de estos se exploran, son inducidas por las nuevas formas de lectura implantadas por la convivencia permanente con los nuevos medios de comunicación.

Los recorridos virtuales hacen posible la experimentación de primera mano de los sucesos y lugares que de otra forma estarían fuera de nuestro alcance, y aunque nunca podrían desplazar el poder de la imaginación, sí pueden nutrirla y darle nuevos elementos, así como la lectura misma lo hace.

El nombre de nuestro proyecto: MICRO COSMOS, deriva directamente del carácter épico que nos invitan al recorrido y a la apropiación de los espacios de héroes imaginados, quizá mucho tiempo atrás, pero que siguen caminando a nuestro lado en el momento en que repasamos sus aventuras.

De allí, que los microcosmos que se plantea abarcar, son aquellos que viven al interior de obras literarias que han hecho parte del crecimiento de muchas personas y que aun siguen haciéndolo, al entretener historias de personajes fantásticos en mundos tridimensionales que nos invitan a explorarlos: justamente lo que nosotros como diseñadores visuales nos proponemos hacer.



Micro Cosmos



Cellphone

Cellphone

Integrantes

Diseño Visual, Juan David López González, John Alexander Montoya

Desarrollos mobileProcessing, Marlon J. Manrique, Ingeniero de Sistemas

La tecnología inalámbrica y celular se ha convertido en el área más explorada de las telecomunicaciones en los últimos años. El crecimiento acelerado del uso de telefonía celular, los variados servicios satelitales, y ahora la Internet inalámbrica han generado cambios drásticos en las telecomunicaciones. Por todo esto el proyecto se ve inclinado hacia la exploración de dicha tecnología, articulada desde las posibilidades de la imagen y el diseño de interfaces a través de ésta, como claves del buen desempeño de la comunicación en conjunto a los procedimientos y personas que interactúan con el fin de convertir información técnica útil para Diseño Visual en información comunicativa comprensible, apoyado por una fuerte base experimental. Enfocado hacia la realización de imágenes adecuadas para dispositivos móviles con el fin de reducir la fricción cognoscitiva que se presenta en éstos.

Objetivo General:

Estudiar las posibilidades de la imagen y el diseño de interfaces en las tecnologías inalámbricas aplicadas a la telefonía móvil.

En primera instancia recopilaremos información sobre la manipulación de imagen y programación de interfaces en los lenguajes WML y Mobile Processing. De acuerdo a las posibilidades que éstos ofrezcan se iniciará el desarrollo de una serie de aplicativos y prototipos que permitan una exploración real de los ambientes de desarrollo y los dispositivos (telefonía móvil) compatibles. Finalmente los aplicativos desarrollados serán probados en la red inalámbrica Bluetooth™.



Exposiciones permanentes

+ Muestra + Estudiantes de Profundización en Imagen Digital + Diseño Visual

ASESORES: Felipe Cesar Londoño López, Mario Humberto Valencia

Creación de Software Educativo con la Metodología de Escuela Nueva

Grupo de investigación (Categoría a Colciencias)

Currículo universitario

Integrantes

Laura Jimena Muñoz Echeverri

Claudia Milena Murcia Grajales

John Fredy Ramos Ramos

Hector Fabio Ramírez Jaramillo

La metodología Escuela Nueva desde su creación hasta la actualidad desarrolla actividades prácticas en la cual su objetivo es conceptualizar y dar alcance a herramientas del que hacer cotidiano, teniendo en cuenta que son alumnos de sectores rurales.

La creación de las guías didácticas multimedia con metodología en Escuela Nueva se da como excusa para empezar a integrar las nuevas tecnologías y las posibilidades que estas brindan en los procesos de aprendizaje a parte de estar ligada a un ordenador de una manera más dinámica a la comunidad estudiantil más aún en los sectores rurales, de manera que los contenidos no se distorsionen de las diferentes ciencias (asignaturas), sino por el contrario sea un complemento tanto para el alumno como para el docente

El software educativo y el proceso investigativo fortalecen el proyecto de educación y los procesos de enseñanza de aprendizaje mediante el uso de un modelo pedagógico que es bastante antiguo en nuestro país y que nosotros estamos interesados en complementar con las nuevas tecnologías.



Creación de Software Educativo con la Metodología de Escuela Nueva



Broken Seal Insurrection

Broken Seal Insurrection

Director General y Diseñador Líder : Mauricio García

Guionista y Narrador Interactivo: Elkin Escobar Cardona

Ilustrador y Diseñador de Personajes: Gabriel Arredondo

Modelador 3d: Luis Gabriel Isaza

Modelador 3d: Rogelio Castaño

Texturizador: Ronald Bonilla

Artes Finales: Pablo Cuervo

Motor Gráfico: German Andrés Aguirre

Programador: Diego Buritica

De acuerdo a las temáticas "narraciones interactivas, recorridos virtuales y video interactivo" propuestas en el taller de profundización digital proponemos el desarrollo de un videojuego. Dichas temáticas funcionarán como soporte para su desarrollo como sistema, que reúna diferentes campos en los que el diseñador pueda actuar como líder al manejar una visión global del mismo.

Este proyecto está justificado dado el interés de afrontar un proyecto de tales dimensiones como lo es el diseño y formalización de un videojuego, proyecto que exige investigación especializada en las áreas de programación, simulación y renderización en tiempo real de imagen tridimensional, diseño de producción y psicología de comportamientos.

En busca de unas competencias técnicas que permitan integrar los diferentes campos del diseño, aprovechando las aptitudes de los integrantes en las diferentes áreas que requiere este tipo de proyecto, se hace necesario un trabajo interdisciplinario que permita la apropiación e implementación de nuevas tecnologías (software), introduciendo a Manizales en la industria más productiva a nivel mundial en el ámbito de las aplicaciones multimedia.

Finalizando el primer semestre del año 2006 estará finalizado el opening o presentación del videojuego y para finales de este mismo año estará el demo, que contará con todos los elementos de interactividad que debe tener un videojuego.

Exposiciones permanentes

+ Muestra Gráfica + Estudiantes de Diseño Visual

Coordinadora proyecto de extensión D.V Claudia Jurado Grisales



Participante en EXPOLATINA 2006 Rosario Argentina

Participantes:

Dagoberto Serna, Julián D. Mora, Alexander Jiménez, Wilfredo Amaya, Alejandro López, Mariana Álvarez, Felipe Núñez, Ricardo Cardona, Oscar Villota y Sergio Ospina.

Los trabajos que componen la exposición son realizaciones de

Estudiantes de diferentes semestres del programa de Diseño Visual de la Universidad de Caldas.

Las temáticas abordadas son de carácter libre y cada participante presentó sus propuestas, a partir de intereses particulares.

De estos trabajos presentados, saldrá una selección final que será enviada a la Primera Exposición Latinoamericana de Estudiantes de Diseño, EXPOLATINA 2006, en Argentina, como muestra del trabajo académico realizado en Diseño Visual.

La coordinación estuvo a cargo de la docente del Departamento de Diseño Visual, Claudia Jurado Grisales.



Exposiciones permanentes

La Bezaca

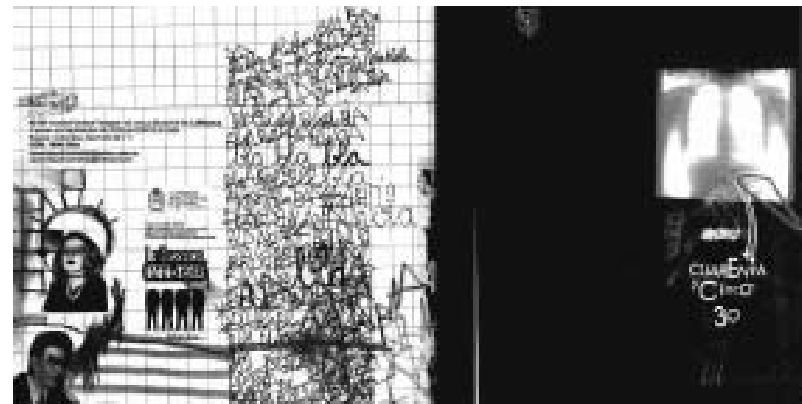
<http://groups.yahoo.com/group/45treinta/>

<http://spaces.msn.com/members/cuarentaycincotreinta/>

La Bezaca un grupo de trabajo interdisciplinario (diseño gráfico-diseño industrial-artes plásticas) interesado por la imagen, por reflexionar sobre sus múltiples formas de aparición y de interpretación.

45//30 es un proyecto editorial (revista) que nace en bogotá, cuya principal motivación es mostrar lo que se hace con la imagen en diferentes espacios, la diversidad de perspectivas desde la que se puede abordar y qué descubren quiénes experimentan con proyectos relacionados con lo visual, además de proponer reflexiones gráficas y escritas alrededor de un tema específico -en el segundo número que preparamos actualmente -el miedo-, en el anterior -la mentira-.

En 45//30* vol1 trabajamos con el tema la mentira, resultando 80 páginas en blanco y negro de 22x21 cm, con trabajos en diferentes técnicas de 22 personas y/o colectivos de Suramérica y Europa. En estos momentos 45//30 viaja por Argentina, Brasil, Holanda, España, Italia y Austria.



Exposiciones permanentes

Kitschic

Eduardo Arias + Mario León + Alejandro Narváz

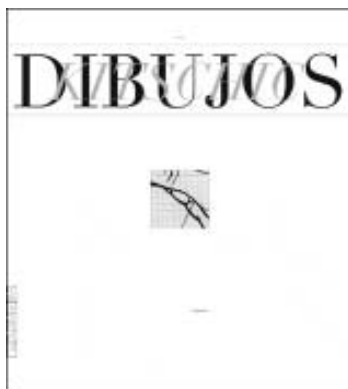
Kitschic es un proceso de reconsideración redundante, medido por la improvisación y las coincidencias.

En Kitschic buscamos las características del diseño editorial desde la investigación, la reflexión y la producción, relacionando el diseño con otras instancias como el cine, la música y la literatura.

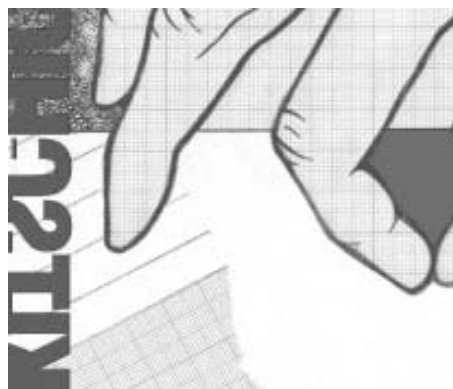
Trabajamos desde la autoría para editar las cosas *hechas por nosotros*, en diferentes etapas editoriales que se complementan.

Nuestro trabajo se basa en

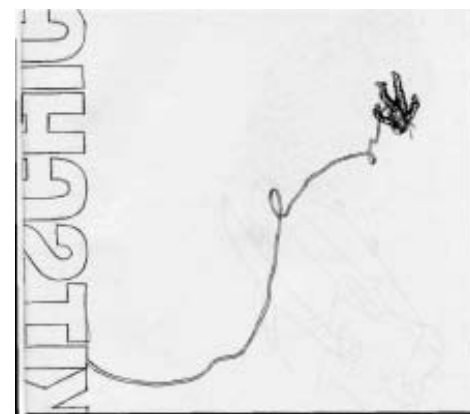
- 1) La idea de *cortar y pegar* heredada de las vanguardias, el arte Pop, y el diseño de libros y revistas.
- 2) La relación entre la autoría, la edición y el diseño.
- 3) La evolución y la relación de y entre la autoría, la edición y el diseño en tres instancias que abordamos *editorialmente*: exposición, impreso, e interactivo de pantalla de computador.



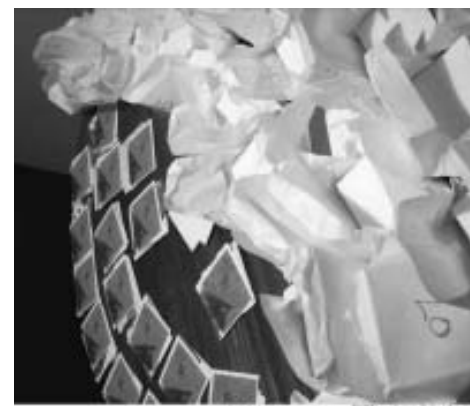
Catalogo exposición no. 0. 30 x 33 cm.



Número cero. Libro. 11 x 9,3 cm.



Número 0 (Folleto o Catálogo)



Número 0 (Librito - Collage)



Performances
Malcolm Smith
"El Alien Adentro," 2005



Foto por Andrea Padilla del performance
"El Alien Adentro," 2005

Malcolm Smith

www.templeofmessages.com

Malcolm Smith nació en Fort, Knox, KY en 1976. Obtuvo su M.F.A. (Master in Fine Arts) en Rutgers University, New Jersey en el año 2004.

Actualmente es becario Fulbright en Colombia con un proyecto de investigación y residencia artística en Mapa Teatro. Malcolm es el organizador y fundador de Tremor, evento realizado anualmente para la difusión e intercambio de performance y artes vivas, al igual que es miembro fundador de Temple of Messages, plataforma y colectivo de arte.

Reseña

En colaboración con Claudia Salamanca (Universidad Javeriana) and Leonardo Gonzales (PatoFeoFilms), he venido realizando una serie que va en su tercera versión dentro de mi beca Fulbright en Colombia. La serie usa metáforas que vienen de mi experiencia en Colombia donde virtualizo el paisaje; usando elementos colombianos hago comparaciones con elementos tecnológicos.

Mi trabajo usa elementos escenográficos hechos con materiales lowtech y reciclables que evocan maquinaria hightech creando así imaginarios sci-fi, que permean nuestra manera de ver el presente y que se preguntan por la magnitud de nuestro entorno. Usando video y sonido en vivo se construyen capas de significado que transforman la acción en vivo.

Eventos especiales

Carlos Hoyos

Foto-cinematografía aérea con plataformas no tripuladas

Carlos Hoyos es un fotógrafo caldense que inventó un sistema de fotografía aéreo para el cual construyó un pequeño helicóptero al que ha adaptado cámaras que le permiten registrar todo tipo de situaciones, construcciones o panoramas desde puntos de vista desconocidos. No sobra recordar que desde 1858 Nadar realizó registros fotográficos desde un globo, lo que pone de relieve la antigüedad del reto de la fotografía aérea y que a lo largo de la historia ha habido cada vez una tecnología más apta para captar el mundo desde el aire. Sólo ahora, sin embargo, gracias al aporte de este fotógrafo colombiano, pueden realizarse fotografías aéreas desde vehículos que, además de lograr permanecer estáticos a alturas determinadas, son de tan pequeñas dimensiones que consiguen introducirse por ángulos, resquicios y rincones donde no puede maniobrar otro tipo de transporte aéreo.

Aparte del sistema de control remoto que lo faculta para dirigir el helicóptero, Hoyos ha dotado sus cámaras con un mecanismo que le permite manipularlas, girarlas, precisar los encuadres y corregir el foco por medios inalámbricos. El fotógrafo utiliza cámaras comerciales que somete a ciertos ajustes y transformaciones para hacerlas, por ejemplo, más livianas y permitir su acoplamiento en el helicóptero.

Pues bien, a través de esta ingeniosa manipulación de aditamentos, Hoyos se ha dedicado a hacer fotografías con ambiciones artísticas, especialmente de paisajes urbanos y rurales, aunque también de edificios y de monumentos. En todas ellas el fotógrafo demuestra un claro sentido del equilibrio y de la simetría, una especial aptitud para elocuentes ángulos y encuadres y una innata atracción hacia las formas definidas y hacia un luminoso, y en ocasiones contrastante, cromatismo.

Hoyos imprime sus imágenes por lo general de formato horizontal, apaisado en papel de acuarela, poniendo de relieve su inclinación por el pictorialismo fotográfico, es decir, por esa vieja corriente que nació con el mismo Fox Talbot y cuyos adeptos practican una fotografía que se asemeja a la pintura en su presentación, valores y apariencia. Pero no es sólo por el papel que sus fotografías parecen acuarelas, sino también por su luminosidad y transparencia, así como por el acento un tanto lírico de sus temas.





Su exposición constituye una interesante amalgama de experimentación tecnológica y artística que, además de permitirnos contemplar vistas inéditas de lugares familiares y desconocidos, pareciera proveernos un par de alas para mirar el mundo.

Nació participando de las enseñanzas de su padre Fotoyos en Anserma, Caldas, su pueblo natal. Allí educó el ojo necesario para encontrar una profesión clara y definida, llegando a conseguir un trabajo responsable y maduro.

Se puede decir que no tuvo la necesidad de estudiar las técnicas, al tener tan cerca el talento de su padre, lo heredó apasionadamente, de esa forma encontró su propio rumbo.

Conocemos su capacidad creativa y su ingeniería innata. Cuando observamos sus proyectos anteriores, se demuestra con creces su ingenio, al diseñar y patentar su herramienta, el helicóptero-cámara. Con él, produjo su proyecto "Cartagena", en el cual, nos lleva hasta los últimos recodos de la imaginación y nos muestra una realidad que nunca hubiéramos podido imaginar existiera. Este proyecto se ha exhibido internacionalmente.

En éste último año, Carlos resolvió entrar en el mundo de la plástica contemporánea. Utilizando solo su cámara entró en un Nuevo espacio de magia e incursionó en una nueva visión, con una claridad definida, encontrando diferentes planos e imágenes asombrosas e inquietantes.

Es un placer observar el Nuevo proyecto "Aviation", su nueva Mirada abre un Nuevo mundo de posibilidades ilimitadas, se siente la satisfacción al ver las formas, las líneas, las sombras desconocidas y simples que guían al espectador a encontrar propios significados.

Quinta Galería, Cartagena, se enorgullece al presentar por primera vez la exhibición "Aviation" y con este Nuevo proyecto, estamos seguros de estar observando una nueva propuesta de la fotografía del siglo XXI.

Mauricio Quintana
Director, Quinta Galería



Eventos especiais

Paulo Hartmann (Brasil)

Mobilefest

Festival Internacional de Arte e Criatividade Móvel

<http://www.mobilefest.com.br/>

MOBILEFEST é o primeiro festival brasileiro de arte e criatividade mobile baseado nas implicações sociológicas que os telefones celulares e sua tecnologia têm promovido em nossa cultura.

Com uma agenda composta por atividades culturais e técnicas com início em setembro de, 2006 em São Paulo, Brasil, o MOBILEFEST compreende a organização de simpósio internacional, workshops e premiação de reconhecimento dos melhores trabalhos e aplicações mobile produzidos por brasileiros.

Diferente de outros festivais nacionais e internacionais, MOBILEFEST foi criado para a era mobile, e por isso é o primeiro festival do mundo que somente aceita inscrições de textos, fotografias e vídeos via SMS e MMS.

Com o objetivo de estimular a produção artística e teórica de excelência que opera na interface entre arte e as novas tecnologias, a Premiação de Arte e Criatividade Mobile Brasileira apóia o criador cujo universo inovador se caracteriza pela experimentação em sistemas e meios eletrônicos-digitais móveis.





Eventos especiales

Libro: **Estética, Ciencia y Tecnología** **Creaciones electrónicas y numéricas**

Iliana Hernández García (compiladora)

Departamento de Estética – Facultad de Arquitectura y Diseño

Colección estética contemporánea

Centro Editorial Javeriano

Este libro contiene una reflexión desde el lugar de la Estética a propósito de las poéticas de la mediación tecnológica y científica en la contemporaneidad y en las creaciones electrónicas y digitales. La evolución en la biotecnología, la cibernética, la vida artificial, la telemática, los mundos inmersivos, los sistemas interactivos de realidad virtual, la telepresencia, la robótica, han generado nuevos paradigmas estéticos que emergen con la creación en *media art*, los cuales se encuentran en torno a dimensiones intermediarias, espacios híbridos, entre la simulación, la ficción y la virtualización y la transformación de datos como creación. Un paisaje de imágenes poéticas y modelos de ciencia, otra matemática de la producción, una heurística poskantiana que transforma las condiciones práctica y teórica de la experiencia, hacia la experiencia de lo posible y lo virtual. Y colocan a este último, lo virtual, como una nueva dimensión del sistema productivo, y en una nueva pregunta por la vida y sus posibilidades, desde un lugar transdisciplinar, un territorio de frontera entre la estética, la ciencia y la tecnología. El libro indaga por la capacidad poética y la fuerza vital de estos dispositivos de fuga o de poder, de estas máquinas como criaturas creadoras que pueden ampliar el potencial creativo y con quienes viviremos una relación de asociación inédita.

Miró: expresión y composición audiovisual en tiempo real **Enrique Franco**

Miró es un programa de computador realizado en PD (Pure Data) y GEM (Graphics Environment for Multimedia), diseñado para generar sonidos y animación abstracta en tiempo real pintando con una tableta gráfica. Con *Miró* se pueden crear piezas a partir de secuencias audiovisuales pre-grabadas que pueden ser modificadas en vivo y otras creadas espontáneamente de manera interactiva por medio de procesos de síntesis de sonido e imagen.

Miró ha venido evolucionado constantemente desde el año 2003 y se ha usado en conciertos como el performance multimedia *Common Ground* con el Bawnmore Ensemble para músicos con limitaciones físicas durante el *Sionna Festival* en Limerick-Irlanda en 2003, en la pieza interactiva audiovisual *Coloured Trip* durante la semana de artes digitales *Digital Arts Week Now – DAWN04* en Limerick en 2004, y en la pieza *Cromofonías* del colectivo Plug en la *Feria Internacional de Arte de Bogotá – ARTBO* en noviembre de 2005. Ha sido presentado como pieza interactiva en el festival *Artrónica* en Bogotá en 2004 y como presentación póster en la conferencia internacional *New Interfaces For Musical Expression-NIME04* en Hamamatsu, Japón en 2004.

Reseña Personal

Enrique Franco es diseñador industrial de la Universidad Nacional de Colombia, Master en Artes Digitales de la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona y Master en Ciencias de la Universidad de Limerick en Irlanda. Actualmente es profesor del programa de Diseño de Medios Interactivos en la Universidad Icesi de Cali. Enrique ha trabajado como asistente de investigación en varios proyectos en el Interaction Design Centre-IDC de la Universidad de Limerick en Irlanda. Enrique es guitarrista y ha realizado estudios de teoría musical. Entre sus intereses están el sonido, la música, la programación y performance multimedia. Ha desarrollado programas como *Miró*, un sistema audiovisual flexible y expresivo para performance y composición en tiempo real. Su trabajo ha sido presentado en festivales y conferencias internacionales como el festival Akzente en Duisburg-Alemania (2001), NIME 02 en Dublin-Irlanda (2002), Digital Arts Week Now-DAWN04 en Limerick-Irlanda (2004), NIME 04 en Hamamatsu-Japón (2004), Tele-visión (1999) y *Artrónica* en Bogotá-Colombia (2004), *Feria Internacional de Arte de Bogotá – ARTBO* (2005).

Eventos especiales

Instantáneas

Estética, biología y tecnología. Articulando Latinoamérica

Andrés Burbano

Andrés Burbano tiene un interés especial por el tema de la ciudad y su interacción con los medios de comunicación. Desarrolla sus primeros trabajos en el campo audiovisual, siendo uno de los pioneros de la tecnología de vídeo estereoscópico. Desde 1996, crea obras para Internet, como el proyecto “Hiper cubo” (1999-2000) desarrollado junto con Hernando Barragán, editado también en formato texto y CD-ROM. En 1999, funda la revista on-line “Lumínica”. Es profesor e investigador de la Universidad de los Andes en Bogotá.

El interés de Burbano por los aspectos de la vida en la ciudad está presente en el vídeo “Aroma de Cartucho” (2001), en el que reproduce escenas urbanas gravadas en forma de documental y elaboradas en el estilo de videoclip.

Su obra es premiada en el “Festival del Vídeo Equinoccio” de la Universidad de los Andes en Bogotá (1993), y en el concurso de “Órganos Externos de la Galería CTT”, de Lisboa (1999). Recibe el “Stipendium Goethe Institut” de Berlín (2002). Participa en varios festivales de vídeo, como “Videobrasil”, São Paulo (1996) y el “XIX Festival de Cine de Bogotá”, Colombia (2002).

Su obra “ways of neuron”, es un documental científico y experimental desarrollado en el Basic Research Laboratory of the ZKM en Alemania y el MECAD en España, y fue nominado al 2005 Leonardo Global Crossings, de la Revista Leonardo del MIT, en Estados Unidos.

Introducción

Las reflexiones que ahora toman la forma de texto, originalmente no fueron pensadas para tal fin, son los engranajes de búsquedas ligadas a la posible producción de un documental en torno a la relación de la biodiversidad y la tecnología en América Latina. Este proyecto es de origen común de quien escribe y la documentalista brasileña Francisca Caporali. Dado lo difícil de la temática planteada y de las innumerables aristas del problema, el documental aún no ha encontrado modos de financiación, sin embargo me pareció importante compartir algunas de las reflexiones que hasta ahora hemos planteado como posibles hilos de fuerza del proyecto audiovisual. Más que conceptualizaciones fundamentadas lo que se propone en este texto son “polaroids” de una red y algunas reflexiones líquidas que podrían operar como operan los químicos al revelar una fotografía.





Cuarto oscuro, proceso de revelado

Hace algunos años gracias al trabajo de búsqueda y en algunos casos de traducción de textos que pudieran constituirse en herramientas para configurar escenarios de entendimiento de la relación entre el arte y la tecnología en América Latina me encontré con un escenario inédito, la emergencia de propuestas ligadas no solamente a las tecnologías electrónicas visuales o de comunicación sino a la biotecnología.

En primera instancia, una serie de proyectos del artista brasileño Eduardo Kac abrieron ante mí un espectro de posibilidades de reflexión donde lo estético se cruzaba con lo ético, donde las tecnologías señalaban un camino distinto al digital, donde naturaleza y cultura parecen fundirse.

Las propuestas de Eduardo Kac, particularmente su trabajo “Génesis”¹ exploran la noción de “traducción”, en un proceso en el cual literalmente un fragmento del Génesis bíblico es traducido en primera instancia a un código de cuatro elementos basado en el código Morse y este a su vez es traducido a una secuencia de aminoácidos formando una cadena de material genético.

Este material genético es posteriormente insertado a una bacteria que habita una caja de *petri*, dicho soporte cristalino está expuesto en una instalación a la cual es posible acceder vía Internet para intervenir con rayos ultravioleta la bacteria y producir posibles mutaciones en la cadena de ADN que en últimas es una traducción encadenada de una frase del Génesis bíblico, la frase inicial reza:

“... dejemos que el hombre tenga dominio sobre los peces del mar, y sobre los pájaros del aire, y sobre los ganados, y sobre toda la tierra –y sobre todas las cosas vivientes que se muevan sobre la tierra”.²

¹ Eduardo Kac. Detailed description of Genesis, en: www.ekac.org. Disponible en archivo HTML en: <http://www.ekac.org/geninfo2.html> - Última fecha de consulta: 23-08-05.

² “La sagrada Biblia, Antiguo Testamento, Génesis”. Disponible en archivo HTML en: <http://www.bibliotecasvirtuales.com/biblioteca/Biblia/index.asp> - Última fecha de consulta: 23-08-05.

Paralelamente al estudio de las obras y proyectos de artistas, logré identificar que el discurso sobre la biotecnología ha sido abordado a nivel teórico por el discurso reflexivo en torno a ciencia, tecnología y sociedad desde hace tiempo debido a que se han planteado consideraciones importantes sobre los asuntos bioéticos, económicos, legales, etc. Sea en el contexto internacional o en el contexto local.

Para designar la complejidad del problema que implica la noción de traducción, por ejemplo, en el discurso contemporáneo que se ocupa de las intersecciones entre ciencia, tecnología y estética me referiré al texto “Remedios para el imperio. Historia natural y apropiación del nuevo mundo”. Ahí Mauricio Nieto retoma la noción de traducción para diseccionar un fenómeno que hace visible el entramado entre estética, apropiación y discurso científico, dicho fenómeno es uno de los acontecimientos históricos que se constituye como un antecedente profundamente pertinente a las reflexiones de este texto: “La Real Expedición Botánica del Nuevo Reino de Granada”³.

“Para entender los procesos de traducción y movilización que ocurren en la investigación botánica de América, debemos seguir a los exploradores en el campo, y entender su relación con la naturaleza y las culturas locales. Sólo así podemos entender el papel de los botánicos en el proceso de apropiación y legitimación del conocimiento médico.”⁴

Nieto, citando a Callon propone que “traducir es desplazar”... que “traducir es expresar en un lenguaje propio lo que otros dicen o hacen, es hacer de uno mismo el portavoz”.⁵

La intersección descrita por los dos vectores de fuerza, de estas dos maneras de “traducción”, por un lado de practicarla y por otro de entenderla, plantean la posibilidad de reflexionar en torno a nuestra condición como seres humanos expuestos a los cambios que vienen de la exploración biológica y de la biotecnología

³ Mauricio Nieto, Remedios para el imperio. Historia natural y apropiación del nuevo mundo. Bogotá: ICANH, 2000, pp. 137-148.

⁴ Ibid. p. 137.

⁵ Ibid. p. 137.

en la actualidad. Estos procesos están cruzados por un sin número de fuerzas y fuentes, una de las cuales es el discurso estético.

Conceptos como el de “traducción” perfilado por Nieto, nos puede ayudar a entender y a construir un escaparate histórico donde ubicar hoy por hoy el complejo asunto ligado a los registros de material biológico y genético de origen americano en las oficinas de patentes de otros países.

Cuarto oscuro, proceso de fijado

Si existen lugares en el mundo donde la tensión entre diversidad biológica, “desarrollo” y tecnología se manifiesta de maneras inéditas, es en los países que actualmente son poseedores de los complejos y reservas de biodiversidad más importantes que aún quedan en el mundo. Esta condición se manifiesta de manera dispersa y difusa a través de una serie de fenómenos y hechos concretos, sin embargo, es notable la ausencia de individuos y entidades que se ocupen de ello de manera sistemática, ante todo en su naturaleza relacional, para señalar la importancia radical de ese escenario en el mundo contemporáneo. Esto se debe en buena parte a que para abordar los matices de las discusiones de los sucesos en curso no se tiene las suficientes herramientas interpretativas, analíticas, ni claras posibilidades de acción que puedan responder a la magnitud de los problemas.

Por otro lado la ausencia de textura en la discusión dificulta pensar en visiones no convencionales a los problemas y a plantear posibles apreciaciones alternativas de ellos. En mi caso particular entré a este problema a través de la reflexión artística y me parece importante señalar que en este campo existen muchas puertas posibles a tocar dado el profundo componente simbólico y ético que envuelve los hechos y asuntos en cuestión.

Cuando tuve oportunidad de trabajar en la traducción del texto de Eduardo Kac sobre la creación de una coneja cuyo pelambre es verde fluorescente, proyecto de arte transgénico que se denomina “GFP Bunny”⁶; En el cual la noción de vida

⁶ Eduardo Kac, GFP Bunny, en: “Hiper cubo/ok/”. Bogotá: Universidad de los Andes, Goethe Institut Bogotá, 2002. pp. 69-91.

es problematizada de manera radical gracias al cuestionamiento de la noción de “creación” en el escenario compartido entre arte y ciencias de la vida. La primera impresión importante que dejó en mí este polémico proyecto es que las posibilidades prácticas de manipulación y “control” ligados a la biología molecular aumentan aceleradamente con el tiempo, tanto que incluso artistas están desarrollando proyectos usando este tipo de tecnologías.

Algunos de los aspectos más frágiles y significativos son a mi juicio son los niveles de producción simbólica que hay de por medio en todo este tejemaneje de los ires y venires del impacto de la biotecnología en la sociedad; Incluso se podría decir que existe un profundo componente estético en la discusión del cual no dan cuenta sino los trabajos de algunos artistas como Kac o el colombiano radicado en México, Daniel Rivera.

La conjunción de la biología y la tecnología está relacionada con muchas esferas de la vida cotidiana de cada ser humano en el planeta, por sólo mencionar algunos puntos, los asuntos referentes a los alimentos transgénicos o a la biopiratería tienen un significativo impacto en el estudio, investigación y comercialización de los alimentos y las medicinas del presente, este impacto será aún mas fuerte en un futuro no tan lejano.

Las implicaciones se expanden sobre diversos campos, es así que algunos asuntos ligados a la investigación biotecnológica pueden guiar un cambio de perspectiva respecto a la revaloración de los conocimientos tradicionales en nuestros países. Esto en primera instancia se debe a que la investigación en torno a las propiedades fisicoquímicas de las plantas puede ahorrar dinero invertido en investigación si se parte del conocimiento previo de las propiedades que han identificado las comunidades y que han sido parte de los conocimientos tradicionales. En segunda instancia se debe considerar que si se enfoca el campo relacional de los derechos de propiedad intelectual, los recursos genéticos y los conocimientos tradicionales se está frente a un escenario en el cual las naciones están en el deber de proteger y estudiar dichos recursos, de cuidar dicha riqueza diversamente bilógica y diversamente cultural.

Dicho posible cambio de mirada sobre los problemas ligados a los conocimientos tradicionales y los recursos genéticos abren la posibilidad de relacionarnos de otro modo con, por ejemplo, las prácticas médicas indígenas o afroamericanas, que aún hoy son usualmente consideradas prácticas sospechosas y sinónimo de



superstición, etc. Esas prácticas, ahora se revelan como fundamentales guías de los procesos de bioprospección porque, entre otras cosas, muestran un alto grado de conocimiento del entorno, aspecto que es crucial para quienes intentan entender, estudiar o comercializar las propiedades o características de una planta o animal.

Instantáneas

Instantánea # 1 - 1983

El joven científico Luís Herrera-Estrella publica el 19 de mayo de 1983 en la prestigiosa revista *Nature* un artículo titulado “*Expression of chimaeric genes transferred into plant cells using a Ti-plasmid- derived vector*”;⁷ Exponiendo ahí los primeros resultados de la investigación de su tesis doctoral en genética vegetal, el texto es firmado en conjunto con los científicos Ann Depicker, Marc Van Montagu y Jeff Schell. La investigación fue realizada en uno de los centros de investigación más importantes en ese campo científico en el contexto mundial en Gent, Bélgica. Las instituciones asociadas a los firmantes son el *Laboratorium voor Genetica, Rijksuniversiteit* de Gent y el *Max Plank Institut* de Colonia.

Los conceptos y resultados expuestos en el texto van a ser determinantes para el devenir de las ciencias de la vida en última etapa del siglo XX y el inicio del siglo XXI. Los alcances de su proyecto científico son enormes y aún está por verse muchas de las posibles consecuencias del espectro de posibilidades que en ese momento se abrieron. En la parte final del “*paper*” queda claro cuál es el campo en el que se está entrando “... *this approach can be used to transfer and express the coding sequences of foreign genes in plants*”⁸; Mostrando de esta manera, incluso para un lector no experto, que se está frente a la información concerniente a la primera planta transgénica”.

El científico mexicano que hoy trabaja en su país en el Centro de Investigación y de Estudios Avanzados: CINVESTAV en Irapuato es reconocido mundialmente como

⁷ Luís Herrera-Estrella, et al, “Expression of chimaeric genes transferred into plant cells using a Ti-plasmid- derived vector”, en: *Nature*, Vol 303, 1983, pp. 209-213.

⁸ *Ibid.* p. 213.

el pionero, es decir el primer científico en plantear el método y conseguir resultados concretos para realizar plantas transgénicas. Herrera-Estrella fue capaz de transferir por primera vez partes del material genético de una bacteria a una planta.

Lejos de considerar el impacto social de la biotecnología ligada a la producción de alimentos como un problema cerrado y ajeno a los intereses científicos, Herrera-Estrella ha planteado en textos posteriores la importancia de desarrollar un debate sobre el tema que dé la cara a las implicaciones sociales y económicas de este tipo de procesos biotecnológicos en el contexto específico de los “países en desarrollo”.⁹ Incluso ha llegado a afirmar que pensando en las posibles soluciones a los problemas alimenticios en nuestro contexto, es necesario considerar seriamente las alternativas que la biotecnología pudiera ofrecer haciendo un llamado a que el bienestar de los pueblos, en este caso específico se refiere al bienestar alimentario, debería ser considerado como “patrimonio de la humanidad” al igual que lo son algunos espacios urbanos o naturales específicos en el globo.

Cada vez que el tema de los transgénicos viene a tocar nuestras puertas, las noticias parecen llegar de un mundo extraño que nada tiene que ver con nosotros, y al que estamos condenados a pertenecer o rechazar, sin embargo, ¿Por qué no se ha analizado suficientemente el hecho de que fue justamente un latinoamericano quien dio originalmente con estos resultados en el laboratorio? En las ocasiones en las que he tenido la oportunidad de oír hablar o leer en los medios sobre el tema, sean en textos oficiales o alternativos, sea de manera crítica o de manera informativa, esta crucial información se pierde, por supuesto, esto contribuye de manera decisiva para que nuestra comprensión del fenómeno sea escasa.

Es necesario tener en cuenta que el tipo de investigación que se desarrolla en CINVESTAV es de carácter público, algunos autores coinciden en afirmar que la investigación sobre biotecnología que se desarrolla en Latinoamérica es prioritariamente de carácter público a diferencia de la importancia del sector privado en los “países desarrollados”, esto debería ser visto como una posible ventaja de nuestra condición.¹⁰

⁹ Luís Herrera-Estrella, Ariel Alvarez-Morales “Genetically modified crops: hope for developing countries?”, en: *EMBO reports*, Vol 21, no 41, 2001, pp. 256-258.

¹⁰ Gregory Graff, Susan Cullen, et al, “The public/private structure of intellectual property ownership in agricultural biotechnology”, en: *Nature Biotechnology*, Vol 21. 2003, pp. 989-995.

Documentos revisados

"Expression of chimaeric genes transferred into plant cells using a Ti-plasmid-derived vector"

Por Luís Herrera-Estrella y otros, en:

<http://www.nature.com/nature/journal/v303/n5914/abs/303209a0.html>

"Genetically modified crops: hope for developing countries?"

Por Luís Herrera-Estrella & Ariel Álvarez-Morales, en:

<http://www.nature.com/embor/journal/v2/n4/pdf/embor436.pdf>

Instantánea # 2 - 1986:

El analista mexicano Gian Carlo Delgado Ramos desde hace varios años ha venido construyendo una obra crítica sobre diversos problemas económicos y sociales vinculados con asuntos biológicos y ambientales, se ha ocupado en casos concretos de fenómenos concernientes a problemas acuíferos, minerales no energéticos, o al problema de bioprospección y biodiversidad; En su texto "En la mira el saqueo de la biodiversidad"¹¹ llama la atención sobre el problema estratégico que constituyen los asuntos de derechos de propiedad intelectual sobre material biológico en Latinoamérica. Me propongo en este momento, señalar un caso específico en el cual las reflexiones de Delgado Ramos podrían tener eco y podría operar como un modesto complemento a sus consideraciones sobre la biodiversidad y la biopiratería.

En el escenario mundial actual los asuntos de propiedad intelectual se han extendido de manera rápida a los seres vivos, sean estos modificados genéticamente o no. A las plantas, por ejemplo, repentinamente no sólo le aparecen dueños sino también inventores. Esto sucede a pesar de los grandes esfuerzos realizados por entidades serias a nivel mundial para cuestionar este tipo de prácticas hasta que se genere un análisis sobre las implicaciones éticas, sociales, económicas, ambientales, e incluso religiosas.

El 17 de junio de 1986 una "nueva" variedad de una planta fue patentada en de los Estados Unidos, bajo el número de patente 5.751. El poseedor de los derechos

de propiedad intelectual es el señor Loren S. Miller. La patente registra una "nueva" variedad de una planta cuyo nombre será "Da Vine";¹² esta planta es patentada porque posee características que podrían ser aplicadas a usos medicinales e incluso a usos decorativos: "La planta en cuestión se está investigando por su valor medicinal en el tratamiento del cáncer y en psicoterapia. Es útil en el tratamiento del mal de Parkinson y es útil en el tratamiento de la angina de pecho. También tiene características antisépticas, bactericidas y tiene acción amebicida y anti helmíntica. Es una planta atractiva para el hogar dado que florece estacionalmente".¹³

Un examen del documento de la patente hace visible una serie de problemas serios sobre las consideraciones a tener en cuenta al hacer efectivo el registro de propiedad intelectual de una especie botánica, primero que todo es curioso ver como el "encuentro" de la planta es tratado como una "invención", así en los ítems respectivos referidos en el texto de la patente al "background" de la invención tanto como en el "summary" de la invención, definitivamente nada da pistas para pensar que exista un proceso de "invención" o algo similar que pudiera justificar la asignación y aprobación de derechos de propiedad intelectual sobre el uso o explotación de dicha planta. Así pues se hace urgente un análisis detallado del proceso de "traducción" a través del cual los derechos de propiedad intelectual sobre especie botánica fueron asignados.

La lista de patentes sobre material biológico de las que se tiene noticia es interminable entre, ellas frutas amazónicas, plantas medicinales, etc. Sin embargo el caso de la *Banisteriopsis caapi*, Ayahusca o Yagé, parte fundamental de la visión mágica y de las prácticas medicinales de comunidades amazónicas marcó un episodio aparte, este episodio bien podría titularse "el ataque del presente al resto de los tiempos".

La información sobre la existencia de la patente encendió las alarmas y los comentarios críticos por parte líderes de varias comunidades Suramericanas, el

¹¹ Gian Carlo Delgado, "En la mira el saqueo de la biodiversidad, estrategias del Banco Mundial integrados a la política nacional", en: <http://www.memoria.com.mx/158/Delgado.htm>. Última fecha de consulta: 27-08-05.

¹² "United States Patent, patent number 5,751. Date of patent: Jun, 17, 1986. Miller".Background of the invention, Summary of the invention".Traducción del autor.

¹³ Ibid. Traducción del autor.



hecho de que el Yagé había sido patentado en los EEUU, aunque sólo está patentada una variedad de la *Banisteriopsis caapi*, marcó el inicio de una campaña mundial por derogar esta patente. Los acontecimientos ligados a este hecho fueron en varias medidas muy significativos. Por un lado está el gran interrogante de cuáles son los elementos que se tienen en cuenta a la hora de entregar los derechos de propiedad intelectual de una especie botánica a alguien y por otro lado está el enorme choque cultural que implicó el hecho de apelar a la legitimidad de tal patente.

A pesar de la oportuna y lúcida intervención de varias agrupaciones de comunidades indígenas, de la manifestación de repudio por parte de organizaciones no gubernamentales, la patente fue re activada en el año 2001 bajo el mismo número de registro, a pesar de reconocer y citar en la re examinación del documento de la patente una extensa bibliografía que da cuenta de la utilización centenaria de la planta por parte de las comunidades indígenas; Entre los documentos referenciados se encuentran textos de Shultes, Dobkin de Ríos y testimonios orales de indígenas como Antonio Jacanamijoy.¹⁴ Las prácticas inescrupulosas de patentar material biológico del cual se conocen los usos pero se pretende ocultar o ignorar a la hora de registrar una patente, han recibido el nombre de “biopiratería”, es decir un modo de bioprospección inescrupuloso.

En conversaciones con el artista catalán Xavier Hurtado, quien ha desarrollado una serie de proyectos artísticos y culturales en la amazonía, ha manifestado su interés particular por la noción de “imagen” ligada a las prácticas medicinales vinculadas al Yagé, Hurtado afirma¹⁵ que a través de la toma de Yagé los “taitas” evocan imágenes mentales con poder curativo. Así pues estas sofisticadas formas de pensamiento son atropelladas por complejidades legislativas y por el orden económico del mundo occidental contemporáneo.

Documentos revisados

“United States Patent, patent number 5,751. Date of patent: Jun, 17, 1986. Miller” Bajo los datos anteriores se puede acceder - gracias el pago de 33 dólares - al documento en formato PDF de la patente de la *Banisteriopsis caapi* en la base de

¹⁴ Ibid. “References cited”.

¹⁵ Entrevista para el artículo, realizada en 18-08-05.

datos sobre patentes a nivel mundial: Delphion: <http://www.delphion.com/> “En la mira el saqueo de la biodiversidad. Estrategias del Banco Mundial integrados a la política nacional”

Por, Gian Carlo Delgado Ramos. Una versión en línea en formato HTML está disponible en: <http://www.memoria.com.mx/158/Delgado.htm>

Instantánea # 3 - 1998:

En 1998 en la revista *Leonardo Electronic Almanac* editada por el MIT press, aparece un texto fundamental para la transformación y comprensión del arte contemporáneo de cara a una relación más estrecha entre la estética y la biotecnología. El artista carioca Eduardo Kac, ahora profesor del *Art Institute* de Chicago, propone la creación de una nueva forma de arte basada en las posibilidades de la ingeniería genética. Este tipo de expresión artística llamaría la atención de los intelectuales, de los medios de comunicación y de la comunidad en general, marcando el inicio de una gran polémica que hasta ahora no termina.

A partir de entonces hasta el día de hoy, Kac ha desarrollado cuatro trabajos de arte transgénico, a saber, “Genesis”, “GFP Bunny”, “The Eighth Day” y “Move 36”.¹⁶ En el contexto específico de la teoría de los medios y de la crítica de arte se han producido varios textos relevantes al respecto, sin duda uno de los más interesantes en el contexto latinoamericano es “Por un arte transgénico”¹⁷ del teórico brasileño Arlindo Machado editado en las publicaciones que dirige Jorge La Ferla en Argentina.

La propuesta de “arte transgénico” tal y como la describió Kac en su texto inaugural es la siguiente:

“Propongo que el arte transgénico sea una nueva forma de arte basada en el uso de las técnicas de ingeniería genética para transferir material de una especie a otra, o de crear unos singulares organismos vivos con genes sintéticos. La genética

¹⁶ Eduardo Kac, “Transgenic Art”, en: *Leonardo Electronic Almanac*, Vol 6, no 11, 1998.

¹⁷ Arlindo Machado, “Por un arte transgénico”, en: *De la pantalla al arte transgénico*, Buenos Aires: Libros del Rojas, Universidad de Buenos Aires, 2000, pp. 252-260.

molecular permite al artista construir el genoma de la planta y del animal para crear nuevas formas de vida. La naturaleza de este nuevo arte no sólo es definida por el nacimiento y el crecimiento de una nueva planta o un nuevo animal, sino sobretodo, por la naturaleza de relación entre el artista, el público y el organismo transgénico. El público puede llevarse a casa las obras de arte transgénicas para cultivarlas en el jardín o criarlas como animales domésticos. No hay arte transgénico sin un compromiso firme y la aceptación de la responsabilidad por la nueva forma de vida creada así. Las preocupaciones éticas son de capital importancia en cualquier obra artística y se hacen todavía más cruciales que nunca en el contexto del arte biológico, donde un ser vivo real es la propia obra de arte. Desde la perspectiva de la comunicación entre las especies, el arte transgénico reclama una relación dialógica entre el artista, la criatura/obra de arte y aquellos que entran en contacto con ella”.

Lo remarcable de la controversial idea sobre el arte transgénico y de los proyectos ligados a esta propuesta, más allá de sus componentes biotecnológicos, es que desde el principio del planteamiento, hasta en los textos sobre obras específicas como la creación de “GFP Bunny”,¹⁸ Kac ha planteado que la discusión en curso en torno a los alcances e implicaciones de esta manifestación artística son parte fundamental del proceso artístico, es decir, la discusión en torno a los aspectos éticos, científicos y estéticos hacen parte de un todo, manifestando así que no sólo se ocupa del asunto de la manipulación genética sino también de sus debates. De tal modo que, por ejemplo, el enfrentamiento de Kac con el medio científico francés por la custodia de “GFP Bunny” habría que ubicarlo en ese contexto.

Adicionalmente quisiera agregar que desde el punto de vista de la teoría de la comunicación, pensar los procesos de transgénesis como procesos comunicativos, como ha propuesto Kac, amplía el debate contemporáneo sobre la naturaleza de la comunicación, ese ha sido sin duda alguna un punto importante de la propuesta estética a la cual nos estamos refiriendo. Los debates en torno a teoría de la comunicación, centrados desde hace algunas décadas en el análisis de los medios masivos, son convocados para abordar otras esferas prioritarias para el entendimiento del mundo que experimentamos, en este caso concreto el problema de la “comunicación” de material genético entre las especies.

¹⁸ Eduardo Kac, “GFP Bunny”, en: Hiper cubo/ok/. Bogotá: Universidad de los Andes, Goethe Institut Bogotá, 2002, pp. 69-91.

Documentos revisados

“Transgenic Art”

Por Eduardo Kac, en: Leonardo Electronic Almanac, Vol. 6, N. 11, 1998.
<http://mitpress.mit.edu/e-journals/LEA/>

Una versión en línea en formato HTML está disponible en:
<http://www.ekac.org/transgenic.html>

Instantánea # 4 - 1999:

Del 14 al 22 de Febrero de 1999 tuvo lugar en Cartagena de Indias la reunión de 138 delegaciones de los países miembros de la Convención sobre Diversidad Biológica con el objetivo de suscribir el documento titulado “Protocolo de Cartagena sobre Seguridad de la Biotecnología”,¹⁹ que se ocuparía de los riesgos potenciales del transporte y cruce de fronteras de organismos genéticamente modificados dado que ese tránsito podría representar una amenaza para la salud humana y para la estabilidad ambiental. Varios de los medios de comunicación en Latinoamérica registraron como un fracaso esta reunión dadas las tensiones provocadas por una serie de manifestaciones de prudencia sobre los riesgos potenciales y reales que implicaba el movimiento transfronterizo de organismos genéticamente modificados y por otro lado por las posiciones de los países exportadores de cereales (Grupo de Miami) que abogaban por una agenda más libre para el tránsito de estos organismos.²⁰

El estancamiento de las negociaciones en Cartagena derivó en la necesidad de hacer una nueva reunión para suscribir el protocolo más adelante, el escenario fue Montreal para enero del 2000, aunque se conservó el nombre de Cartagena para el protocolo como un homenaje a la ciudad colombiana. Analistas coinciden en afirmar que el retraso en las negociaciones resultó algo positivo para los intereses de la

¹⁹ Secretaría del Convenio sobre la Diversidad Biológica, Protocolo de Cartagena sobre Seguridad de la Biotecnología. Montreal: 2000, pp. 1-30. Disponible en archivo PDF, en: <http://www.biodiv.org/doc/legal/cbd-es.pdf>. Última fecha de consulta: 23-08-05.

²⁰ Chee Yoke Ling, “Más tarde, pero mejor” en: Revista del Sur, 2000. Disponible en archivo HTML, en: <http://revistadelsur.org.uy/revista.101-102/Tapa2.html>, Última fecha de consulta: 23-08-05.



bioseguridad y el enfoque de precaución ante las implicaciones relativas.²¹ Una lectura de “El Protocolo de Cartagena sobre la Seguridad de la Biotecnología” se puede experimentar como una suerte de “bienvenida a la Geo – Bio – Política del siglo XXI”.

En la introducción del documento que recalca la idea de un “enfoque de precaución” sobre las posibilidades e impactos de la biotecnología diciendo lo siguiente:

*“Reconociendo que la biotecnología moderna tiene grandes posibilidades de contribuir al bienestar humano si se desarrolla y utiliza con medidas de seguridad adecuadas para el medio ambiente y la salud humana, Reconociendo también la crucial importancia que tienen para la humanidad los centros de origen y los centros de diversidad genética, Teniendo en cuenta la reducida capacidad de muchos países, en especial los países en desarrollo, para controlar la naturaleza y la magnitud de los riesgos conocidos y potenciales derivados de los organismos vivos y modificados Reconociendo que los acuerdos relativos al comercio y al medio ambiente deben apoyarse mutuamente con miras a lograr el desarrollo sostenible ... ha convenido lo siguiente”.*²²

A menos de 20 años de las investigaciones que dieran como resultado con las primeras plantas transgénicas, a nivel planetario se está discutiendo y legislando, ya no la pertenencia de este tipo de investigaciones y sus resultados, sino su tránsito, su “movilización” a nivel fronterizo, hecho que hace pensar, además, que dicho proceso de tránsito fue al menos significativo en años anteriores al protocolo de manera tal que esos hechos reclamaron la pertinencia de la redacción del documento en cuestión. Más adelante el documento se ocupa en sus “artículos” de definir claramente políticas frente al movimiento de seres vivos modificados genéticamente que insta a los pueblos a adoptar el “enfoque de precaución” y establece una serie de procedimientos necesarios para que los procesos de tránsito de seres vivos modificados sean visibles, legalizados y controlados.

²¹ Ibid.

²² Secretaría del Convenio sobre la Diversidad Biológica, Protocolo de Cartagena sobre Seguridad de la Biotecnología. Montreal: 2000, p. 2. Disponible en archivo PDF, en: <http://www.biodiv.org/doc/legal/cbd-es.pdf>. Última fecha de consulta: 23-08-05.

²³ Entrevista para el artículo, realizada en 16-08-05.

Este nuevo mundo del cual hacemos irremediamente parte, cuenta con un protocolo muy firme y sólido en sus concepciones y maneras de expresar la importancia pero a la vez marcar una distancia respecto a los posibles consecuencias de nuestra condición post transgénica, la pregunta fundamental para nuestro contexto es ¿Realmente existen los mecanismos para aplicar las normatividades referentes al protocolo en Latinoamérica?

Por otra parte me parece crucial señalar que dado que el protocolo lleva el nombre de una ciudad colombiana, nuestra nación estaría en la obligación ética de liderar las acciones para el cumplimiento de dicho protocolo, o de ser el caso, de su cuestionamiento y revaloración.

Documentos revisados

“Protocolo de Cartagena sobre la Seguridad de la Biotecnología”
Una versión oficial del protocolo en castellano está disponible en:
<http://www.biodiv.org/doc/legal/cbd-es.pdf>

Instantánea # 5 - 2000:

En la primavera del 2000 un curador del Museo Universitario de Ciencias y Arte, MUCA, de la UNAM, le preguntó a Daniel Rivera, un artista colombiano radicado desde temprana edad en México, si tenía un proyecto en mente para la ciudad de México. El curador estaba enterado que Rivera asistía a seminarios sobre biología molecular. Siguiendo el hilo de esta invitación Rivera presentó un proyecto basado en la transformación genética del pasto, dado que es una especie botánica común en las ciudades. El objetivo era la obtención de un pasto transgénico con los genes del jazmín, para la alteración del paisaje urbano a través de las fragancias. - Fue un proyecto de urbanismo, de arte urbano - afirma Rivera.²³
En el verano de 2001, Rivera es aceptado para desarrollar la parte inicial de su proyecto en el instituto CINVESTAV en Irapuato. La residencia se desarrolló entre junio y julio de ese año, quien autorizó la residencia fue directamente el científico Luís Herrera-Estrella. Rivera comenta que en un primer momento entró en contacto por correo electrónico con Herrera-Estrella, sin saber muy claramente de quien se trataba. Herrera-Estrella le manifestó su profundo interés en el arte y en particular

en la música, y manifestó que le permitía ir a ver lo que se hacían en sus laboratorios para que fuese considerado como un escenario para el desarrollo del proyecto.

Un fragmento de la descripción del proyecto inicial hecha por el mismo autor donde describe con propiedad la naturaleza y los alcances estéticos de la propuesta, es el siguiente:

“El Jardín de las Delicias” es una instalación que presenta un proyecto de arte transgénico basado en el pasto. Tomando como referencia la obra de El Bosco, la instalación recorre los paisajes generados por la biología molecular, implicados hoy en la posibilidad real de transformar la naturaleza de los seres vivos. Como sabemos, la secuenciación de genomas, la transgénesis, o la clonación, son tecnologías directamente comprometidas con el diseño de las especies, paradigma que convoca la participación irrevocable del arte.

El “Jardín de las Delicias” es un concepto-dispositivo que “mapea” las ciudades, apropiándose de las zonas verdes, para re-escribir los futuros jardines públicos. La lenta desaparición del olor industrial dará vía libre a la recuperación de las fragancias que han acompañado a los jardines desde su aparición en la cultura. La re-escritura de las ciudades, de la arquitectura, y de las especies, incluyendo la humana, es una tarea imprescindible en ese futuro que suponemos más allá de la confluencia de la biotecnología, nanotecnologías y la realidad virtual. Se trata pues, de la presentación de una maqueta de lo que podrán ser los jardines futuros: tecnológicamente asistidos, científicamente controlados y artísticamente diseñados.²⁴

Sin embargo el proyecto tuvo que modificarse debido al escaso conocimiento genético del jasmín. La transformación del pasto se hizo utilizando el gen que expresa la proteína verde fosforescente, y la especie que se transformó fue la gramínea “navajita azul”, una especie nativa de las praderas de Norteamérica.

Existen dos aspectos que es necesario señalar sobre este trabajo, por una parte

²⁴ Víctor Valdez, “El Jardín de las Delicias”. Disponible en archivo HTML en: <http://www.altamiracave.com/riesgo5.htm>. Última fecha de consulta: 23-08-05.

²⁵ Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, Secretaría del Comité Intergubernamental sobre Propiedad Intelectual y Recursos Genéticos, Conocimientos Tradicionales y Folclore, Programa General sobre las Cuestiones Relativas a la Propiedad Intelectual y Recursos Genéticos,

está el hecho que el proyecto de Rivera va encaminada a plantear una propuesta de arte para las ciudades basado en la ingeniería genética, esto puede ser visto como una relectura, un modo diferente de entender y practicar el urbanismo y el ambientalismo urbano, de tal modo que el aporte conceptual del proyecto está en desplazar el escenario de los alcances de la biotecnología de los lugares en donde el imaginario las ubica usualmente, tales como granjas y laboratorios, para darle una bienvenida al tema en las ciudades. Por otro lado es importante señalar que uno de los aspectos significativos del proyecto es que Rivera participó activa y directamente en el proceso tecno-científico de producción del pasto transgénico que se exhibió con el nombre de “El jardín de las delicias”.

Documentos revisados:

“El Jardín de las delicias” Por Víctor Valdez, PhD. Biólogo Molecular, una versión en formato HTML está disponible en: <http://www.altamiracave.com/riesgo5.htm>

Instantánea # 6 - 2001:

Dados los antecedentes mencionados como el caso de la patente de la *Banisteriopsis caapi* y un sin número de casos menos sonados pero no por ello menos importantes y haciendo evidente las contradicciones profundas que subyacen a esos acontecimientos, la OMPI²⁵, Organización Mundial de Propiedad Intelectual creó a principios de siglo una sección específica de su organización llamada “Comité Intergubernamental sobre Propiedad Intelectual y Recursos Genéticos, Conocimientos Tradicionales y Folclore”²⁶ que se ocupa de crear un escenario coherente a esta explosiva y compleja relación.

La extensa documentación publicada por este comité de la OMPI, que es un organismo especializado de las Naciones Unidas, debe ser consultada a la hora de entender la configuración de la relación entre genética y cultura, resulta sintomático que justamente la pregunta sobre los recursos genéticos haya mostrado su estrecha relación con los

Conocimientos Tradicionales y Folclore, primera sesión. Ginebra: 2001. pp. 1-37. Disponible en archivo PDF en: http://www.ompi.int/documents/es/meetings/2001/igc/pdf/grtkfic1_3.pdf. Última fecha de consulta: 23-08-05.

²⁶ Ibid. pp. 1-37.



conocimientos tradicionales sea que estos palpiten a través de manifestaciones tangibles o intangibles. Hechos como la creación de esta sección de la OMPI reclama que se vuelva la cara a la importancia de los conocimientos tradicionales de indígenas, campesinos, comunidades afroamericanas, etc. Esto puede constituir una oportunidad de activar procesos de revaloración y estudio de la importancia del conocimiento que las comunidades tienen de su entorno y de la naturaleza de las prácticas médicas ligadas a sus entornos biológicos y ambientales.

En la introducción del documento sobre “el panorama general de las cuestiones relativas a la propiedad intelectual y los recursos genéticos, los conocimientos tradicionales y el folclore”; redactado entre el 30 de abril y el 3 de mayo de 2001 en Ginebra, Suiza; podemos encontrar un párrafo que define claramente su carácter y señala la importancia de pensar el asunto de los conocimientos tradicionales, ligados a los recursos genéticos, etc. Es decir, que aporta elementos para caracterizar esa relación:

“Las cuestiones de propiedad intelectual relacionadas con los recursos genéticos, los conocimientos tradicionales y el folclore se han planteado en una amplia gama de áreas de política, incluida la alimentación y la agricultura, la diversidad biológica y el medio ambiente, los derechos humanos, las políticas culturales y el desarrollo económico y comercial. Por ejemplo, se han concedido derechos de propiedad intelectual para la utilización de plantas que forman parte de los sistemas de conocimientos tradicionales en los ámbitos de la agricultura, la salud y el medio ambiente. Las industrias del espectáculo y de la moda han utilizado diseños, canciones y danzas tradicionales para crear obras protegidas por la propiedad intelectual. Los debates acerca de dicha utilización de los recursos genéticos, los conocimientos tradicionales y el folclore han vinculado la protección de la propiedad intelectual a objetivos de política tan diversos como la promoción del libre comercio, la conservación del medio ambiente, la seguridad alimentaria, la diversidad cultural, etc. Estos vínculos, creados por debates en otros foros internacionales, repercuten considerablemente en el sistema de propiedad intelectual en términos técnicos, administrativos y de políticas.

4. En tanto que organismo especializado de las Naciones Unidas encargado de fomentar la propiedad intelectual, la OMPI ha recibido de sus Estados miembros el encargo de proporcionar un foro en el que puedan debatirse las consecuencias

de dichos vínculos sobre la propiedad intelectual que se abordaron, pero no se examinaron plenamente en otros foros. Los Estados miembros decidieron estudiar los tres temas conjuntamente debido a que, desde el punto de vista de la propiedad intelectual, dichos temas comparten ciertas características comunes...²⁷

Como consecuencia de las apreciaciones de la OMPI, se ha instado a las naciones, en particular a las naciones poseedoras de significativas riquezas a nivel biológico y cultural a emprender procesos de estudio, exploración y sistematización de estas riquezas en articulando los niveles para hacer efectivo un proceso de protección.

De desarrollarse expediciones de carácter genético y cultural en esas direcciones, estas deberían estar caracterizadas por la participación activa, informada y conciente por parte de las comunidades involucradas y poseedoras de los conocimientos tradicionales, sólo una relación de reciprocidad ética en una empresa de esas características podría evitar el fuerte sello colonial que marca la historia de ese tipo de expediciones en nuestras latitudes.

Esto debería de hacerse con la perspectiva de contribuir al conocimiento de nosotros mismos, de nuestras culturas, al reconocimiento del valor de la diversidad biológica, de la diversidad cultural y de la diversidad humana.

Algunas iniciativas que podría considerarse caminan en esa línea en Colombia son adelantadas por el Instituto Humboldt.

Documentos revisados:

“Página del Comité Intergubernamental sobre Propiedad Intelectual y Recursos Genéticos, Conocimientos Tradicionales y Folclore”. http://www.OMPI.int/meetings/es/topic.jsp?group_id=110

“Panorama General sobre las cuestiones relativas a la Propiedad Intelectual y Recursos Genéticos, Conocimientos Tradicionales y Folclore. Primera sesión”.

http://www.OMPI.int/documents/es/meetings/2001/igc/pdf/grtkfic1_3.pdf

“Página del Instituto Humboldt en Colombia”. www.humboldt.org.co/

²⁷ Ibid. p. 3.

A manera de conclusión, notas para un manifiesto

Proponer un debate amplio, documentado, original y crítico de cara a la sociedad latinoamericana sobre el impacto y la condición de los desarrollos biotecnológicos en nuestro contexto se hace cada vez más urgente y sobre todo nuestras comunidades realmente lo merecen. Las enormes implicaciones en diferentes niveles hacen que esto deba ser considerado, por la academia, por los artistas, por los gobiernos, por las entidades no gubernamentales, por la industria, por los medios de comunicación, sean estos oficiales o alternativos, como un asunto de importancia fundamental para nuestro presente y nuestro futuro e incluso en un sentido ontológico para el entendimiento de nosotros mismos como seres biológicos y culturales.

Aunque existen muchos esfuerzos sólidos por ocuparse seriamente del rol y las implicaciones de la relación entre biología, tecnología y sociedad en aspectos específicos en nuestras latitudes, sin desconocer la importancia de los esfuerzos y trabajos realizados en varios campos específicos; Resulta prioritario que el debate sea expandido gracias a la identificación de su carácter transdisciplinar, dado que no resulta suficiente para la comprensión del problema, el identificar los problemas particulares en el campo científico, o en el campo de la propiedad intelectual, o en el campo del arte, o en el campo de los conocimientos tradicionales, o en el campo de la agricultura, o en el campo legislativo, etc. Una activación de la red relacional, de su visión en conjunto puede ayudarnos a entender mejor las variadas aristas del problema, para así pensar en posibles modos de acción y contribuir a la originalidad del enfoque del debate.

Latinoamérica es un sector privilegiado para dar un debate inédito y a nuestra medida, ya que se cuenta con componentes científicos importantes – como es el caso de las investigaciones del doctor Herrera-Estrella -, contamos con recursos de biodiversidad invaluable, con una serie de conocimientos tradicionales de los cuales tenemos muchísimo que aprender – el caso de los saberes medicinales asociados al Yagé son tan sólo un ejemplo -, contamos con organizaciones indígenas serias – como es el caso de la organización representada por Antonio Jacanamijoy, citada en el caso de la patente de la *Banisteriopsis caapi* -, contamos con varias

iniciativas desde el campo del arte que han mostrado que los límites del problema van mucho más allá o vienen de mucho más acá de donde se pretende ubicarlos – como el caso de los proyectos de Kac y Rivera-, contamos con investigaciones invaluable en el campo de las ciencias humanas que pueden dar luces sobre esta problemática, incluso a nivel histórico – como el caso de las investigaciones de Nieto Olarte sobre el contexto de “La Real Expedición Botánica de La Nueva Granada”- o de los análisis del campo económico y político ligado a la biodiversidad – como se manifiesta en los ensayos de Delgado Ramos -, igualmente en nuestros países se han tomado decisiones serias a nivel mundial sobre asuntos relevantes como la bioseguridad – como es el caso del protocolo de Cartagena -.

Para concluir esta lista parcial y necesariamente incompleta, es importante insistir en que es fundamental no perder de vista que el campo de investigación biotecnológica en Latinoamérica esta liderado desde las entidades públicas que se muestran definitivamente más fuertes que la investigación privada y esto, quizás, posibilite un diálogo franco y consistente con los sectores científicos y técnicos involucrados.

Quisiera señalar la importancia de tener en cuenta los factores estéticos y simbólicos en la discusión, ya que varias iniciativas desde el campo del arte le dan color y textura a la discusión en curso, y sobre todo, que la reflexión estética es altamente pertinente cuando se tratan problemas éticos profundos, en mi concepción particular de la estética la encuentro como un campo muy cercano a la reflexión y a la práctica ética.

Para terminar es mi intención como autor de este modesto documento decir que el debate que se propone nunca debe perder de vista la noción de “máximo bien común”²⁸ que ofrece una perspectiva que debe caracterizar un debate apropiado en el contexto de la interacción sobre tecnología, cultura y sociedad en Latinoamérica.

Agradecimientos:

Quisiera agradecer el invaluable aporte para la consecución de información y/o la escritura de este texto a las siguientes personas y grupos de trabajo:

Francisca Caporali, Daniel Rivera, Eduardo Kac, Nelson Ramón, Tomás Martín, Xavier Hurtado, Alejandro Martín, Grupo de Tecnología y Sociedad de la Facultad de Ingeniería de la Universidad de los Andes, y por último quisiera agradecer también a Jesús Martín Barbero su invitación a participar en esta publicación.

²⁸ Arundhati Roy, “The greater common good”, en: *The Cost of Living*, Modern Library, 1999. pp 1-90. Disponible en archivo HTML en: <http://www.narmada.org/gcg/gcg.html>. Última fecha de consulta: 23-08-05.



Talleres

Seminario de Escucha y Analisis del Paisaje Sonoro Jose Manuel Berenguer

Este seminario trata, en esencia, de la escucha como experiencia personal e intransferible. Trata, pues, de la escucha interna a través de la experiencia acústica del entorno : de la consciencia de la escucha íntima, pero también de la imposibilidad de escucha si no hay un entorno que interaccione con la consciencia. A fin de cuentas, pues, de la forma en que los objetos sonoros emergen a la consciencia. Con el telón de fondo teórico generado por el contexto de la creación electroacústica, analizaremos las características del paisaje sonoro del entorno próximo al Festival de la Imagen en Manizales y aislaremos las localizaciones que parezcan más interesantes para la realización de hipotéticas tomas de sonido a distintas horas del día. Discutiremos acerca de las características acústicas de los componentes sonoros de ese entorno, con la intención de, en una primera instancia, separarlas de sus propiedades significantes, para, más adelante, tenerlas en consideración nuevamente con la intención de integrarlas en los discursos de las producciones artísticas capaces de tenerlas en cuenta. Esa discusión, que llevará a la descripción de las formas en que deberían llevarse a cabo las tomas de sonido y sus ulteriores transformaciones, sugerirá las directrices a seguir por quienes en el futuro quieran aventurarse en la senda de la creación artística vinculada al paisaje sonoro

Introducción a la Robótica con el Basic Stamp Martha Patricia Niño

Primera sesión.

Explicación teórica de los componentes electrónicos básicos montaje: Protoboard, leds, resistencias, interruptores, condensadores, fotoceldas, potenciómetros y displays de siete segmentos, como interpretar sus símbolos en diagramas de circuitos, la ley de ohm y concepto de corriente voltaje y resistencia.

Ejercicio de control de secuencias de leds o displays de siete segmentos.

Que es un microcontrolador, cuales son sus partes principales, y usar el comando Pulsout para hacer un ejercicio de control de un servo motor con el Basic Stamp.

Tarea: pensar el diseño del robot y traer cortadas las piezas del robot en cartón piedra y materiales para ensamblarlo, silicona caliente, cinta doble faz, cinta de enmascarar.

Segunda sesión

Emplear el Basic Stamp en aplicaciones de arte y diseño.

Emplear otros puertos del microcontrolador para leer un sensor de luz (fotocelda), El siguiente ejercicio consiste en usar el mismo circuito con un potenciómetro, el tercer ejercicio consiste en generar sonido con el Basic Stamp.

Ensamblar el robot en grupos de tres personas, la creatividad del diseño mecánico lo coloca e estudiante. El robot tendrá que integrar los ejercicios previos esta vez usando varios servomotores y al menos un tipo de sensor que haga que el robot responda a su entorno.

Local communication for a global ethic Oliver Vodeb Workshop

In this Workshop we will discuss possibilities for public interventions in a local environment , based on the text "The Declaration Towards a Global Ethic". (http://memefest.org/2006/shared/texts/declaration_toward_a_global_ethic.html)

The interactive workshop will build on the text as well on the Workshop Group's experiences of media and communication problems which are currently present as a result of the colonization of the Public Sphere by economic and Political elites. The goal of the workshop will be to exchange opinions, knowledge and insight as well as the production of concrete strategies, tactics and (visual) DIY communication tools. (DIY= Do it your self)

We wish to make a public intervention in Manizales during the Workshop and establish a network for future collaboration among the Workshop participants.

Links:

www.memefest.org

www.memefest.org/la

http://memefest.org/2006/shared/texts/declaration_toward_a_global_ethic.html

<http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9705/msg00096.html>

<http://www.tacticalmagic.org/CTM/project%20pages/CTM%20projects%20.htm>

Talleres

La Bezaca

45//30 para PC ::: el error

Universidad Nacional de Colombia

La exploración a través de composiciones multimediales y manuales son ejercicios claves e importantes para la producción de imagen, mecanismos que trabajados en diferentes formas mediante un ejercicio no convencional, producen ciertos ritmos entendidos como la propia imagen capaz de transmitir una idea o una mínima comunicación personal.

El error resulta ser una experiencia cotidiana, es por eso que su exploración a través de la imagen y la comunicación permite realizar diferentes propuestas llevadas desde lo personal hasta el trabajo en grupo como una experiencia colectiva.

Cámaras, video, video, sonido, ilustración, actividades, instrumentos, objetos, y cualquier elemento que permita entablar una comunicación acerca del error y la experiencia que tenemos con el son fuentes de este taller y este espacio de producción de imagen.

Objetivo

Desarrollar un montaje en un espacio publico (video instalación) mediante un ejercicio en el que se construyan imágenes con diferentes herramientas traídas por los participantes haciendo énfasis en el tema el ERROR (tema del volumen 3 de la revista y el primer 45//30 *versión digital*).

Temática

El **error** es el tema del tercer número de la revista y será el primer ejercicio digital que se lanzará en la página por convocatoria y gracias a este taller. La idea de trabajar el error como imagen, nace de la misma manera con la cual trabajamos el miedo y la mentira en los volúmenes anteriores, el error es otro de tantos temas que permiten ser adaptados a una imagen a través de distintos experimentos en el manejo de herramientas ya sea manual o electrónicamente, la construcción de imagen resulta siendo una experiencia clara donde el manejo de temas como la mentira y el miedo se junta para darle sentido al error como algo presente el lo cotidiano.

EXcusado Printsystem

eXcusado printsystem con experiencia en el trabajo con la imagen a nivel urbano, se plantea la posibilidad de la realización de un taller en el área de la imagen fija, dirigidos a los jóvenes que hagan parte de la programación del V Festival Internacional de la Imagen con el fin de extender y compartir a la comunidad su experiencia desde la realización de intervenciones gráficas urbanas, sobre espacios específicos interiores o exteriores.



EXcusado Printsystem



La Bezaca



Postgrado en VÍDEO Y TECNOLOGÍAS DIGITALES ONLINE/OFFLINE 2006

Organizado por:

UNIVERSIDAD DE CHILE
UNIVERSIDAD NACIONAL DE CÓRDOBA
UNIVERSIDAD DE CALDAS
ESCUELA SUPERIOR DE DISEÑO ESDi (MECAD)

Con la colaboración de:
UNESCO / Portal del Conocimiento, DigiArts

Calendario: 2006/2007

Estructura académica:

Módulo presencial y módulo a distancia (online)

Universidades co-organizadoras

Chile : Universidad de Chile, Facultad de Artes

Representante: Margarita Schultz, Profesora Titular de la Facultad de Artes

Argentina: Universidad Nacional de Córdoba, Facultad de Filosofía y Humanidades.

Responsable: Gonzalo Biffarella, profesor titular del Seminario de Composición con Nuevas Tecnologías, en la Escuela de Artes de la Universidad Nacional de Córdoba.

Colombia: Universidad de Caldas, Departamento de Diseño Visual

Responsable: Felipe C. Londoño L., Director del Depto.

España: Escuela Superior de Diseño ESDi

Responsable: Claudia Giannetti, directora de MECAD\Media Centre d'Art i Disseny de ESDi

UNESCO: Programa DigiArts

Responsable: Tereza Wagner, responsable del equipo de coordinación de Digi-Arts, División de las Artes y de la Empresa Cultural UNESCO, París.

Postgrado en VÍDEO Y TECNOLOGÍAS DIGITALES ONLINE/OFFLINE 2006

Organizado por:

UNIVERSIDAD DE CHILE
UNIVERSIDAD NACIONAL DE CÓRDOBA
UNIVERSIDAD DE CALDAS
ESCUELA SUPERIOR DE DISEÑO ESDi (MECAD)

Con la colaboración de:
UNESCO / Portal del Conocimiento, DigiArts

Calendario: 2006/2007

Mayor información:

<http://www.mecad.org>
<http://www.disenovisual.com>

Departamento de Diseño Visual
Universidad de Caldas
Tel: (5768) 862757

Correo: maestria@disenovisual.com

Objetivos

Para el curso 2006-2007, UNESCO y MECAD/ESDi proponen desarrollar, conjuntamente con tres universidades de América Latina, estudios de postgrado en el ámbito del arte y las nuevas tecnologías. Estos estudios ofrecerán una especialización a artistas, diseñadores, realizadores y otros profesionales afines en el uso creativo de los nuevos medios. Para ello, el curso implementará contenidos tanto teóricos como tecnológicos y prácticos.

El principal objetivo es atender a una creciente demanda, por parte de estudiantes y profesionales de América Latina, de formación especializada en el ámbito de la creación con el uso de los nuevos medios digitales. Por otro lado, dado el elevado coste que suelen tener los cursos de formación especializada (másters, postgrados y especializaciones), UNESCO pretende apoyar a la iniciativa, a fin de bajar los gastos estructurales, específicamente del módulo online.

El segundo objetivo es facilitar los estudios a todos aquellos interesados que, por motivos económicos, no pueden desplazarse a otro país o ciudad para estudiar, o que por motivos laborales no pueden dedicarse a tiempo integral a los estudios. Para ello, se establece una doble modalidad: a distancia (cursos online) y presencial. La modalidad online permite superar las limitaciones espacio-temporales a las que se ve sujeto hoy un amplio sector de la sociedad, facilitando una plataforma dinámica de aprendizaje, que cubre necesidades de actualización y profesionalización.

Otra finalidad importante es fomentar la colaboración entre los países y el intercambio inter-universitario en América Latina, a fin de potenciar la futura creación de una red iberoamericana de especialistas y centros vinculados al arte y las nuevas tecnologías. A través de este proyecto, se pretende incrementar las relaciones entre los diferentes países de América Latina, y entre éstos y Europa.

Promover una difusión amplia e internacional de los resultados y de los proyectos de los alumnos es igualmente una prioridad del curso. Esto favorecerá tanto a la promoción curricular y de las producciones de los estudiantes, como también a los impulsores y coordinadores del postgrado o especialidad, que verán recompensadas sus aportaciones al curso.

En la Universidad de Caldas, el postgrado se enlaza al programa de Maestría en Diseño y Creación Interactiva, aprobado por el Consejo Superior de la institución y que se encuentra en proceso de aprobación por parte del Ministerio de Educación Nacional de Colombia.



FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN



DEPARTAMENTO DE DISEÑO VISUAL



MINISTERIO DE CULTURA



INSTITUTO DE CULTURA Y TURISMO MANIZALES



ALCALDÍA DE MANIZALES
TRABAJEMOS TODOS por la ciudad que queremos



MUSEO DE ARTE DE CALDAS



UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA
SEDE MANIZALES



ASOCIACIÓN DE FUNDADORES DE TEATRO
LOS FUNDADORES



Alliance Française Manizales



Centro Colombo Americano



RAD
RED ACADEMICA DE DISEÑO



EMTELSA
La gente que sirve