

SEXTO FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN

24-28 Abril/2007
manizales - colombia

01 02 03 04 05 06

www.festivaldelaimagen.com

VI 24-28/04/07



FESTIVAL
INTERNACIONAL
DE LA IMAGEN

**SEXTO FESTIVAL
INTERNACIONAL
DE LA IMAGEN**



ISBN: 978-958-8319-45-2 (Memorias VI Festival Internacional de la Imagen)
ABRIL 2007

UNIVERSIDAD DE CALDAS

RICARDO GÓMEZ GIRALDO
Rector

GERMÁN GÓMEZ LONDOÑO
Vicerrector Académico

FABIO HERNANDO ARIAS OROZCO
Vicerrector Administrativo

MARIO HERNÁN LÓPEZ BECERRA
Vicerrector de Proyección Universitaria

CARLOS EMILIO GARCÍA DUQUE
Vicerrector de Investigaciones y Postgrados

FERNANDO DUQUE GARCÍA
Secretaría General

MAURICIO ARBELÁEZ RENDÓN
Oficina de Planeación

FELIPE CESAR LONDOÑO LÓPEZ
Decano Facultad de Artes y Humanidades

JORGE ENRIQUE ARISTIZABAL VILLEGAS
Secretario Facultad de Artes y Humanidades

DEPARTAMENTO DE DISEÑO VISUAL

CARLOS ADOLFO ESCOBAR HOLGUÍN
Director Departamento

JUAN DIEGO GALLEGO GÓMEZ
Director Programa

PROFESORES

Adriana Gómez Alzate

Walter José Castañeda Marulanda

William Ospina Toro

Liliana Villescas Guzmán

Mario Humberto Valencia García

Claudia Jurado Grisales

Gustavo Alberto Villa Carmona

German Mauricio Mejía Ramírez

Jaime Cesar Espinosa Bonilla

Yolima Sánchez Royo

Alexander Cano Murillo

Juan Pablo Jaramillo Salazar

Dagoberto Serna

Elizabeth Granados

Cristina Moreno

Secretaria

Carmen Bucurú Zuluaga

Equipo de trabajo VI Festival Internacional de la Imagen

DIRECCIÓN GENERAL

Felipe Cesar Londoño

PRODUCCIÓN GENERAL

Elsa Victoria Jimenez Franco

PRODUCCIÓN TÉCNICA

Jaime Andres Echeverri Guerrero

Jose David Cuartas Correa

Adriana Castrillon Arango

Deyvis Quintero Salazar

Fabio Andres Yepes Pulgarin

Jhony Alejandro Alzate Montoya

Jorman Felipe Torres Ospina

Manuela Monsalve Arcila

SEMINARIO INTERNACIONAL

Claudia Jurado

Elkin Edison Mendieta Sanchez

Alejandra Osorio

Alejandra Perez Estrada

Angela Maria Gómez Giraldo

Paola Fernanda Lopez Valencia

Santiago Largo Ramirez

Shirley Guiomar Buitrago González

Tatiana Jimenez Gomez

Yenny Lorena Hernandez

COMUNICACIONES

Adriana Gómez

Yolima Sánchez Royo

Alejandro Amezcua Cortes

Carlos Mario Arias Monsalve

Diana Isabel Ocampo

David Santiago Diaz Gallego

Diana Carolina Lopez Torres

Diego Espitia Chica

Claudia Aguirre

Diana Elizabeth Vargas

Juan David López Herrera

Lina Janeth Saa Vallejo

Olban Henry Granados Gómez

Sebastian Orozco Arias

Fernando Henao Herrera

PUBLICACIONES

Yolima Sánchez Royo

John Alexander Montoya Umaña

Liliana Flores

Javier Andres Gómez Gallego

DISEÑO IDENTIDAD VISUAL

SEXTO FESTIVAL INTERNACIONAL

DE LA IMAGEN

John Alexander Montoya Umaña

Juan Carlos Montoya Umaña

DISEÑO MEMORIAS

FORMATO DIGITAL

SEXTO FESTIVAL INTERNACIONAL

DE LA IMAGEN

John Alexander Montoya Umaña

DIAGRAMACIÓN

MEMORIAS IMPRESAS

Claudia Lucía Aguirre C.

LOGÍSTICA

Felipe Álvarez

Alexander Salazar A

Ana María González

Andrea Castaño

Andrés Felipe Castaño

Andrés Felipe Valencia Arias

Aura Maria Isaza

Bibiana Ríos Barahona

Carolina Jaramillo

Fabián Amador Salazar

Fernando Andrés Serna

German Ramírez Cardona

Jhon Edwin Betancourth

Juan Carlos López

Julián Darío Mora

Manuela Castaño Tobón

Melissa Amaris Pinzón

Sara González Guaqueta

Valentina Arias

TALLERES

Dagoberto Serna

Carolina Cabezas

Daniel Aguirre Montoya

Felipe Gómez Díaz

Juan Pablo Ramírez Rico

Julián David Patiño Gálvez

Juliana Jiménez Tejada

Aura María Florián Barrera

Erika Mejía

José Fernando Pena

Juan Sebastián Valencia

Julián David Patiño

Laura María Loaiza Pineda

María Antonia Rivera

María Del Rosario Vallejo

Natalia Franco Ramírez

PAISAJES SONOROS

Humberto Jurado

Alexandra Salazar Alzate

Ana Maria González Aristizabal

Andrey Yépez Castaño

Camilo González Vargas

Camilo Valencia

Carlos Eduardo López Barrios

Cristian Camilo Zuluaga

Daniel Alberto Arredondo Salazar

Daniel Castillo Barco

Daniela Miranda Gaber

David Antonio Urbano Arcila

David Jaramillo Garzón

David Jiménez Álvarez

Isabel Cristina Hernández González

Javier Mauricio Jurado

Jorge Eduardo Marín Tobón

Luisa Fernanda Gallego David

Miguel Murillo

Milton Eliécer Carvajal Peláez

Paulina Raigoza Ruiz

Ricardo Piedrahita

Rubén Darío Martínez Arias

Santiago Rubio López

Yuli Andrea Castaño Moreno

INSCRIPCIONES

Liliana Villescas

Alejandra Pineda Rendón

Ana Mercedes Florián Barrera

Ángela Maria Agudelo Giraldo

Cesar Augusto Arias Peñaranda

Diana Marcela Salazar

German Ramírez Cardona

Jenifer Vargas Nieto

Jesica Giraldo Uribe

Juan Pablo Muñoz Morales

Juan Sebastián Ospina Álvarez

Lina Marcela Giraldo

Lina Marcela Giraldo

María Alejandra Villegas Noreña

EXPOSICIONES

Walter Castañeda

Duvan Adolfo Mesa Castrillón

Gina Catalina Sánchez Delgado

Juliana González Echeverri

Julián Daniel Pineda Restrepo

Juliana Quintero Restrepo

Lina Maria González Castro

Luis Fernando Hernández Giraldo

Paula Andrea Betancurt

Ricardo Valencia Ríos

Yuliana Silva Castaño

Zayra Leyesna Vera Montoya

TRANSPORTE

Juan Diego Gallego

Ana Mercedes Guerrero Domínguez

Ángela Maria Agudelo Giraldo

Angélica Maria Bautista

Angélica Maritza Aguirre Herrera

Catalina Ortega Cano

German Dario Cardona Tobón

Jorge Luis Rodríguez Montes

Lina Maria Carmona Aristizabal

Sergio Julián Hernández

Claudia Marcela Medina

ALIMENTACION

Juan Diego Gallego

José Gerardo Arce López

Santiago Largo Ramírez

Yeny Lorena Hernández Pinzón

HOSPEDAJE

Luca Leonardo Santucci Ruiz

Cristina Sabogal Suárez

Diana Carolina Montoya Ballesteros

Valentina Giraldo Ramírez

III MUESTRA MONOGRÁFICA

DE MEDIA ART

Mauricio Mejía

Alejandro Aguirre Gómez

Ana Maria Arenas Botero

Claudia Patricia Marín

Julián Giraldo Ramírez

Mariana Botero Arango

Yeison Andrés Arias Morales

REGISTRO AUDIOVISUAL

Jaime Cesar Espinoza

María Fernanda Restrepo

Iván Darío Becerra

Jaime Alberto Agudelo

Cristhian David Hincapié

Asdrúbal López

Jhonny Alejandro Alzate

John Fredy Ramos

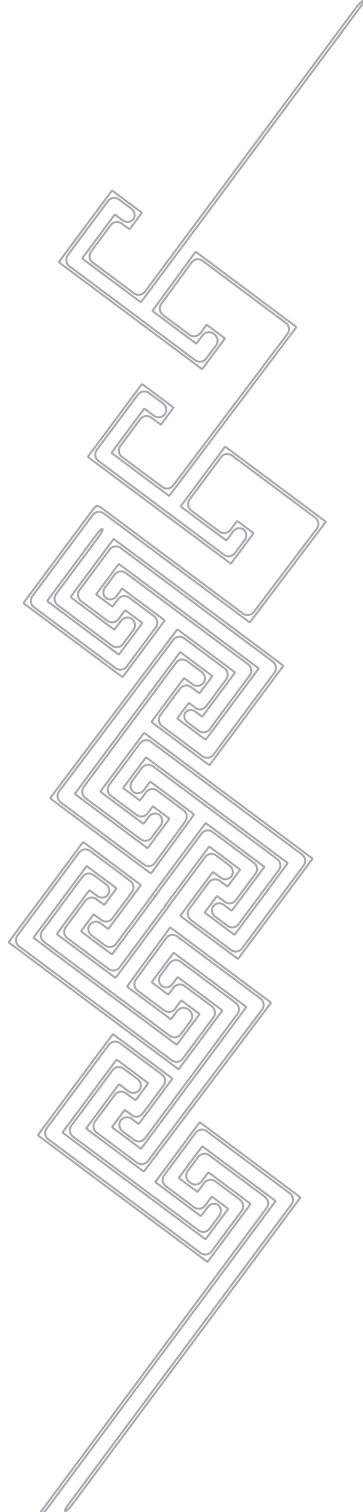
Jorge Mario Palacios

Julián Andrés Fernández

Julián Ernesto Giraldo

Tabla de Contenido

1. Seminario Internacional Redes y creación interactiva	11
2. III Muestra Monográfica de Media Art. Redes	85
3. Nuevos Lenguajes	111
4. Foro Académico de Diseño	135
5. Paisajes Sonoros	175
6. Cine (y) Digital	187
7. Workshops	197



1 Seminario Internacional

- **Redes y creación interactiva**



El Museo Hipermedia

Los nuevos museos, tanto de arte material como inmaterial, cuentan con todo tipo de elementos discursivos. Desde los tradicionales a los novísimos que les proporcionan las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación. El museo se convierte así en un auténtico paradigma hipermedia (figura 0). El reto está en hacer converger adecuadamente todos estos elementos al servicio del conocimiento y de las piezas, ofreciendo a los visitantes la oportunidad de profundizar hasta donde deseen. No hay que olvidar que la tecnología debe alumbrar y no deslumbrar.

Museum I+D+C

Las siglas que acompañan a la palabra museo (Investigación+Desarrollo+Creación) reflejan la actividad del grupo de investigación y creación de nuevos museos que dirijo desde hace años en la Universidad Complutense de Madrid, Museum I+D+C (www.ucm.es/info/otri/complutecno/fichas/tec_imoreno1.htm), pero la palabra que mejor define mi relación con el museo es, sin ninguna duda, PASIÓN. Y de esa pasión surgió la creación y posteriormente la investigación. Ahora creación e investigación son para mí un binomio indivisible que me permite una evolución continua como docente, como investigador y como creador de nuevos museos.

Quienes me conocen saben que cuando afronto la creación de un nuevo museo me siento la persona más afortunada del mundo. He tenido en mis manos el Beato de Liébana de Don Fernando y Doña Sancha, he ojeado la Biblia de Gutenberg, me he deslumbrado con las tipografías grabadas en oro del Códice Áureo, he estado a solas de madrugada con las Meninas y con Velázquez, también de madrugada he dialogado en absoluto silencio y en absoluta soledad con el Pantocrátor de San Isidoro de León, me he movido por el Palacio Garnier de Jerez como si fuera su propietario, he montado en carrozas, he sentido el hálito de los guanartermes canarios en la Cueva Pintada donde rendían culto a sus ancestros, he estado a solas con obras de valor incalculable, me las han explicado los mejores expertos, he conocido su creación y sus avatares a través del tiempo, he seguido la pista a obras similares, he disfrutado descubriendo las interacciones que se producen en el laberinto de la cultura, he redescubierto la importancia del patrimonio intangible, he vivido el Misterio de Elche declarado por la UNESCO Patrimonio Inmaterial de la Humanidad, he sentido el aliento de las musas, su delicado tacto... En esos momentos comienza el gran reto: transmitir esa pasión, esas emociones y ese conocimiento a los visitantes del nuevo museo de manera que experimenten unas sensaciones similares a las mías y que puedan profundizar en el conocimiento de obras y procesos hasta donde deseen.

Una buena concepción museológica y una acertada plasmación museográfica transforma a los visitantes en participantes, unos participantes que descubren que el conocimiento del nuevo museo se va tornando transparente e invita a sumergirse en una apasionante aventura vital e intelectual. Los apocalípticos piensan que se está produciendo una disneylandización del museo tradicional, que se diluyen las barreras entre el parque temático y el Museo, que

Isidro Moreno

(España)

Universidad Complutense de Madrid



Comunicar multidimensionalmente con la imagen arquitectónica



se pierde la esencia del mismo. Hay que preguntarse qué entienden por esencia: ¿ser un centro de conocimiento codificado reservado exclusivamente a quienes poseen las claves ocultas como hasta hace bien poco?

Una metáfora acuosa permite comprender la diferencia que debe separar al museo del parque temático. El parque temático es un torrente ruidoso, es apariencia, es divertida superficialidad. El museo es un río profundo de saberes y, como decía el historiador latino Quintus Curtius, los ríos más profundos son siempre los menos ruidosos. El museo tradicional permite ver exclusivamente la superficie de este río, el nuevo museo debe facilitar la inmersión para que cada persona bucee hasta donde le plazca, descubra que es apasionante traspasar el espejo y sienta que la transparencia del conocimiento deja de ser un privilegio exclusivo de los iniciados.



Línea del tiempo:
recorrer físicamente los siglos por la historia del arte ecuestre

Otra gran diferencia frente al parque temático debe ser la actitud del receptor. El torrente ruidoso incita al grito, la inmersión en aguas profundas invita a la reflexión, al goce interior, a la emoción, a la pasión. El grito es otra forma de descontextualización y ahí tienen mucho que decir los arquitectos que se olvidan de realizar un buen tratamiento acústico. Cuando concebí el primer Museo del Libro de la Biblioteca Nacional de España, el arquitecto Fernando Redón coincidió conmigo en la necesidad de lograr un ambiente íntimo y sin ruidos. No fue fácil convencer a la propiedad de utilizar una cierta penumbra lumínica y un suelo enmoquetado. La penumbra, además, era absolutamente necesaria para que el iris de los visitantes estuviera bien abierto y percibiese mejor los manuscritos que exigen una iluminación muy baja por motivos de conservación.

Un avance tecnológico fundamental para alcanzar la intimidad en el museo son los sistemas inalámbricos que utilizan los guías para transmitir la información a los grupos. Por una parte no se molesta al resto de visitantes y, por otra, se susurran las informaciones al grupo en lugar de gritárselas. Hay otros gritos que no tienen que ver con el sonido que conviene desterrar del Museo: la grandilocuencia, los efectos injustificados...



Documentos que se convierten en recreaciones estáticas tridimensionales

Hay que señalar que no todos los creadores de nuevos museos tienen clara la diferencia entre parque temático y museo, y, aún teniéndola, a veces sucumben a la disneylandización intentando alcanzar los objetivos exclusivamente cuantitativos que mueven a los gestores políticos. En el lado opuesto están quienes reniegan de lo cuantitativo pensando que es la antítesis de lo cualitativo.

Para que el museo cumpla su función de servicio público hay que conjugar razonablemente lo cualitativo y lo cuantitativo, algo que procuro que se produzca en los museos que concibo. A propósito de la inauguración del Museo del Arte Ecuestre de Jerez, una periodista me preguntaba si era lícito realizar efectos espectaculares en un museo. Mi respuesta fue rotunda, pero condicionada: sí, si los efectos son expresivos y susurrantes. Si los efectos no son expresivos, en un museo se transforman en defectos

Arte material e inmaterial y NTIC

Aunque muchos e importantes museos nos recuerdan que el museo almacén de lujo, el museo panteón, el museo escultura... gozan de una incomprensible buena salud, es evidente que “el templo de las musas” (etimología de



museo) encara el futuro con una mentalidad más comunicacional, narrativa e hipermedia. El propio concepto de museo como colección que hay que preservar, ampliar y difundir lleva años abriéndose y ya no es necesario recurrir a subterfugios lingüísticos para nombrar los museos difusores y conservadores del patrimonio inmaterial. El propio International Council of Museums (ICOM) reconoció oficialmente esta apertura dedicando el día Internacional del museo 2004 a “Museos y Patrimonio Inmaterial”.

“Aunque la noción de patrimonio está dominada por sus manifestaciones tangibles, no se debe olvidar que el patrimonio inmaterial también constituye un ingrediente primordial de cada cultura” (Pinna, 2003).

La UNESCO en una reunión en marzo de 2001 definió provisionalmente patrimonio cultural inmaterial de esta manera: “los procesos aprendidos por los pueblos junto con el saber, las destrezas y la creatividad que los definen y son creadas por ellos, los productos que elaboran y los recursos, espacios y otros aspectos del contexto social y natural necesarios para su sostenibilidad; estos procesos ofrecen a las comunidades vivas un sentido de continuidad respecto a las generaciones anteriores y son importantes para su identidad cultural, así como para la protección de la diversidad cultural y la creatividad de la humanidad”.

Incluso las obras que parece que se ofrecen plenamente al visitante, como son los cuadros, apenas dejan entrever parte de su riqueza expresiva si no se es capaz de descifrar sus códigos. Eco (1989, pág. 65) lo expresaba muy bien ya a finales de los años ochenta, afirmando que “un museo didáctico ideal debería estar sólo centrado, por ejemplo, en la Primavera de Botticelli. El visitante, con variados recorridos a elección, pasará a través de una serie de situaciones expositivas que lo informen sobre la civilización florentina del siglo XV, su música, su pensamiento filosófico, la vida cotidiana de la ciudad y de la casa, la vida de la corte, los problemas económicos, el modo de trabajar de los artistas, la organización del taller del pintor, las técnicas de pintura, los condicionamientos económicos de la obra, la tradición figurativa anterior, los valores políticos, morales, religiosos en los que el pintor se inspiraba, etc. En la medida en que estas informaciones se ofrezcan de modo atrayente, usando todos los medios que se disponen, desde el film a la reconstrucción, el visitante estará en condiciones de comprender al final de su viaje qué significa y por qué es bella la obra de Botticelli”.

Se ha utilizado en muchos casos el apelativo interactivo para dar un aire de modernidad al museo; pero todos esos calificativos de carácter venal sobran, pues todos los museos deberían buscar la interacción con sus receptores, incluso los tradicionales de pintura como el Museo del Prado de Madrid. Y no estoy hablando de inundar de prótesis tecnológicas cada una de las salas afeando el espacio y entorpeciendo la visión cuando las personas se arremolinan en torno a ellas. Precisamente la tecnología inalámbrica móvil facilita novedosas actuaciones; pero de ese tema, hablaré al final del artículo.

Por otra parte, los museos han saltado a la Red para quedarse actuando autónomamente o como apoyo al museo real sin ningún tipo de afán sustitutorio, todo lo contrario, las webs de los museos están llevando al museo físico nuevos visitantes mejor preparados para adentrarse en el disfrute de lo real después de una primera inmersión virtual. Es cierto que la mayoría de los grandilocuentemente llamados museos virtuales son meros folletos digitales en lugar de sedes virtuales. Buena parte de la culpa la tiene el propio lenguaje. Decimos “página web” del museo, en lugar de sede web o sede virtual del museo. Si nombramos mal, difícilmente el contenido será el correcto. Esto lo refleja muy bien Pedro Salinas (1991) en El defensor: “No habrá ser humano completo, es decir, que se conozca y se dé a conocer, sin un grado avanzado de posesión de la lengua. Porque el individuo se posee a sí mismo, se conoce expresando lo que lleva dentro, y esa expresión sólo se cumple por medio del lenguaje. Ya Lazarus y Steinhalt, filósofos germanos, vieron que el espíritu es lenguaje y se hace por el lenguaje. Hablar es comprender, y comprenderse es construirse así mismo y construir el mundo”. Difícilmente vamos a construir una buena sede web de un museo llamándola página web.

Diseño decorativo y diseño discursivo

Si los nuevos museos constituyen un paradigma hipermedia, también deberán converger múltiples especialidades en su creación, desarrollo y conservación. En esta estrecha colaboración de especialidades descansan las claves para lograr una real evolución hacia un nuevo museo, aunque no sea fácil llegar a ese necesario equilibrio.

El arquitecto, tanto si se trata de un nuevo espacio como si se reutiliza otro existente, tiende a pensar exclusivamente como tal, el museólogo siente que el espacio museográfico es su casa, el diseñador piensa en la estética más



que en la expresión, los comunicadores (guionistas, realizadores...) quedan relegados a la realización de floreros tecnológicos, no sea que confundan ficción con realidad, y éstos tienden a trasladar los documentales televisivos al museo o a crear un sistema interactivo para el museo similar al que harían para difundirlo en un soporte material (CD-Rom, DVD...) o en un soporte inmaterial en línea (Internet...).

En la creación de ciertos museos a los diseñadores no les transmiten conceptos sólidos y esto hace que se produzcan desajustes importantes entre diseño y expresión, predominando el primero. No es raro encontrar efectos escenográficos fuera de contexto, procesos que no se entienden, cartelas que no se leen...

Es fundamental crear un discurso narrativo hipermedia con una sólida base científica que ponga el espacio, el tiempo, los personajes y las acciones al servicio de los contenidos materiales o inmateriales del museo, un discurso que devuelva la vida a los procesos, que haga partícipes a las personas del saber representado y que produzca interacciones informativas y emocionales para conocer y fijar el conocimiento. Lo atractivo y divulgativo no está reñido con lo riguroso, y lo lúdico puede redundar a favor de la comunicación. El diseño debe ponerse al servicio de la expresión.

Un buen ejemplo de efecto expresivo muy espectacular puede disfrutarse en el Museo Nazionale del Cinema de Turín (www.museonazionaledelcinema.it/en/cover_en.php), situado en la impresionante Mole Antonelliana, uno de los monumentos más significativos de la ciudad. La exposición trepa por una rampa interior del gran tronco de la torre e incorpora un buen número de pantallas. El espacio es oscuro y se juega con luces y sombras, la mejor manera de representar el cinematógrafo. En un determinado momento, cesan las proyecciones, se repliegan las pantallas y se abren las múltiples ventanas de la torre. El espacio se inunda de luz y se disfruta de la visión interior del edificio a la vez que se pierde la magia de la exposición. Pasados unos momentos, las ventanas se cierran, las pantallas se extienden y vuelven las proyecciones. Luces y sombras, bello, espectacular y expresivo efecto que resume la esencia del cine y, además, nos permite observar el edificio que alberga el museo; un monumento en sí mismo (figuras 2 y 3).

Cuando el espacio que cobija el museo no es de nueva construcción, como la Mole Antonelliana de Turín, se plantea un doble reto: lograr que esté al servicio

de los nuevos contenidos sin desvirtuar sus valores intrínsecos. En el museo del Enganche que yo mismo concebí para la Fundación Real Escuela Andaluza del Arte Ecuestre de Jerez, los carruajes y carrozas principales se exponen en una nave bodeguera histórica con techos altísimos y gráciles columnas. Los técnicos planteaban, por ejemplo, colgar los focos para iluminar los carruajes en dichas columnas, lo que producía una contaminación visual del espacio aéreo de la bodega. Finalmente optamos por cañones camuflados en el techo que bañan de luz las carrozas centrandolo perfectamente la atención en ellas y delimitan un perímetro alrededor que no se atreve a invadir el visitante. Así se evita la colocación de cualquier tipo de barrera física y la luz reflejada por las piezas unida a la que desprenden las vitrinas es suficiente para moverse por el museo. Esta iluminación puntual resalta el valor de los carruajes, respeta los elementos arquitectónicos de la bodega y recuerda el ambiente reposado y de penumbra que siempre tuvo (figura 4). En *Towards a new museum*, Victoria Newhouse (1998) planteaba la novedad del nuevo museo a través de su continente, ya que su libro glosa la arquitectura de los museos de nueva construcción con deslumbrantes ejemplos como el Guggenheim de Bilbao de Frank O. Gehry, la Gotetz Collection de Munich de Jacques Herzog y Pierre de Meuron, el Kiasma Museum for Contemporary Art de Helsinki de Steven Holl y tantos otros. Para clasificar estos espectaculares continentes, no duda en perpetuar los tópicos del museo más tradicional. El capítulo uno se titula “El gabinete de curiosidades”; el dos, “El museo como espacio sagrado”...

En los museos de nueva construcción prima la singularidad arquitectónica y rara vez se tienen en cuenta los contenidos que alojará. De hecho, el proyecto museológico y museográfico en muchas ocasiones se hace una vez encargado y, a veces, construido el edificio. Al arquitecto apenas se le dan pistas de las necesidades museográficas. Todo el mundo, por ejemplo, alabó el tratamiento de la luz natural que había realizado Navarro Baldeweg para el Museo de Altamira (museodealtamira.mcu.es/post_index.html) de Santander en España, pero ¿cuántos se preguntaron por el tipo de luz que necesitaba la museografía del mismo y sobre la versatilidad del tratamiento de esa luz? Habría que recobrar el concepto de “arquitectura ausente” al servicio de los contenidos para el interior de los museos de nueva construcción, y no me parece mal que el exterior adquiriera un carácter macroescultórico como el Museo de las Ciencias Príncipe Felipe (www.cac.es/) de Valencia de Santiago Calatrava, siempre que no mediatice los interiores, algo que sí ocurre en este deslumbrante edificio.



Redefinición narrativa de los elementos museográficos

Arquitectónicamente se ha producido una redefinición del espacio de los nuevos museos, aunque disociada de los contenidos. No se trata, por otra parte, de supeditar los contenidos absolutamente a las piezas y a las modas museográficas actuales, sino de lograr una “arquitectura ausente” de interiores flexible y transformable al servicio de los contenidos presentes y futuros. Esta redefinición se extiende al resto del museo con resultados diversos que indican que una institución tendente al inmovilismo ha comprendido la necesidad de dinamizarse.

“En una exposición, los objetos ganan en cuanto a su papel de símbolos sagrados del arte a los que hay que rendir pleitesía, pero pierden parte de su historia y, por tanto, gran parte de su discurso narrativo. ¿Qué sabe el paseante del contexto social, espacial y temporal de los mismos? ¿Qué conoce de los personajes y de sus relaciones? ¿Cómo descubrir las acciones que se sugieren? ¿Por qué el autor ha optado por esas sustancias expresivas? Es harto difícil responder a estas preguntas, incluso frente a obras pictóricas realistas como La Venus del espejo de Velázquez. ¿Y si en lugar de un cuadro como La Venus del espejo encontramos en un museo del cine una caja de madera con una manivela y una cartela en la que se lee: “Cinematógrafo Lumière, Filmoteca Española »? El experto verá más allá de esa caja una cámara, una copiadora y un proyector con los que se registraron, se copiaron y se proyectaron algunas de las primeras imágenes en movimiento, imágenes mecánicas capaces de alumbrar un arte y una industria definitorias del siglo XX” (Moreno, 2000, pág. 26).

Cuando tuve que exponer esa mágica cajita llamada “Cinematógrafo Lumière” (figura 5) en la exposición Soñar el cine para la Filmoteca Española, en lugar de la cartela clásica, opté por una especial cartela interactiva: el cinematógrafo se integraba en un sistema hipermedia que al activarlo apagaba la luz que lo iluminaba y la visión del cinematógrafo real era sustituida por una simulación holográfica tridimensional que permitía ver cómo se utilizaba para la obtención de vistas (cámara), y cómo al abrir su parte trasera servía de tren de revelado en la habitación oscura del laboratorio o de aparato de proyección en sala, si se le añadía una linterna mágica.

Un concepto similar lo he utilizado en el Museo del Enganche (www.realescuela.org) para la Real Escuela del Arte Ecuestre de Jerez. Añadí a cada

carruaje (figura 6) una pantalla táctil con una pequeña franja siempre visible con los datos de la cartela tradicional, datos que se mantienen siempre para los visitantes que quieren conocer exclusivamente las informaciones básicas. El resto de la pantalla permite enganchar el carruaje con distinto número de caballos y con distintos estilos (calesero, inglés...), conocer visualmente la historia del carruaje, los hitos en los que ha participado, sus usos cotidianos como coche de paseo, de campo... En la interfaz principal se presenta algo que podría parecer una reduplicación innecesaria, ya que muestra el carruaje en realidad virtual. ¿Por qué presentarlo así si es más rica la visión directa? Efectivamente es preferible su visión directa, pero existen puntos de vista del carruaje real que se escatiman al receptor, por ejemplo, la visión cenital. Por el contrario, el carruaje virtual, exacto al real, permite cualquier tipo de visión y estudio de detalles.

Estas cartelas procuran romper los límites que aconseja la conservación de las piezas y devolverles la vida que han perdido al entrar al museo. En el Museo del libro que realicé para la Biblioteca Nacional a principio de los años 90 y que se inauguró en 1995, la necesidad de estos sistemas se agudizaba; ya que mostrar la página de un libro es como mirar el mayor de los laberintos por el ojo de una cerradura. Así, después de ver los ejemplares más significativos de la Biblioteca como el Beato de Liébana de Don Fernando y Doña Sancha, los libros de horas o las mejores ediciones de El Quijote, el receptor puede penetrar en su mundo, ya que se integran ediciones facsímiles en grandes vitrinas exentas a las que entra el visitante para disfrutar de estas joyas de la cultura. Dentro de estos sistemas expositivos especiales, un completo sistema multimedia interactivo permitía comprender el libro, hojearlo, escuchar su lectura en latín y comprobar cómo es el libro realmente, ya que se ilumina frente a él un facsímil. Se utiliza la edición facsímil para que el original no sufra deterioro alguno.

En muchos casos, los sistemas multimedia interactivos son superficiales adornos tecnológicos con interesantes interfaces que esconden simples hipertextos con fotografías. Esto ocurre, por ejemplo, en el Museo Quai Branly (www.quai Branly.fr/) de París, un ambicioso proyecto promovido por el propio Presidente de Francia, Jacques Chirac e inaugurado en el año 2006, en un edificio de Nouvel. El museo tiene un atractivo diseño, algo absolutamente fundamental para atraer a los visitantes, ya que es el primer impacto que va a marcar su actitud frente al Museo. El problema es que cuando se sienta uno



ante los atractivos sistemas hipermedia pensando, por ejemplo, que podrá profundizar en los ritos de los pueblos primitivos creadores del arte que se expone, uno se encuentra con una fotografía y un texto escrito.

¿Todo esto quiere decir que no tienen sentido los elementos explicativos tradicionales del museo? Habría que responder caso a caso. Un panel estático, por ejemplo, si pretende reflejar un proceso con movimiento, puede sustituirse por un panel dinámico como una pantalla de plasma; pero en otros casos, un panel estático puede sintetizar esos movimientos y fijarlos para una mejor comprensión. Sería como si en el cine defendiésemos la desaparición del plano fijo o la utilización exclusiva del mismo, prescindiendo de panorámicas y de otros movimientos de la cámara. Los elementos expresivos están ahí para utilizarse adecuadamente al servicio del museo y de la comprensión de lo expuesto. En ocasiones, el mejor elemento expresivo es un asiento que permita al visitante respirar profundamente, descargar las piernas y asimilar reflexivamente lo que acaba de ver. En el Museo del Arte Ecuestre de Jerez concebí una sala de descanso reflexivo o activo. Así, mientras algunas personas descansan, otras pueden practicar videojuegos sobre el Museo. Las primeras pueden seguirlos, si lo desean, a través de una gran pantalla que amplía el juego o dar la espalda a la misma y admirar bellas imágenes de arte ecuestre (figura 7).

En una película no se puede mantener la máxima atención durante todo su visionado, existen puntos climáticos a los que siguen momentos de distensión. Comparar estos momentos de distensión en el relato clásico con una zona de descanso en un museo, no es una excéntrica analogía. Y no estoy hablando de ficcionalizar el museo, sino de crear un relato museográfico que facilite la comprensión, que nos acerque a las obras y a los procesos representados, que nos permita dialogar con las musas, participar en la aventura del saber, aventura vedada a los comunes mortales en buena parte de los museos, como ya he comentado.

En este sentido, cuando me encargan la creación de un nuevo museo, no me olvido de las zonas de esparcimiento como la cafetería. ¿También la cafetería es un elemento expresivo?, se puede preguntar alguien escandalizado. Es una zona de asimilación, de reflexión; una zona en la que se habla del museo y se comparten pareceres. Una experiencia museística que no olvidaré fue mi primera visita al MOMA (www.moma.org/) en Nueva York; cuando ya mis

piernas dijeron basta y mi estómago exigió una recompensa, me senté en la cafetería y me tomé una cerveza y un bocadillo muy cerca de la cabra de Picasso, a la vez que ponía en orden todo lo que había visto algo alocadamente y repasaba algunas obras que quería volver a disfrutar, muy especialmente algunas fotografías de Stiglitz, Adams, Weston... Entonces era una novedad contestada que la fotografía entrase en los museos. Ya lo advertía Man Ray: “ningún arte nuevo es considerado arte”.

Personajes, personas y visitantes

“De una manera poco científica, se considera a los personajes como sinónimo de personas. Un producto, un fenómeno natural... pueden alcanzar el estatus de personajes; pero es cierto que en una gran cantidad de ocasiones los personajes son actores y, por tanto, personas” (Moreno, 2003a, págs. 43-44). Los obras materiales o inmateriales en el museo adquieren la categoría de personajes principales, pero para que adquieran vida real son fundamentales las interacciones con los personajes-persona que las crearon, que las disfrutaron, que las protegieron... y, sobre todo, con los personajes-persona que ahora se acercan a ellas; esos personajes que son los que dan sentido al museo y a los que se denomina “casi despectivamente” visitantes, alguien que viene a perturbar la paz del museo y que, a veces, solo se le tiene en cuenta en las estadísticas.

El visitante no es solo un invitado de honor al que se recibe y se agasaja, el visitante es el verdadero dueño del museo y el resto de personas están a su servicio, de ahí que la palabra visitante sea engañosa. La participación del visitante es fundamental. Gracias a las nuevas tecnologías puede revivir el pasado, ser testigo de procesos desaparecidos y participar en ellos, puede interactuar con personajes virtuales, sumergirse en todo tipo de simulaciones, recibir el grado de información que mejor se adapte a sus inquietudes y conocimientos... Ricas interacciones con personajes multidimensionales que minimizarán las barreras de vidrio de las vitrinas, las barreras conceptuales...

La evolución de los personajes virtuales multidimensionales ha enriquecido las posibilidades de comunicación con las personas tanto en el museo físico como en el museo en línea, ¿pero han evolucionado igualmente las interacciones con las personas físicas que hay en el museo? ¿Se observa alguna evolución en las visitas guiadas? ¿Se tienen en cuenta las visitas orientadas? ¿Se avanza en las acciones directas al mismo ritmo que en las simulaciones virtuales?



En esa redefinición continua del museo narrativo hipermedia, el diálogo interpersonal directo debe tener un importante protagonismo y hay que buscar, además de las experiencias virtuales, las reales. Las visitas guiadas son interesantes y necesarias, siempre que no perturben la paz del museo. Todavía se utiliza poco la comunicación inalámbrica que permite al guía susurrar sus explicaciones y al grupo escucharlas a través de pequeños auriculares para no contaminar sonoramente el espacio museístico. Sin embargo, estos sistemas suelen ser unidireccionales y cuando una persona del grupo desea hacer una pregunta, surge el grito. Hay que recordar que el diálogo es el paradigma de la comunicación interactiva.

Guardias de seguridad, vigilantes, ordenanzas, dispensadores de entradas... son también personajes del museo que cumplen la misma labor desde que los museos abrieron sus puertas, ¿por qué no prepararlos para ayudar más y mejor a los visitantes y no solo para intimidarlos? Habría que pensar no solo en visitas guiadas, sino, también, en visitas orientadas. En ese sentido hay que redefinir el papel pasivo de esas personas que pululan por el museo aburridas, para convertirlas en verdaderos personajes activos del mismo. Muchas de ellas ya lo hacen por pura afición o para matar su aburrimiento, y el visitante se lo agradece extraordinariamente. Como agradece las aportaciones de los voluntarios jubilados que dedican desinteresadamente sus horas al museo o las impagables explicaciones de los jóvenes estudiantes en los proyectos que lleva a cabo el Museo Nacional de Ciencia y Tecnología de Madrid (mnct.mcyt.es/hispano/default.htm).

También es importante conocer la labor de los profesionales que hay detrás de las salas, como los conservadores, los comisarios de las exposiciones, los diseñadores... ¿tienen alguna comunicación con el público? Para ensanchar el carácter narrativo hipermedia, el museo va incorporando representaciones en directo y aumentando los talleres para que la participación de los usuarios no se reduzca a lo virtual. Hace unos años, para celebrar el día internacional de los museos, promovido por The International Council of Museums, Pedro Lavado, entonces responsable de la difusión de las Bellas Artes, convertido en un creíble Sorolla y un grupo entusiasta de amigos, daban la bienvenida a su casa museo (museosorolla.mcu.es/) e invitaban a participar en una serie de talleres de pintura, de creación de vestidos de papel, de cuentacuentos... El museo adquirió ese día un carácter de divertida fiesta de la cultura participativa que muchos niños, algunos de 50 años, no olvidamos.

Esa participación directa con los personajes-persona enriquece la experiencia museística, como también la enriquece una comunicación directa con los personajes-objeto del mismo. ¿Por qué no hacer réplicas de algunas piezas y dejar a los visitantes que disfruten con el sentido del tacto, un sentido tan olvidado? ¿A quién no le gustaría acariciar a la dama de Elche? Esas reproducciones, por otra parte, podrían hacerlas alumnos de talleres de reproducciones artísticas. Además esas maquetas deben ser tifológicas, lo que significa que deben cumplir unos requisitos que les hagan idóneas para que las personas con discapacidades visuales puedan conocer las piezas a través del tacto y de audio asociado.

Interacciones interpersonales, diálogos abiertos, recuperación de la tradición oral de contar historias, utilización del tacto para no olvidar lo que significa una caricia a nuestra escultura favorita o tantear lo que pesa una bala de cañón en un castillo musealizado.

Interfaces ubicuas

Abogaba al principio del capítulo por la no utilización del calificativo interactivo aplicado al museo, pues todos deberían tener este atributo, y aclaraba que no era mi intención llenar de prótesis tecnológicas todos los espacios museísticos para que cada pieza, cada proceso... incorporasen una interfaz. Prometí explicar cómo podría lograrse esa interactividad sin llenar de complicados equipos las salas y ese es el reto que planteo en la investigación "Interfaces ubicuas inalámbricas aplicadas a la difusión del patrimonio cultural".

¿Sería interesante disponer de un sistema interactivo para cada uno de los cuadros del Museo del Prado que nos permitiese profundizar en los elegidos, en su autor, en el contexto en que fueron creados, el espacio para el que iban destinados y conocer los avatares que sufrieron hasta llegar al Museo?

Por supuesto que sí.

¿Y sería interesante poner delante de cada cuadro del Prado una pantalla interactiva con su correspondiente soporte antivandálico fijado al suelo?

Por supuesto que no.

Una solución poco agresiva son las audioguías personales que se activan automáticamente con un emisor que incorpora cada cuadro o manualmente marcando el número que tenga la obra; pero falta la imagen.



Una solución es tener toda esa información en Internet referida a cada cuadro y asociada al GPS (Global Positioning System). El GPS, si se prescinde del error que se introduce por motivos militares, es capaz de situar cualquier punto en cualquier lugar del globo terráqueo con una precisión casi absoluta, ya que el error es solo de unos centímetros. Una vez que se está en el museo, se puede utilizar cualquier interfaz inalámbrica personal o alquilada (PDA, teléfono móvil, tablet PC...) que tenga conexión a Internet y GPS. De esta manera, el GPS puede llevarnos directamente al cuadro elegido y una vez que estamos ante él, activar la información interactiva que hay sobre el mismo en Internet para que disfrutemos de ella en nuestra interfaz personal.

Si este sistema de interfaces ubicuas es de gran utilidad dentro del museo, todavía lo es más fuera del mismo. Trasladémonos a Berlín, por ejemplo, que se ha convertido en el gran museo de la arquitectura contemporánea. Una vez elegida la ruta, el GPS nos guiaría por las calles donde se encuentran los edificios paradigmáticos y activaría la información interactiva contenida en Internet cuando estuviéramos frente a ellos. Como los sistemas interactivos pueden personalizarse logrando distintos niveles de información y diversos grados de interactividad, cada paseante alcanzaría el nivel de conocimiento sobre el edificio que deseara, incluso podría visitarlo por dentro virtualmente para no quedarse exclusivamente con la piel o ser testigo de su proceso de construcción, de los edificios que le precedieron, de los bombardeos que arrasaron esa zona...

Si el sistema de interfaces ubicuas lo trasladamos al medio natural, su utilidad se magnifica y evita la contaminación visual de las rutas señalizadas. El GPS nos guiará por la ruta elegida e iría mostrándonos las informaciones interactivas sobre la ruta justo en el lugar donde se encuentren los puntos de interés: un conjunto de piedras que pertenecen a una antigua calzada romana, un árbol centenario singular, unos muros que un día fueron castillo principal, un hueco en el que apareció un tesoro arqueológico, un paraje donde se reunían los poetas, una zona desértica que un día fue un frondoso bosque... En fin, alta tecnología interactiva al servicio de las personas y del patrimonio, guías interactivas personales al servicio de la información y de la emoción sin contaminar visualmente los espacios con prótesis tecnológicas o con señaléticas intrusivas.

Los museos huelen demasiado a cementerio”, afirmaba Vicente Todolí, actual Director de la Tate Modern (www.tate.org.uk/modern/default.htm) de Londres, en una entrevista para el suplemento Babelia de el periódico español El País del 11 de enero de 2003.

En la introducción de Futuros emergentes, Kepa Landa (2000) escribía una frase que parece pensada para las interfaces ubicuas:

“El viaje en la realidad virtual puede conectar espacios reales con los generados digitalmente, puede dirigirse hacia el exterior o hacia el interior de nosotros mismos, puede fundir la memoria con la experiencia presente”.

Epílogo monterrosiano

Se le atribuye a Shakespeare una frase que me gustaría haber escrito yo mismo: “la concisión es el alma del ingenio”. Me inspiro en el ingenio de Norman (2005) para presentar un modelo tridimensional efectivo, breve y con una gran carga de profundidad para evaluar un museo:

- Impresión emocional
- Impresión experiencial
- Impresión reflexiva

Un museo debe causar una primera impresión emocional positiva para incitar a profundizar en él. La siguiente impresión es la experiencial, la que proporciona el conocimiento del mismo. Y la tercera es la reflexiva. Si el museo nos deja con la boca abierta, la experiencia por el mismo es positiva y el recuerdo (impresión reflexiva) avala las dos primeras impresiones, habremos hecho un museo que merece la pena. Si por el contrario, nos deslumbra en el primer impacto, pero la experiencia nos muestra que la supuesta profundidad de sus aguas es solo un espejismo y cuando reflexionamos sobre él aún se acentúa más la impresión negativa, estamos ante el nuevo museo imagen que tanto gusta a los turistas y a los políticos porque ambos pasan por él como si estuviesen corriendo los cien metros lisos culturales.

“Cuando despertó, el dinosaurio todavía estaba allí”, así dice el cuento más breve del maestro Monterroso. Y añadido yo: todavía estaba en el museo, vivito y coleando, pues quería que los visitantes lo conociesen tal como fue, no a través de unos huesos encerrados en una vitrina o por las películas de ficción en las que no se reconocía ni reconocía a los de su especie.



Bibliografía

ANTINUCCI, F., *Comunicare nel museo*, Milan, Editori Laterza, 2004.

BELLIDO, M. L., *Arte, museos y nuevas tecnologías*, Gijón, Trea, 2003.

COLORADO CASTELLARY, A. *Hipercultura visual. El reto hipermedia en el arte y la educación*, Madrid: Universidad Complutense, 1997.

DELOCHE, B., *El museo virtual*, Gijón, Trea, 2003.

ECO, Umberto, "Ideas para un museo", *Letra Internacional (Madrid)*, núm. 15-16, 1989, págs. 65-66.

ICOM (International Council of Museums): icom.museum/ (consultado el 9 de marzo de 2007).

GREUB, S. and GREUD, T., *Museums in the 21st Century: Concepts Projects Buildings*, Munich, Prestel, 2006

LANDA, K. y MOLINA, A., *Futuros emergentes. Arte, interactividad y nuevos medios*, Valencia, Institució Alfons el Magnànim, 2000.

MCSHINE, K., *The Museum As Muse : Artists Reflect*, Nueva York, Museum of Modern Art, 1999.

MEADOWS, Mark. S., *Pausa & Effect, The art of interactive narrative*, New Riders, Indianapolis, 2003.

MORENO, I. "Le muse interattive, nuove tecnologie della comunicazione e musei", en: *Cultura in Gioco. Le nuove frontiere di musei, didattica e industria culturale nell'era dell'interattività*, Firenze-Milano, Giunti Editore, 2004.

- *Narrativa Audiovisual Publicitaria*, Barcelona, Paidós, 2003.

- "De Mesopotamia a Jerez: el Museo del Enganche", *Revista de Museología (Madrid)*, núm. 26, septiembre, 2003b, 9 págs.

- *Musas y nuevas tecnologías. El relato hipermedia*, Barcelona, Paidós, 2002.

- "El relato del arte, el arte del relato", *Museo (Madrid)*, núm. 5, 2000, págs. 25-35.

Versión en línea: www.ucm.es/info/arte2o/documentos/isidro.htm (consultado el 9 de marzo de 2007).

NEWHOUSE, V., *Towards a New Museum*, Nueva York, Monacelli, 1998.

NORMAN, Donald A., *El diseño emocional*, Barcelona, Paidós, 2005.

PINNA, G., "El patrimonio inmaterial y los museos", *Noticias ICOM (París)*, núm. 4, 2003, págs. 3-3, 2003.

SALINAS, Pedro, *El defensor*. Barcelona: Círculo de lectores, 1991.

ZUNZUNEGUI, Santos, *Metamorfosis de la mirada. Museo y semiótica*, Madrid, Cátedra, 2003.

Tate Modern: www.tate.org.uk/modern/default.htm (consultado el 9 de marzo de 2007).

The museum of modern art: www.moma.org/ (consultado el 9 de marzo de 2007).

Museo de Altamira: museodealtamira.mcu.es/post_index.html (consultado el 9 de marzo de 2007).

Museo de las Ciencias Príncipe Felipe: www.cac.es/ (consultado el 9 de marzo de 2007).

Museo del Arte Ecuéstre: www.realescuela.org (consultado el 9 de marzo de 2007).

Museo del Enganche: www.realescuela.org (consultado el 9 de marzo de 2007).

Museo Nacional de Ciencia y Tecnología: mnct.mcyt.es/hispano/default.htm (consultado el 9 de marzo de 2007).

Museo Nazionale del Cinema en Turín: www.museonazionaledelcinema.it/en/cover_en.php (consultado el 9 de marzo de 2007).

Museo Parque Arqueológico Cueva Pintada: www.cuevapintada.org/cueva/index.php (consultado el 9 de marzo de 2007).

Musée Quai Branly: www.quaibrantly.fr/ (consultado el 9 de marzo de 2007).

Museo Sorolla: museosorolla.mcu.es/ (consultado el 9 de marzo de 2007).

Museum I+D+C: www.ucm.es/info/otri/complutecno/fichas/tec_imoreno1.htm (consultado el 9 de marzo de 2007).



Lucas Bambozzi (Brasil)



Interfaces expandidas: conexões críticas

abstract

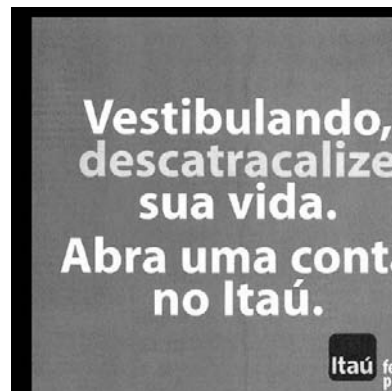
Diante de novos sistemas de mediação envolvendo tecnologias com penetração em vários ambientes e camadas sociais, torna-se pertinente falar de práticas artísticas e culturais abrangentes, que se deixem afetar pelo contexto em sua diversidade de nuances. Este texto observa a criação de mecanismos por parte de determinados projetos que produzem conexões entre artista, público e a suposta responsabilidade de criação de espaços compartilháveis (vida pública), através do que pode ser chamado de interfaces sociais baseadas na realidade (reality-based-interfaces). Na medida em que tornam a mediação transparente, minimamente permeável, alguns trabalhos que emergem no cenário das novas mídias nos sugerem um sentido expandido para a ideia de 'interfaces', como sistemas viabilizadores de comunicação, experiências de potencialização do pensamento crítico e do uso de dispositivos de forma a sugerir enfrentamentos diante de novas formas de alienação que surgem 'embebidas' nessas tecnologias. Seriam essas as faces e desafios de um ativismo atualizado às redes móveis, baseadas em sistemas locativos e imersos na trama da cidade?

Parto de uma consideração do curador Steve Dietz, em que ele faz ecoar uma pergunta-chave sobre a pertinência de uma arte nas redes: "A Internet é mais interessante do que a net-Art". Este texto é uma constatação, um tanto amarga, sobre o feito e o não-feito no campo de uma arte em rede, de uma arte que lida com o contexto à sua volta. E porque é nesse ambiente, entre o online e o espaço público real/efetivo onde talvez estejam mais explícitos os conflitos entre cultura e comércio, por exemplo.

Os meios mediam. Parece óbvio, mas há que se observar: as mídias atuais se prestam à mediação entre realidades distintas, em sistemas bastante amplos, não necessariamente caracterizados pela alta tecnologia, mas que envolvem sistemas ubíquos, de penetração em vários ambientes e camadas sociais. Vivemos em meio à emergência do que vem sendo chamado de 'pervasive systems', sistemas computacionais embutidos no dia-a-dia, nos ambientes de trabalho e espaços transitórios (arquitetura, passagens, veículos, carros) e constatamos que nem sempre sabemos a quem se prestam, se a nos facilitar serviços ou a nos constranger.

Torna-se pertinente falar de práticas culturais abrangentes, 'estensíveis', dentro das quais se inclui a arte, que penetrem em questões atuais e dialoguem com o contexto à nossa volta.

As especificidades caducam. A arte anteriormente conhecida como new-media é nada mais do que arte. As categorizações da arte em função de determinadas mídias ou especificidades técnicas, tais como net-arte, communication-art, mobile-arte ou arte tecnológica muitas vezes levam à criação de nichos isolados, deslocados de suas possibilidades de interoperabilidade, seja com o circuito de arte, seja com o contexto social, político ou econômico que viabiliza essas manifestações.



Itaú X Contra-filé



Não há mais desculpas para se produzir uma arte alienada da realidade à nossa volta por questões de limitação técnica. Foi-se o tempo em que sólidos geométricos eram imperativos no universo de representação das novas mídias, dessa arte dita tecnológica (por conta de restrições no processamento das máquinas ou por se entender o ambiente tecnológico de forma asséptica, imune às desordens que habitam nossas vidas. Falo da pertinência de práticas que dialogam com a realidade social, com o contexto político... ou com as potencialidades das redes.

Me interessa aquilo que se deixe afetar pelo contexto em sua diversidade de nuances. Que contexto? Que cara tem esse contexto? Que soluções existem para as formas cada vez mais sofisticadas de co-optação? A própria realidade (entendido aqui como espaço público compartilhável) parece ter sido co-optada. OU que ela é rentável. OU que ela rende/promove/vende estéticas. A co-optação define uma estética? Que cara tem isso?

Em cidades como São Paulo, Johannesburgo ou Lima, se observa uma diminuição crescente dos espaços públicos onde poderiam se estabelecer experiências de troca e compartilhamento. Erguem-se muros e grades, fecham-se os portões dos parques, os vidros dos carros e convive-se constantemente entre o medo de encontros efetivos e o receio de que o relacionamento com 'o outro' seja mais uma forma de drenagem da energia vital a ser dispensada no dia-a-dia (isso quando não explicitamente de risco, violento ou mesmo fatal). Protege-se dos estranhos, que supostamente nos exaurem. Nessas cidades, onde não funcionam mais as praças públicas, criam-se bolhas protetoras (imunes à esfera pública), ambientes selados e blindados. Protege-se da realidade dita 'crua', da vida pública, da vida-nua [bare life]. A vida na cidade é uma experiência de ambivalências e se constitui, ao mesmo tempo, de atração e repulsa. Em outras cidades (as cidades Europeias por exemplo) ocorrem outros fenômenos que levam a formas de segregação de proporções similares.

Richard Sennet, descreve o "medo do toque" (fear of touching) como uma espécie de pânico, uma síndrome observada em muitas cidades Europeias (1994: 212-251). Na Alemanha difundiu-se na educação elementar o respeito a 80 centímetros de distância, que supostamente separam a privacidade de cada um. Essas descrições encontram um paralelo no que Zygmunt Bauman chama de mixofobia, quando explica a existência de uma condição elementar em homens e mulheres nascidos e criados num mundo 'desreguladamente individualizado e fluido, resultado de mudanças aceleradas e difusas' (2003).

Em ambos os casos (o contexto da violência urbana em São Paulo mencionado anteriormente versus o medo de se misturar com o estrangeiro, com o estranho), a questão cultural cede espaço para que se acredite o quanto o ambiente hostil coincide com o espaço público [algo contrário à lógica da cidade, que antes servia para a proteção]. A emergência de um espaço virtual comum, (que evito chamar de ciberespaço por evitar referências a qualquer ciberutopia), com certas características públicas, se tornou o ambiente onde opera-se a uma distância segura dos medos e fobias. O trabalho em rede vem de fato sendo visto como solução para o compartilhamento de atividades e encontros em substituição aos espaços tipicamente urbanos, consumidores de tempo e energia vital. São um modelo de ambiente supostamente protegido (para não dizer 'controlado', termo que geraria questões que não cabem aqui), onde se expandem ideais de produtividade e acessibilidade à informação. São as relações mediadas.



Kinotrem



Comercial de Coca Cola utilizando idéia de flash mob



O que se espera de uma arte com possibilidades de funcionamento em rede?

Essa arte traria um pensamento de compartilhamento. Sugeriria conexões entre realidades distintas. Experiências de construção de um ambiente intersticial, entre fronteiras, entre espaços virtuais e espaços físicos, entre 'bolhas privadas' e ambientes públicos.

Para muitos, trata-se de uma estética contemporânea, que opera a partir de afetos, na possibilidade de confabular e no modo como fluxos de desejos emergem, organizam e transformam nossa experiência... Por esses e outros caminhos, as redes abrem espaço também para uma arte ativista [que dialoga com o contexto], produtora de nova subjetividade, que produz forças de dominação e em relação ao potencial da liberdade da sociedade. Espera-se também um funcionamento descentralizado que privilegie decisões e atuações coletivas. E de fato, as artes das novas mídias cresceram junto com diversas formas de ativismo. Mas esses elementos, as redes tecnológicas [e suas operações] e o artístico, nem sempre se juntam de forma a produzir relevância em ambos os campos.

Nesta edição da bienal de São Paulo [27ª Bienal de São Paulo] por exemplo não há uma atenção voltada para as possibilidades de uma arte em rede. Não há o 'viver junto' em rede e nem mesmo alguma sugestão de enfrentamento das perspectivas de compartilhamento, trocas e existência em rede. Creio que foi o Ricardo Rosas que enfatizou há poucos dias na lista Coro, que basta comparar um circuito como o blog "Networked Performance" e uma revista como a Artforum para se constatar que não há diálogo nenhum entre esses circuitos no âmbito internacional – ou muito pouco.

O discurso de compartilhamento e construção coletiva horizontal e deslocada (incluindo o slogan: everyone, everywhere) tem suas verdades e encantos. É adotado largamente por libertários e ativistas, como modelo viabilizador de troca e instrumentalizador de criações antes periféricas. Trata-se de um discurso pró-democratização dos meios de construção e acesso à informação, que vem por exemplo delineando todo o perfil de atuação do governo brasileiro e suas políticas digitais como modelo de pensamento aberto (uma pena que os que o praticam nem sempre tenham o pensamento tão aberto quanto o modelo que pregam).

Mas as redes também produzem seus efeitos colaterais

Pergunta-se: o que essa rede tem gerado? Recentemente vemos surgir um pensamento crítico, que aponta as redes como mais um fator de alienação com relação à participação efetiva na construção da vida pública. Uma vez nas mãos e no discurso das corporações que as viabilizam tecnicamente (operadoras de telefonia, fabricantes de software e devices de comunicação), delinea-se uma estrutura exploratória de trabalho imaterial sem medidas. A vida é trabalho contínuo, não existe mais tempo 'morto', para a reflexão ou para o caminhar em modo off-line. O trabalhador típico das redes se tornou parte dos nós e pontos de decisão que constituem as estratégias de uma empresa, o que em alguns casos equivale a um colaborador full-time ou em constante estado de alerta. A penetração insidiosa da Internet em todos os poros da nossa vida constitui uma perspectiva de difícil aceitação.

Antes [as redes] eram apontadas como instrumental com poder de fogo descentralizado e acessível, possibilidades sugestivas para as multidões que dão corpo ao atual 'império'.

Hoje muitos enxergam nossa sociedade atual (Bauman entre eles) como uma distopia que surgiu no lugar de um modelo ancorado em algum lugar entre os regimes totalitários de Orwell em 1984 e de Aldous Huxley em Admirável Mundo Novo. Esta nova distopia está configurada em um mundo de fluxos, 'onde as redes sociais e de ação coletiva estão irreversivelmente desintegradas como um efeito colateral do crescimento de um tipo de poder evasivo e astuto'.

Novamente: o que as redes tecnológicas tem gerado a partir de uma hiperconectividade como a do Orkut no Brasil [a maior comunidade do planeta], por exemplo?

1] Formas de 'ocupação' conduzidas pelas corporações ou pela indústria cultural.

Vivemos polarizados entre novas contradições e dicotomias, que se juntam a pares já conhecidos, alguns com tonalidades dialéticas, que nos solicitam a decidir entre o público e o privado, mixophobia e mixophilia, representação e mediação, realidade fabricada e realidade social, consumo (inclusão) e exclusão tecnológica, co-optação e dissidência, comodificação e resistência.



Entre essas formas dicotômicas que nos prendem e nos confinam em problemas superficiais, existem gaps, buracos, frestas para a circulação de pensamentos, ações e ideologias.

Meu argumento é que no espaço entre esses pares existem possibilidades, que muitas vezes não são ocupadas por artistas ou ativistas, mas pela publicidade. No espaço virtual, que substitui formas de contato onde a mediação é menos aparente, é muito mais efetiva a criação de mundos baseados no que vem sendo chamado de 'semiótica capitalista' (Lazaratto).

O que é exposto é menos um valor ideológico e mais uma codificação de incentivos e comandos para se assumir padrões de vida e consumo. São formas de representação que muitas vezes evidenciam uma suposta mimetização da "realidade", como se essa aproximação pudesse conferir às estratégias corporativas alguma autenticidade - como se tal abordagem da realidade (em alguns casos, apenas a pele, a realidade mais aparente, o verniz) pudesse levar-nos a tocar uma suposta "verdade", algo que anseia pelo real, sem que de fato seja.

Aceitar os mundos inventados como uma experiência real é cair nas armadilhas da representação, na medida em que a abundância de imagens produzidas pela mídia todos os dias compromete o que consideramos 'real'.

Nesses modelos de comunicação mediada pela lógica das grandes corporações (as redes, os sistemas de telefonia wireless, o ciberespaço) as experiências de construção coletiva da vida pública se tornam menos possíveis. Ou então se tornam mais facilmente moldáveis pela lógica de slogans como: Solutions for a Small World (IBM), Connecting People (Nokia), Viver Sem Fronteiras (Tim). Formam-se bolhas protetoras, não-permeáveis, que separam a experiência individual do espaço público. Entre as frestas antes possíveis para trocas efetivas, crescem essas bolhas.

Participar do mundo de signos inventados, descrito por Lazzarato, como se construído através de um tipo de 'afirmação-arranjo' não é o mesmo que se envolver nos espaços de troca e compartilhamento possíveis na cidade. Estas tecnologias não perfurariam a 'bolha' que separa as relações privadas do espaço público da cidade e suas diferentes 'realidades'. Por exemplo, no momento em que teóricos predizem os efeitos colaterais

das redes e do excesso de mediação nas comunicações, a publicidade lança 'manifestos' pelo uso da tecnologia mobile de forma consciente, 'anti-velocidade'. Seria um tipo de cinismo?

O geógrafo Milton Santos (1926-2001) previa que no fenômeno dos deslocamentos entre centro e periferia e periferia e centro, observado de forma especial nos países pobres, opera a lógica dos "homens lentos", necessários para quebrar a lógica da rapidez de discurso dos "homens-rápidos" (Santos, 1996: 268). Está implícito no discurso de Milton Santos um propósito de valorização da comunicação e não apenas da informação, que se apóia também em idéias como 'emoção', como um antídoto para a globalização perversa. Pois é exatamente nessa fresta que o anúncio da Tim opera hoje. Seria uma forma de conscientização embutida na venda de um produto? Ou uma forma sofisticada de cinismo?

Pergunta: é arte? não, é apenas marketing...

O que quero ressaltar aqui é o quanto o pensamento corporativo vem inserindo ideologias no âmbito das tecnologias - e qual seria o papel do artista nesse contexto. A inexistência de exercício da vida pública nos espaços físicos de uma cidade como SP é ocupada por slogans, por marketing. É um vazio temporário que vai ser suprido por estratégias de consumo. O que poderia ser utilizado como mobilização, se torna publicidade do potencial dessas ferramentas.

Os slogans funcionam bem na trama urbana, onde as relações são mesmo difíceis. Esses discursos trazem promessas de que através deles vai haver uma participação maior no espaço 'lá de fora'. São realidades fabricadas a partir de artifícios representacionais, baseados em estereótipos e essencialismos que alisam, tornam inócuas as diferenças e comodificam as asperezas e nuances do que quer estejamos chamando de realidade.

2] Que experiências de arte digital, net-art ou arte interativa surgem por exemplo no Brasil atentas a esse contexto?

Neste país que urge por soluções e enfrentamentos, que se orgulha de ser a maior comunidade de social networking do mundo (mais da metade do Orkut, cerca de 800 mil usuários em 2004). Impressiona o fato de que mesmo tendo



uma das maiores discrepâncias de distribuição de renda, mais da metade de sua população (80 milhões de habitantes) possui telefone celular. Que tipo de uso da rede se faz no sentido de articulação política? Que tipo de projeto de ativismo mídiático surgiu nesse contexto?

Em termos quantitativos surgiram muito poucos exemplos (e essa é uma das constatações amargas diante dessa platéia). O net-ativismo no Brasil toma emprestado questões que não são imediatamente suas: proteção aos animais, jammings do tipo TV turn off, protestos contra a Nike, contra os alimentos altamente calóricos e gordurosos... O que existe de efetivo em termos de net-ativismo que reflete os absurdos locais?

Como metodologia de observação venho utilizando uma forma expandida do termo 'interface' para me referir a trabalhos que operam de forma a preencher os gaps entre os pares dicotômicos referidos acima. Mais do que uma metáfora, 'interfaces' aqui podem ser um modelo, um dispositivo, um sistema que se infiltra (de forma transparente) em situações reais, produzindo conexões no ambiente social público, permitindo o fluxo crítico de questões que permeiam um determinado contexto. Esse tipo de interface faria vir à tona formas de conscientização, instrumentalizando o público/usuário de forma a integrá-lo no espaço urbano tendo em vista as responsabilidades de construção de vida pública.

Observo a criação de mecanismos por parte de determinados projetos que produzem conexões entre artista, público e a suposta responsabilidade de criação de espaços compartilháveis (a tal vida pública), através do que pode ser chamado de interfaces sociais baseadas na realidade (reality-based-interfaces). É uma expansão do termo interfaces, uma relativização de sua carga tecnicista.

'Reality-based interfaces' seriam então sistemas envolvendo diferentes tecnologias: a interface pode ser a web, as redes, uma intervenção pública, uma instalação interativa, um outdoor modificado, uma série de ferramentas de comunicação usadas para propósitos específicos. Sempre híbridas, as interfaces baseadas na realidade conectam situações e indivíduos, como dispositivos que viabilizam perspectivas de fluxo permitindo trocas para além de funções técnicas.

Não está em questão neste modelo um postulado típico das mídias interativas, que aponta a interface como conteúdo, como mensagem [o que funciona bem em alguns casos]. A interface preenche o gap, mina os dualismos improdutivos, ocupa o lugar do discurso como ação física, opera como ponte. Não sendo conteúdo, é uma proposta de mediação mínima, de eliminação de obstáculos. São veículos intersticiais, 'fronteiras compartilhadas', conforme definido por Julio Plaza (1986: 195). O aspecto sutil dessa definição estaria exemplificado por uma questão banal: usar um walkman/iPod ao caminhar pela cidade conecta ou desconecta o sujeito da realidade à sua volta. potencializa ou ameniza a percepção das realidades circundantes?

Que projetos operam a partir desse modelo? Que estéticas são essas?

Apesar não ter sido criado para o contexto brasileiro, ou seja, não é representativo de questões geradas no país, mencionaria meu projeto meta4walls entre os que esboçaram alguma ação nesse sentido. Ele reflete meu envolvimento pessoal com o cenário de controle e vigilância que observei na Inglaterra entre 2000 e 2002.

Houveram projetos 'heróicos', como os Autolabs, um laboratório de mídia táctica experienciado a partir de uma rede de produtores de mídia independente, que realizaram oficinas entre janeiro a junho de 2004, na Zona Leste de São Paulo (os Autolabs foram geridos pelo Grupo Mídia Táctica, que tanto prometia em termos de modelo colaborativo e ruiu exatamente por não se entender diante das possibilidades de expansão e visibilidade internacional. Alguns críticos, como Juliana Monachesi, apontam o Canal Contemporâneo como sendo 'um dos exemplos contundente de art_net_ativismo, segundo depoimento da própria Juliana no site. O Canal Contemporâneo é uma comunidade digital de arte contemporânea brasileira que faz circular informação e reflexão sobre arte. Tem uma atuação com caráter bastante ativista especialmente na esfera das políticas públicas culturais (foi protagonista de ações como a que reverteu a implantação do Guggenheim Museum no Rio e conduziu o recente abaixo-assinado contra a censura de uma obra de Márcia X no CCBB também no Rio).

Recentemente circulou na web o projeto Calhau, desenvolvido pela Giselle Beiguelman, Facundo Guerra e Roberta Alvarenga, que reverte a lógica da publicidade a favor de projetos autorais, poéticos, ou seja, que não vendem um



produto ou fazem mera promoção comercial (ao menos de forma tão explícita, nos moldes dos banners mais conhecidos). Nas palavras dos criadores:

Calhau é fragmentário e aderente ao sistema que corrompe. Corre o risco de não ser visto. Responde assim à lógica da web, confundindo os espaços da arte, do entretenimento, da propaganda, da informação, do convívio e do consumo.

O projeto Boombanner, do mineiro Fred Paulino (<http://www.boombanner.net>) trilha caminhos similares ao clonar sites ‘famosos’ como o New York Times, BBC, LeMonde, Aljazeera, inserindo na home page desses sites um banner do tipo ‘nada a ver’ com o conteúdo esperado nesses veículos on-line.

Como aponta Steve Dietz, a rede em si, é bem mais interessante do que a arte na rede (2004:196). Fora do Brasil, os trabalhos que considero mais pertinentes como exemplo aqui, são justamente aqueles que mimetizam estratégias típicas da rede, como os sites paródias, que de ma forma um pouco mais enfática se posicionam como ações que afetam tanto o sistema da arte quanto o contexto político a que se referem. Falo de projetos ligados ao grupo iRational como o Technologies to the People, do espanhol Daniel Garcia Andujar, Mejor Vida Corp e Mejor Vida Biotech, da mexicana Minerva Cuevas. Estes tem criado ocorrências midiáticas bastante sugestivas ao produzir eventos que lidam diretamente com esta fricção entre a realidade, ou melhor, com a emergência de interfaces estéticas que fazem uma ponte entre o mundo real e o virtual. Sempre redirecionando a navegação do usuário para links externos, estes trabalhos produzem a sensação de que aquilo que acontece em sessões online não é dissociado daquilo que acontece na vida “real”.

Iniciei este texto problematizando o espaço público, tentando enxergar que tipo de dispositivos poderiam operar no sentido de uma maior aproximação com a realidade social. Ou melhor: Que tipo de
Não são muitos os projetos que se enquadram nessa linha. A maioria lida com formas de representação da realidade, não funcionando como pontes para maiores trocas.

Quais seriam as perspectivas e desafios de um ativismo atualizado às redes móveis, baseadas em sistemas locativos e imersos na trama da cidade? -- e de sua realidade social urbana?

Antoni Abad’s work gives an example of artistic intervention in public spaces through the use of mobile and pervasive technologies. Abad has been producing, since 2004, a series of projects using mobile phones and the web so as to produce a hybrid network, which aims at empowering minorities or marginal collective groups, such as taxi drivers in Mexico City, Gypsies in Leon and Lleida, prostitutes in Madrid, disabled people in Barcelona and motorcycle delivery young men in São Paulo (yet to be produced). The artist takes advantage of the latest generations of mobile phones, which allow multimedia contents to be immediately published on the internet through GPRS and UMTS data transmission networks. Merits: the distribution of mobile phones and wireless connection to the internet over many-to-many architecture, which, in turn, shapes the use of the technology. (Bambozzi, 2006)

Depois do Golden Nica para comunidades digitais, Abda prepara projetos na Costa Rica com imigrantes Nicaraguenses e com motoboys em São Paulo. e dispositivo pode ajudar a perfurar as bolhas que separam o sujeito de sua experiência de vida pública.

Num contexto onde a vontade de comunicação é substituída pela capacidade de conexão técnica entre esferas privadas, num processo contínuo de substituição das relações pela promessa de conectividade a qualquer hora e em qualquer lugar, como poderia se dar uma mediação que não se interponha ou crie obstáculos para trocas efetivas entre as pessoas? (a conectividade entre celular para celular por exemplo, configuraria algo como bolhas isoladas, que sequer se friccionam). Como discernir experiências de imersão no espaço público das representações de realidade e seus arremedos atuais?

Alguns trabalhos que emergem no cenário das novas mídias atualmente apontam para questões dessa ordem, no sentido em que tornam a mediação transparente, minimamente permeável, e expandem efetivamente o termo ‘interface’ para um modelo viabilizador de comunicação, que proporcione pontos de contato entre ‘realidades’ que de outra forma não se cruzariam. Se distanciando dos modelos das redes cognitivas utópicas ou se negando a alimentar a economia baseada no consumo de gadgets, o modelo de ‘interface baseada na realidade’ previsto por esses trabalhos se aproximariam mais de experiências de potencialização do pensamento crítico, do uso de dispositivos de forma a sugerir enfrentamentos diante de novas formas de alienação que surgem embebidas nesses sistemas.



Resta saber quanto tempo duram esses enclaves de resistência, esses produtores de tensão. O coletivo Raqs Media chama a atenção para as Intersticialidades temporárias, que surgem junto a relações de poder. Essas formas de resistência tendem a ser igualmente temporárias, se reproduzindo e se promiscuando em meio a outras práticas [de marketing por exemplo], se tornando muitas vezes inócuas em seu intuito de revelar urgências e outras nuances da realidade social.

3. Concluindo:

Vivemos numa sociedade cínica.

Cláudio Lembo

Essa não é uma frase de um ativista, mas do governador de São Paulo quando eclodiram os efeitos do PCC. Mais uma inversão de posições?

Falamos de mercado, falamos de estratégias 'táticas' de corporações, falamos de arte.

Ao combinar algumas destas questões é possível prever um espaço comum para a arte, a política – e por consequência as relações culturais e sociais. Em lugar de aproximá-las ou afastá-las, deve-se explorar zonas de convergências híbridas: a política contaminada pela arte adjacente, e uma arte que dialogue com a política circundante.

como fazer política a partir da cultura?

como fazer cultura a partir da política?

A 'realidade social' se coloca de forma dura e implacável, especialmente numa cidade como São Paulo. Aqui acompanhamos a impotência da arte diante de muitos acontecimentos: diante de reintegrações de posse executadas com o auxílio da polícia; diante de decisões bizarras dos governantes, diante de ações implacáveis como a do PCC em maio de 2006, diante do poder de co-optação das corporações. O espetáculo midiático desfilado pelo PCC assombrou todo e qualquer artista, mídia-ativista ou net-artista. A perspicácia do uso das tecnologias móveis reverbera agora não mais como discurso, mas como ativismo extremo. A estratégia do bloqueio aos transportes de massa fôde um impacto jamais visto. O poder de swarm (efeito enxame) ridicularizou ainda mais os modelos de flash-mobs que por aqui se ensaiaram. A sociedade percebeu que mal se organiza em rede de forma compartilhada. Não

quero dizer que uso das tecnologias de comunicação por parte do PCC seja novidade nas ações midiáticas. Vimos como os índios Chiapas se organizaram, vimos os movimentos de Seattle, Praga e Gênova. Vemos formas de resistência todos os dias. Mas as comparação dificilmente se equiparam. Os efeitos colaterais se evidenciam. Se Orson Welles foi o primeiro a entender o poder de uso estratégico das mídias [com Guerra dos Mundos, 1938] hoje quem nos ensina não são mais os ditos artistas. Os ditadores, os terroristas, a publicidade, as corporações [as novas formas de guerra]. O que será que teremos que aprender com eles?

Observação final e pessoal: Que fique claro: minha situação em eventos patrocinados por corporações para os quais tenho sido convidado a atuar, geralmente como curador, se configura como um pacto: sou sabidamente um infiltrado: no 'acordo' está estabelecido que vou defender os interesses dos artistas, acima do marketing.

Bibliografia

- Bauman, Zygmunt (2003) *City of Fears, City of Hopes* London: Goldsmiths College/ University of London
- Foster, Hal (1996) *The Return of the Real: The Avant-Garde at the End of the Century* Massachusetts: The MIT Press
- Holmes, Brian (2002) *Meshworks and resistance*
- Plaza, Julio (1986) *Videografia em videotexto São Paulo: Hucitec* p. 195
- Rolnik, Suely (2003) *La creación se libra del rufián y se reencontra con la resistencia / Creation quits its pimp to rejoin resistance* San Sebastián: Arteleku 51, 28-33 and 34-37 also available at: <http://www.arteleku.net>
- Santos, Milton (1996) *A natureza do espaço. Técnica e tempo. Raza-o e emoção.* Sa-o Paulo: Hucitec
- Scholz, Trebor (2005) *Downtime* Collectivate.net accessed: 02/01/2006
- Sennett, Richard (1994) *Flesh and Stone: The Body and the City in Western Civilization* New York: W.W. Norton.
- Raqs media collective *The Concise Lexicon of/for the Digital*



Elogio de la Promiscuidad

Rodrigo Alonso
(Argentina)

PRODUCTORES, INTERACTORES, USUARIOS, ESPECTADORES Y ARTISTAS

En lo que podríamos llamar –a estas alturas– la “teoría clásica de la interacción”, la noción de espectador había sido reemplazada por la de usuario. Según esa concepción, el creador de una obra interactiva es, en realidad, el autor de un dispositivo abierto, que sólo se completa en la actualización que realiza el interactor. Autor y usuario forman parte de una dialéctica en la que uno genera contenidos que otro usa, donde el autor propone y el interactor dispone.

Sin embargo, la realidad hoy en día es otra. Los usuarios de Internet ya no son meros usuarios, sino muchas veces verdaderos productores. El reclamo de Bertolt Brecht, que sostenía que un verdadero medio de comunicación es aquel donde los receptores tiene la posibilidad de ser emisores, pareciera finalmente hacerse oír. Pero existen muchas otras formas de fruición en el campo de los medios digitales, formas muchas veces desatentas, diversificadas, radicalmente efímeras, donde recepción, uso y producción parecieran integrarse.

Por otra parte, el autor adquiere cada vez más las propiedades de usuario. Las prácticas del sampleo, el remix o la postproducción hablan de un productor cultural ocupado en interpretaciones, itinerarios y relecturas. Estas operaciones, que revierten las nociones tradicionales sobre el consumo improductivo de los medios, nos proponen reflexionar sobre las nuevas formas de producción y recepción.

PROGRAMA DE ARTE INTERACTIVO DEL ESPACIO FUNDACIÓN TELEFÓNICA

PRESENTACIÓN INSTITUCIONAL

Desde el año 2005, el Espacio Fundación Telefónica de Buenos Aires lleva adelante un programa de arte interactivo interdisciplinario, destinado a creadores de las más variadas ramas del arte, la ciencia y la cultura. El programa se basa en el desarrollo de proyectos artísticos, la visita de destacados especialistas internacionales, y la publicación de un libro que recoge la memoria de los proyectos junto con textos de los artistas y teóricos invitados.

El núcleo central del programa lo constituye un taller de arte interactivo dirigido por el artista Mariano Sardón y el teórico Rodrigo Alonso. El taller está orientado al desarrollo de proyectos grupales en los diversos campos de la creación interactiva, y aspira a promover no sólo la producción sino también el debate y la reflexión sobre el cruce de arte y tecnología en el mundo de hoy.

Entre los proyectos desarrollados en el marco del taller se encuentran piezas robóticas, instalaciones sonoras, propuestas performáticas, intervenciones en el espacio público, obras telemáticas, narrativas participativas, sistemas de composición basados en redes neuronales, investigaciones en computación afectiva, incursiones en inteligencia y vida artificial. A pesar de sus escasos años de existencia, el taller se ha transformado en un espacio promotor y dinamizador de la producción artística tecnológica argentina.





Gonzalo Biffarella

(Argentina)



Lo sonoro en el marco de la interactividad

Conferencia ilustrada con ejemplos desarrollados en el Seminario de Composición con Nuevas Tecnologías de la Universidad Nacional de Córdoba.

La construcción de discursos sonoros encontró un punto de inflexión en el aprovechamiento del “timbre” como materia estructuradora fundamental del arte acústico de la segunda mitad del siglo XX, materia prima para la construcción de Redes Configurables de objetos sonoros. Hoy el paradigma de la Interactividad, nos pone frente a la idea de Redes Re-configurable de objetos sonoros, o lo que sería equivalente, composición sonora en tiempo real.



El factor humano y el factor androide/gynoide

Margarita Schultz
(Chile)

Problemas de identidad en la cibercultura

Ruta

1. Oposiciones ante la Cibercultura: función de la integración crítica
2. Indicios del factor humano y presencia del factor androide.
3. Aparición del tema de la identidad 'específica' de lo humano en la Cibercultura: el problema de los límites o fronteras.
4. Irrupción del fenómeno de la Inteligencia Artificial (IA/AI).
5. Humanos y máquinas: ¿contraposición o colaboración?
6. La definición, ¿un instrumento o un impedimento para la reflexión acerca de las relaciones entre humanos y máquinas?
7. Funciones diferenciales de lo humano y su 'consistencia' en la discusión humanos-máquinas.
8. Procesos de operatividad: cuatro aspectos u orientaciones no excluyentes.
9. Persistencia del 'factor humano'



1. Oposiciones ante la Cibercultura: función de la integración crítica

Me detengo brevemente en el título de este trabajo. ¿Por qué 'el factor humano'? El asunto pertenece a la acción productora de objetos técnicos desde los inicios de la humanidad. ¿Qué conduce a ocuparse del tema hoy, a partir de las tecnologías de la información?. Existe una preocupación expresa por los valores de lo humano en el dominio de la Cibercultura. Porque están en entredicho aspectos como: los límites de lo humano (su 'identidad') en relación a las tecnologías de la información (TIC's); la creatividad artística (pertinencia del concepto creatividad, tanto como el fenómeno mismo de la autoría); la autonomía y auto-gobierno de los comportamientos humanos, en las sociedades informatizadas, entre otros núcleos del debate.

Es preciso enfatizar, ante todo, el origen humano de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's). Lo humano es la fuente de donde emanan. Pero, origen humano no quiere decir forzosamente destino humanista, un destino siempre en riesgo de perderse. Con todo, las Tecnologías de la Información y la Comunicación, fueron construyendo gradualmente enclaves humanistas, vale decir, solidarios, positivos.

Frente a los extremos de un rechazo total y una aceptación pasiva, sitúo la postura de la integración crítica. Una posición equilibrada, que asume los fenómenos de las Tecnologías de la Información en sus pro y sus contra, en ese amplio y diversificado espacio que se abre entre el rechazo apocalíptico y la mera aceptación integrada. Parece ser (la integración crítica) la posición imprescindible para ocuparse con eficacia por 'el factor humano' en este ámbito de la Cibercultura.

2. Indicios del factor humano y presencia del factor androide/gynoide.

Los síntomas de autonomía operativa y creativa en las máquinas informáticas, son oportunidades para la controversia. Asimismo, el desarrollo creciente de la robótica, torna compulsivo el análisis sobre la función, el sentido, la magnitud de



lo humano, en relación con tales desarrollos tecnológicos. Reflexión que se apoya, habitualmente, en la búsqueda y constatación de diferencias entre humanos y máquinas.

El primer paso consiste en someter a crítica la rigidez de esas diferencias. Rastrear, entonces, los principales trazos asociados al factor humano en la Cibercultura. Además, preguntar lo siguiente: ¿qué cabe esperar, a partir del avance creciente de la robótica y la incorporación del 'factor androide/gynoides' como parte de la discusión? Porque esta variante de la robótica, debido a las notorias analogías 'físicas' con lo humano, es la que más pesa en las preocupaciones de muchos teóricos de la Cibercultura y en el dominio del sentido común. ¿Los androides representan una ampliación de las fronteras, una prolongación efectiva y enriquecedora de lo humano? ¿Estamos, en efecto, ante el vaticinado y temido reemplazo de los humanos por máquinas, tremendamente parecidas a nosotros? ¿Qué pre-juicios nos mueven a favor o en contra del fenómeno?

El desarrollo de la robótica se da hoy en distintos centros de investigación. Pero, tal vez el más espectacular en su apariencia, es el de Hiroshi Ishiguro, en la Universidad de Osaka (Ver ejemplos y vídeos en Internet) . Desde ese Laboratorio, Hiroshi Ishiguro ha puesto en acción (entre otros androides), a ReplieeQ2, una gynoides francamente sorprendente por su parecido humano (a diferencia del famoso ASIMO, de la empresa japonesa Honda).

El factor androide es parte del factor humano, en la medida en que actualiza la polémica, la cual no se agota en la conceptualización tecnológica. Una vez más ingresa al espacio de esta reflexión, la perspectiva ética de los desarrollos digitales.

3. La identidad 'específica' de lo humano en la Cibercultura: ¿un problema de límites o fronteras?

La cuestión de la identidad de lo humano reaparece cuando se examina la creciente integración entre biología e informática, en simbiosis operativa. Tal relación activa entre cerebro humano y computadores (cada vez más eficaz en sus efectos) forzosamente genera un replanteo de los límites (en lo connotativo y, por ende, denotativo) de los conceptos 'humano', 'humanidad', acuñados antes de estos adelantos simbióticos.

Sin embargo, cabe preguntarse ¿es realmente necesario y posible definir una identidad? Hervé Kempf (La révolution biolitique) advierte sobre esto: La biolítica abre la historia de una evolución dirigida. Pero ¿en nombre de qué visión de lo humano?

Kempf expone la idea de una ampliación de la humanización gracias a la simbiosis bio-lítica . Insisto, hablar de 'visión de lo humano' es hablar de la identidad del humano. Pero ¿de cuál de las identidades posibles, aparecidas secuencialmente en el tiempo histórico-cultural, aun restringiéndonos a Occidente?

La identidad humana, por otra parte ¿es construible? ¿Tiene legitimidad crear una identidad humana? La identidad del humano (afortunadamente nunca bien definida) podría coincidir con un sincretismo biológico-informático; y ser congéneres nuestros los humanos-máquinas, con lo cual la denotación de lo humano se modifica.



La ciencia de frontera está preparada (y de hecho activa) en cuanto a debilitar las murallas que nos separan de las máquinas. Se trata de los múltiples cyborgs (término acuñado en 1960, a partir de cibernética + organismo), organismos humanos modificados por dispositivos biónicos, como esos nanotelevisores que se implantan en el glóbulo ocular de los ciegos y les informan sobre el mundo circundante (una alternativa de visión).

El científico inventor Raymond Kurzweil (también futurólogo, como se puede leer en lo que sigue) escribió sobre el punto:

Un análisis de la historia de la tecnología muestra que el cambio tecnológico es exponencial, contrariamente a la visión 'lineal intuitiva' del sentido común. (...) Las implicaciones incluyen la unión (merger) de la inteligencia biológica y no biológica, humanos basados en programas (softwares) inmortales, y niveles de inteligencia ultra-superiores, la que se expande hacia fuera en el universo a la velocidad de la luz .

No estamos lejos, con estos acercamientos, a lo que debiera entenderse por creatividad hoy. Esa lucha contra la posibilidad de creación de las máquinas ¿tiene sentido en la actualidad? Hay que extender, una vez más en la historia, el campo semántico del concepto 'creación'. Me parece impropio conservar criterios de creatividad tradicionales cuando el universo de la tecnología de la información instala esa notable potencia de desarrollo y autonomía en las máquinas. Es de rigor, al menos, debatir el famoso problema de las fronteras o límites epistemológicos entre los fenómenos.

4. Irrupción del fenómeno de la Inteligencia Artificial (IA/AI)

El debate acerca del factor humano en la cibercultura no puede soslayar la comparación entre inteligencia humana e inteligencia artificial (A.I.). Puesto que un aspecto de peso para caracterizar lo humano es, precisamente, la inteligencia.

La discusión 'tecnológica' sobre la esencia de lo humano está comprometida con el tema de la identidad y con la cuestión de la conciencia. Se ha asimilado, finalmente, que nuestra conciencia ha mutado a raíz de la irrupción de la velocidad creciente en las comunicaciones. Se entre-cruzan aquí no sólo fenómenos como: la naturaleza humana , la identidad, la conciencia, sino también los horizontes posibles de la autoconciencia y de la voluntad.

En conferencias 'cumbres' como la relativa a Singularidad (Singularity, Stanford. Mayo 2006, ver aquí nota 3), los expositores han comunicado características del paradigma de una nueva etapa de la evolución humana, 'el transhumanismo' o 'posthumanismo' (abreviado como H). La actitud es de apertura hacia nuevos horizontes conceptuales en relación a las máquinas computadoras y sus posibilidades operacionales (tales como resolver problemas, aprender, tener auto-referencia, significar, actuar creativamente). Notemos que la investigación tecnológica avanza con una carga de creatividad de orden exponencial. Pero la actitud socio-cultural tradicional no va en la dirección de un reconocimiento de los logros.

El desarrollo y la popularidad de ciertos conceptos actúan como termómetro de la temperatura cultural en áreas específicas. Destaca Kempf en la obra citada: En este caso cuando los especialistas señalan que el trío GNR (Genética, Nanotecnología, Robótica) está en camino de reemplazar al trío NBC (Nuclear, Biología, Química -Chimie-), en lo civil y en lo militar, hay que tomar en cuenta los signos de ese cambio de paradigma.

El componente Robótica del nuevo trío paradigmático (GNR), junto con los desarrollos en Nanotecnología, atañe directamente al asunto central de este trabajo, 'el factor humano'.

5. Humanos y máquinas: ¿contraposición o colaboración?

Llegar a disolver las fronteras rígidas entre lo natural y lo artificial, lo animado y lo inanimado, el cerebro humano y las máquinas, es una meta agregada, un valor agregado, para numerosos grupos de investigación en el área de la informática.

Desde otro lado, la defensa de lo humano frente a máquinas y robot, los pánicos difundidos sobre la subordinación de los humanos a computadoras inmanejables (independientes en su accionar), responde, hay que destacarlo, a una concepción de lo humano como señor todopoderoso de la Tierra, sobre sus dones y sus criaturas.

Porque los intentos por instalar tales distinciones nacen de supuestos culturales como ese. Nosotros no somos máquinas; ellas, no son humanos. Con todo, el desarrollo de la tecnociencia actual muestra la posibilidad de sincretismos operativos (Bioinformática). Las palabras nombran fenómenos. El vocablo 'sustitución' habla de reemplazo. Podemos considerar, por ejemplo, que



con la palabra 'bastón' se denomina el reemplazo de una cierta capacidad de caminar en dos piernas; 'binóculos' nombra el reemplazo de una cierta limitación de la vista humana para ver detalles a la distancia; ¿'chip' sería, entonces, el nombre del reemplazo de limitaciones de memoria o velocidad de pensamiento combinatorio? El ingeniero Oscar Zepeda García (Maestría en Ingeniería de Sistemas Empresariales Universidad Ibero Americana, México) dice al respecto:

Si en los microchips empleados en los ordenadores se consigue una alta densidad de integración de circuitos electrónicos en una oblea de silicio, en los biochips se logra una alta densidad de integración de material genético en una oblea de silicio, cristal o plástico. (El destacado es mío).

¿Cómo se pueden deslindar campos, en la correlación mencionada? ¿Qué es vida humana, qué es no-vida, en ese caso? Particularmente es legítimo preguntarse por cómo resguardar los supuestos de creatividad en ambos campos. Existen territorios, diversos entresí, cuyos funcionamientos respectivos parecen responder a un mismo, o similar, patrón de funcionamiento. Me refiero a la manera como un número determinado de unidades se combinan entre sí para generar realidades complejas (propiedades emergentes). La idea de creatividad se nutre de esa capacidad combinatoria. Sucede que las máquinas pueden hacerlo, de hecho así funcionan, construyendo complejidades a partir de sistemas binarios.

6. ¿La definición ¿un instrumento o un impedimento para la reflexión acerca de las relaciones entre humanos y máquinas?

¿Qué tiene que hacer aquí en esta polémica el asunto de 'la definición'? Veamos, la distancia o enlace entre humanos y máquinas es, finalmente y como anoté más arriba, un asunto de límites, de fronteras, de clasificación. De allí que las preguntas acerca de creatividad y pensamiento en los humanos y/o en las máquinas, tocan el concepto de definición.

Marvin Minsky (MIT), escribió un ensayo-artículo notable en 1982: "Por qué la gente piensa que los computadores no pueden pensar" (Why people think computers can't think). Mucho antes del estado de la tecnología digital que conocemos hoy, los puntos tratados en ese texto ya eran luminosos indicios de la problemática, que continúa vigente como tal en esta otra etapa de los

avances tecnológicos. Me detengo en algunos de los ítems del índice:

*¿Pueden ser creativas las máquinas? (Can machines be creative?), *La resolución de problemas. (Problem solving)

*¿Pueden entender las computadoras? (Can computers understand?), *Redes de significado. (Webs of meaning), *¿Son auto-concientes los humanos? (Are humans self-aware?), *Nuevas teorías acerca de mentes y máquinas. (New theories about minds and machines), *Conocimiento y sentido común. (Knowledge and common sense), *Computadores auto-concientes. (Self-conscious computers.)

Numerosos expertos en computación (en 1982) aseguraban que: las máquinas nunca podrían pensar, no podrían saber, entonces, qué están haciendo (por tanto, no habría ubicarlas en la actividad de 'pensamiento'). Algunos investigadores -demasiado pocos, pensaba Minsky- experimentaban con programas capaces de aprender y razonar por analogía.

El gran escollo, para este investigador era, y siguió siendo, el de la analogía entre máquinas y el 'sentido común'; una prueba de inteligencia más compleja que la de las operaciones complejas, y muy difícil de emular.

Esta argumentación de Marvin Minsky forma parte de su implícita defensa de las máquinas como eventuales objetos que significan y/o piensan. Es un asunto de 'definición'. Y no está alejada de la dificultad, de la esterilidad -o imposibilidad real- de definir algo de manera taxativa, fuera de contexto. ¿Qué pasa, entonces, si se construyen máquinas que no están basadas en definiciones rígidas? Podrían caer en la paradoja, en la inconsistencia... . Minsky apunta, empero, que la mayor parte de lo que conocemos los humanos, normalmente está inundado de contradicciones no advertidas ni cuestionadas. Hay operaciones que incorporan la inconsistencia y obtienen frutos de ella.

7. Funciones diferenciales de lo humano y su 'consistencia' en la discusión humanos-máquinas.

¿Cuáles son las principales funciones de lo humano que se enumeran como factores diferenciales entre humanos y máquinas? Propongo considerar, en



principio, las siguientes: *resolución de problemas, *aprendizaje sobre la experiencia propia, *creatividad en la toma de decisiones, *auto-conciencia (auto-reconocimiento, conocimiento de sí). La existencia o no existencia de dichas funciones en las máquinas informáticas toca forzosamente la manera como caracterizamos (definimos) sus contenidos.

¿Necesitamos como humanos distanciarnos de todo lo demás para definir una identidad? Pero, un primer paso es indagar por el fundamento de esa necesidad. Por otra parte, ¿se puede pensar seriamente en encontrar una precisa definición de 'lo humano'? Además, el tema de las definiciones precisas conduce más a la fragilidad del conocimiento que a un incremento del mismo. Porque lleva a resultados descontextualizados, de acuerdo con Minsky. Y eso no es sino una fértil paradoja.

Un corolario que el mismo autor añade a sus propuestas es que, la Evolución ha ido constriñendo-ampliando el 'cableado' de nuestro cerebro de diferentes maneras. Si la Evolución cambió el punto de vista que tenemos acerca de la Vida, la Inteligencia Artificial (AI) cambiará nuestra perspectiva mental acerca de la Mente.

8. Procesos de operatividad: cuatro aspectos u orientaciones, no excluyentes.

En lo relativo a los procesos de operatividad, el factor humano se puede describir, en principio, a partir de cuatro aspectos u orientaciones, no excluyentes:

a) formales, b) contextuales, c) conceptuales, d) sociales. Brevemente dicho:

a) Aspectos formales. a.1) La accesibilidad: nombra el acceso fluido tanto a programas (software libre), como a sitios que contienen la información. a.2) La usabilidad, es entendida aquí como aporte de sistemas de características 'amables' para el usuario, vale decir, sistemas que toman en cuenta los valores de una operatividad fluida.

b) Aspectos contextuales. Con aspectos contextuales aludo a las circunstancias que construyen la atmósfera en que se desarrollan las TIC's. Es el caso de: la ampliación del uso crítico (integración crítica) de los instrumentos aportados por estas Tecnologías, en relación con el universo socio-cultural circundante. La prevención ante la circulación exclusivamente endógena de la información (uso sistemático de claves de acceso).

c) Aspectos conceptuales. Por otra parte, entre los aspectos conceptuales se pueden enumerar: el valor de la Cibercultura como ámbito para ejercitar la solidaridad y el bien común; aquellos valores principales de lo humano que pueden ser compartidos por culturas diversas, presentes en el espacio cibercultural, la transformación de la noción de globalismo neutro, o dirigido hacia fines egotistas y/o de poder, en globalidad integrativa, con una meta humanista (énfasis en la etno-diversidad social y cultural).

d) Aspectos sociales propiamente dichos son aquellos específicos dentro de lo conceptual. Es decir, aspectos o cualidades de lo social, y de lo individual en cuanto miembro del conjunto social, que se potencian precisamente a raíz de la existencia de Internet. Son perceptibles en tipos de organizaciones que representan una 'revolución en la circulación de la información', por sus dimensiones y, sobre todo, por su aplicabilidad. Propongo como ejemplos: los grupos de debate de diferentes temas, los foros abiertos especializados sobre materias de orden científico, los blogs personales con espacio para comentarios de terceros, y sus variantes, los sitios de búsqueda de pareja generales y especializados (heterosexuales, homosexuales, multiétnicos) los grupos de artistas, los hackers y crackers (aun con sus diferencias básicas), demostrada ya su capacidad de penetración en hiper-organismos de diferentes estados estimados, hasta el presente, como invulnerables.

Excursó sobre el factor humano y la 'infoética'

Casi no hay idea perteneciente al universo de la Cibercultura que no tenga una base o trasfondo ético. Una de las conclusiones valiosas, desde la mirada de una infoética (la ética específica de la sociedad de la información) es que la preservación de la etno-diversidad, valor análogo a la 'biodiversidad', es el resultado de un trabajo conciente. Parece ser una buena estrategia para lograrlo, utilizar el mismo medio que se ve como amenaza a esa etno-diversidad, me refiero a los instrumentos de la Cibercultura.

Forma parte del territorio de la infoética el examen de los valores que nacen de la posibilidad y capacidad de réplica por parte del usuario. Para explicar esta causalidad, propongo recordar los inicios de la revolución del vídeo arte en el siglo XX: la crítica de aquellos artistas (Paik y otros) a una TeleVisión de tipo 'one way', que destilaba mensajes desde una fuente de emisión de dirección única. Pues bien, la inter-locución, la posibilidad de ida y regreso de mensajes como comportamiento activo, está mucho más cercana (hoy con la



informática –TIC’s), que en aquellos tiempos de Fluxus. En parte importante, porque la proporción de las máquinas disponibles para inter-comunicar es hoy, indiscutiblemente, mayor y más sencilla, y como sobre entendido, porque las máquinas informáticas lo facilitan hasta grados que no estaban disponibles por entonces. La inter-locución contiene, en su interior, cualidades éticas nacidas de la posibilidad de réplica a los mensajes.

El último apartado de este trabajo, sigue a continuación no bajo la forma de conclusiones conclusivas, sino en la figura de un modo otro de atar cabos.

9. Persistencia del ‘factor humano’

Como la rama que mece el viento
O el ave que teje su nido
Tanto como la chimpancé deambula
Aferrada a su hijo muerto

Como ese fluir interminable
Del río de montaña
O, aun, como el fluir sin avance
del oleaje

En este planeta azul
(Partícula del universo)
Criaturas creadoras
Buscamos sin fatiga nuestro rostro

Anhelamos ser
Los únicos depositarios del legado
¡Ah... Orgullosos destinatarios de la Tierra!
Quisiéramos
Distanciarnos del resto,
y atesorar con fruición lo inigualable

Pero en ese afán, polémico,
Que impone distancias
Arriesgamos
La dulce pertenencia
Al todo

Ver:

http://www.ed.ams.eng.osaka-u.ac.jp/development/Humanoid/ReplieeQ2/ReplieeQ2_eng.htm

<http://axxon.com.ar/zap/c-zappingrvalerie.htm>

<http://robots-argentina.com.ar/not/06/1520296.php>

<http://axxon.com.ar/not/160/c-1600121.htm>

Kempf, Hervé: La revolution biolitique. Albin Michel. Paris. 1998

Raymond Kurzweil. Ver información en: http://en.wikipedia.org/wiki/Ray_Kurzweil (accesible 02-03-07)

<http://sss.stanford.edu/overview/whatisthesingularity/> (accesible 11-03-07)

<http://www.aleph.se/Trans/Global/Singularity/> (accesible 18-03-07)

(Disponible 07-02-07 en <http://www.solociencia.com/biologia/bioinformatica-autor.htm>)

WHY PEOPLE THINK COMPUTERS CAN’T THINK, by Marvin Minsky, MIT
First published in AI Magazine, vol. 3 no. 4, Fall 1982. Reprinted in
Technology Review, Nov/Dec 1983, and in The Computer Culture,
(Donnelly, Ed.) Associated Univ. Presses, Cranbury NJ, 1985

Remito a los lectores al texto citado donde trato con mayor extensión esa idea de ‘integración crítica’: Schultz, Margarita: Filosofía y Producciones Digitales. Segunda Edición. Alfagrama Editores. Buenos Aires, Diciembre 2006.

No es necesario comentar aquí los valores de la ‘biodiversidad’, suficientemente probados en laboratorios y publicaciones científicas. La etnodiversidad se ajusta como noción a los mismos parámetros que respaldan a aquella.



El rescate de las poesías computacionales de Gianni Toti

José-Carlos Mariategui
(Perú)

Francesco Mariotti en conversación con José-Carlos Mariátegui

Gianni Toti es considerado por muchos el padre de la video poesía, sus trabajos en cine datan de fines de los años sesenta y los vinculados al campo de la experimentación visual en video asociados con la palabra de inicios de los años ochenta. Sin embargo, poco se conoce de una situación efímera realizada por Gianni Toti en colaboración con el artista peruano-suizo Francesco Mariotti y la obra de este último, el “Pappagallo 2”, durante el Festival VideoArt de Locarno 1985, dirigido por Rinaldo Bianda y del cual Mariotti fue Secretario General.

“Papagallo 2” era una instalación interactiva creada por Mariotti que recitaba aleatoriamente estrofas del Manifiesto Dada (Tzara 1918) en voz sintetizada por computadora. La historia de “Papagallo 2” se remonta a su primera versión, “Papagallo”, donde una escultura interactiva activada por sensores acústicos reproducía sonidos de un sintetizador de voz basado en juegos electrónicos de niños (“Libro-Parlante” y “Grillo-Parlante”) que imitaba los ruidos de animales y otros sonidos conocidos seguidos de sus nombres en italiano. Se establecía así un diálogo absurdo entre el público y la escultura.

La versión presentada en Locarno, “Papagallo 2” fue instalado en el patio interior del Hotel Majestic Pallanza entre los días 3 y 7 de agosto de 1985. Mariotti le explicó a Gianni Toti la idea de la instalación y el uso del procesamiento aleatorio para intervenir el orden de las estrofas del Manifiesto Dada por medio de la computadora. Para ese entonces este tipo de obra resultaba una novedosa forma de experimentación en el incipiente campo de las artes electrónicas. Toti se mostró interesado en experimentar este tipo de procesamiento aleatorio con tres poemas: “BALLEGORIA”, “ovvero LA BOOUMCALOPSE NOW-WAVE” y “offalso NEL POST-SNUALENO”.

Tomando en cuenta el juego axiomático de palabras que caracteriza la poesía totiana y la aleatoriedad generada por la computadora, si el resultado se lee inconscientemente no se evidencia necesariamente la diferencia entre el poema original y la versión procesada. Si bien muchas estrofas son repetidas en forma consecutiva, el conjunto genera un significado de novo con múltiples interpretaciones. Más aun, la instalación incorporaba la lectura en voz sintetizada de las estrofas, una por una, lo que generaba aun mayor impresión en el público. Toti estaba perplejo, ya que la estructura de su poesía se prestaba ahora a un nuevo tipo de ejercicio inventivo de frases con menor o mayor sentido. Todo fue un poco punible aunque entretenido en aquella situación: el público asistente no entendía exactamente lo que sucedía. Los que conocían la obra de Toti seguramente no atisbaba a diferenciar la prosa original con algunas de las estrofas aleatorias producidas por el ordenador.

Chullachaqui 5: el ‘cuor’ de telema

Ningún procesamiento informacional se puede dar sin un programa y una computadora. Para “Pappagallo 2”,



Pappagallo 2 Installation at Hotel Majestic Pallanza



Mariotti desarrolló “Chullachaqui 5”. Chullachanqui es una palabra en quechua que define a seres que parecen vivos pero que son inventados por los brujos y por lo tanto pueden ser considerados como pequeños demonios, sin embargo, el Chullachaqui busca hacerse amigo de los seres humanos. El trabajo de Mariotti vinculado a los Chullachaquis se remonta a 1981 en la serie de grabados del libro de “Las tres mitades de Ino-Moxo y otros brujos de la Amazonía” del poeta peruano Cesar Calvo, donde Mariotti combina la gráfica Ashaninka con circuitos electrónicos (Bendayán 2006).

“Chullachaqui 5” fue desarrollado por Manolo Rodríguez y programado en BASIC 2.0 en una Commodore C64 que era la misma máquina que se utilizaba durante su presentación en formato de instalación. La configuración o ‘setup’ de “Pappagallo 2” incluía, además de la computadora, una unidad de disco floppy de 5 ¼ para la lectura del programa (el clásico modelo 1541 de Commodore) y una impresora “dot-matrix” (modelo MPS 803) que permitía al público llevarse una hoja impresa con los textos procesados.

La Commodore C64, producida a fines de 1982 fue una de las primeras computadoras personales de bajo costo, y a diferencia de otras máquinas competidoras de la época, como la Apple II, IBM PC o Atari 800 fue lanzada a un precio agresivo y con una distribución en tiendas de departamento para incentivar su uso doméstico, inclusive batiendo a competidoras europeas como la inglesa Sinclair. La Commodore utilizaba el procesador 6510 desarrollado por MOS Technology de 8-bits, con 64 kilobytes de memoria RAM y un procesador sonoro que contemplaba algunas ventajas sofisticadas en procesamiento sonoro para aquellas épocas pese a contar solo con 3 canales de filtros programables (MOS Technology 6581/8580 SID). Una ventaja adicional de usar la Commodore C64 era su salida de video compuesto que, como en el caso de las consolas de video juegos de la época, permitía utilizar monitores de TV convencionales. La Commodore C64 fue uno de los modelos de máquinas más longevas de la historia, llegándose a producir por más de 12 años.

“Chullachaqui 5” permitía generar estrofas aleatorias venidas de un texto cualquiera. Existía cierto nivel de sofisticación en lo relacionado a esta aleatoriedad, por ejemplo, no solo significaba que el orden variaba, sino también que la cantidad de estrofas en los poemas ejecutados por la máquina se modificaba. El resultado es interesante, explica Mariotti: “por un lado la aleatoriedad permite ver como el orden de una poesía es muchas veces un intento, de muchos, por fijar un significado, sin embargo existen muchos otros significados”. Quizá uno de los trabajos más emblemáticos en el campo de la poesía aleatoria sea el trabajo de Raymond Queneau “Cent mille milliards de poemes” (Queneau 1961), un libro compuesto por estrofas divididas por cortes en las páginas que permite a los lectores combinar las estrofas de diferentes páginas para generar nuevas composiciones y significados.

Homenaje al pensamiento sintáctico

Los efectos de la aleatoriedad, sobre todo algunos de sus resultados más sorprendentes, aumentaban a su vez el entusiasmo por la inteligencia artificial. “Papagayo 2” coincidió con una de las etapas finales del primer gran apogeo de la inteligencia artificial, que había empezado en los años setenta con las redes semánticas y continuó



Gianni Toti with de Price Karlchen Marx Musicalal - Internacionale in his handa



en los años ochenta con los significados generados a partir de la percepción (Steels 2006). La inteligencia artificial no solo se percibía como una solución a los problemas de la automatización post-industrial, más aun, desde una perspectiva filosófica se vinculaba a la mejora de la calidad de vida del ser humano.

Sin embargo, siendo las computadoras máquinas sintácticas (Kallinikos 2002), sólo son sensibles a la forma de especificación dada por los datos introducidos más no en el significado (Dreyfus 1992; Dreyfus 2001). Este pensamiento sintáctico puede también irrumpir en nuevos significados, en formas de pensamiento que jamás hubiésemos imaginado. El sentido aleatorio producido por las obras de arte nos dice muchas veces cosas que nosotros no imaginamos. Mas allá de la automatización de la máquina y de su fin lógico-determinista, la aleatoriedad que se produce puede también dar lugar a singulares resultados. Muchos artistas han trabajado con algún tipo de aleatoriedad para generar nuevas formas de visualización que han resultado de complejos algoritmos genéticos y programación evolutiva (Sims 1991; Maeda 1999; Maeda and Burns 2004).

Existe un aspecto fundamental anexo al principio de aleatoriedad, que es la mezcla de diferentes contenidos para crear resultados híbridos. Si bien este es un campo que puede tener reminiscencias en el collage, hoy es utilizando con mayor frecuencia debido al exceso de información disponible (Lyman and Varian 2003) y su nivel de interoperabilidad. Lo que hoy se denomina comúnmente como mashups, término que proviene inicialmente de la 'mezcla' que hacen los DJ's de diferentes extractos de música para generar nuevos ritmos, pueden ser vistos como el resultado de contenidos mediales asociados a funcionalidades que no están predefinidas y por lo tanto funcionan como procesadores simbólicos (Dietrich 2000). Buena parte del fracaso de la inteligencia artificial ha derivado hoy en la generación de inteligencias colectivas o sociales que provienen de nuevas formas de interoperabilidad de la información (O'Reilly 2005).

Existe entonces una inteligencia en el pensamiento aleatorio? Sorprenden muchas de las combinaciones que se generan, pero muchas otras decepcionan y carecen de sentido. Una obra poética caótica como la de Toti obedece a un orden y una búsqueda del sentido en el sin-sentido. Por ello, al escuchar o leer los enunciados generados por "Pappagallo 2" uno no se

sorprende del todo, y la computadora pareciera convertirse en componente natural del ejercicio pleno de la poesía totiana. El "Pappagallo 2" de Mariotti y las poesías totianas regeneradas evidencian que, al margen de una búsqueda semántica, la poesía es aun el espacio donde las descontextualizaciones pueden producir un orden que solo el ser humano puede entender y sentir.

Apéndice Travieso: la entrega de premios KARLCHEN MARX MUSICAL-INTERNAZIONALE

Durante el Festival VideoArt de Locarno 1985, Gianni Toti y Woody Vasulka descubrieron la pequeña escultura de Francisco Mariotti y Gerardo Zanetti titulada "Karl Marx sings and dances for you The International" (1984). Inspirados en Rinaldo Bianda, quien cada año inventaba un nuevo premio dentro del Festival, Toti y Vasulka propusieron el Premio "KARLCHEN MARX MUSICAL-INTERNAZIONALE", otorgando a ellos mismos: Steina y Woody Vasulka y a Gianni Toti. Esta situación, como en el caso del "Pappagallo 2" no están documentada formalmente; en el contexto del Festival VideoArt de Locarno, donde buena parte de los participantes eran amigos, estos aspectos lúdicos eran parte integral de la originalidad del evento.

Bibliografía

- Bendayán, C. (2006). La Soga de los Muertos: el conocer desconocido de la Ayahuasca. Lima, Museo de Arte del Centro Cultural de San Marcos.
- Dietrich, F. (2000). "Data Particles — Meta Data — Data Space " Switch Journal 13. from http://switch.sjsu.edu/nextswitch/switch_engine/front/front.php?artc=12.
- Dreyfus, H. L. (1992). What computers still can't do. Cambridge, MA, MIT Press.
- Dreyfus, H. L. (2001). On the internet. London ; New York, Routledge.
- Kallinikos, J. (2002). Reopening the Black Box of Technology Artifacts and Human Agency. 23rd International Conference on Information Systems, Barcelona.
- Lyman, P. and H. R. Varian. (2003). "How Much Information?" from <http://www2.sims.berkeley.edu/research/projects/how-much-info-2003/index.htm>.
- Maeda, J. (1999). Design by numbers. Cambridge, Mass., MIT Press.
- Maeda, J. and R. Burns (2004). Creative code. London, Thames



Wendy Chun

(Estados Unidos)



Profesora asociada del Department of Modern Culture and Media de la Brown University. Estudi stems Design Engineering y literatura inglesa, que combina y aplica en sus trabajos sobre medios digitales. Es autora de *Control and Freedom: Power and Paranoia in the Age of Fiber Optics* (MIT, 2006), y co-editora (con Thomas Keenan) de *New Media, Old Media: A History and Theory Reader* (Routledge, 2005).. Actualmente escribe una monograf titulada *Programmed Visions: Software, DNA, Race*, que ser ubicada por el MIT Press en el 2008.

<http://www.brown.edu/Departments/MCM/people/chun>



David Berman

(Canada)

David Berman has been described as the David Suzuki of design. He helps local and international audiences align their professional and personal values, equips them with strategic skills, and challenges them to apply their professional strengths to help repair the World.

IN DETAIL

David's 20 years of experience and technique have helped hundreds of organizations get great things done. The combination of his inspiration and techniques motivate people to create unique strategy, branding, design, ethics, and communications solutions to business problems. As an expert speaker, facilitator, communications strategist, and graphic designer, his thought-provoking speaking and professional development events have brought him to over a dozen countries.

David is a senior strategic consultant to many large Web sites. His clients include IBM, the International Space Station, the Government of Canada, the World Bank, and the Aga Khan Foundation.

In 1999, the Society of Graphic Designers of Canada named him a Fellow. In 2000, he was elected Vice-President Ethics of the Society, and has served as National Ethics Chair since 2002.

His opinions have been featured in the Financial Post, Marketing, and ArabAd. David is a National Professional Member of the Canadian Association of Professional Speakers and the International Federation for Professional Speakers.

WHAT HE OFFERS YOU

David provides you the power to be better: fresh and easy techniques to get the right things done well, in alignment with your mission and values.

HOW HE PRESENTS

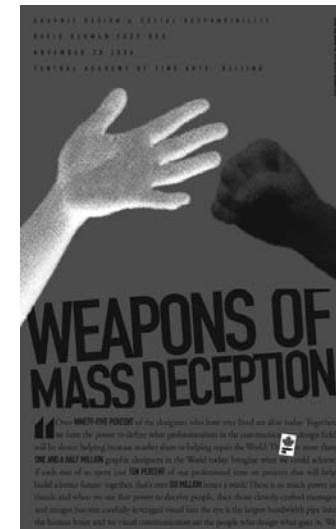
Stylish by nature and profession, this infectiously enthusiastic personality will equip you with knowledge you value, and the desire to implement it.

LANGUAGES

He presents in English and can facilitate audiences of English and French speakers.

WANT TO KNOW MORE?

Give us a call or send us an e-mail to find out exactly what David can bring to your event.



Weapons of Mass Deception:
Design and Social Responsibility



TOPICS

Weapons of Mass Deception:
Design and Social Responsibility
7 Habits of Highly Effective Web Sites:
Web Strategy and Design
Designing Your Life:
Strategic Time Management

PUBLICATIONS/MANUALS/ARTICLES

2005

Accessibility for Your Web Site
Analysis of Digital Art Audiences

2003

To Tell The Truth
(cover story, Applied Arts)

2002

Developing Your Web Strategy

2001

Successful Management of Highly
Effective Web Sites

2000

A New Format For Canadian
Legislation

...profound knowledge, positive thinking, humour... pure inspiration!

- Selma Prodanovic, Brainswork, Vienna (Austria)

Exceptional facilitator and extremely knowledgeable.

- Jane Hawksworth, Royal Roads University, Victoria (Canada)

It is always good to be reminded about good behaviour.

- Nete Oensholt, Lego Corporation, Copenhagen (Denmark)

David is spot on.

- Sheikha Haya Al Khalifa, Manama (Bahrain)



La ciudad de los niños. Visiones infantiles del espacio público

Victor Viña
(España)



¿Pueden los nuevos medios digitales ampliar la visión que los niños tienen del espacio público? ¿Cómo podemos devolverles el protagonismo que merecen como usuarios de calles y plazas? ¿Se pueden crear nuevos canales de expresión que potencien el debate sobre la necesidad de adecuar estos espacios a los más pequeños?

Con estas preguntas como punto de partida, el proyecto La ciudad de los niños se desarrolla en colaboración con un grupo de niños de 8 años de las casas de la cultura de Manizales. Partiendo de un enfoque principalmente pedagógico y de experimentación y con el apoyo de ciertas herramientas y sistemas digitales, a lo largo de dos semanas se realizan una serie de actividades para potenciar la observación, el análisis y la interpretación del espacio público por parte de los niños, así como incitarles a expresar su opinión y contrastarla con la del resto de habitantes.

La actividad principal consiste en la exploración audiovisual por parte de los niños de distintos espacios de Manizales. En estos recorridos, realizados en parejas, uno de los niños va equipado con una mini-cámara de seguridad integrada en un casco, así como con un pequeño monitor que reproduce las imágenes filmadas. El segundo niño lleva un micrófono con el que registra sonidos y comentarios, así como un plano de Manizales en el que anota el recorrido efectuado.

De esta manera los niños recorren espontáneamente distintas calles, plazas y espacios públicos de Manizales, comentando lo que observan y entrevistando a las personas que encuentran en su camino. Les preguntan por los cambios que se han producido en la ciudad, así como por sus propios deseos y expectativas de cambio.

En su conjunto, las actividades desarrolladas dentro del proyecto persiguen dos objetivos fundamentales: Por un lado, proponer mecanismos para potenciar entre los niños la observación, la expresión de sus imaginarios y la intervención consciente en el espacio público, y por otro, provocar un diálogo intergeneracional con el resto de ciudadanos que incite a la reflexión sobre los espacios públicos en los que queremos vivir.



La ciudad de los niños



Nina Czegledy

(Hungria)



Our fascination with space and spatial experience dates back to a long and complex history. Lately however, due to the increased use of communication and visualization devices, our spatial existence, as we have formerly known it, became altered. The expression “augmented space” frequently evokes a ritualized, sacred experience. According to traditional reading the term sacred, would imply an enriched spiritual event and indeed from time immemorial sounds and images have enhanced the sites of rites and rituals. Extensive contemporary market research and the emerging theory of “concept shopping” blurred the distinction between religious and commercial activities. Corporations such Walt Disney or Prada are marketing ritualistic or religious symbolism. This might be valid in the industrialized world, yet a visit to a Buddhist Monastery in Tibet reminded me, that while scientific discoveries on spatial perception have expanded our knowledge of augmentation beyond expectation, it remains essential to note that beyond these systematic findings we are also shaped and changed by a variety of other factors, such as spiritual beliefs, dreams or dreamlike circumstances. Comparison and appraisal of these realities separated by time and space implies that perceptual interpretation of space seems to be conditioned by time, locality and cultural traditions.



Aquí y allá / desplazados y extranjeros

Jorge La Ferla
(Argentina)

Cómo pensarlos en este nuevo milenio considerando la entelequia de las artes y los medios audiovisuales. Un estado de situación en los albores del banal imperio de los nuevos medios, los desastres naturales y los conflictos periféricos de baja intensidad.

Curriculum Vitae:

Master in Arts, University of Pittsburgh, Pennsylvania, USA; Egresado del Programa Graduado del Centro de Estudios Latinoamericanos, University of Pittsburgh, Pennsylvania, USA; Licence d'Enseignement, Université Paris VIII, Vincennes. Profesor Titular, Jefe de Cátedra, de la Universidad del Cine, y la Universidad de Buenos Aires, Programa de Arte de la Universidad de los Andes. Profesor e investigador en medios audiovisuales- Experiencia en el ámbito académico en el área de medios de comunicación, realización cinematográfica, video y TV ha sido profesor invitado de posgrado en instituciones y universidades de Alemania, Brasil, Canadá, Colombia, Costa Rica, España, Francia, Israel, Italia, México, Perú, Paraguay, Suiza y los USA. Editor de publicaciones de cine, video, TV, y multimedia, Universidad de Buenos Aires, 20 títulos publicados. 55 artículos publicados en diversas publicaciones sobre Medios Audiovisuales de Argentina e internacionales: Alemania, Brasil, España, Francia, Suiza y los USA. Fundador y director, de las Muestras EuroAmericanas de Cine, Video y Arte Digital; Jurado del panel de las becas Rockefeller para Nuevos Medios, N.Y./USA, 2006; Festival de la Imagen en Movimiento, Ginebra, 2005; entre otros. Ha obtenido becas y premios para desarrollo de trabajo artístico y académico en Alemania, Argentina, España, Suiza y los USA.





Pablo Cetta

(Argentina)



Interiores

La música como arte y ciencia, su relación con la tecnología, y los aspectos creativos de una composición actual conforman la temática de este artículo. *Interiores* (2004) es una pieza de cámara con procesamiento electrónico del sonido en tiempo real, escrita en el marco de la Tesis de Doctorado *Un modelo para la simulación del Espacio en Música*. En esta obra se plantea una fuerte integración de los parámetros musicales con el espacio virtual que rodea al oyente, simulado a través de ocho parlantes dispuestos en los vértices de un cubo imaginario, ubicado en una sala de conciertos.

Palabras clave: composición musical, espacialización del sonido

Music, as art and science, its relation with technology, and the creative aspects of an actual composition conform the subject of this article. *Interiores* (2004) is a chamber piece with real time sound processing, written within the context of a doctoral thesis *A Model for the Spatial simulation in Music*. This work proposes an strong intregation of musical parameters with the virtual space that surrounds the listener, simulated by eight speakers located in the corners of an imaginary cube, placed in the concert hall.

Keywords: musical composition, spatial location of sound

Vanguardia es un término que aplicamos corrientemente a la creación artística, en particular cuando nos enfrentamos a determinada producción estética sin poder encasillarla, ni vincularla directamente con aquello que nos resulta conocido. Así solemos llamar a lo que se opone francamente a lo establecido. Hablamos de vanguardia cuando el presente es confuso, cuando nos sentimos rodeados por posibles genialidades o absurdas banalidades sin poder discriminar unas de otras.

Cantidad de obras forman ya parte de la historia por exhibir en su momento una postura distinta, una problemática nueva, o una mera oposición a lo conocido. Algunas nos obnubilan hoy con su belleza y principios constructivos mientras que a otras les atribuimos escaso valor artístico. Parece ser más revelador, en estas últimas, lo que se dijo de ellas que la obra misma, como si cierta opinión autorizada les hubiera conferido el don de la permanencia. Pero ¿es útil el concepto de vanguardia al pensar en la creación? ¿hasta que punto es eficaz para dar cuenta de la tarea del artista? Hablando de música, resulta curioso observar en los compositores del siglo XX un marcado rechazo por la aplicación de tal denominación a su obra y por las etiquetas impuestas a sus estilos. Y hablamos de compositores, no de productores de dichos, manifiestos o pancartas sonoras, que si bien llevaron a repensar nuestros propios rumbos no generaron necesariamente arte.

El término "atonalismo", por ejemplo, es portador de una negación, la de un sistema que guió por siglos la organización de la música en prácticamente todos sus aspectos. Pero esta ruptura, este supuesto abandono del sistema tonal producido a principios del siglo pasado, es entendido hoy como una consecuencia absolutamente natural del cromatismo romántico. Contrariamente a cómo se juzgaba en ese entonces, vemos que no ocurrió



ninguna revolución, simplemente una re-evolución del material sonoro, un paso más de un lógico devenir. Dicho sea de paso, Schönberg nunca aceptó ser llamado vanguardista, y propuso denominar “pantonal” a su música, aquella anterior al dodecafonismo.

A esta Segunda Escuela de Viena siguieron luego estéticas, obras y creadores geniales, y hoy estamos mucho más distendidos, pues entendimos a dónde se dirigían. Experimentamos también una mirada más comprensiva del pasado, y una necesidad de integrarnos a él e integrarlo en la obra. Finalmente, podemos asegurar que nos hallamos en una meseta propicia para la profundización, sobre las bases conquistadas por quienes nos precedieron. Pero crear se impone. Es un estado del alma que nos sobrepasa. Una pulsión por construir lo indecible, lo inmaterial. Una fuerza que reclama un cauce o ley que haga posible lo impensable para que se convierta en obra. Del mismo modo, sentimos las creaciones de algunos otros como actos de verdadera trascendencia. Pero ¿qué es original si no se conecta con nuestro origen? ¿Qué es real si no proviene de nuestra misma esencia y se vincula con la propia historia? No somos músicos, somos la música.

Verdadero es que produjimos un siglo de música dramática y compleja, muchas veces cegados por la búsqueda de una fórmula mágica que pudiera convertir a las ideas en belleza. Pero también es cierto que la música se ha pensado a sí misma como nunca antes. Y este arte-ciencia, de tanto observarse, parece haber encontrado hace algunos años atrás su propio origen en la esencia misma del sonido, en el timbre. Cada vez más, la composición musical se acerca a la labor científica, tanto en sus métodos como en la forma de establecer vínculos con sus orígenes. Frente a esto, la idea de vanguardia carece casi por completo de interés. El músico, lejos de buscar el efecto de ruptura que suele acompañar a este concepto, actúa como un investigador, ligado al trabajo y a los descubrimientos de sus predecesores. En definitiva, no existe forma alguna de crear si no ocurre en el mismo frente de batalla ¿Existen acaso los científicos de vanguardia? Su misión es hurgar, descubrir, inventar, reflexionar sobre sus logros y los de otros para así continuar. Útil sería que aquellos que simplemente observan, estrechen la franja del presente, pues la música sigue tan viva como siempre.

Música - Tecnología

Desde hace tiempo este arte se encuentra en firme contacto con la tecnología, relación que se inicia a partir de la invención de los dispositivos de registro sonoro. De medios nuevos surgen estéticas nuevas, y muchas de ellas son motivo de confrontaciones y controversias. Lo cierto es que la música que hace uso de los medios envuelve una actividad multidisciplinaria, que obliga a moverse más allá de las especialidades. Los científicos actúan en el campo del arte y los artistas en el de la ciencia. Entre tanto, la música gana poco a poco un nuevo espacio.

Ya a fines de la década del 50 los compositores comienzan a utilizar computadoras, animados por la posibilidad de un control exhaustivo del sonido y de los parámetros musicales. En la actualidad, los medios digitales se aplican en la composición asistida, en la generación de sonido y música mediante las más variadas técnicas de síntesis y algoritmos compositivos, y en el procesamiento en tiempo real del sonido proveniente de instrumentos acústicos convencionales.



Las obras de cámara y orquestales del movimiento espectral francés de mediados de la década del 70, a modo de ejemplo, parten de la resíntesis de espectros sonoros con instrumentos acústicos tradicionales. Del análisis espectral de un sonido instrumental – o a veces electrónico- se crea una versión metafórica, cuyas componentes son imitadas del original usando los instrumentos de un ensamble u orquesta. Estas ideas compositivas impulsaron la utilización de herramientas apropiadas de análisis y representación del sonido, sin las cuales esta música no podría existir. Un ámbito de aplicación particularmente importante de los recursos tecnológicos en la música ocurre en relación con el tratamiento de las cualidades espaciales del sonido. En la actualidad, los medios han ampliando enormemente los límites de lo posible.

Espacio - Música

Observamos en la historia diversos modos de utilización del espacio en música con fines expresivos, que responden no sólo a cuestiones acústicas, sino poéticas, sociales, culturales, cósmicas y religiosas. La puesta en relieve del espacio en la representación musical se remonta al canto antifonal y responsorial y continúa hasta hoy, pasando por diversos estilos y períodos. A principios del siglo XVI, por ejemplo, algunos compositores demuestran un interés particular por la disposición espacial de los recursos vocales. Tal es el caso de Willaert, que con su estilo policoral explota las posibilidades arquitectónicas que se presentan en la catedral de San Marcos, en Venecia.

El lugar donde se desarrolla la obra puede ser considerado tan sólo como un marco, o como una instancia capaz de generar la obra misma. Durante el siglo XX han existido muchos intentos destinados a romper la disposición tradicional del concierto, en la cual, instrumentistas y público conforman dos entidades bien separadas. Los compositores parten de distribuciones particulares de los grupos instrumentales hasta llegar a la ubicación de los músicos en la platea misma, esparcidos entre los oyentes. Bártok recurre a dos orquestas simétricas en Música para cuerdas percusión y celesta, idea que retoma luego Ligeti en su obra Ramificaciones. Stockhausen ubica tres orquestas en Gruppen, en su búsqueda obsesiva de integración de los parámetros musicales, y más tarde, en Lichter crea constantes modulaciones tímbricas y recorridos espaciales entre voces e instrumentos, diseminados en el espacio de audición. En el ámbito de la música electrónica, la primera obra que hace uso de la espacialización del sonido es Gesang der Jünglinge (1955-56), de Stockhausen, concebida originalmente para cinco grupos

de parlantes, distribuidos en las esquinas del auditorio, y en el techo. Lo mismo, su siguiente obra electrónica, Kontakte (1959-60), de la cual produjo otra versión, que incorpora piano y percusión combinados con los sonidos electrónicos. Para esta obra, el autor diseñó un mecanismo basado en una mesa redonda giratoria, con un parlante fijado a su superficie. A los lados de la mesa colocó cuatro micrófonos que registraban los sonidos producidos por ese parlante. Ubicado frente a un cronómetro, podía girar la mesa y realizar las trayectorias circulares planeadas en su partitura. El sistema puede hoy parecerse precario, pero la audición de su música aún nos sorprende.

Boulez, por su parte, recurre a la antigua idea responsorial en Répons (1981-1984), obra compuesta para solistas, un conjunto de cámara, sonidos electrónicos y electrónica en tiempo real. El público se ubica entre los músicos y los parlantes, rodeando al sonido, y siendo rodeado por él. Desde el punto de vista formal, Boulez compara a su obra con la forma del Museo Guggenheim de Nueva York, donde el espectador se enfrenta con lo que tiene delante de sí, guarda en la memoria lo que acaba de ver y puede sentir lo que vendrá. Esta forma de espiral en el tiempo es abierta y cerrada al mismo tiempo; si se interrumpe en cierto punto su forma sigue siendo perfecta, pues no carece de nada, pero a la vez, es posible continuarla al infinito.

Otra obra que transforma el espacio de representación es Il Prometeo, de Luigi Nono, concebida originalmente para San Marcos, pero estrenada finalmente en San Lorenzo en 1984. Aquí, el compositor propone una desvinculación de lo que se ve respecto a lo que se escucha, en una suerte de contrapunto escénico. Los grupos instrumentales, las voces y los sonidos provenientes de los parlantes, interactúan conformando un laberinto sonoro –émulo de la acústica natural veneciana- montado sobre una estructura especialmente diseñada por el arquitecto Renzo Piano.

Un último ejemplo, que considero interesante, es Le noir de l'étoile (1990) de Gerard Grisey. Esta obra fue escrita para seis percussionistas dispuestos alrededor del público, sonidos grabados y transmisión de señales astronómicas en tiempo real. Grisey dictó clases de composición en Berkeley, entre los años 1982 y 1986. Allí conoció al astrónomo Jo Silk, quien le hizo “escuchar” diversas señales electromagnéticas provenientes de erupciones solares y pulsares, captadas por radiotelescopios –una versión acústica de estas señales puede ser reproducidas a través de un parlante. Los pulsares



–residuos cósmicos resultantes de la explosión de supernovas, que giran en el espacio transmitiendo señales periódicas, a la manera de un faro cósmico- producen diferentes alturas o ritmos, de acuerdo a su velocidad de giro, y sólo pueden ser registrados a determinada hora del día. Para esta obra, Grisey utilizó grabaciones del pulsar Véla, que sólo aparece en el hemisferio sur, residuo de la explosión de una supernova que debió verse claramente hace 12.000 años; y la reproducción en tiempo real del pulsar 0329 54 -generado por una estrella que explotó hace cinco millones de años- cuya señal tarda 7.500 años en llegar a la tierra. Estos sonidos se combinan con la percusión para dar forma a la obra. El estreno tuvo lugar en Bruselas el 16 de Marzo de 1991, a las 17 horas, ya que 0329 54 hace su aparición a las 17:46 en el radiotelescopio de Nançay en Sologne, desde donde se transmitieron las señales al lugar del concierto. Grisey mismo, con los comentarios acerca de su obra, propone reflexionar acerca de la llegada en directo, al lugar del concierto, de estos relojes cósmicos impasibles, que han franqueado años luz hasta llegar a nosotros. Las señales, se encuentran con una música que no sólo prepara su entrada en escena, sino cuya organización temporal deviene de sus características rotacionales.

Estos casos, y tantos otros dispersos en el tiempo, permiten notar que las características espaciales de la música han sido ampliamente aprovechadas en función de la expresión. Ya sea a través de ideas extramusicales o en vinculación con la estructuración misma de la obra, el espacio cumple una función integradora del discurso. Toda sensación sonora lleva implícita una determinada cualidad espacial, y el espacio se manifiesta a través del sonido. Los medios electroacústicos actuales han aumentado considerablemente las posibilidades de tratamiento del espacio, pues mediante la simulación, es posible multiplicar las fuentes sonoras y distribuirlas en ambientes virtuales, según la voluntad del compositor. Comencé mi primera obra electroacústica Bosco: jardín al compás del deseo en 1989, impulsado por la problemática del espacio en música. Esta pieza –basada en el famoso tríptico de Hieronymus Bosch El jardín de las delicias- fue presentada en el contexto de un trabajo de investigación y desarrollo de hardware, de carácter interdisciplinario. Diez años después, animado por los avances tecnológicos ocurridos durante ese tiempo, retomé el tema en Interiores, estrenada en 2004 como parte de la defensa de mi tesis de Doctorado en Música, en la especialidad Composición.

Figura 1

Investigación - Composición

Interiores fue escrita para flauta, oboe, saxo alto, clarinete bajo, piano y procesamiento electrónico en tiempo real. La tesis, por otra parte, describe el diseño y desarrollo de programas de computación de asistencia en la composición musical, especialmente orientados al tratamiento del espacio en música, que luego fueron aplicados en la composición de esa obra.

Figura 1 Fragmento de Interiores

La composición musical y el desarrollo de programas presentan temáticas bien diferenciadas, pero mutuamente relacionadas. El primer objetivo, la composición, surge del deseo de expresar la poética del espacio en términos sonoros. El segundo, las herramientas de creación, de la necesidad del compositor de generar un entorno apropiado que posibilite la realización de su obra, sin el cual ésta no podría existir.



Los programas asistentes, empleados en la génesis de la obra sirven a la simulación de fuentes aparentes en ambientes virtuales, y su desplazamiento en el espacio; el tratamiento del espacio interno de la música en relación a las trayectorias descriptas por esas fuentes; el control espacial de la altura, de las relaciones temporales entre los eventos sonoros, del timbre y la textura y la generación de volúmenes espaciales, y el control de la posición de las fuentes que los generan. Intervienen temas relacionados con la audición, el procesamiento de señales digitales, la informática y la música.

La tarea comienza con un relevamiento previo de los aspectos psicoacústicos relativos a la audición espacial, y de técnicas de simulación de imágenes espaciales en ambientes ilusorios. Luego, trasladé algunos de los sistemas de espacialización preexistentes (Chowning, Moore, Ambisonics) al ámbito del procesamiento en tiempo real, incorporándolos como asistentes adicionales del entorno compositivo. La plataforma elegida para el desarrollo de software es el sistema gráfico de programación Max-MSP, creado en el IRCAM, en París. Se basa en objetos interconectables, con funciones específicas, orientados al procesamiento digital de señales de audio. Bajo este entorno es posible crear nuevos objetos, escritos en lenguaje C, que incrementan sus posibilidades. Finalmente, desarrollé un modelo de localización espacial del sonido que parte de una técnica de grabación denominada binaural. Se trata de un sistema de síntesis binaural, con reproducción transaural cuadrifónica. Realicé un primer programa para sistema operativo Windows, que luego trasladé a Max-MSP, donde opera en tiempo real.

El software creado procesa el sonido proveniente de instrumentos musicales tradicionales, o de fuentes electrónicas, y lo distribuye espacialmente a través de parlantes en la sala de concierto. Transforma las señales monofónicas que ingresan a la computadora, e induce al oyente a percibir una imagen espacial, similar a la que experimentaría frente a una o más fuentes estáticas o en movimiento, y un espacio de características materiales distintas a las del recinto en que se encuentra.

Al modelo se agregan otros objetos que aportan un mayor realismo en la localización. Entre ellos, la simulación de la acción filtrante del aire en función de la distancia fuente-sujeto, y la simulación de las primeras reflexiones que ocurren en las paredes, techo y piso del recinto simulado. Los objetos creados admiten cierta variedad en cuanto a posibilidades de interconexión.

Incluso, en un mismo entorno es posible utilizar más de una técnica de espacialización.

Considerando las aplicaciones musicales que veremos más adelante, fue necesario disponer de un sistema de ubicación de las fuentes virtuales de posibilidades múltiples. Por esto, implementé diversos módulos integrados en una interfaz gráfica, que sirve de herramienta para el trazado de trayectoria o posiciones fijas de las fuentes. El sistema de posicionamiento consta de dos vectores solidarios controlados por transformaciones geométricas en coordenadas homogéneas.

Integración de la música al espacio virtual

Los eventos sonoros, al igual que las estructuras musicales, se desenvuelven en un espacio propio e interno, delimitado por los parámetros que los caracterizan. Algunas propiedades de ese espacio son observables a través de los movimientos de un intérprete o un director de orquesta, que transforma y exterioriza ciertos recorridos inscriptos en la partitura, en gestos visibles. Podemos concebir el problema de la localización espacial del sonido aplicado a la composición, siguiendo esta idea, como una exteriorización del espacio interno de la música, y a la vez, como una interiorización del espacio externo. Esto significa que las trayectorias espaciales se desenvuelven en relación a los recorridos interiores del sonido, y que los parámetros del sonido o la música pueden ser alterados por la trayectoria de las fuentes virtuales. Consideramos, entonces, dos aspectos: (a) el sonido genera la trayectoria; (b) la trayectoria transforma al sonido.

El primer caso involucra la detección de la magnitud de algunos parámetros elegidos, como la altura, la dinámica, el grado de tonicidad o la duración de los sonidos instrumentales que ingresan a una computadora. Estos parámetros se agrupan por ternas, y a cada uno de ellos se le asigna una componente del espacio. Si los parámetros varían, cambian en consecuencia las coordenadas de la posición de la fuente. Las acciones musicales que realizan los instrumentistas provienen de la partitura, donde se contempla la modificación gradual de estas variables, no sólo en función del discurso a generar sino también de los recorridos espaciales.

En el segundo caso, la descomposición de las trayectorias sobre los ejes de coordenadas produce valores que alteran la magnitud de los parámetros de



procesamiento del sonido. Lo que suena es transformado por la trayectoria elegida para la fuente. La aplicación más inmediata de la exteriorización del espacio interno es lo que denomino registración espacial de la altura. Cada nota adquiere una posición fija en el espacio. A cada grado del total cromático corresponde un ángulo sobre el plano horizontal, y a cada octava un ángulo de elevación. Esta disposición coincide con cierta forma de representar la altura, a través de una espiral ascendente, en la cual todos los grados de igual nombre coinciden verticalmente.

Si disponemos los eventos sonoros secuencialmente, el sentido de giro de la fuente se relaciona con la direccionalidad melódica. Si ejecutamos una escala cromática ascendente, por ejemplo, percibimos que la fuente que la genera rota y sube, describiendo la espiral antes mencionada. La velocidad del movimiento, por otra parte, depende de la intervállica presente. Si las distancias entre las notas son más amplias, la velocidad aumenta en consecuencia. Desde el punto de vista de la implementación, debemos considerar que el recorrido de la fuente debe presentar curvas suavizadas en el tiempo. Esto lo logramos a través de rampas de cierta duración entre valores sucesivos de altura, que amortiguan las desviaciones de los giros melódicos. También es preciso considerar el nivel de tonicidad del sonido, a fin de decidir la posición de la fuente en caso que no exista altura definida. Con el propósito de evitar que el oyente “aprenda” con excesiva rapidez las relaciones entre altura y espacio virtual, realizamos transformaciones de la posición de la espiral, tales como desplazamientos o rotaciones, como parte de las modificaciones ambientales que luego veremos.

Otro aspecto a considerar es el relativo a las distancias. La simulación de la distancia debe depender en primer grado de la intensidad de los eventos sonoros. Mientras menor es la intensidad, más lejos se encuentra la fuente del eje de la espiral. Para incrementar el realismo de la situación, implemento un efecto filtrante, asociado a la amplitud de la señal. De este modo, las dinámicas tenues se asocian a espectros pobres y las fuertes a espectros más brillantes. La figura siguiente muestra un esquema del proceso.

Figura 2 Esquema de implementación de módulo de espacialización en función de la altura, la dinámica y el grado de tonicidad de los eventos sonoros

Frente a la superposición de estratos melódicos podemos hablar, entonces, de un contrapunto extendido que involucra a las trayectorias.

Otro ejemplo de exteriorización del espacio interno de la música lo observamos en la figura 3. El registro, el ámbito melódico y la dinámica de una sucesión de sonidos, conforman las componentes de una trayectoria espacial, que actúa como correlato del movimiento interno del gesto musical (a). El registro se traduce en elevación de una fuente sonora, y el ámbito melódico y la dinámica en su desplazamiento a lo largo y a lo ancho del cuarto virtual. A su vez, la misma trayectoria sirve para transformar los parámetros de un proceso de filtrado aplicado a otro objeto sonoro (b). Los parámetros de la sucesión melódica, traducidos al terreno de la música electrónica, se convierten ahora en frecuencia de corte, ancho de banda y ganancia del filtro.

Figura 2

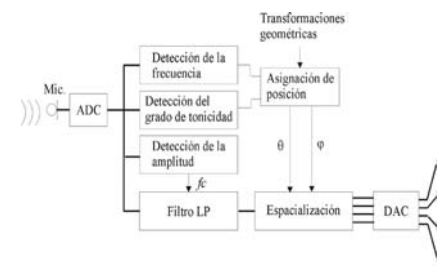




Figura 3 Relación entre los parámetros de un gesto musical y su desplazamiento en el espacio (a) y utilización de la misma trayectoria en el procesamiento de un objeto sonoro con un filtro (b)

Extendiendo este principio a otros parámetros, podemos crear múltiples trayectorias para una misma fuente –tantas como ternas de variables consideremos–, o bien, aplicar las coordenadas definidas por la trayectoria de una fuente al control de la magnitud de los parámetros de otro sonido o fragmento de música. De este modo, la evolución dinámica de un evento sonoro, su tonicidad, el nivel de consonancia de las redes interválicas de un sector musical, su densidad crométrica o polifónica, o la relación de periodicidad o aperiodicidad de una sucesión de eventos, se constituyen como variables del espacio, o parámetros transformados por las trayectorias en él descritas.

También es posible intercambiar los parámetros asignados a cada eje de coordenadas del espacio virtual a fin de rotarlo, o modificar el factor de escala, a la manera de un zoom espacial. Las coordenadas obtenidas pueden sufrir transformaciones geométricas, y las mutaciones del sonido o las secuencias de eventos pueden coincidir en tiempo con los movimientos de la fuente, o bien ser anticipadas, o retardadas a la manera de un eco. La magnitud de los parámetros, traducidas tanto a coordenadas cartesianas como esféricas, duplica las trayectorias posibles, sin que por esto se altere la percepción de estas relaciones. Por último, cualquier parámetro del sonido o la música puede afectar no sólo a las trayectorias, sino también a las dimensiones o características acústicas del espacio virtual.

Tratamiento espacial de la altura y el timbre

La organización de conjuntos de grados cromáticos (PCS, por pitch class sets), como método de control de la altura, resulta eficaz. He dedicado cierto tiempo al estudio de sus propiedades, y al desarrollo de programas de composición asistida que utilicé luego en la composición de algunas obras (Cetta, 2003).

Del análisis de las características de los conjuntos, surgen clasificaciones orientadas a la generación de similitudes, oposiciones o transformaciones entre campos de altura. En el caso de los conjuntos formados por cuatro sonidos, por ejemplo, una clasificación posible surge en relación al grado de asociación respecto al sistema tonal -acordes de séptima, tríadas con notas agregadas, acorde bimodal, conjuntos cuyos subconjuntos son acordes por terceras, acordes por cuartas, fragmentos de escalas reconocibles- o disociación respecto a este sistema, ordenados por sus características propias.

Las relaciones entre los campos de altura se regulan en función al nivel de consonancia de cada conjunto. La determinación del grado de consonancia puede establecerse por varios métodos, pero básicamente tiene en cuenta la cantidad y calidad de las clases interválicas presentes en cada conjunto, y la disposición vertical u horizontal de sus sonidos en el registro. En el ordenamiento se comparan todos los conjuntos, pero también se establecen subcategorías de acuerdo a la ausencia de uno o más intervalos en particular, cantidad de clases interválicas presentes, cantidad de transposiciones o inversiones no redundantes, etc.

Figura 3



Cuando varios instrumentos monódicos ejecutan simultáneamente las notas de un conjunto, cada sonido se diferencia por su timbre, por el modo de ejecución empleado y por la ubicación de cada instrumentista en el escenario. Cualquiera de estas características puede ser transformada, aplicando el procesamiento adecuado. Pero es posible, además, simular la producción de varias alturas organizadas con un único instrumento monódico, transportando aquella que ejecuta a otras distancias, y aplicando a cada nota un tratamiento tímbrico diferenciado y una ubicación particular en el espacio.

Para la implementación de este proceso, programé un objeto de control que genera los índices de transposición a utilizar en la transposición. Estos índices son calculados para conjuntos de grados cromáticos de tres y cuatro elementos, cuya denominación se especifica en una de sus entradas. Si elegimos el conjunto 4-15, por ejemplo, e informamos al programa que la nota ejecutada corresponde a la posición del bajo, al tocar un do, es posible obtener do#, mi y fa#, que completan el conjunto antes mencionado. El objeto calcula una transposición posible y decide si lo invierte o no, por lo cual, en cada interpretación de la misma nota escuchamos un acorde con la misma estructura interválica (4-15, en el ejemplo) pero transpuesta, invertida, o permutada de formas distintas.

Las transposiciones del sonido de un mismo instrumento presentan un nivel de coherencia mucho mayor que en el caso de varios instrumentos ejecutando las notas de un acorde. Obviamente la relación de las componentes espectrales es la misma para todas, pero desplazada en frecuencia. Esta característica genera una integración de los sonidos, que guía a la percepción de un único espectro, por lo cual, este tratamiento de la altura produce resultados más bien tímbricos. El efecto se potencia en la combinación de estos acordes-espectros con el tratamiento interválico de las fundamentales.

Con el propósito de generar acciones musicales variadas, recurrimos a un objeto que detecta si la nota supera en duración a cierto umbral. Sólo en ese caso la operación de armonización es llevada a cabo. Esto permite la ejecución de giros rápidos –adornos, por ejemplo- sin armonización y detenciones, donde la armonía aparece a través de un crescendo programado. La distribución espacial de estas acciones complementa el efecto buscado.

Por otra parte, mediante el procesamiento adecuado, el sonido de un instrumento puede convertirse en el de otro, y la modulación entre ambos ser acompañada por una trayectoria, que los vincula espacialmente.

Tratamiento espacial de las relaciones temporales

Es posible comparar el tiempo de un fragmento musical con las dimensiones del espacio virtual. Desde un punto de vista perceptual, al aumentar el espacio, la sensación de transcurso del tiempo parece disminuir. Esta idea, considerada a través del tema que nos ocupa, puede justificarse a través de diversas causas, una es la acción de la reverberación, que disminuye la resolución temporal. Otra surge en relación a los primeros ecos; las diferencias temporales entre los tiempos de arribo de las primeras reflexiones aumentan a medida que el espacio crece. Los primeros ecos considerados son seis y se producen por el rebote del sonido que emana la fuente sobre las cuatro paredes del recinto, el techo y el piso.



Figura 4

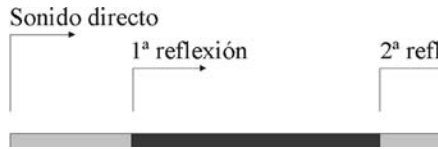


Figura 5



Figura 6

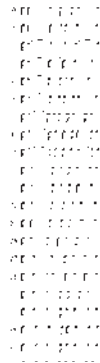
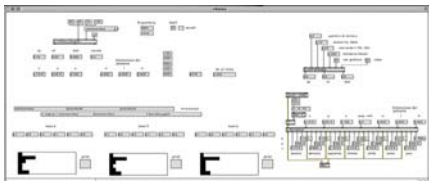


Figura 7



Dejemos de lado, por el momento, la disminución en la intensidad del sonido debida a la distancia, y la absorción asociada a la reflexión, aprovechando la virtualidad de nuestras aplicaciones del espacio. Si las dimensiones del ambiente virtual crecen considerablemente a medida que transcurre el tiempo, llega un momento en que los ecos son percibidos con un grado de separación tal que se pueden expresar en términos aplicables al ritmo.

Figura 4 Relaciones entre los tiempos de llegada de las primeras reflexiones, medidos con segmentos

Si modificamos la dirección de la fuente, o la distancia, percibimos un cambio en la estructura temporal generada por las reflexiones. La figura 5 muestra cómo se transforma esa estructura, cuando el ángulo de azimut varía entre 0° y 45°. El gráfico surge del cálculo del tiempo de arribo de las seis primeras reflexiones, para una elevación de la fuente equivalente a 5°, y una distancia fuente-sujeto igual a 0.483 veces el lado del recinto, formado por un cubo.

Figura 5 Relaciones entre los tiempos de llegada de las primeras reflexiones, variando el ángulo de azimut

En este sentido, las dimensiones del ambiente virtual funcionan como un indicador de tiempo de las reflexiones. La figura siguiente es una traslación del gráfico anterior a notación musical. La duración más pequeña se expresa como apoyatura de la semicorchea. Una traslación similar es posible, usando corcheas de quintillo o seisillo, como figuras de menor valor.

Figura 6 Ídem Figura 5, pero representado en notación musical

Se aprecia claramente las características moduladoras que surgen de la disposición sucesiva de estas células. Los ritmos se generan del ataque de los instrumentos, pero además, surgen de las acentuaciones, del ordenamiento perceptual de sucesiones de grados cromáticos, de la incorporación de adornos o articulaciones diferenciadas o de la modificación del timbre en cada evento.

Los ritmos son generados con un programa (ver figura 7), que utiliza los mismos objetos usados en el modelo de localización espacial del sonido propuesto, y que fueron destinados a la simulación de las primeras reflexiones. Este software toma las trayectorias diseñadas en la interfaz gráfica antes mencionada, y calcula los ritmos derivados de los primeros ecos. Los resultados pueden aplicarse no solo a la producción de esquemas rítmicos a ejecutar por los instrumentos, sino también al control temporal en tiempo real de otras unidades de procesamiento del sonido.

Figura 7 Software que genera ritmos a partir de trayectorias.

Hemos visto una vinculación perceptible de la relación espacio-tiempo. Es posible resaltar sus coincidencias, o bien ponerlas en conflicto, mediante el control de las dimensiones espaciales y las densidades temporales. La expansión del espacio, y los ritmos asociados a las primeras reflexiones, se vinculan de algún modo con la dilatación temporal propia del espectralismo. En esta música, la dilatación del tiempo da lugar a la resíntesis instrumental de las componentes sinusoidales de un sonido analizado. De no aplicarse tal aumento a la grilla



temporal, las complejas variaciones espectrales de las componentes que ocurren durante el ataque del sonido, no podrían ser imitadas con instrumentos mecánicos convencionales. El procesamiento electroacústico permite, en nuestro caso, un recorrido gradual que parte de las reflexiones ambientales de un sonido instrumental y conduce a la generación de ritmos de ataque de varios instrumentos distribuidos en el espacio.

Tratamiento espacial de la textura

Los sonidos impulsivos, según vimos antes, resultan más fáciles de localizar que los sonidos continuantes. Las acciones musicales formadas por sucesiones de sonidos breves, por analogía, brindan mayores posibilidades espaciales que otras construidas sobre sonidos largos. La figura siguiente, presentada a modo de ejemplo, reúne algunos comportamientos típicos donde los tipos de articulación del sonido ayudan a la localización de la fuente.

Figura 8 Sucesiones de sonidos breves, agrupadas de acuerdo a cantidad de alturas ejecutadas.

Un modo artificial de crear sucesiones de sonidos impulsivos, resulta de la fragmentación aleatoria de sonidos continuantes. Uno de los objetos programados hace uso de este principio, con el propósito de atomizar un evento sonoro y distribuirlo en el espacio, en un volumen de dimensiones variables, definible por el usuario. Para la distribución de los fragmentos en el espacio se recurre a otro objeto, que genera coordenadas de forma aleatoria, comprendidas en una zona especificada, que puede modificarse en el tiempo, incluso con algún parámetro sonoro.

Otra forma de tratamiento espacial de la textura consiste en la generación de volúmenes, delimitados por fuentes vinculadas, que reproducen eventos provenientes de instrumentos musicales, y sonidos sintetizados.

Las herramientas destinadas al control preciso de las coordenadas que definen la posición de las fuentes virtuales, vistas con anterioridad, fueron diseñadas con el propósito de facilitar la generación de movimientos complejos de varias fuentes que se desplazan en conjunto. En la figura 9 observamos distintas formas geométricas, definidas por la ubicación de las fuentes aparentes, que rotan sobre su centro, o bien se trasladan en el espacio. Los números representan la cantidad de emisores involucrados en cada caso.

Figura 9 Ubicación de fuentes sonoras en complejos geométricos.

La textura global de estas formas en rotación se presenta como una sucesión de texturas sonoras o musicales individuales, emanadas por cada elemento del conjunto. El movimiento pone de relieve las dimensiones y la forma de estos complejos sonoros, compuestos principalmente de acciones iterativas, cuyos elementos se dispersan velozmente, y construyen luego otros volúmenes. Podemos imaginar que los complejos permanecen fijos, mientras el oyente los rodea, como si se tratara de esculturas sonoras. El desplazamiento virtual del oyente alrededor de los objetos puede simularse mediante rotaciones y traslaciones del ambiente en su totalidad, manteniendo fijas las posiciones relativas de cada conjunto dentro del recinto.

Figura 8

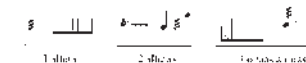


Figura 9



Esto conduce a pensar un tipo de música, en la cual los recorridos en el espacio virtual son definidos por el mismo oyente, quien se detiene y examina cada objeto sonoro, rodeándolo y apreciando su textura según su voluntad. Algunos complejos permanecen fijos, y otros se desplazan sin intervención del que escucha, en un intrincado laberinto que invita a encontrar una salida.

Conclusión

La potencia heurística de la noción de vanguardia pierde su eficacia al momento de la creación. La novedad no surge del anuncio de grandes rupturas o de las expresiones de un manifiesto estético. De allí no extraemos los materiales ni los procedimientos que conforman la música.

Hemos visto qué teorías entran en juego actualmente en la elaboración de una obra. Hoy, a partir de las investigaciones sobre el sonido se puede avanzar, profundizar ciertos caminos o aspectos y crear allí algo nuevo.

Las ideas compositivas aquí expuestas, algunas plasmadas en Interiores, plantean puntos de partida interesantes para los próximos desarrollos. La integración de los aspectos temporales y espaciales de la música, la exploración de su espacio interno en relación al espacio externo, la creación de herramientas que hagan posible una música interactiva basada en las decisiones de un oyente, provocan desafíos nuevos. Estos temas, seguramente, serán profundizados en el futuro.

Bibliografía

Cetta, P. (2003) "Principios de estructuración de la altura empleando conjuntos de grados cromáticos" en Cetta, P. (comp.) *Altura-Timbre-Espacio*. Buenos Aires. Educa.

Cetta, P. (2004) *Un modelo para la simulación del Espacio en Música*. Tesis de Doctorado. FACM-UCA.



Estéticas electrónicas y sociedad

Susana Pérez Tort
(Argentina)

Arte y tecnología

Tecnología y arte no son un binomio nuevo, han convivido desde que un hombre vio el reflejo de su rostro en la superficie de un lago y concibió la posibilidad de reproducirlo. Con sus manos embarradas o con un primitivo pincel empapado en sangre, la creación de una imagen requirió de una u otra tecnología. Desde entonces la imagen es creada por un medio, el que se corresponde con el estadio en el que se encuentre la tecnología de su tiempo. Ya era tecnología (primitiva) la talla con la que se labraba el ídolo que nacía del golpe de la piedra con un trozo de obsidiana. También es tecnología la pintura al temple sobre tabla, el óleo sobre el lienzo, el mosaico. La tecnología no adviene a las artes con la litografía o la fotografía, sino con una Venus del magdalenense o con los toros de Lascaux. En “El valor de elegir” Fernando Sabater, advierte sobre los riesgos de asociar la tecnología al modernismo y dice que “...los voluntariosos “buenos salvajes” que renuncian a los adelantos de la última hora y se atienden al fogón de leña y a la agricultura sin pesticidas no prescinden de la técnica, sino que intentan arreglárselas con fases anteriores a ella...que fueron en su día miradas probablemente con tanto recelo como la tecnología de punta hoy” (1). La fotografía primero y los medios electrónicos después, no reemplazaron fases de tecnologías anteriores como el cincel o el pincel, sí se incorporaron al concierto de las artes, al mismo tiempo que un marco histórico lo hace posible. Hoy la tecnología digital se suma al concierto de las “tradicionales” y hace posible todo un espectro plástico que era inimaginable años atrás.

Más allá del cuadro de caballete. Arte y sociedad

El cuadro, que hasta hoy registramos como la más difundida de las formas de expresión estética de occidente, tiene ya más de quinientos años de historia y nace con la Modernidad. En aquel despertar del siglo XV no solamente nace el cuadro como nuevo formato para el arte, también con él llega el realismo que revive el verismo del arte grecolatino con la nueva perfección tecnológica del óleo. Ante las nuevas obras del Renacimiento fue necesario rever el concepto de arte que se había acuñado en la Edad Media. Durante el medioevo el arte fue concebido – al decir de Hans Belting – como obra para ser adorada, en el Renacimiento se hará arte para ser admirado. Uno es sagrado el otro es profano, aunque se representen aún vírgenes y santos, se hacen para complacer el gusto, no como objeto de culto. Por cierto hubo un cambio de paradigma estético al llegar el Renacimiento, como también lo habrá con la llegada del modernismo, pero pongamos el acento en el sentido y la función que cumplía la obra de arte en el seno de una sociedad. Cabe que nos preguntemos por los distintos conceptos de belleza que difieren de un tiempo a otro, cada cual con el giro estético que surge de la correspondencia que hay entre la obra y el marco epocal en la que nace, correspondencia que suele ser ignorada por el artista que produce la obra y sólo vista en perspectiva por quienes la juzgan con la visión amplificada que dan los años. (2)



¹ Sabater Fernando. “El valor de elegir”.Cap VI: Las instituciones de la libertad, pág 94.

² Huyghe René. El arte y el Hombre. Tomo I. Página 27.



El íntimo vínculo entre arte y sociedad fue explicado con claridad y tiempo atrás por historiadores como Arnold Hauser o Pierre Francastel, quien al analizar el orden pictórico del Quattrocento dice "...la configuración material de una pintura no refleja únicamente el recuerdo de las cosas vistas por el artista...sino también de las estructuras imaginarias...". (3)

Entre las estructuras imaginarias de una sociedad están sus tecnologías, nacidas en el seno del marco económico, político y social que las hace posible. Dijimos que el nuevo imaginario que construye el Renacimiento impuso, no solamente un nuevo orden visual, sino también un conjunto de nuevas tecnologías, entre las que destaco la creación del "cuadro", que suplantó rápidamente a la pintura de altar y a la pintura mural - que con toda legitimidad pueden existir hoy - como de hecho lo hacen- sin responder seguramente al legítimo paradigma epocal actual y son "magníficas singularidades", herencias del pasado a nuestro arte. Hoy se nos impele a la asunción de otras disciplinas y tecnologías.

El cuadro fue un formato que si no fue específicamente concebido para el consumidor de las clases dirigentes del siglo XV, sí se ajustó a sus necesidades, a sus gustos, a sus bolsas (por no decir bolsillos que entonces no tenían la misma connotación que el término que usamos hoy). El cuadro y la pintura de caballete tienen un tamaño y una independencia del muro capaz de cambiar de mano y propietario con suma facilidad. Tiene un formato y un soporte que responde a las necesidades de consumo artístico de una sociedad dinámica, como fue la primer sociedad Moderna con una burguesía en ascenso. Hoy sigue ajustándose a las formas de consumo actual y tal vez por eso la feliz sobre vivencia de un medio que nos hizo felices y nos sigue dando felicidad con sus quinientos años de historia.

Von Martin nos invita a reflexionar sobre el estrecho paralelo entre la sociedad renacentista y algunos aspectos de la actual y dice que con el Renacimiento "surge una burguesía de cuño "liberal" que se apoya en las nuevas fuerzas del dinero y de la inteligencia que rompe las tradicionales ligaduras con los estamentos, hasta entonces privilegiados del clero y de la feudalidad". (4)

Dejando el caballete. El valor aurático del cuadro

El cuadro es un objeto, único, "aurático" y lo apreciamos y valoramos por su singularidad objetual en el marco de un paradigma cultural de economía de mercado en el que rige la ley de la oferta y la demanda. Aunque pueda ser copiado o, desde el siglo XIX reproducido miméticamente por medio de las nuevas tecnologías, guardamos el concepto de aura de un original. Pensemos en la música. Hoy podemos ver multiplicados al infinito en placas discográficas a los auráticos "originales" (el concierto tocado en vivo que no dura más que el tiempo de su ejecución y es disfrutado sólo por el público que albergó la sala. Así como la aurática pintura puede ser sólo

³ Francastel Pierre. "La figura y el lugar, el orden visual del Quattrocento". Prefacio: Un sistema de significación. Pag. 11.

⁴ Alfred Von Martin. Sociología del Renacimiento. Pag 14



vista como “original” pendiendo de un museo único, en un único lugar y generalmente detrás de una frontera. El status de democratización del sonido no se lo permitimos a la imagen.

Walter Benjamin autor de “La obra de arte en la era de la reproductividad técnica” nos da el primer marco teórico sobre los alcances de la reproducción de la obra de arte, tal como era entendida y protagonizada en el siglo que pasó. El ensayo de Benjamin ve la luz en el momento en que la tecnología mostraba posibilidades de reproducir la imagen y el sonido de manera no artesanal. El original, teñido de aura, corría el “peligro” de devenir industria, de “masificarse”. El temor de Benjamin nos remite a los filósofos Pitagóricos griegos que temían se difundiera la verdad de la quinta esencia. En el momento en que nacían las industrias de la reproducción seguramente era necesario hacer una disquisición entre arte e industria. Walter Benjamin pertenece a un paradigma cultural, pero nosotros estamos atravesando otro, por ese motivo es menester revisar su concepto de masa y masificación.

Posmodernidad, tecnologías y reproductividad

Para poder situarnos ante el panorama tecnológico contemporáneo y del arte que nace de él, es necesario encontrar en el pasado histórico épocas de transición de un paradigma a otro y así poder hallar mutaciones que puedan servirnos de antecedentes para nuestra investigación.

El nuevo orden visual del Renacimiento y la novedad de la pintura de caballete se adecuan a la ruptura instaurada por la sociedad Moderna. La lenta transición de la Baja Edad Media al Renacimiento nos invita a pensar en otra transición semejante: la del mundo Moderno al Posmoderno. En ambos tránsitos de un tiempo a otro variarán las tecnologías aplicadas al arte, como variará la identidad misma del arte.

El concepto de “fin del arte” (arte tal como lo hemos heredado del pasado Moderno, como pintura de caballete de sobre soporte plano, matérico y fijo) parece haber llegado a su fin. Lo sostiene Arthur Danto en su “Después del fin del arte” (5) adhiriendo al mismo término usado antes por Vattimo y Belting. No ha muerto el arte por cierto y nadie quiere que así sea, ni productores ni consumidores. El arte aurático sigue con vida pero hoy se abre ante nosotros un nuevo panorama estético, tecnológico y filosófico que nos obliga a mudar el criterio de arte con el que nos hemos regido hasta ahora.

Pensemos simplemente en la inmaterialidad del “accionismo” o del arte conceptual para darnos cuenta que ya ni podemos referirnos a la obra de arte como un objeto, como un artefacto.

Si al ingresar en la Modernidad mudó no sólo la sintaxis del arte sino su identidad, al ingresar en la Posmodernidad cambia la sintaxis de la estética pero cambia también el concepto de qué es una obra de arte. Si la obra medieval era para ser adorada y la moderna para ser vista, seguramente la posmoderna es para ser vivenciada, protagonizada, incluye al espectador. (6)

Revisemos el pasado: el Quattrocento advino con la novedad de la imprenta y el papel de algodón que favorecieron la difusión y multiplicación del conocimiento en el formato libro. La pintura que se hacía con tejidos, sobre vidrio, sobre tablas de altar o sobre el muro cambió el soporte: nace la pintura de caballete, formato eficaz para consolidar los gustos y los gastos de una sociedad capitalista que adaptaba el arte a la economía de mercado por la que empieza a regirse. El cuadro, único (irrepetible a menos que sea por medio de una copia artesanal) y con sus quinientos años de historia, es así la feliz respuesta de un soporte y un formato de arte que se ajusta al nuevo paradigma de su tiempo y al orgullo de su único y feliz poseedor. Junto con el cuadro se instauraba un nuevo orden visual: el realismo.

La sintaxis de la obra de arte opera tal cambio entre el medioevo y el Renacimiento que el árbol no nos ha permitido ver el bosque. En ese tránsito de un tiempo al otro, cambió un soporte por el otro, una tecnología y un modo de comercializar el arte por otro.

La obra deviene un objeto de consumo, despojado de todo fin sagrado, como nunca antes en la historia. Con la pintura de caballete y su cliente se consolida así el nuevo paradigma que a pesar del tiempo transcurrido sigue rigiendo en

⁵ Danto Arthur. “Después del fin del arte, el arte contemporáneo en el linde de la historia”. Notas de la Introducción: Moderno, Posmoderno y Contemporáneo. Pag. 39

⁶ Gillo Dorfles pantea en su “Intervalo Perdido” la hipótesis de que el arte contemporáneo incluye al espectador por la pérdida del distanciamiento entre él y la obra, el diastema que los separaba se ha perdido y el espectador deviene parte de la obra. Las grandes pantallas de proyección, la obra interactiva han llevado estos principios enunciados por Dorfles en 1984 a una realidad que se ha consolidado.



el imaginario colectivo: la obra nace para ser vista, pero también como objeto de compraventa. (7)

En la “La condición posmoderna” Lyotard se refiere a las nuevas tecnologías, a la ciencia y la técnica de los últimos años y sostiene que: “la incidencia de esas transformaciones tecnológicas sobre el saber parece que debe de ser considerable. El saber se encuentra o se encontrará afectado en dos principales funciones: la investigación y la transmisión de conocimientos. Para la primera, un ejemplo accesible al profano nos lo proporciona la genética, que debe su paradigma teórico a la cibernética. Hay otros cientos. Para la segunda, se sabe que al normalizar, miniaturizar y comercializar los aparatos, se modifican ya hoy en día las operaciones de adquisición, clasificación, posibilidad de disposición y de explotación de los conocimientos. Es razonable pensar que la multiplicación de las máquinas de información afecta y afectará a la circulación de los conocimientos tanto como lo ha hecho el desarrollo de los medios de circulación de hombres primero (transporte), de sonidos e imágenes después (media)”. (8)

La informática revolucionó nuestro paradigma cultural como la máquina revolucionó el siglo XIX con el advenimiento de la era industrial, la producción en masa, el surgimiento del proletariado, la lucha de clases, la nueva estructura de la sociedad y nuevos usos y costumbres y una nueva fisonomía urbana. Hoy atravesamos la era de la información. La informática que ha cambiado nuestra forma de transmitir y almacenar conocimiento, nos permite y nos conmina a articular el pensamiento de otra manera, nos hace crear conocimiento, como nos ha permitido también crear nuevas formas y soportes para el arte. Cada vez que se sale de un paradigma cultural y se ingresa a otro, uno de los indicios de tal cambio es la mutación de las tecnologías.

Al ingresar a la Modernidad hay un nuevo modo de producir y difundir conocimiento: el libro impreso. Un nuevo orden visual: el realismo y la perspectiva euclidiana. Un nuevo soporte para el arte: la pintura de caballete. Al ingresar en la Posmodernidad adviene la informática aplicada al conocimiento (y al arte): procesadores personales e Internet. Adviene al mismo tiempo la desmaterialización del arte acusada por expresiones como el arte paisaje (land art), el arte corporal, la instalación, el accionismo, el arte conceptual. Las artes electrónicas son parte de ese paradigma del siglo XX y XXI, con su nueva forma de hacer, ver, sostener, reproducir y difundir la imagen. Así como

las rupturas de lenguaje se producen en el seno de los marcos culturales que son su referencia, también la incorporación de tecnologías son parte del proceso intelectual y del imaginario económico, social y cultural de una sociedad que está dispuesto a incorporarlos, difundirlos e instalarlos.

Arte electrónico y reproductividad

Benjamin nos ilustra cómo las industrias que permitían la reproducción del arte (cine, disco, fotografía) tienen su origen en un marco histórico que lo hizo posible: la consolidación de la burguesía, el empirismo filosófico y científico y el socialismo. Hoy podríamos oponerle a estas características, que no nos son ajenas, la consolidación de los medios masivos de comunicación, la globalización y la colonización masiva de nuestra percepción visual de imágenes en forma de afiches, textos gráficos impresos de todo tipo, logotipos, televisión, videos domésticos, cine. Benjamin, como no podía ser de otro modo, desprecia lo masivo. Hoy nos referimos a lo “global” sin que esto tenga un tono peyorativo. Desde la perspectiva que otorgan los años, el temor a lo masivo experimentado por Benjamin tiene sentido si pensamos el marco histórico en el que escribió su texto: fue víctima del nazismo. Nadie en ese momento podía ver en la “masa” más que la muerte del individuo. Sabemos que Benjamin fue perseguido por el nazismo que determinó su trágico suicidio. Quien haya protagonizado esas formas de totalitarismos de masas (nazismo o fascismo) no puede mirar sino con temor a los fenómenos de masa que hoy comprendemos y vivenciamos desde otra perspectiva. La realidad que vivió y sufrió Benjamin es hoy otra realidad. Instaladas para quedarse la revolución informática y la cultura global, en ellas el concepto de “masa” tiene un tinte - que si bien puede encuadrarse dentro de un margen de discriminación - es enteramente diferente al concepto de masa totalitario acuñado por las deformaciones políticas de la primera mitad del siglo.

⁷ Una de las propiedades de la estética electrónica es la de su multiplicación, su vehiculización masiva a través de la red, su capacidad para difundirse sin materializarse, y por lo tanto para comprarse y venderse como el canónico “cuadro”. El hecho de heredar del pasado Moderno el criterio de la obra de arte aurática, concebida como objeto material y para la compraventa, se contrapone con este nuevo estatuto que tiene la estética electrónica que se rige por otros parámetros de difusión y comercialización.

⁸ Jean-François Lyotard. “La condición posmoderna” Cap I El campo: El saber en las sociedades informatizadas. Pag. 14.



Los medios técnicos que hoy mudan los soportes del arte y la forma en la que éste puede verse, exponerse y difundirse – o hacerse, en el caso de la estética puramente electrónica – pueden crear un umbral de “democracia” de la imagen, como la grabación discográfica significó la democratización del sonido y el libro la democratización del conocimiento. Basta con pensar en el aura de los manuscritos medievales o de los posteriores incunables, para tomar conciencia cómo aún seguimos heredando criterios medievales para el arte. Nuestra “adoración” del cuadro, único, irrepetible, material o para usar el término de Benjamin, aurático, es un legado del pensamiento del pasado.

Las imagen fija digital que se imprime sobre papel (aunque esta sea sólo una de sus formas de expresión, aquella a la que estamos familiarizados por acción de la tradición) nos imponen - como en el grabado que a su vez heredó el criterio aurático de la pintura – la numeración de las copias, porque mientras menos especies haya de una misma imagen, mayor será su valor. Aplicamos al arte el mismo criterio que a cualquier producto del mercado porque nos regimos por la ley de oferta y demanda. Sin embargo ¿Nos importa la tirada de un libro a la hora de valorar la calidad del texto? ¿Aplicamos la misma ley de valoración al disco que reproduce el sonido? Las artes visuales han quedado ligadas al pasado aurático del arte señorial, aún ante la consolidación de la burguesía y la consolidación del fenómeno global. Será éste el momento de volver a pensar en porqué han quedado rezagadas en relación a otras formas de expresión estética. La ley de la oferta y demanda que prioriza el precio y valor de aquello que falta y deprecia lo que abunda, es parte del paradigma capitalista heredado del Renacimiento. En la era de la información y protagonizando la revolución informática accedemos a un nuevo paradigma.

La fotografía asestó el primer golpe a la imagen pictórica mimética: era capaz de reproducir la imagen por un medio químico y físico. Podía también multiplicarse al infinito. Con la llegada de la fotografía la pintura podía dejar de lado la servidumbre de reproducir la realidad y su respuesta fue el surgimiento de las distintas formas de abstracción.

Así como dejamos atrás al libro miniado y el manuscrito medieval con el advenimiento de la imprenta y mucho más tarde del libro de bolsillo, estamos en condiciones tecnológicas – que responden a un nuevo imaginario – que nos permiten hoy sostener, ver, comprar y vender la imagen en nuevos

soportes que superan con creces las reproducciones en papel: pantallas gigantes, pantallas domésticas, las redes de Internet. Así como el libro era la joya preciada del monasterio y de las primeras universidades - al punto que el término “ciclo lectivo” tiene su origen en que en las cátedras medievales porque había un solo libro que leía el profesor - hoy el libro multiplicado es una propiedad de poco valor material y enorme valor inmaterial. Hoy también podemos fácilmente apropiarnos de una imagen con una sola operación electrónica a la que llamamos con el galicismo de download, o multiplicarla en el formato de un disco grabado con información. La multiplicación no es solo posible, es la esencia multiplicadora de Internet, como la vehiculización de imagen y sonido en registros de placas discográficas es parte del patrimonio cultural del consumidor y del artista contemporáneo.

El criterio de “copia” que heredamos del arte aurático y que nos lleva a denostar lo multiplicado, no se adecua al nuevo orden cultural y tecnológico de nuestros días. Seguramente porque tardamos en adaptarnos a los nuevos mandatos, seguramente por intereses creados de quienes difunden y comercializan el arte aurático, el cambio tarda en consolidarse. Pero el corpus teórico que lo hará posible, seguramente en un corto tiempo, es una realidad a la que habrá que adecuarse, con pena o sin ella como lo hicimos ante el advenimiento de la imprenta y la desaparición del texto manuscrito sobre piedra, arcilla, papiro o pergamino. Es nuestro desafío gerenciar nuevas ideas y nuevas formas de hacer y ver el arte e imprimir un nuevo criterio cultural de valoración, así como una nueva legislación que se aplique a la imagen sostenida en un soporte público y digital.

Virtualidad e Idealismo. Multiplicación

La imagen digital es información, es “solamente” una secuencia de unos y ceros dispuestos en un cierto orden. Cada píxel (acrónimo de picture elements) se corresponde con un determinado lugar en la trama de un damero, es un acopio de datos al que llamamos “archivo”, información. Podemos percibirlo visualmente en diferentes soportes: pantallas diminutas o gigantes, podemos llevar la imagen en un bolsillo, como podemos transmitirla por correo electrónico de un sitio al otro, la virtualidad es muy semejante a la inmaterialidad (¿podríamos decir virtualidad = idea, en el sentido platónico?) Si “el medio es el mensaje”, la obra puede “ser”, consolidarse, de manera aleatoria – en el caso del arte interactivo – o verse en un sitio en Internet o varios relacionados entre sí por medio de vínculos y en movimiento como el



net art. Hoy podemos tener una galería de arte o un museo en la pantalla doméstica y recorrer un museo con realidad virtual. El aura del original – el museo real, la obra real – existirá en tanto y en cuanto haya habido en algún momento un original que es digitalizado luego. La estética electrónica pura, sólo deja de ser información cuando pasa al umbral material de su impresión sobre una superficie.

El arte canónico ha buscado subrayar la importancia del original aurático y por lo tanto se ha rotulado y clasificado la obra de acuerdo a su soporte, técnica y medidas: tal pintura sobre tal soporte, de tal media por tal otra. Analicemos la instancia del estadio digital: como la diapositiva o la proyección cinematográfica, la imagen digital puede variar su tamaño al cambiar las medidas de la pantalla o la distancia de la superficie proyectada al proyector, puede variar su color, su definición. ¿Cuál es el tamaño o la materia original de la obra digital? Dice Román Gubern: “las imágenes videográficas e infográficas exhibidas en una pantalla de visualización, no poseen en cambio la condición óptica del isomorfismo como la fotografía o el cine en relación con las imágenes inscriptas en su soporte de almacenamiento, ya que las imágenes almacenadas son en realidad sistemas de potenciales magnéticos estructurados según un código ajeno al de la percepción óptica” (9). La estética digital y los medios de digitalización nos están abriendo el camino para que dejemos de pensar en términos auráticos – soporte, medidas – para privilegiar la imagen, lo que se ve. Aún hoy lo matérico de la pintura, su textura táctil, la huella del pincel, son y seguirán siendo irreproducibles. Pero pensemos en qué nos hace disfrutar de una obra de arte. Carecemos de una tecnología que pueda reproducir la sensación de estar frente a los girasoles de Van Gogh, porque aún la más depurada de las tecnologías no nos permite la vivencia. Será seguramente hora de pensar en que lo que nos lleva a valorar el estar frente a los girasoles de Van Gogh, es un cúmulo de emociones y sensaciones que poco tienen que ver con el arte, y que están más íntimamente relacionadas con el valor existencial de haber alcanzado un objetivo. Seguramente contemplaremos mejor la misma obra, reproducida con una tecnología de punta, cómodamente sentados, en el momento elegido, en el lugar elegido, a miles de kilómetros de su aurático original.

Vivimos tiempos de transición, como el retablo fue una intermediación entre la pintura de altar y la de caballete, entre el arte para ser adorado y el arte para ser visto, una animación digital o una obra de net-art no sólo pueden

reproducirse, se conciben para su reproducción, como el cine o la fotografía, y nacen con el fin de viajar masivamente a través de medios electrónicos o de almacenarse como el texto en las páginas del libro o como el sonido en el disco.

La legitimidad artística de la fotografía o del cine, para referirnos a la imagen, y del libro y del disco para referirnos a otras formas de estéticas factibles de reproducción, han demostrado cómo el ser masivas no les confería el carácter de industrial. Pocos artistas habrán sido más leídos que Cervantes, como pocos músicos más oídos que Mozart, la difusión de sus obras no les resta su valor. La unicidad de una obra no le otorga tampoco un valor estético per se. La multiplicación de los girasoles de Van Gogh no le restará belleza.

Si la reproducción y la globalización son una instancia de nuestro tiempo, con Francastel podríamos decir que el arte electrónico se corresponde con el imaginario, el sistema económico, social y tecnológico actual, como el cuadro con la tecnología y la sociedad de la Modernidad. Con Marshal McLuhan podríamos afirmar que “mientras que la unidad del mundo moderno se convierte en un asunto cada vez más tecnológico y cada vez menos social, las técnicas relacionadas con el arte nos ofrecen al medio más valioso para percibir la verdadera dirección de nuestra razón colectiva”(10).

La herencia de Duchamp.

Si dejamos de lado la reproductividad que es propia de la escultura (reproducción de mármoles y vaciados de distintos materiales de una misma matriz) y del grabado, tenemos que considerar a Marcel Duchamp como al artífice de la primer obra concebida para ser reproducida. Su primer ready made, “Rueda de Bicicleta” (1913), cuestionaba la identidad del arte y el binomio presentación/representación creando un objeto inútil (en pleno desarrollo de la era industrial) y se concebía para ser reproducida cuantas veces deseaba quien la deseaba. Duchamp no escribió un ensayo sobre reproductividad como Bejamin, lo hizo de facto con una obra para ser reproducida como los ready made que siguieron a su rueda. Dice Octavio Paz: “El ready made

⁹ Gubern Román. “El simio informatizado”. Cap.VI Del videograma a la imagen sintética. Pag. 84.

¹⁰ McLuhan Marshall . Revista Ñ Editorial Clarín. N° 75, Pag.2



no postula un valor nuevo: es un dardo contra lo que llamamos valioso. Es crítica activa: un puntapié contra la obra de arte sentada en su pedestal y sus adjetivos"... (11). Seguimos inmolando el arte en su pedestal a pesar de que hace casi un siglo de la antológica bicicleta. "El original"- entrecomilla Paz refiriéndose a la primer "Rueda de Bicicleta" - se ha perdido pero un coleccionista angloamericano posee una "versión" de 1951" (12) pero sabemos que hay más de una "representación" u objetivación de la misma "idea" original de Duchamp: su rueda de bicicleta, privilegiamos la idea , no el artefacto. Duchamp es el primero en parodiar la "originalidad" aurática de una obra de arte y por ese motivo Gérard Wajcman la denomina "el objeto del siglo". Como dice Paz "Duchamp está contra el Museo, no contra la Catedral; contra la "colección", no contra el arte fundido a la vida (13).

El concepto de arte es difícil de aprehender y ha variado con los años y culturas. Hoy nos conviene renegociarlo como se hizo ante otras rupturas epocales. Peter Weibel sostiene en su seminario "Arte algorítmico. De Cézanne a la computadora" que "los años sesenta obligaron a una revisión radical de las condiciones y convenciones de la sociedad y la historia europeas...la tendencia hacia la conceptualización y la desmaterialización del objeto de arte también fue formulada por Umberto Eco en su teoría sobre "La obra de arte abierta" (1962). Eco describe la transformación de la obra de arte en el transcurso de la edad industrial (orientada hacia la máquina) y la edad posindustrial de la cibernética y las tecnologías de información y comunicación. La obra de arte de la modernidad es un objeto estético autónomo, un sistema cerrado. La disolución del estatus como objeto de la obra de arte puso fin a la era de la modernidad. En la posmodernidad, el arte se convierte en un sistema abierto. Su campo de juego ha cambiado, pasado de reglas puramente estéticas para la construcción del objeto, al marco de las prácticas sociales - por ejemplo eventos y situaciones determinadas por la acción, desde Fluxus hasta Happening, desde el Accionismo hasta Performances" (14). Las estéticas que hoy están ya instaladas en nuestro medio artístico y que son citadas en el seminario de Weibel , son antecesoras y concomitantes con la desmaterialización de la estética que hoy permite el soporte digital, tanto para la obra nacida de un ordenador o para la obra que ha sido digitalizada por un ordenador. Weibel sostiene que es necesario reformular - como lo hicieron Vattimo, Beltin y Danto - el concepto de arte nuevamente así como debemos negociar también el concepto de autoría/copia/reproducción de tales manifestaciones.

También Sacaiya nos ilustra cómo nuestro tiempo prioriza lo inmaterial a lo material, aún dentro de nuestro paradigma de sociedad de consumo. Valoramos el know how más que la mano de obra, el software (conocimiento) más que el hardware, (la ferretería del ordenador). De la era industrial mudamos a la posindustrial, protagonizamos lo que Sacaiya bautiza "sociedad del conocimiento", aunque seguimos en la misma economía de mercado del mundo moderno, ahora multiplicada y potenciada por los medios de difusión que nos impelen a comprar. La adoración de la materia por sobre lo inmaterial que es un valor propio de la era industrial, dará lugar seguramente a un nuevo concepto de apreciación del arte, porque él mismo tiende hacia su desmaterialización.

Hoy las tecnologías permiten la multiplicación y masificación del arte, denostada por Benjamin, y quienes estén integrados a la aldea global pueden disfrutar de un nuevo horizonte estético. El arte desde el Quattrocento fue patrimonio de la elite que lo encargaba, compraba, exhibía y poseía. El muralismo como el grabado argentino de los Artistas del Pueblo, intentó ofrecer una ruptura del elitismo del arte de caballete. Hoy seguramente los artistas canónicos del arte popular se sumarían a la estética digital o digitalizada que permite multiplicar y democratizar el consumo del arte. Sacaiya y Eco se refieren al medioevo como un tiempo que priorizó lo inmaterial a lo material y el pensador italiano sostiene que entonces " se tendía a mirar con recelo todo lo que estaba relacionado con la corporeidad..." (15). Nuestro tiempo, que según la hipótesis de Sacaiya se rige igualmente por valores simbólicos, seguramente como entonces, valorará, apreciará y disfrutará de formas de expresión estética que no estén materializadas en el mármol, el bronce, el lienzo, que sean solamente imagen. Si cambia la manera de apreciar la obra, variará el concepto de autor y genio, heredados también de la tradición occidental eurocentrista y podría diluirse en una conciencia diferente los criterios de autoría y propiedad.

¹¹ Octavio Paz. Apariencia desnuda. Pág 31

¹² Ibídem. Pag 28

¹³ Ibídem. Pag 99

¹⁴ Weibel Peter. Seminario "Arte algorítmico. De Cézanne a la computadora", formalidad e-learning dictado por el . Media Centre de Arte y Diseño de la Escuela Superior de Diseño, Barcelona, España y UNESCO. Cap. "¿El final del arte? Sobre la iconoclasia del arte moderno". Pag. 14.

¹⁵ Umberto Eco. "Historia de la Belleza". Pag. 91



Peter Weibel advierte que “la imagen digital reúne las posibilidades de la pintura (subjetividad, libertad, no realidad) y de la fotografía (objetividad, mecánica, realidad). En la imagen digital se reconcilian las dos hermanas alejadas: la reproducción y la fantasía”(16). La estética digital tiene en común con la Modernidad pasada, el que se construye con principios matemáticos como el arte del Renacimiento, pero por regla general - del mismo modo que el cazador paleolítico no era el mismo que reproducía el toro o el bisonte en la superficie de la roca - quienes crean el programa (software) que hace posible la creación digital, no son los mismos que los usan para hacer la obra, por lo que los aspectos puramente matemáticos (ingeniería de sistemas) pueden considerarse como el “soporte” (no lienzo, muro vidrio, sino soporte inmaterial) de la estética digital.

Las llamadas “artes electrónicas” (las plásticas) tienen en común el ser un cuerpo de imagen creada por medios digitales (comandos dados a un ordenador que procesa un ordenamiento de ceros y de unos). Aunque la problemática del acto y del proceso creativo sea la misma que enfrenta el artista digital que cualquier otro artista, hay principios de la práctica que alteran conceptos canónicos del arte: la relación objetual del artista con la obra (como en la música la relación física con el instrumento matérico), la posibilidad de múltiples soportes para su visualización, la ausencia de isomorfismo de los soportes digitales para hacer y luego visualizar la obra, la capacidad de reproductividad y distanciamiento del concepto del aurático original. Todo esto nos obliga a crear conjuntamente con las tecnologías cuerpos teóricos que se adapten a estos nuevos discursos estéticos.

Estamos en el umbral, en el albor de una nueva era y una nueva forma de valoración estética, bástenos como ejemplos los dos últimos premios otorgados por la feria de arte española para las artes electrónicas, ARCO BEEP (ediciones 2006 y 2007), con premios otorgados a Eduardo Kac y a Christophe Bruno respectivamente, por obras que se fundamentan en principios científicos vinculados con la genética uno y la inteligencia artificial el otro. Estos premios objetivan prácticas hasta ahora ajenas al arte y dan cuenta de cuánto se necesita crear un campo de referencia teórico que incluya este tipo de estéticas electrónicas que parecieran burlar el concepto mismo de arte tal como se entendió en el pasado. La infraestructura, lo que acontece en las bienales y en salones, es la voz de los artistas que suman tecnologías a su obra y obligan a que la superestructura – el corpus teórico – se acomode

al imperio de esta nueva realidad. En un mundo en el que todo fluye, “mundo líquido” al decir de Zigmunt Bauman (17), tenemos el deber de “licuar” pretéritos cuños que nos impiden estar a la altura del paradigma de nuestro tiempo. Estamos en los albores, quizá en el mediodía de una Nueva era para la que tenemos que establecer también nuevos criterios e interpretar la realidad desde un nuevo paradigma que nos permita, como dice Weibel “construir una nueva cultura visual, un nuevo Renacimiento democrático”. (18)

Bibliografía

- Benjamin Walter. “Discursos interrumpidos. La obra de arte en la época de su reproductividad técnica”. Ed. Taurus. Buenos Aires, 1987.
- Benévolo Leonardo. “Historia de la Arquitectura Moderna”. Gustavo Gilli. Barcelona 1974.
- Bauman Zygmunt. “Vida líquida”. Paisós Estado y Sociedad 143. 2006, Barcelona
- Danto Arthur. “Después del fin del arte, el arte contemporáneo en el linde de la historia”. Paidós Transiciones, Buenos Aires 2003.
- Dorfles Gillo. “El intervalo perdido”. 1984. Ed. Lumen, Barcelona.
- Eco Umberto. “Obra abierta”. Obras maestras del pensamiento contemporáneo. Planeta-Agostini. Barcelona 1984.
- Eco Umberto. “Historia de la belleza”. Lumen. Barcelona 2004.
- Francastel Pierre. “La figura y el lugar, el orden visual del Quattrocento”, Monte Avila Editores, Venezuela, 1969.
- Gubern Román. “El simio informatizado”. Editorial EUDEBA. 1989
- Hauser Arnold. “Historia social de la literatura y el arte”. Editorial Debate Bs As 1998.
- Huyghe René. “El arte y el hombre”. Editorial Planeta. Barcelona. 1965.
- Lyotard “La condición posmoderna”. Rei. Buenos Aires 1991.
- Panofsky Erwin. “Idea”. Ediciones cátedra. Madrid 1977.
- Wajcman Gérard: “El objeto del siglo”. Amorrortu. Bs As 1999.
- Paz Octavio. “Apariencia desnuda, la obra de Marcel Duchamp”. Era. Mexico D.F. 1998.
- Pirenne Henry. Las ciudades de la Edad Media. Alianza editorial. Madrid. 1978
- Sabater Fernando “El valor de elegir”. Editorial Ariel.2003. Barcelona.
- Sacaiya Taichi. “Historia del futuro. La sociedad del conocimiento”. Ed.Andrés Bello. Santiago de Chile.1994.
- Von Martin Alfred. “Sociología del Renacimiento”. Fondo de Cultura Económica. México D.F. 1946.

¹⁶ Peter Weibel. *Ibidem*. “Sobre la Historia de la Estética y la Imagen Digital” Pag. 5.

¹⁷ Barman Zugmunt “Vida líquida”. Paisós Estado y Sociedad 143. 2006, Barcelona.

¹⁸ Peter Weibel. *Ibidem*. Pag.11



Imágenes de un pasado roto

The Egypasian piparos

The ancient Egyptians believed that it was important to record and communicate information about religion and government. Thus, they invented written scripts that could be used to record this information.

The most famous of all ancient Egyptian scripts is hieroglyphic. However, throughout three thousand years of ancient Egyptian civilisation, at least three other scripts were used for different purposes. Using these scripts, scribes were able to preserve the beliefs, history and ideas of ancient Egypt in temple and tomb walls and on papyrus scrolls.

In scribe school

This is a scribe student's practise board. On the left side of the board, you can see how a grid was used to draw figures in ancient Egypt. On the right side, you can see where the student has copied one hieroglyph several times.

Figure 1.

In the army

When the ancient Egyptians went to battle against their enemies they used writing to communicate with each other.

Military leaders were first trained as scribes, so they would be able to read messages that were sent to them.

Figure 2.

In the fields

One of the first jobs that scribes might have after they finished school was working in the fields counting crops or animals.

This is a wall painting from the tomb of a nobleman called Nebamun.

Figure 3.

Click on the objects in this scene to learn more about them.

Did you find the following?

- Palette
- Papyrus scroll
- Briefcase
- Document box
- Linen clothing
- Geese

Ricardo Arbeláez

(Inglaterra)

Figura 1



Figura 2



Figura 3



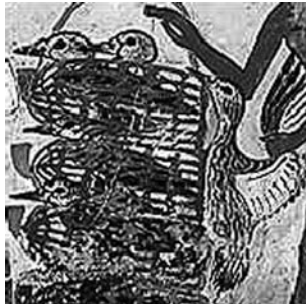


Figura 4

It was important for a nobleman to keep track of how many animals he owned. One way to do this was to get the scribes to count the animals and write down the numbers on papyrus.

Figure 4.

In government

The government of ancient Egypt kept records about the country. This helped them work out important facts about how the country was running.

For example, by looking at records from past years they could see how much grain or how many animals were collected in taxes.

Government officials were scribes who had been promoted to higher positions. One scribe named Horemheb who was a high government official actually became pharaoh.



Figura 5

Figure 5.

In tombs

Writing was a very important part of tomb decoration. The writing on the walls in a pharaoh's tomb helped him get to the afterlife.

Figure 6.

Scribes wrote the spells on the walls of tombs before they were carved. Then, the craftsmen decorating the tomb carved the hieroglyphs or painted them. Finally, the head scribe checked over the work that had been done to make sure it was correct.

Remember, the craftsmen could not always read what they were carving on the walls, and a missed line or sign could mean that the spells would not work.

In temples

Temples were the houses of the gods and goddesses. The walls were decorated with writing and pictures that showed the pharaoh's respect for the gods and goddesses.

Figure 7.

Priests who worked in the temples were scribes.

They were the people who performed the sacred rituals that were necessary to keep the gods and goddesses happy. Thus, they needed to be able to read the instructions for the rituals that were written on papyrus scrolls and carved into the temple walls.

These tools were used for carving wall reliefs.

Figura 6



Figure 8.

Scribes

Not everyone learned to read and write in ancient Egypt. Only one group of people called scribes was allowed to have this knowledge.



Who were the scribes?

Scribes were people in ancient Egypt (usually men) who learned to read and write.

Although experts believe that most scribes were men, there is evidence of some female doctors. These women would have been trained as scribes so that they could read medical texts.

How did someone become a scribe?

To become a scribe, you had to attend a special school for scribes. At this school you would learn how to read and write hieroglyphic and hieratic scripts. This was hard work. These scripts are complicated, and there were many signs to learn.

Students spent a lot of time practising the signs by copying them onto sheets of papyrus, old pieces of pottery or flakes of limestone.

Glossary of terms:

Hieroglyphic

Hieroglyphic writing was a form of writing used by the ancient Egyptians. The individual characters are called 'hieroglyphs'

Script

A group of signs and letters used to make words.

Papyrus

Papyrus was a reed that grew in ancient Egypt that was used in many different ways. It was cut into strips, pressed together, pounded, and dried to make sheets which were written on.

Papyrus was also gathered, tied together in bunches, and used to make small fishing boats. 'Papyri' is the plural form of the word papyrus.

Taxes

A percentage of a person's yearly income or crops that was collected by the pharaoh.

Limestone

A common, fine-grained stone.

Reference

<http://www.ancientegypt.co.uk/writing/homemain.html##>>

<http://www.ancientegypt.co.uk/writing/goven.html##>

<http://www.ancientegypt.co.uk/writing/explore/temple.html##>

<http://www.ancientegypt.co.uk/writing/explore/scribe.html#school#school>

Figure 7





La evolución y proceso de una animación por computadora

es una animación por computadora basada en el libro “Cien Años de Soledad” por Gabriel García Márquez. La animación describe no solo las idiosincrasias del pueblo Latín Americano; pero también las creencias en donde magia fue y sigue siendo el centro del universo.

El titulo “Imágenes de un Pasado Roto” indica el camino en el cual la imagen digital y las formas visuales toman forma y son después fragmentadas y poseídas por la llegada intempestiva de la nueva tecnología.

El “Pasado Roto” nos dice de una manera abstracta la visión y los recuerdos mágicos de una crónica latina olvidada. Tanto la animación como el libro trata de mostrarnos los contrastes de un pasado abrupto y la incertidumbre de un futuro incierto.

El efecto digital y visual en la animación es logrado a través del uso de un concepto matemático llamado “Cellular Automata”, el cual es definido como un sistema dinámico cuyo comportamiento se especifica en términos de relaciones locales. Los efectos visuales de estas relaciones están determinados por los vecinos que la rodean, las imágenes digitales y por reglas matemáticas dadas en funciones en un programa de computación diseñado y escrito por Ricardo Arbelaez.

Imágenes de un pasado e fue el resultado de un proceso de visualización basado en el termino de “Realismo Mágico” el cual es una expresión artística y literaria donde los elementos mágicos aparecen en una forma realista. El termino fue introducido por el critico Alemán Franz Roh, para describir una pintura la cual demostraba una alteración de la realidad y mas tarde usada por el escritor Venezolano Arturo Uslar-Pietri (http://en.wikipedia.org/wiki/Arturo_Uslar-Pietri.) para describir ciertos escritores latino americanos.

El escritor cubano Alejo Carpentier (http://en.wikipedia.org/wiki/Alejo_Carpentier., amigo de Uslar-Pietri, uso el termino “Lo Real Maravilloso” “Marvelous Rality” en el prologo de su novela “El Reino de Este Mundo” 1949 (<http://www.webster.edu/~corbete/haiti/bookreviews/carpenter.htm>)

La concepción de Carpentier fue una realidad elevada el la cual los elementos de lo milagroso pudrían aparecer sin ser vistos como cosas sobrenaturales. El trabajo de Carpentier fue la influencia crucial para el auge y boom de los escritores latino americanos que emergieron en los 60s.

Creo que esta introducción al aspecto literario y artístico de el significado de Realismo es necesaria como preámbulo a mi trabajo como diseñador y practicador del área de multimedia.



Hernando Barragán

(Colombia)

Problema

La educación y la práctica del diseño y las artes electrónicas cada día se apoyan más en tecnologías digitales. Para que diseñadores, artistas y personas de otras disciplinas puedan entrar exitosamente en estos dominios, necesitan entender las cualidades inherentes del medio con el que trabajan, como la electrónica y el software. Las herramientas actuales de prototipado de interacción están en su mayoría dirigidas a la ingeniería, la robótica y audiencias técnicas, estas son difíciles de aprender y los lenguajes de programación utilizados están muy lejos de ser útiles en contextos fuera de una disciplina específica. Diseñadores y artistas necesitan aprender un lenguaje y un sistema de prototipado de electrónica que facilite y estimule el proceso de aprendizaje, que reduzca la complejidad con la electrónica y la programación, que sean flexibles y poderosas para las necesidades del diseño de interacción y las artes. ¿Puede la innovación surgir de nuestros estudiantes en prácticas educativas normales? ¿Es posible beneficiarse de una integración entre la tecnología el arte y la cultura, y que sea nuestra cultura la que refuerza la tecnología?, ¿cual sería nuestra apropiación de esta?

Wiring (ver <http://wiring.org.co>) está compuesto de software y hardware abierto (open source) disponible bajo licenciamiento Creative Commons (ver: <http://creativecommons.org/licenses/by-ncsa/2.0>), un sitio en Internet que contiene una comunidad en línea, referencia del lenguaje, una sección de ejemplos que exploran el medio ilustrando el código y los diagramas electrónicos de cada ejercicio permitiendo a las personas aprender mediante la experimentación con ellos, una sección de exhibición de proyectos hechos con Wiring que permite aprender de lo que hacen los demás, así como tutoriales y manuales. Wiring no solo pretende apoyar la educación en escuelas de diseño, arte y arquitectura sino también en diferentes tipos de ambientes de aprendizaje y en diferentes prácticas. Wiring permite a las personas rápidamente prototipar sus ideas y conceptos en el mundo físico, permitiéndoles concentrarse en la calidad y cualidades de sus diseños, la interacción y que sus ideas o conceptos sean ilustrados en vez de concentrarse en mostrar que la tecnología funciona. Esto contribuye al intercambio de ideas y conocimiento con la amplia comunidad de diseñadores de interacción, las artes electrónicas y en general con otros fuera de estos campos. Wiring contribuye a aumentar la accesibilidad a una infraestructura tecnológica/social para la comunidad existente de diseñadores, artistas y personas de otras disciplinas que se está transformando en una que trata con los medios tangibles.

Hernando Barragán inició Wiring oficialmente en 2004 en el Interaction Design Institute Ivrea en Italia, desde entonces ha trabajado como Profesor Asociado de la Facultad de Arquitectura y Diseño en La Universidad de Los Andes, y Wiring se ha venido desarrollando como un proyecto abierto independiente. Wiring se encuentra en uso en los currículos de Arte, Arquitectura, y Diseño de aproximadamente 90 universidades en el mundo (3 en Colombia: Universidad de Los Andes, ICESI y Universidad de Caldas) así como en compañías como NOKIA, IDEO y Panasonic. El desarrollo de Wiring se ha logrado gracias al trabajo y buena voluntad de individuos e instituciones distribuidos en la red, que han contribuido al proyecto desarrollando librerías de software, ejemplos, retroalimentación, evaluación, colaboración remota, talleres de capacitación, adopción de Wiring de manera experimental en cursos de sus currículos.



Carlos Trilnick

(Argentina)



Estudió Diseño, Fotografía y Video en la Nery Bloomfield School of Design, Haifa, Israel (1982); obtuvo la Beca Anual para la investigación en medios audiovisuales otorgada por el Fondo Nacional de las Artes (1991).



Mauricio Durán

(Colombia)



La máquina de la visión

1.El cine se imagina como máquina pensante

El cine como anticipación de una compleja máquina de visión, ya veía en el diseño de algunas máquinas de control visual, de sistematización de la producción, de regulación del tiempo de esta, y hasta de entretenimiento, mostradas en películas como *Metropolis* (Fritz Lang, 1927), *À nous la liberté* (Rene Clair, 1931) o *Modern times* (Charles Chaplin, 1936), una imagen de su posible evolución. En ellas se presenta la futura televisión, implementada como máquina de control que ejerce la televigilancia del trabajo del hombre en las modernas industrias donde se ha impuesto la cadena de producción en serie, y el obrero debe trabajar al ritmo que impone este complejo mecánico. Mientras el jefe, el burgomaestre de *Metropolis* o el gerente de la fábrica donde trabaja Charlot, disfrutan de un amplio espacio y un tiempo que permite el ocio -en el caso de *Modern times*-, y de una tecnología que permite vigilar la labor de sus súbditos, reos o empleados; pueden estos controlar la eficiencia productiva de su inversión en factor humano. En la cárcel y en la fábrica de *À nous la liberté* aún se da la vigilancia a través de hombres que recorren el lugar donde los demás trabajan acompañados a la producción manual e industrial. En cambio en *Modern times*, la televisión permite acercarse con su imagen en una pantalla al operario vigilado, al hombre en un último rincón donde espera tener un espacio de privacidad: cuando Charlot entra al baño y en vez de hacer sus necesidades fisiológicas enciende un cigarro, la imagen del jefe aparece observándolo en una gran pantalla y recriminándolo por el tiempo que está eludiendo de su trabajo. Como ante la imagen de un pantocrator bizantino de cuya mirada nadie puede escapar, o en la cárcel panóptica ideada por los hermanos Bentham, pero ahora implementada con las posibilidades de la televisión; la ciudad, las fábricas y las cárceles de *Metropolis*, *Modern times* o *À nous la liberté*, se convierten en lugares donde se instaura la vigilancia moderna sobre la productividad laboral gracias a la visibilidad que permite la arquitectura moderna sumado a los circuitos cerrados de televisión. En estas el hombre común aparece sometido a la máquina que le exige su propio ritmo de producción y que controla mediante su propia visión mecánico-electrónica su tiempo productivo. Aparece así una gran máquina complementada por otras anteriores: la máquina de producción industrial, el reloj a la entrada de las fábricas y la cámara y pantallas de televisión, para realizar en conjunto una perfecta vigilancia del tiempo de productividad del hombre, convirtiendo no solo la cárcel y la fábrica, sino también la ciudad en un inmenso panóptico en función de la producción industrial y capitalista.

No es nueva esta idea del hombre subyugado por la máquina, pero sí es un momento en donde el pensamiento y el arte subrayan con temor esta triste posibilidad, además de estas tres películas pueden dar cuenta de este imaginario: las novelas de ciencia ficción, *Metropolis* de Thea Von Harbow, *El mundo feliz* de Aldous Huxley (1932) o *1984* de George Orwell (1948); algunos fotomontajes de John Heartfield o Raoul Hussmann; otros tantos afiches y ensayos publicados en estos años. En estas imágenes encontramos a un hombre no solo enfrentado en franca lid a la máquina, sino dominado en medio de sus engranajes o literalmente devorado entre sus entrañas -como nos lo muestran *Metropolis* y *Modern Times*-. Se trata de imágenes y fábulas que en la primera mitad del siglo XX ya



no creen en la fe positivista y sainsimoniana del siglo XIX, la de un desarrollo industrial que permitiría entre otras dar a los hijos de la revolución ilustrada e industrial una mayor libertad y un mayor tiempo de ocio. Aunque en estas tres películas se quiera resolver la contradicción en términos de la relación hombre máquina, quizá también por el efecto conmovedor y metafórico de sus imágenes, se muestra en estas a la máquina realmente como un intermediario entre el trabajo del obrero y el capital del industrial, entre quienes se da el verdadero conflicto social. Este conflicto aún no se da entre hombre y máquina, sino entre los dueños de las máquinas y sus operarios, tal como lo explicaba el empresario John Bell a sus obreros: “Las máquinas reducen vuestro salario, pero aumentan el mío. Lo siento mucho por vosotros, pero lo celebro por mí. Según la ley, soy justo” . Para este empresario no hay duda sobre la manera en que las máquinas de producción contribuyen a agudizar la relación de explotación laboral entre las clases sociales. Pero en *Metrópolis* y *Modern Times*, la máquina además se ha colocado también como intermediario en la relación de vigilancia y control entre el patrón y el obrero: el gran maestro de la ciudad y el gerente de la fábrica vigilan sin ser vistos el tiempo y la fuerza del trabajador que por contrato les pertenece. Así, en la medida en que la máquina puede realizar automáticamente el control del trabajo de sus operarios, la relación de conflicto de los obreros con sus patrones tiende a desplazarse hacia la máquina, el conflicto entre clases sociales tiende a hacerse invisible, permaneciendo de manera más sutil. Pero quizá también la máquina empieza a desempeñar trabajos de control y explotación sobre los hombres de manera más autónoma, adquiriendo poder sobre estos.

En términos de imágenes podríamos decir que, entre estas películas realizadas entre 1927 y 1936, y otras realizadas entre de 1964 y 1982, algo ha cambiado sustancialmente en la relación del hombre con la máquina. En medio siglo se pasa de una relación física y corporal a una relación cerebral y espiritual entre el hombre y la máquina. La máquina automática ha devenido autónoma, ha adquirido cerebro en los ordenadores Alpha 60 y Hal 9000 de *Alphaville* de Jean Luc Godard (1964) y 2001: a *Space Odyssey* de Stanley Kubrick (1968); o en los replicantes de la ingeniería genética de *Blade Runner* de Ridley Scott (1982). Ante la máquina pensante el hombre ya no solo puede ser dominado físicamente por otros mediante esta, sino gobernado por las órdenes y “razones” de ella misma. Los imaginarios de la ciencia ficción han despertado del idilio sainsimoniano entre hombres y máquinas, encontrado en la obra de Julio Verne y las vanguardias futuristas y constructivistas de comienzos del

siglo XX, a la pesadilla expresionista de un mundo dominado por una gran máquina autónoma que se halla en el centro de esta gran tecnocracia que se transforma de *Metrópolis* a *The Matrix* (1999) de los hermanos Wachowski. Ya no son los obreros los que deben alcanzar la velocidad mecánica, sino los detectives, astronautas y viajeros virtuales, los que deben enfrentarse a la velocidad del pensamiento mecánico. Muy a la manera de Ray Bradbury, el detective Lemmy Caution debe enfrentarse a la razón instrumental de Alpha 60 acudiendo a la poesía; o como el astronauta David Bowman debe ir más allá del pensamiento de Hal 9000, más allá de lo que puede “leer” este, hasta lograr introducirse físicamente en su inmenso cerebro para desactivarlo, practicando la más fría de las lobotomías kubrickianas.

El hombre ya no es engullido por la máquina, sino que se introduce en su cerebro para dominarla. La máquina ya no se enfrenta físicamente cuerpo a cuerpo con el hombre, sino que debe enfrentarse en una lucha cerebral -de lenguaje, memoria y pensamiento-, con su creador. Hay que atender a la presencia y la imagen de estas complejas máquinas de pensamiento que amenazan con dominar al hombre, tanto en Alpha 60 como en Hal 9000: se trata de máquinas que emiten discursos orales -órdenes en la primera y respuestas en la segunda-, a través de los cuales busca entablar su relación con el hombre. Si Alpha 60 se presenta desde el inicio de la película como una gran voz omnipresente en todo *Alphaville* para ordenar y gobernar esta gran metrópolis, Hal 9000 termina por realizar su misión en contra de las decisiones de los astronautas que quiere hacerse al timón de la nave *Discovery*. Hal termina leyendo los labios de los astronautas que hablan detrás de un vidrio para que aquella no los oiga. Tanto para el detective Caution como el astronauta Bowman, el problema consiste en salirse del campo de percepción y de visión de la máquina inteligente, para lograr escapar de su dominio y volver a tomar el mando de estas o desactivarlas. Finalmente ambos lo logran, se infiltran en el sistema central de estos ordenadores, en las laberínticas arquitecturas de estos macro cerebros artificiales, hasta confundirlos y escapar de su dominio más allá de Júpiter y *Alphaville*.

El poder y el dominio sobre los hombres de estas dos super máquinas inteligentes, está dado en la manera como se ha desarrollado en ellas órganos de percepción con los que pueden “leer” y representar el ambiente que las rodea, para responder a estos estímulos exteriores, más que con acciones físicas con lenguaje, con órdenes sobre los mismos hombres. Receptores



como micrófonos –en las salas de entrevistas de Alpha 60- o como cámaras –en el ojo gran angular de Hal 9000-, proveen a estos cerebros la información necesaria sobre el mundo, las imágenes de lo que requieren de este para actuar sobre él. La voz, fría y mecánica de Alpha 60 o la pausada y amable en Hal 9000, son la manera de responder para dominar su entorno, dictando órdenes a los hombres que se han convertido en súbditos suyos, subordinados o subdictados. Pero sabemos que entre órganos perceptores –oído y visión- y sus concomitantes reacciones a estas percepciones –expresividad oral-, hay un depósito de informaciones previas o adquiridas en el transcurso de su funcionamiento, una memoria operativa instalada por sus ingenieros y una base de datos creciente. Sus respuestas están dadas en principio por la memoria operativa, pero empiezan a conjugarse con la información que se acumula y crece en la base de datos, adquiriendo nuevas habilidades ante situaciones ya no previstas por sus ingenieros: Alpha 60 empieza a dominar por encima de las decisiones de su constructor Leonidas Nosferatus (alias von Braun), Hal 9000 aprende a “leer” los labios para conocer lo que los astronautas planean en su contra. La acumulación de experiencias y conocimientos en una memoria que actualiza estos datos cuando los necesita, es la que permite alcanzar la autonomía de acción de estas máquinas. Estos dos inmensos ordenadores son los grandes paradigmas de Inteligencia Artificial con que el cine de los años sesenta, anuncia la pronta llegada de máquinas inteligentes que se desprenden en buena parte de su misma mecánica.

De otra manera y buscando escabullir la narración cinematográfica propia de su tradición industrial y comercial, Michael Snow propone la soberbia imagen de una máquina de visión casi autónoma, tanto en el dispositivo como en los resultados de su proyecto *La région Centrale* (1971). Este consiste en la instalación de un complejo mecánico electrónico, donde la programación de un sistema de sensores ordena el movimiento de una cámara y su lente, dispuestos en un mecanismo de rieles y grúas, donde la cámara se mueve, encuadra y enfoca reorganizando el espacio en una mirada no intervenida directamente por la voluntad del hombre. En *La región central*, Snow despoja a la cámara de la centralidad de la visión humana y de su referente de horizontalidad en el paisaje que habita el cuerpo humano, para que por medio de un mecanismo autómatas pueda “filmar la universal interacción de imágenes que varían unas con respecto de otras, sobre todas sus caras y en todas sus partes”, siendo la misma cámara una más de estas imágenes que varía su movimiento con respecto a las otras. El resultado del proyecto

es una película de 180 minutos realizada mediante estos comandos en un cerro desértico y deshabitado de Quebec. Snow ha dicho que quiso mostrar la clase de imágenes que un alien proveniente del espacio exterior pueda lograr de la tierra para llevar de regreso a su casa. Pero el autor ha imaginado una visión del alien mucho más mecánica que orgánica, quizá este proyecto, más allá de fabular con un alien, nos muestra la distancia que pueda haber entre una visión absolutamente mecánica y la nuestra. Quizá no habría mayor diferencia y entonces en vez de preguntarnos por una posible humanización de las máquinas, debiéramos preguntarnos por nuestra propia condición mecánica que estas máquinas nos revelan.

En las últimas décadas el cine nos ha legado más imágenes de esta máquina de visión convertida en máquina autónoma. Desde las imágenes crepusculares de un humano cazador de replicantes batiéndose en duelo frente a uno de estos en la terraza del Hotel Bradburry, al final de *Blade Runner* de Scott; y la romántica humanización de *Terminator 2* de James Cameron (1991), al decidir renunciar a su programación y su posible instinto de supervivencia –ambas basadas en relatos de Phillip Dick-; hasta la última zaga de *The Matrix* (1999-2003) de los Wachowski, que nos dejan ver el panorama de una civilización de máquinas construida sobre la base de su fundadora civilización humana. Sólo estas tres, quizá las más conocidas y vueltas a ver constantemente por sus cultores, para no nombrar más, y por que en ellas se manifiesta con absoluta claridad el miedo obsesivo y creciente de los seres humanos frente al desarrollo de máquinas autónomas. No sólo el reemplazo de la máquina por el hombre ya expuesto en la robot *María* de *Metrópolis*, sino también el sentimiento de inseguridad del hombre frente al poder físico e intelectual de estas máquinas humanoides. En el mundo imaginado en estas tres películas, estas máquinas circulan entre la comunidad humana como si fueran otro humano más, pero con una información mayor que los hace superiores. En el duelo que sucede en la terraza del Hotel Bradburry, el replicante aún dominando la lucha, decide dejarse vencer por su contrincante para al final recitarle un poema y escapar de su corporalidad mecánica bajo la forma de una paloma. Como con *Terminator*, nos cautivan esta raza de replicantes capaces de grandes actos de heroísmo que implican su propio sacrificio y su amor por la humanidad, dejando la pregunta a cerca de si los obedientes policías que deben sacarlos de circulación puedan igualar a estas máquinas en sus virtudes humanas.



2. El cine se piensa como máquina inteligente

Pero en los primeros años del siglo XX el cine no sólo dio posibilidad a la imagen de su propia evolución mecánica, en los sistemas de control televisado y en el robot María de Metrópolis, sino también en los textos en que Dziga Vertov y Jean Epstein reflexionan sobre la potencia de pensamiento latente en esta máquina. La teoría cinematográfica naciente se preocupó en un primer momento de sistematizar sus recursos técnicos y formales, como las posibilidades expresivas de la toma y el montaje en el período del cine mudo. Estas primeras formulaciones ocuparon el pensamiento de teóricos puros como Vachel Lindsay, Hugo Munstemberg, Bela Balazs, Rudolph Arnheim, muchos de ellos provenientes de la psicología de la percepción, y el de realizadores dedicados a la reflexión sobre su oficio como Germaine Dulac, Abel Gance, Vsevolod Pudovkin o Sergei Eisenstein. Tanto en El cine como arte (1933), donde Arnheim compara la percepción humana con la representación del mundo que alcanza a realizar el cine; como en muchos de los textos de Eisenstein (realizados entre 1928-48), donde ilustra como el montaje antes de darse como técnica cinematográfica ya existía como forma de representar el mundo en la escritura japonesa, el teatro kabuki, los poemas haiku, los dibujos de Da Vinci, los grabados de Piranesi o la pintura de El Greco; la relación entre la forma de expresión cinematográfica y los mecanismos de percepción del hombre ya se daba. Pero será en la obra y pensamiento de sus contemporáneos Vertov y Epstein, donde esta comparación se lleve al extremo de proponer ya en la máquina cinematográfica la realización de una máquina inteligente, de un robot autómatas.

Desde el primer manifiesto del “kinokismo”, publicado en 1922 por Dziga Vertov y el grupo de los tres, ya realiza una especie de canto futurista de bienvenida a la máquina y a la máquina cinematográfica, que perfeccionará al ser humano. No se trata ya de diseñar y construir una máquina que imite las cualidades del ser humano en tanto ser sensible y motriz, sino de que el hombre logre la precisión de la máquina, en su capacidad para observar la realidad. El hombre no logra alcanzar la precisión mecánica de un cronometro porque se lo impide sobre todo su psicología, hecho que avergüenza al kinokismo. De ahí la radicalidad de su manifiesto: “NOSOTROS no queremos por ahora filmar al hombre porque no sabe dirigir sus movimientos. A través de la poesía de la máquina, vamos del ciudadano atrasado al hombre eléctrico perfecto”. El proyecto de Vertov, es según sus propios términos, transformar al hombre en una máquina perfecta, que domine sus movimientos y alcance la más precisa

percepción del mundo que lo rodea. El hombre como el camarógrafo kinoki, debe aprender de la mirada de la cámara, de la precisión que debe sobre todo a su falta de prejuicios morales, estéticos y culturales, a su falta de psicología. En esa fría mirada mecánica se encuentra la poesía mecánica que anhelan Vertov y sus camaradas: “NOSOTROS caminamos, con la cara descubierta, hacia el descubrimiento del ritmo de la máquina, hacia la admiración del trabajo mecánico, hacia la percepción de la belleza de los procesos químicos, cantamos los temblores de tierra, componemos cine-poemas con las llamas y las centrales eléctricas, admiramos los movimientos de los cometas y de los meteoros, y los gestos de los proyectores que deslumbran las estrellas (...) Viva la poesía de la máquina movida y moviente, la poesía de las palancas, ruedas y alas de acero, el grito de hierro de los movimientos, las cegadoras muecas de los chorros incandescentes”.

A la máquina es a quien se debe asimilar el hombre “eléctrico”, el “hombre nuevo”: imágenes del hombre constructivista de Maikovski y del hombre comunista de Lenin, con quienes Vertov se sentía plenamente identificado. Sólo este hombre de una sociedad nueva y de una nueva era mecánica será el motivo de sus filmes: “El hombre nuevo, liberado de la impericia y de la torpeza, que tendrá los movimientos precisos y ligeros de la máquina, será el noble tema de los films”. Todos aquellos hombres y mujeres, esas multitudes que recorren la nueva ciudad construida a través del cinematógrafo en su película El hombre de la cámara de 1929. En esta aparecen tanto las máquinas realizando las labores del hombre con mayor precisión, como los hombres preparando sus cuerpos para que sean la mejor imitación de la máquina. Las relaciones son constantes en su propuesta de montaje: el ojo del hombre y el lente de la cámara, la llegada del tren y el despertar de la ciudad, el camarógrafo con su cámara y la visión que alcanza con esta de toda la ciudad, la mujer montando la película y organizando el ritmo de la gran máquina urbana, las operadoras de teléfonos dando línea e intercomunicando toda la ciudad, la sobre impresión de la hilandera sonriendo y su máquina girando a gran velocidad, el cuerpo de los deportistas fragmentado como piezas mecánicas dispuestas para su ensamblaje y la cámara de cine que se anima a si misma, el teatro de cine como lugar de la gran conciencia colectiva de la sociedad comunista. El cine cumple su función en la construcción del nuevo hombre de dos maneras; revelando a través de su mirada la exactitud mecánica que puede alcanzar los movimientos humanos –tanto individuales como sociales-, y convirtiéndose en el paradigma del nuevo hombre, que



debe procurar la precisión de su mirada, la organización de su montaje y la fuerza de su expresión masiva. Ya veremos como estos son paradigmas de la visión, del pensamiento y de la acción del hombre.

En su diario de 1934 Vertov insiste en tomar la cámara como ejemplo de visión y no buscar que su función se reduzca a imitar el ojo humano, pues aquella es, “en tanto que cine-ojo mucho más perfecta que el ojo humano, para explorar el caos de los fenómenos visuales que llenan el espacio, el cine-ojo vive y se mueve en el tiempo y en el espacio y recoge y fija las impresiones de manera muy distinta que el ojo humano. La posición de nuestro cuerpo durante la observación, la cantidad de aspectos que percibimos en tal o cual fenómeno visual no fijan ninguna obligatoriedad para la cámara que, cuanto más perfeccionada está, más y mejor percibe”. La visión de la cámara se hace ejemplar y Vertov insiste en no obligarla “a copiar el trabajo de nuestro ojo (...) A partir de ahora, liberamos la cámara y la hacemos funcionar en un dirección opuesta, muy alejada de la copia” . Pero además, en el montaje deben seguirse los principios de este kinokismo, tal como lo define en el manifiesto de 1922: “el arte de organizar los movimientos necesarios de las cosas en el espacio, gracias a la utilización de un conjunto artístico rítmico conforme a las propiedades del material y al ritmo interior de cada cosa”.

Más que en la percepción natural del movimiento es en los intervalos del movimiento y en la relación que se establezca entre estos, donde se comprende y expresa mejor su sentido. Por eso la mirada de la cámara, al descomponer el movimiento en fotogramas e intervalos entre estos, y el montaje que los ordena en un sentido y los reconduce en un nuevo movimiento determinado, son el medio preciso para percibir y expresar el mundo exterior. “Los intervalos (pasos de un movimiento a otro), y no los movimientos en sí mismos, constituyen el material (elementos del arte del movimiento). Son ellos (los intervalos) los que arrastran el material hacia el desenlace cinético. La organización del movimiento es la organización de sus elementos, es decir, de los intervalos en la frase. En cada frase se distingue el ascenso, el punto culminante y la caída del movimiento (que se manifiestan en diferentes grados)” . Al ordenar frases, el montaje es comparado con la sintagmática del lenguaje oral y escrito: reorganiza el mundo en función de un lenguaje de imágenes e intervalos, un lenguaje que la máquina le enseña al hombre. El film organizado en el montaje es donde el mundo deviene en lenguaje y por tanto, en expresión de ideas y de pensamientos. Pero es en la

pantalla donde finalmente el poder social del cine se manifiesta, el poder de proyectar pensamientos y movimientos de masas en su público. Esto lo sabe Lenin una vez la revolución bolchevique lo lleva al poder, por tanto promueve un cine y se censura otro, pues el poder es tan grande como el peligro que representa. En las Instrucciones Provisionales a los Círculos del Cine-Ojo, Vertov denuncia el mal uso del poder del cine, el que el cineasta burgués hace de él: “en el opio eléctrico de las salas de cine, los proletarios más o menos hambrientos y los parados aflojan sus puños de hierro y, sin darse cuenta, se sometían a la influencia desmoralizadora del cine de sus amos” . Propone así liberar el cine de su dependencia enfermiza de las otras artes, sobretodo de la literatura y el teatro, para buscar en el cine-ojo y el cine-verdad, un arte que en vez de someter a su público, lo libere.

Con estas palabras Vertov se dirige entonces a su posible público en 1922, contradiciendo el discurso habitual de la sumisión y alienación del hombre moderno frente a la máquina:

“Yo, cine-ojo, creo un hombre mucho más perfecto que el que creó Adán, creo millares de hombres diferentes a partir de diferentes esquemas y dibujos previos. Soy el cine-ojo.

Cojo los brazos de uno, los más fuertes y más hábiles, cojo las piernas de otro, las mejor hechas y más veloces, la cabeza de un tercero, la más bella y más expresiva, y, mediante el montaje, creo un hombre nuevo, un hombre perfecto.

...Soy el cine-ojo. Soy el ojo mecánico. Yo máquina, muestro el mundo como sólo yo puedo verlo.

Me libero desde ahora y para siempre de la inmovilidad humana, estoy en el movimiento ininterrumpido, me acerco y me alejo de los objetos, paso por debajo, me encaramo encima, corro junto al hocico de un caballo al galope, me sumerjo rápidamente en la multitud, corro ante los soldados que cargan, me pongo de espaldas, me elevo al mismo tiempo que el aeroplano, caigo y me levanto con los cuerpos que caen y se levantan.

¡El cine-ojo es el montaje del “Yo-veo”!
Para ayudar a la máquina-ojo, está el kinoki-piloto que no solamente dirige los movimientos del aparato, sino que se confía a él para experimentar el espacio.



El futuro verá al kinoki-ingeniero que dirigirá los aparatos a distancia. Gracias a esta acción conjugada del aparato liberado y perfeccionado y del cerebro estratégico del hombre que dirige, observa y calcula, incluso la representación de las cosas más banales revestirá una frescura inhabitual y por ello digna de interés”.

Encontramos entonces en Vertov un pensamiento donde no sólo la máquina puede alcanzar las cualidades perceptoras, pensantes y motoras del hombre, sino que este debería intentar alcanzarlas en virtud de su perfeccionamiento, es decir, debería ver, pensar y actuar junto con ella. Es la máquina, el yo-máquina, quien puede a su vez crear un hombre mas perfecto.

Jean Epstein, contemporáneo de Vertov y Eisenstein, había publicado en 1920 *Bonyour Cinema* donde ya expresaba en un lenguaje bastante dadaísta, su original pensamiento a cerca del cine como nuevas poesía y filosofía. Veinticinco años después publica *La inteligencia de una máquina* (1946), en donde con un lenguaje más filosófico argumenta su teoría del cine como máquina de pensamiento. Antes de celebrar la visión, hace caso a las dudas que sobre los sentidos argüían Platón y Descartes. Epstein empieza hablando de cómo los ojos nos pueden engañar: vemos signos equívocos en la naturaleza por culpa de nuestra visión, como cuando vemos girar las llantas en contra de su movimiento real. Pero también vemos en el cine imágenes en movimiento que transgreden nuestra noción de realidad, mediante el ralenti, el acelerado, o la filmación de un acontecimiento al revés. Sin embargo, ahora estas imágenes supuestamente no realistas, permiten que veamos en la naturaleza otros fenómenos que nuestra visión no nos puede revelar. Epstein entonces vincula el cine a la tradición de otras máquinas como los microscopios y telescopios, que han surgido para potenciar la visión humana y por este medio la comprensión que tiene el hombre del mundo y sus fenómenos. Aunque el cine en su uso convencional se ha limitado a filmar el teatro o ilustrar la literatura, es en realidad tanto un instrumento del arte como de la ciencia y la filosofía: el nos obliga a pensar problemas que antes no eran visibles. En el cine somos sorprendidos en nuestro sentido común por estas imágenes “sin juicio”, debemos atrevernos a “abandonar lo más claro y lo mas cierto del conocimiento establecido” para “descubrir y comprobar que los objetos no son aquello que se creía que eran”, es decir, debemos “saber más” . El cine nos propone una constante relativización del mundo: la continuidad espaciotemporal del mundo se transforma en discontinuidad

en los fotogramas separados por intervalos, y esta a su vez en continuidad en la ilusión de movimiento fluido que reorganiza nuestra percepción. Finalmente desde Demócrito hasta la física moderna nos dicen que el mundo es discontinuo aunque nuestro sentido común quiera sostenerse en lo contrario, sin embargo la discontinuidad que opera el cinematógrafo es una falsa discontinuidad, pues precisamente es el movimiento lo último que se podría fragmentar sin cambiar su esencia. Pero “el cinematógrafo nos indica que el continuo y el discontinuo, el reposo y el movimiento, lejos de ser dos formas incompatibles de realidad, son dos formas de irrealidad fácilmente intercambiables, dos de esos “fantasmas del espíritu” de los que Francis Bacon quería expurgar el conocimiento, con el riesgo de no dejar nada. El continuo sensible y el continuo matemático –fantasmas de la inteligencia humana- pueden sustituirse por el discontinuo interceptado por las máquinas –fantasmas de la inteligencia mecánica-” . A través de sus diferentes ópticas el cine permite mostrar el universo más grande en lo más microscópico y reduce la magnitud del universo interestelar a una imagen atómica, pero además con la velocidad de su motor convierte lo inerte en animado y congela lo animado, saca a la luz el espíritu que pueda haber en la materia como también deja ver la parte material del espíritu.

Para Epstein el cinematógrafo comprende la cámara filmadora, el proyector, las máquinas que registran y reproducen el sonido, la moviola donde se organizan las partes registradas, etc., fundando una pequeña asociación o sociedad de máquinas. Este complejo mecánico manifiesta en la primera mitad del siglo XX “un genio propio muy alto y muy claro, del que ningún otro mecanismo ha dado un ejemplo tan nítido hasta ahora” . Pues el cinematógrafo se apoya en aparatos ópticos y sonoros, recogiendo datos de la vista y el oído para sintetizarlos en efectos de sinestesia; y explorando el espacio tanto como el tiempo, sintetizando estas dos categorías en un solo orden espacio-temporal; y de todas sacando conclusiones propias del orden de la causalidad. De esta manera, “a causa de este poder que constituye una de las características fundamentales de toda actividad intelectual entre los seres vivientes, el cinematógrafo aparece como un sucedáneo o un anexo del órgano donde generalmente se sitúa la facultad coordinadora de las percepciones, es decir, el cerebro, supuesta cede principal de la inteligencia. No, la máquina para pensar no es ya sólo una utopía: tanto el cinematógrafo como la máquina de calcular constituyen las primeras realizaciones que superan el estado de bosquejos (...) Es necesario admitir que existe, junto al pensamiento orgánico



y de manera similar, un pensamiento mecánico” . Epstein esta pensando en 1946 en futuros robots que perciben gracias a sus órganos artificiales, tienen una memoria que sirve para ordenar la información recibida y devuelven estas percepciones en acciones o pensamientos. Incluso si se alega que es un pensamiento inconsciente, Epstein acepta que lo es tan inconsciente como la gran mayoría del pensamiento humano, que no deja de ser hábito y respuestas automáticas ante estímulos reconocidos del entorno. Ya veremos como estas ideas se desprenden de la filosofía a cerca del sistema sensor motriz de Henri Bergson.

Su pensamiento a cerca de las potencias de este conjunto mecánico lo lleva a proponer que:

“El cinematógrafo es uno de esos robots intelectuales, todavía parciales, que con la ayuda de dos sentidos foto y electromecánicos y de una memoria registradora fotoquímica elabora representaciones, es decir un pensamiento, en el que se reconocen los cuadros primordiales de la razón: las tres categorías kantianas de la extensión, el tiempo y la causa. Este resultado ya sería en sí importante si el pensamiento cinematográfico –como el de la máquina de calcular- se redujera a la imitación servil de la ideación humana. Pero sabemos, por el contrario, que el cine signa su representación del universo con caracteres propios, con una originalidad que hace de esta interpretación no un reflejo o copia simple de las concepciones de la mentalidad-madre orgánica, sino más bien de un sistema distintivamente individualizado, en parte independiente, que contiene en germen el desarrollo de una filosofía que se aleja lo suficiente de las opiniones corrientes como para que se convenga –quizá- llamarla antifilosofía”.

3. La máquina como hombre; el hombre como máquina

Una de las funciones que puede traer el cine y sus sucedáneas máquinas de visión al pensamiento del hombre, es esta precisamente. La de brindar la posibilidad de pensar una máquina casi autónoma que, como el hombre, perciba el mundo exterior y ordene estas impresiones en una naciente voluntad, a través de representaciones, expresiones y acciones subsiguientes. La sola posibilidad de este pensamiento no solo es un problema de la ciencia y de la tecnología, sino también de la epistemología, la estética, la política, la ética y sobre todo, la teología, tal como puede comprobarse en la historia del desarrollo de las máquinas de visión.

Desde la aparición de la fotografía ya un periódico alemán argumentaba teológicamente el despropósito de esta blasfemia: “Querer fijar fugaces espejismos, no es sólo una cosa imposible, tal y como ha quedado probado tras una investigación alemana concienzuda, sino que desecharlo meramente es ya una blasfemia. El hombre ha sido creado a imagen y semejanza de Dios, y ninguna máquina humana puede fijar la imagen divina. A lo sumo podrá el artista divino, entusiasmado por una inspiración celestial, atreverse a reproducir, en un instante de bendición suprema, bajo el alto mando de su genio, sin ayuda de maquinaria alguna, los rasgos humano-divinos” . No estamos muy lejos de estas razones teológicas que expone este periodista alemán, seguramente también celoso del invento francés. ¿Hasta donde nuestras razones para no dar posibilidad al desarrollo técnico de una inteligencia artificial o de la clonación de especies vivientes, no dejan de ser supuestos religiosos o por lo menos éticos? No ha habido tanta resistencia ante la clonación de animales como los argumentos éticos esgrimidos ante la posibilidad de una clonación de seres humanos. Sin querer aquí cuestionar la legitimidad de estos argumentos, solo se quiere evidenciar como la gravedad de una falta ética se ilustra ante todo en relación a la intervención artificial en la vida de seres humanos y no frente a otras especies vivas. Pareciera que nuestro sentido de la ética aún dependiera del supuesto religioso de que el hombre es el centro de la creación, y así de que su vida es más importante que la de otras especies. Son muchas de estas razones, y la de que “ninguna máquina humana puede fijar la imagen divina”, las que nos hacen negar la posibilidad de una máquina con las facultades humanas de la razón y la inteligencia. Como un prejuicio religioso inconsciente nos lleva a buscar argumentos en contra de esta posibilidad, sean en 1840 los de una probada “investigación alemana concienzuda” o los de comparar el alto grado de complejidad y perfección del sistema nervioso central en ciertas especies del reino animal, con el naciente desarrollo de las tecnologías de la informática conjugadas con las tecnologías de percepción sensorial, visuales o auditivas.

Sin embargo, hoy se desarrollan paralelamente investigaciones sobre el funcionamiento del cerebro y las de sistemas de inteligencia artificial. Incluso se ha buscado aplicar altos desarrollos de tecnologías de visión e informática directamente en puntos clave del sistema nervioso, por ejemplo para lograr momentáneamente la visión en ciegos de nacimiento. Estas investigaciones han sido llevadas a la especulación en la más reciente teoría cinematográfica,



dando pié para hablar de un futuro cine llamado “neurocinema”, donde la pantalla pueda convertirse en expresión del mismo cerebro sin ningún otro intermediario visual o sonoro, tal como lo proponen Peter Weibel o Patricia Pisters . Pero también esta posibilidad se ha recreado en las imágenes de películas como Total Recall de Paul Verhoeven (1990), Until the end of the World de Wim Wenders (1991), Strangers Days de Katryn Bigelow (1995), ExistenZ de David Cronenberg (1998) o la citada The Matrix; donde máquinas conectadas al cerebro producen sensaciones y percepciones no obtenidas a través de los órganos sensitivos naturales, a partir de las que se hace posible viajar al futuro, grabar los sueños, grabar y reproducir experiencias extrasensoriales, o entrar en mundos virtuales. La inversión en estas investigaciones de vanguardia y sus desarrollos técnicos, la han hecho sobretodo las instituciones e industrias médicas y militares, pero vienen siendo rápidamente implementadas por la industria del espectáculo y el entretenimiento, donde terminan por sufragarse sus millonarias inversiones. Aunque estas son aún máquinas que funcionan como prótesis humanas, aunque mucho más cerebrales que corporales, son sin embargo máquinas que de alguna manera apuntan hacia el desarrollo de otras desde donde se pueda dar ya un pensamiento o que promueven la alta investigación a cerca del funcionamiento del cerebro humano. Las preguntas de la estética, la epistemología y la filosofía del conocimiento, encuentran un lugar para su investigación de campo en estos desarrollos. ¿Cómo se percibe el mundo a través del conjunto sensorio cerebral de ciertas especies animales como el hombre? ¿Cómo recibe, almacena y organiza estas múltiples informaciones el cerebro? ¿Cómo se producen asociaciones entre estas informaciones? y ¿Como genera nuevas imágenes, ideas o pensamientos el cerebro?

Pero quizá el debate religioso, ético, político solo se acrecienta en la medida que la posibilidad de todas en función del desarrollo de la inteligencia artificial. ¿Cómo puede el hombre “crear” un ser inteligente, tal como Dios lo creó a él? ¿Cómo puede entregarse a una máquina el poder de deliberar y elegir ante decisiones de carácter moral y ético? ¿Cómo se le puede permitir a una máquina subordinar y gobernar a una sociedad humana? Todas estas preguntas han sido propuestas desde Metrópolis y Modern Times, hasta Blade Runner y The Matrix, pasando sobretodo por Alphaville y 2001, donde la imagen de la máquina ha pasado de ser un rival físico del hombre a convertirse en su rival intelectual, moral y político. Ya habíamos visto como el detective Caution y el astronauta Bowman ya no son engullidos por la máquina, sino

que ellos deben entrar ahora al centro del laberinto cerebral de Alpha 60 y Hal 9000, para que como caballos de Troya puedan desactivar sus sistemas inteligentes y ganar la batalla frente a la máquina. La máquina ha dejado de ser una prótesis física y mecánica para convertirse en prótesis cerebral, en inteligencia artificial, de manera que la lucha entre el hombre y la máquina deja de ser corporal para convertirse en duelo cerebral. Caution y Bowman ya no se enfrentan a las extremidades periféricas y en movimiento de las máquinas de Metrópolis o Modern Times, sino que deben alcanzar el centro de este sistema sensor motor artificial, el sistema central nervioso –por así decirlo- de la inteligencia artificial. También vimos como estas máquinas ya no son solo máquinas reproductoras de movimiento, sino que poseen órganos artificiales que les permiten la visión, la audición y la expresión oral, comandadas desde este mismo sistema nervioso central. Más que un robot o un replicante que imite el cuerpo y movimiento humano, se trata de reproducir y simular un sistema nervioso central: un cerebro.

Así como estamos hablando de un sistema nervioso central en la máquina, Henri Bergson nos habla en Materia y Memoria de 1896, del funcionamiento del sistema nervioso central del hombre como el de una “central telefónica”, donde se comunican las percepciones con las acciones haciendo que unas comunicaciones sean dadas inmediatamente y otras se retarden en una especie de pausa. Esta imagen moderna del cerebro como central de comunicaciones, lugar donde simplemente pone en comunicación o no una percepción sensible con una reacción motora, es la misma que lleva al cine en 1929 Dziga Vertov como central telefónica o lugar donde se pone en comunicación las diferentes partes de la ciudad. Es así como más que temer la posibilidad de una máquina inteligente, debemos pensarlos ya como máquinas inteligentes, en el mejor de los casos: máquinas receptoras con un sistema operativo instalado previamente, con una memoria o base de datos creciente y con un dispositivo que comunica a través de estas las percepciones con acciones motoras o representaciones. Esta es la manera como concibe Henri Bergson el sistema nervioso central del hombre que dispone de sus acciones en el mundo, la mayoría de las veces automáticas y unas pocas voluntarias, es decir, pensadas . Bergson nos ha insistido en la imagen del hombre como un sofisticado mecanismo sensor motriz, pero quizá no haya mejor ejemplo de este que el mismo espectador cinematográfico.



4. Posibilidad técnica de una máquina de visión autónoma

El avance en las tecnologías ópticas y obtención de distintos tipos de imágenes ya no sólo ópticas y analógicas; de soportes diferentes al fotoquímico que permiten transformar los datos de estas imágenes y sonidos; de procesos de infografía que convierten los distintos componentes de las imágenes y sonidos en algoritmos numéricos; de bases de datos y procesadores de estos códigos numéricos; de sensores a la luz, el sonido, el movimiento, la temperatura; de máquinas robóticas que reaccionan a estos mensajes provenientes de la luz, el sonido, el movimiento, etc., ha dado la posibilidad actual de conjugar estos distintos desarrollos en una sola máquina capaz de percibir su entorno, procesar los datos percibidos en relación con funciones preestablecidas y una memoria creciente, y reaccionar de distintas maneras: reencuadrando, grabando imágenes, produciendo sonidos incluso voces, o realizando movimientos. Las ideas de Vertov y Epstein en relación a la máquina cinematográfica, el anhelo de Snow de una autonomía para la máquina cinematográfica, las imágenes Nam June Paik de robots a partir de ensamblajes de partes de receptores y emisores de televisión, radio y otros, y otras especulaciones del imaginario de la ciencia ficción ya son realidad, tal como nos lo presenta Paul Virilio en sus textos. Los objetos ya no solo están dispuestos y “puestos en escena” para la mirada del hombre, sino que existe ya una mirada no humana, incluso sobre nosotros como su objeto. La cámara deja de ser un dispositivo de la mirada del hombre para cobrar su autonomía, deja de ser una prótesis de la voluntad de mirada y conocimientos humanos para realizar su propia percepción del mundo y de nosotros en él. De una manera directa y obvia se hace realidad el temor de Paul Klee de que los objetos nos perciben, es más, nos vigilan tanto como a los operarios de las sociedades del control total, anunciadas por Lang, Clair, Chaplin, Huxley o Orwell. Ha devenido una percepción automática y autónoma en la conjugación de las máquinas de visión tradicionales y el desarrollo de la infografía con sus respectivos procesadores de datos. “Una visión sin mirada” dice Virilio, pensando en que la mirada es un asunto exclusivamente humano. Pero lo mismo da, pues se trata ya de una inteligencia artificial, de una visión “directa o indirecta de las imágenes de síntesis realizadas por la máquina para la máquina”, de máquinas inteligentes que nos observan. La infografía, el procesamiento electrónico y mediante software, de imágenes que ya son datos numéricos, que incluso no responden a nuestra percepción del mundo, es un hecho. Las imágenes satelitales, las de ciertos sensores y cámaras de vigilancia, son representaciones del entorno que solo sirven como datos a

los computadores y procesadores. Estas máquinas ven de manera distinta a la nuestra, traducen las imágenes exteriores en información que sirve para tener datos, confrontarlos con los de su memoria y actuar inmediatamente. Ante esta información de las imágenes sintéticas y numéricas, la máquina de visión toma decisiones ante su campo de percepción, enfoca, reencuadra, etc., alcanzando la automatización de la percepción.

Las cámaras de vigilancia ya no requieren de alguien que vigile sus imágenes reproducidas en los monitores, pues estas detectan el movimiento, hacen zoom, enfocan y dan el mensaje de alerta al vigilante que sólo obedece a sus órdenes. En la robótica ya se tienen máquinas que se desplazan en el espacio a partir de cámaras integradas a su cuerpo, estas perciben el entorno y dan el orden de caminar, subir escaleras o nadar. Las imágenes llegan a una central de información donde estas se confrontan con imágenes de su base de datos que les sirven de modelos para actuar frente a la nueva situación. Máquinas ya cotidianas que traducen la letra escrita a mano a códigos numéricos, signos alfabéticos; como también los computadores que reconocen la voz humana y escriben los dictados de sus usuarios. Estas son máquinas con un alto grado de reconocimiento del entorno espacial y temporal, visual y sonoro, y con una capacidad de prever acciones de acuerdo a la información que obtienen de este entorno, de tener patrones para ordenar estos registros de acuerdo a su forma, color, movimiento, etc., de generar relaciones de causa y efecto. No otra cosa hace nuestro cerebro con la información que obtiene de nuestros órganos sensores. El trabajo del cerebro es un trabajo básicamente de reconocimiento, más que ver el mundo lo reconocemos, a partir de las imágenes que ya hemos visto, de las imágenes recuerdo. La inteligencia artificial esta operando de la misma manera, reconociendo los datos que traen sus sensores ópticos, sonoros, térmicos, etc., con otros datos guardados en su base de datos, para “tomar decisiones” lo más rápidamente posible: “radares antimisiles” que ya no esperan las decisiones humanas sino que son un aparato de defensa automático, que imita las respuestas inmediatas de nuestro sistema central nervioso. Virilio habla del “perceptron” como el desarrollo técnico que completa la máquina de visión autónoma a partir sobretudo de estrategias militares que “utilizan las imágenes de síntesis, el reconocimiento automático de las formas, y no solo el de los contornos, de las siluetas, como si la cronología del invento del cinematógrafo se repitiera especuláramente, la era de la linterna mágica cediera de nuevo ante la cámara, a la espera de la holografía numérica”.



Los vencedores de las próximas guerras serán quienes exploten mejor estas imágenes de síntesis propiciadas por la máquina de visión. La guerra y la defensa siguen siendo un asunto de vigilancia de visibilidad, así esta ya no sea una visibilidad humana sino numérica, tener la información más importante y la capacidad (memoria) para reaccionar frente a esta. La transformación de las sociedades disciplinarias a las del control, se da esencialmente en este aspecto: ya no es el guardia quien esta en la torre de vigía del panóptico, ni en la cabina con distintos monitores del celador, sino que las máquinas son las que perciben y procesan estas percepciones ya sintéticas en información numérica. Incluso, más que con cámaras, el control se realizará con la información de una tarjeta personal, tal como Gilles Deleuze anota que Felix Guattari imaginaba: “una ciudad en la que cada uno podía salir de su apartamento, de su cada o de su barrio gracias a su tarjeta electrónica (dividual) mediante la que iba levantando barreras; pero podría haber días u horas en las que la tarjeta fuera rechazada; lo que importa no es la barrera, sino el ordenador que señala la posición, lícita o ilícita, y produce una modulación universal”.

Máquinas de visión en función de vigilar, prever, defender o invadir campos externos o cuerpos internos mediante GPS o TACS. El otro gran desarrollo de estas máquinas ha sido en la medicina, primero en los aparatos de visualización del cuerpo y diagnóstico, desde el invento de los rayos X hasta los sistemas de auscultación por medio ondas sonoras, ecografías o TACS, y hoy con intervenciones quirúrgicas con ayudas de minicámaras y rayos láser que diseccionan y cauterizan. La medicina y la guerra se han prestado sus conocimientos y estrategias a manera de metáforas hasta ya no saberse de donde provienen. Susan Sontag hacia ver en *La Enfermedad como metáfora* (1978), la utilización de términos como “invasión” o “ataque” se utilizan en la medicina de la misma manera que “cáncer” o “metástasis” en el lenguaje policivo. Finalmente los dos organismos biológico y social, se administran bajo en las nociones de defensa y de ataque, para las que la visualización y sus técnicas son un apoyo indispensable. Mientras que el médico tradicional, incluso el brujo, realizan su diagnóstico solo a través de la visión y métodos de curación no invasivos, para el cirujano moderno se trata de ver y tocar en el interior del cuerpo humano. Walter Benjamín compara estas dos técnicas con la de la pintura y el camarógrafo: el pintor “observa en su trabajo una distancia natural para con su dato; el cámara se adentra hondo en la textura de los datos”. Incluso pareciera anticiparse en 1933 a lo que serían las tecnologías

mas modernas de diagnóstico basadas en el desarrollo de los rayos X, el radio y el radar, tecnologías que obtuvieron sus mayores desarrollos en tiempos de guerra.

Quizá no haya habido alcances más prodigiosos que los de las investigaciones sobre el cerebro a partir de la neurofisiología, desde las observaciones obtenidas por Ivan Pavlov acerca del comportamiento animal y sus reacciones inducidas, o la ley del Reflejo condicionado; y las de Santiago Ramón y Cajal en relación a la ley de la Polarización dinámica de las neuronas, que explica el cerebro como continuas corrientes de información bioeléctrica a través de células nerviosas llamadas neuronas, que fluyen desde ramificaciones o dendritos hacia el cuerpo de la neurona, donde se procesa dicha información, y hacia ramificaciones terminales para realizar contactos o sinapsis con otras neuronas. A partir de estos y otros estudios tenemos hoy un mapa del cerebro o sistema central nervioso, bastante confiable donde cada vez se localizan con más exactitud los puntos donde llega la información del sistema periférico con sus terminales nerviosos y de órganos sensores. Por su parte Henri Bergson ha desarrollado desde una filosofía que busca apoyarse en la ciencia toda una teoría ontológica que depende de la imagen movimiento, es decir de una especie de materia que percibe y reacciona por todos sus lados sobre el resto de objetos o materia, imágenes movimiento. Esta materia sensible que percibe su entorno, como la raíz el nitrógeno de la tierra o el animal depredador su presa, pasa esta información a un sistema central o “centro de comunicación” donde se relaciona con imágenes previas y adquiridas que le ayudan a todo el organismo a dar una respuesta frente a su entorno. El cerebro sería así el sistema central nervioso de un sofisticado desarrollo de este organismo ordenado en un mecanismo de percepción, memoria, reconocimiento y respuesta activa. Los seres vivos, estas imágenes movimientos que somos, serían producto de este sistema sensor matriz que nos induce al movimiento y a la vida. Los avances en las investigaciones del cerebro, su topografía y funcionamiento, han concluido incluso en lo que se ha llamado el neurocinema, es decir en una percepción sin órganos, o las relaciones entre el mismo Internet y el sistema de red de neuronas que se relacionan con un alto grado de sutileza, manteniéndose intercomunicadas pero individuales a la vez.

La máquina inteligente finalmente no ha hecho más que buscar copiar el funcionamiento del sistema nervioso central y periférico de los animales,



ordenar máquinas perceptoras y sensoras, que dan paso de su información numérica a una base de datos sistematizada, que convierte esta información en acciones motoras. Es decir replicar el mecanismo sensor motriz de los seres vivos. La defensa y la agresión han sido los comportamientos más básicos de los seres vivos que primeramente se han desarrollado en la automatización de la percepción en la industria militar, médica y policiva. Hoy en día se unen estas tecnologías en función de la organización de una gran máquina de visión que esta a punto de alcanzar las sociedades del control imaginadas por Guattari, al incluir microchip en el cuerpo humano para el control planetario.

5. El espectador de cine como hombre mecánico.

La industria cinematográfica con su imagen de “fábrica de sueños” ha resultado ser el perfecto lugar para la experimentación con el sistema sensor motriz de los seres humanos, una especie de laboratorio donde los hombres como ratas o perros de Pavlov permanecemos inmovilizados en las butacas percibiendo las imágenes consabidas que procuran las reacciones emotivas esperadas: lágrimas, risas, sudor y miedo. Los encadenamientos de montaje con que experimentó Lev Kulechov en 1919, dieron fundamento tanto a las teorías del montaje intelectual de Eisenstein, como a las fórmulas de la industria cuyos productos fueron los más consumidos del siglo XX. El efecto del montaje era inducir al espectador a una idea, cuando no a una imagen. Según Pudovkin: Kulechov tomaba un primer plano del actor Ivan Mosjugin, al que le insertaba el de una tumba, haciendo ver al espectador en este rostro la pena por un ser querido muerto; luego le insertaba al mismo primer plano, el de un plato de sopa para hacer ver sobre el mismo gesto del actor el hambre. Este famoso experimento demostró la potencia del montaje en la percepción e interpretación de las tomas en el espectador. El efecto de los encadenamientos de montaje parecía predecir las cadenas con que el espectador de cine se vería sujeto a su adicción escopofílica, a las vertiginosas sombras y luces que cautivarían su mirada. La imagen con que Platón representa al hombre sujeto a sus propios fantasmas antes de enfrentar el conocimiento verdadero de la realidad, no presagiaba sólo el hábito cinematográfico en el hombre distraído que mira las sombras en vez del mundo real, sino también en las cadenas con que este era sometido a este espectáculo. La inmensa mayoría de la producción y exhibición cinematográfica ha cumplido con este sometimiento del hombre a las imágenes ilusorias de realidad, aunque haya un pequeño porcentaje que salve este magnífico invento.

Un pequeño porcentaje que incluso se ha dedicado a la reflexión sobre este fenómeno, como en *Sherlock Jr.* (1924) de Búster Keaton y en *El hombre de la cámara* de Dziga Vertov tempranamente, o más maduramente en *La naranja mecánica* de Stanley Kubrick (1972) o *Mi tío de América* de Alain Resnais (1980). En esta última los protagonistas responden como ratas de laboratorio a estímulos que en gran medida provienen de las mismas imágenes cinematográficas que configuraron sus imaginarios. Mientras que en *La naranja mecánica*, el protagonista es sometido al tratamiento Ludovico, método conductista donde se busca a través de fuertes estímulos propiciados por las imágenes cinematográficas, inhibir sus comportamientos y su voluntad. En estas se desenmascara así el poder que tienen las imágenes cinematográficas en la construcción de respuestas y hábitos mecánicos en el hombre, pero este poder no es inherente al cine sino que hace parte del mismo mecanismo con que la memoria de lo percibido por el hombre se actualiza de manera inconsciente en sus hábitos.

El hombre como un ser que ve, es afectado por lo que ve y es impulsado a reaccionar ante esto, es representado como reflejo del mismo espectador en el protagonista inválido de *La ventana indiscreta* (1954) de Alfred Hitchcock. Toda la película se ha organizado en tres grandes momentos donde en el primero vemos: “al hombre inmóvil que mira hacia fuera (...), el segundo trozo hace aparecer lo que ve y el tercero muestra su reacción. Esto representa lo que conocemos como la expresión más pura de la idea cinematográfica”. En esta película Hitchcock ha llamado la atención nuevamente sobre el poder del montaje cinematográfico, si vemos un rostro que ve algo y vemos lo que ve, el espectador supone ya sus sentimientos: “James Stewart mira por la ventana y ve, por ejemplo, un perrito que bajan al patio en un cesto; volvemos a Stewart que sonrío. Ahora en lugar del perrito que baja en el cesto, presentamos a una muchacha desnuda que se retuerce ente su ventana abierta; se vuelve a colocar el mismo primer plano de Stewart sonriendo y, ahora, ¡es un viejo crápula!”.

Todo el tiempo vemos en esta película a un hombre que ve, lo que ve y su reacción. El espectador inconscientemente se siente reflejado en la posición pasiva e impotente del fotógrafo inmovilizado por su pierna fracturada. De la misma manera en el cine nuestro mecanismo sensor motriz se ve inhibido de las respuestas de acción inmediata haciendo que estas imágenes solo nos hagan producir sudor, risas o lágrimas, y cuando más un grito de alerta al héroe con



el que nos hemos identificado. Jeffrey -el personaje interpretado por James Stewart-, representa esta impotencia, sobre todo cuando vigila a su novia que espía el apartamento de enfrente sin darse cuenta ella del peligro en que esta, pues el asesino se le esta acercando y solo el lo sabe. La angustia de Jeffrey es la del espectador de cine que sabe del peligro del protagonista pero no puede hacer nada para impedirlo. Este espectador no sólo ha percibido las imágenes cinematográficas, sino que es emotivamente afectado por estas, esta a punto de reaccionar ante ellas, sin embargo sabe que no puede hacer nada para ayudar a sus héroes. En el cine como simulacro de la vida, el espectador sólo puede ver y afectarse por lo que ve, pues la acción recae exclusivamente en los personajes -actores- de la película. Es solamente el protagonista y no el espectador, quien puede superar su inmovilidad, recurriendo a una metáfora de la misma visión -como es el flash de la cámara- para paralizar a su enemigo en el momento en que este lo descubre. Al final Jeffrey se salva, pero a costa de fracturarse ahora las dos piernas. Hitchcock ha logrado que el espectador se vea reflejado en un personaje que sólo puede ver y padecer por lo que ve, sin embargo a diferencia de el mismo, Jeffrey puede actuar al final. Jeffrey ve, es afectado por lo que ve y actúa finalmente, el espectador ve y se afecta por esto, pero no puede responder con acciones, sus respuestas son inhibidas conscientemente y se convierten en emociones (sudor, lágrimas, risa, felicidad final) y en algunos casos en reflexiones y pensamientos que trascienden el momento de la exhibición de la película. Pero realmente esto último se da sólo de manera excepcional, pues el cine como industria y mercado solo está dirigido para lograr su efecto en el momento de su exhibición.

De alguna manera esta frustración de la respuesta motora, esta impotencia del espectador, sólo es satisfecha a través de la visión de otras películas, volviendo esta un hábito y una adicción: es la manera como el mecanismo de la industria y el mercado del cine funcionan. Christian Metz ha llamado a este círculo la "institución cinematográfica", círculo de intercambio económico y simbólico entre el espectador y la maquinaria productiva que permite la inversión, producción, distribución, exhibición y recuperación de la inversión de la gran industria fílmica. Estas "películas de ficción", como señala Metz, no solo procuran la constante retroalimentación de la economía de esta industria sino también la escisión en dos roles absolutamente diferenciados en la pareja que se da entre el espectador y la película: "activo/pasivo, sujeto/objeto, ver/ser visto". En esta situación la relación del hombre con el mundo se rompe, convirtiendo al hombre en sujeto de un objeto que es el mundo. El hombre sólo

ve y es afectado por lo que ve, pero ya no puede actuar sobre el mundo. La película es el simulacro de un mundo cuya única razón es ser visto, un mundo que aunque exhibicionista aparenta no ser visto. Andre Bazin ha dicho: "el cine coloca un mundo ante nuestros ojos". En el cine estamos ante un mundo pero no hacemos parte de el, no estamos en el mundo. Pero si toda esta condición generada mediante la separación del hombre y el mundo es la que hace posible la gran industria y consumo cinematográficos, es también la que pone en evidencia al cine como un aparato de percepción y representación del mundo muy cercano a nuestra experiencia ante el mundo. La pantalla representa el mundo visto, la cámara ha jugado el papel de nuestros ojos, hay una identificación tacita entre la cámara y nuestros ojos y entre la pantalla y nuestra conciencia. Sin embargo ha quedado roto el esquema sensor motriz con el que nos integramos al mundo y a la vida.

La industria cinematográfica ha desarrollado cada vez efectos de identificación mayor entre su simulacro de mundo y la experiencia de "estar" en el mundo, al sonido sincrónico, le siguió el color, la proyección en 3D, la pantalla ancha y el cinerama; el sonido estereofónico y el sistema Dolby; mas tarde el video y la imagen electrónica trajeron la posibilidad de juegos donde el espectador interactuaba con las imágenes hasta llegar a los simuladores de vuelos y las técnicas de inmersión a través de guantes y cascos que ya están cerca del "neurocinema" anunciado en Dias extraños, ExistenZ o The Matrix. Sin embargo el uso práctico de estas posibilidades propuesto por las industrias del entretenimiento, derivadas en gran parte de la antigua cinematográfica, no ha hecho más que contribuir a la posición del hombre-sujeto separado de un mundo-objeto, que aunque modifique virtualmente no produce efectos en el mundo actual, a no ser nuevamente los de nuevos consumos, adicciones e impulsos ya no solamente escópicos sino también motores.

Quizá a nivel de generar pensamientos aún no se produzca a través de estas nuevas tecnologías lo que se ha producido a través de ciertas películas que, como El perro andaluz (1929) de Luis Buñuel y Salvador Dalí, nos proponen el más virtual de los montajes cinematográficos al obligarnos a reordenar las imágenes vistas. Mientras la industria del entretenimiento busca complacer al público en su deseo de experimentar el más perfecto simulacro de un mundo de aventuras pero en el que este seguro de todo riesgo, el arte ha buscado dramatizar esta relación del hombre frente a sus simulacros, sean mecánicos o mentales, actuales o virtuales, llevándolo de nuevo a pensar



y encontrar su lugar en el mundo que lo conmueve y al que puede también transformar. Buñuel ya lo había advertido: “si se le permitiera, el cine sería el ojo de la libertad. Por el momento, podemos dormir tranquilos. La mirada libre del cine está bien dosificada por el conformismo del público y por los intereses comerciales de los productores. El día que el ojo del cine, vea y nos permita ver, el mundo estallará en llamas” . Sin duda se refiere nuevamente a la potencia de pensamiento que subyace en la máquina de visión, como también Vertov celebraba la alianza entre el la cámara y el hombre en el “cine-ojo” que perfeccionaría a este último. Sin embargo, tanto el cine como el uso para las industrias del entretenimiento de las nuevas tecnología de la imagen electrónica y virtual, solo busca complacer “el conformismo del público”, que “podamos dormir tranquilos”, pues aún no parece llegar “el día que el ojo del cine, vea y nos permita ver”.

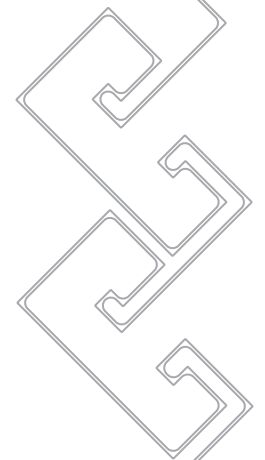
Volvemos a encontrarnos hoy con las mismas trabas que han aquejado al cine como arte industrial, las circunstancias históricas que lo llevan a aplazar la potencia expresiva y de pensamiento que subsiste en su maquinaria, en aras de salvar su propio medio económico. Para Theodoro Adorno se trata de una insalvable aporía: la del arte producido en medio de las industrias culturales, pues estas han sacrificado la expresividad que se pudiese tener a través de los nuevos medios, obligándolos a cautivar al público con su realismo ilusionista, su fidelidad fotográfica e incluso con una servil domesticación de la catarsis aristotélica. Adorno no puede ver detrás de las estrategias de una estética (pseudo)realista de las industrias culturales otra cosa que una manipulación ideológica de un estado de cosas que sólo obtiene de estos productos su auto propaganda, la promoción constante de este único estado de cosas donde imperan la ley del mercado, el consumo y la productividad.

Estas industrias culturales toman para si la catarsis, logrando con ella efectos distintos: “la purificación de los efectos en la Poética de Aristóteles ya no se adhiere sin tapujos a los intereses de dominio, pero los salvaguarda cuando su ideal de sublimación encarga al arte, en vez de la satisfacción física de los instintos y las necesidades del público, instaurar la apariencia estética como sustituto de la satisfacción: la catarsis de una acción de purificación contra los efectos de connivencia con la opresión. La catarsis aristotélica está anticuada por que forma parte de la mitología del arte y es inadecuada a los efectos reales (...) La teoría de la catarsis imputa propiamente al arte el principio que al final la industria cultural toma en sus manos y administra”

. Sin embargo no hemos dudado en llamar a estos productos y fenómenos de la industria, administración y el mercado: arte, incluso en momentos advirtiendo de que se trata de un “arte menor”, cuando no buscan otra cosa que el entretenimiento o la publicidad, que no son más que la misma cosa: “expresión de la omnipresencia de la represión”, como insiste en llamarlo Adorno . Recordándonos que “si antes de la revolución francesa los artistas eran lacayos, hoy son entertainers” . Con esta última palabra, Adorno anunciaba el paso de la industria cinematográfica a las industrias del entretenimiento que hoy cubren desde los video juegos que inspiran o son inspirados por las películas, hasta las más sofisticadas tecnologías de la máquina de visión que el consumo del entretenimiento ha domesticado tras su innovación y uso por parte de las vanguardias de las industrias militares y médicas.

La posibilidad de la máquina de visión como máquina de pensamiento no parece encontrar su lugar en la industria del entretenimiento. Sin embargo en sus usuarios, en su comportamiento, nos permite ver como funciona la mecánica de la visión y el pensamiento, en el ser humano. Solo un cine que se dedique a la dilatación de la acción, a retardar o desplazar las respuestas de acción inmediata a los estímulos en sus héroes; podrá desarticular también el hábito de la respuesta inmediata del mismo espectador en el cine de consumo, del cine pasivo, es decir, del cine de acción.

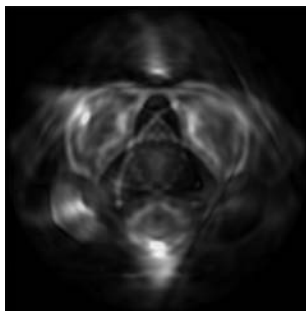
2. III Muestra monográfica de Media Art. Redes





III Muestra Monográfica de Media Art. Redes

Categoría Animación

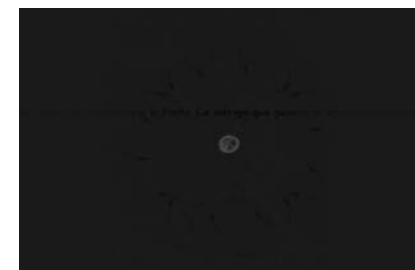


Triangular Vibrations. Gordon Monro. Australia 2007.
Animación abstracta de las vibraciones de un tambor virtual.

Ciclo M. Miguel Bohórquez. Colombia. 2007.
La animación cuenta la historia de ReMigio un niño que paso por la cárcel trata de insertarse en la sociedad, pero la rutina lo desequilibra llevándolo a cometer otros crímenes. Macedonio un retrasado que acogió a ReMigio se sacrifica por él y termina en la cárcel, lugar que ocupó ReMigio al principio de la historia.

Finiquitar lo finito. Andrés Vásquez Rangel. Colombia. 2005.
La obra consta de dos animaciones en dos pantallas. En una coreografía que invita a la vida para hacer posible la muerte, en la otra un transcurrir de los espermatozoides. El artista se pregunta por la especialización de la vida por un lado y por otro la revolución de nanotecnología con cuerpos especializados desprovistos de vida. Escenarios

Parade D'amour. Tamara Sulamanidze. Georgia. 2003.
La Historia es realizada de lo que nosotros hacemos (en palabras de la directora). "Parade d'Amour" - es un titulo adaptado de la pintura de Francis Picabia "Parade d'Amoureuse".



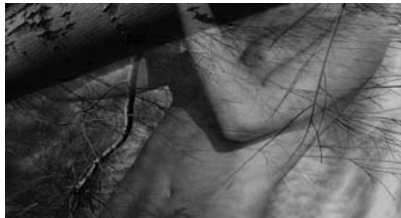


Categoría Imagen Fija



Marea Roja. Celia Marco del Pont. Argentina. 2006.

La obra reflexiona en torno a la mujer en tanto sujeto, muestra su intimidad, ese cuerpo fragmentado, desgajado, incompleto, enredado, mutilado, expandido. También es un cuerpo deseante y gozante, incita a mirarlo a través del velo de las mareas pasionales que lo atraviesan; goza de sí mismo en su auto contemplación, goza al mirarse cambiante, transformándose.

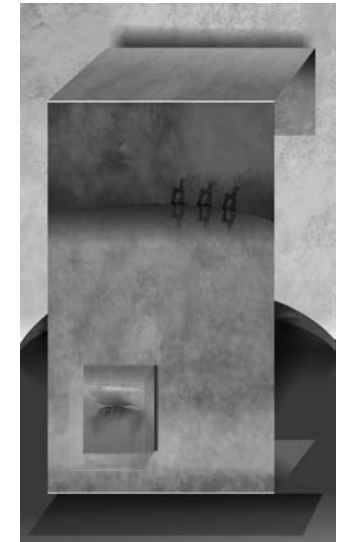


Ese... Tiempo. Betina Pelliotto. Argentina. 2006.

La obra expresa el renacer de la potencia estética capaz de mostrar diferente al universo, convocar a un mundo en unidad existente, abarcando lo espiritual y lo terrenal, acercándonos de lo infinito a lo celestial con los pormenores de nuestra cotidianidad. Un mundo de afinidades entre lo divino, y lo real.

Las tres Troyas. Susana Perez Tort. Argentina. 2007.

Obra estática con búsqueda espacial en el plano, sin el uso de efectos 3D. La espacialidad está lograda con efectos pictóricos bidimensionales, del mismo modo que son las texturas de los planos de la figura y del fondo.





Madona. Susana Perez Tort. Argentina. 2006.

Obra estática con búsqueda espacial en el plano, sin el uso de efectos 3D.

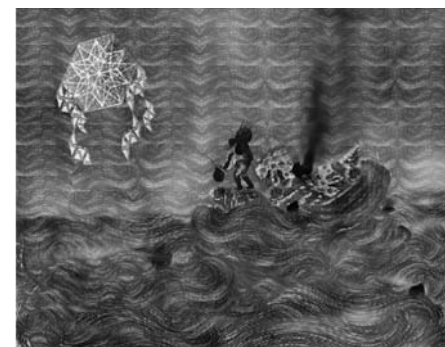
Categoría Imagen Fija

Sin titulo. Julio Grisales. Colombia.

Exploración fotográfica.



El Ermitaño y La Cometa. Hermann Yusty Rayo. Colombia. 2007.
Son una serie de particulares paisajes creados e intervenidos mediante la digitalización de fragmentos de diseños de billetes, ensamblados a manera de collage, generando panoramas que surgen ininteligiblemente. Las atmósferas se disipan, se evaporan, remitiendo a la alucinación y seducción, sus personajes deambulan entre los perplejo y la incertidumbre.

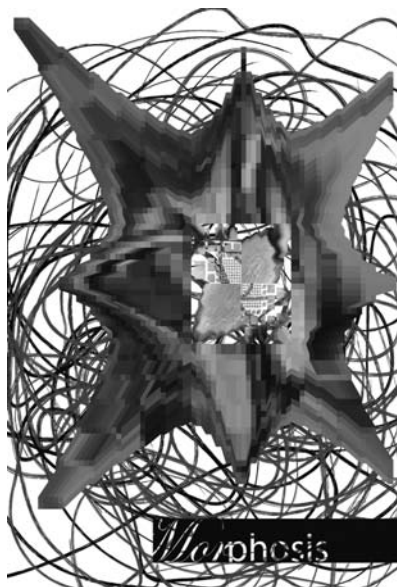




Categoría Imagen Fija

La Sombra del Caminante. Alexander Marroquín. Colombia. 2004.

Cartel. Esta pieza fue realizada para suplir la necesidad de los realizadores de la película colombiana “La sombra del caminante” de hallar una imagen que se diferenciara de la manera “habitual” de dar a conocer un film. No se usaron fotogramas ni imágenes de protagonistas sino una singularidad gráfica que simplificó el contenido de la película.



Morphosis. Juan Carlos Morales Posada. Colombia. 2006

Morphosis muestra la transición de lo aparentemente ordenado de una imagen digital hacia una evidente tendencia caótica, entendiéndola como una simple transformación de los códigos existentes, es así como el caos no debe entenderse como un estado de desorden, sino simplemente un orden reconfigurado y no comprensible a los ojos de nuestra lógica en ese instante.



Categoría Imagen Fija



Sedúktor Extraño. Carlos Andrés Molina Perdomo. Colombia. 2007.

El reflejo de la guerra, la muerte y en general todos los hechos trágicos posibles, son para la humanidad una realidad histórica. A través del tiempo está realidad ha sido representada voluntariamente por el hombre. Es voluntario por que se determina por aquella guerra, muerte o lo que he llamado “sedúktor extraño”: imágenes que seducen, atraen y estremecen sin importar el grado de crudeza que éstas presentan.

Adoration, E-baby, Cyberspace Baby. Hwa Young Caruso. USA. 2006

El artista se inspira por procesos biológicos de formación de la identidad humana como el género, la raza y el ciclo de vida. Las imágenes representan sus sentimientos acerca de la existencia y la naturaleza de la vida. El trabajo busca explorar las relaciones entre arte, ciencia y tecnología; y generar posibilidades estéticas y cuestionamientos a los avances tecnológicos.





Categoría Imagen Fija



The Fish Market.

Petra Stefankova. Eslovaquia. 2006.

Inicialmente la idea era ir automáticamente hacia dibujos surrealistas, una vieja técnica de principios del siglo XX. Esta serie de imágenes las creo la artista desde reacciones internas del subconsciente, aunque fueron refinadas para crear interés y balance visual. Ahora la estética es más cubista que surrealista, pero con un origen en la profundidad de la mente que no está conectada con la vieja teoría cubista.

Caída de Ícaro I. Leonardo Avelino Rodríguez. Colombia. 2007.

Esta imagen pertenece a la serie sobre el mito de Icaro, que el artista ha explorado con la posibilidad de múltiples lecturas, una de ellas es la similitud que tiene con la vida contemporánea, donde nuestra cotidianidad esta rodeada de una serie de laberintos que en muchos casos imposibilitan alcanzar la libertad.





Categoría Video

Pretérito Pluscuamperfecto. Iraida Lombardía. España. 2005.

La memoria es un lugar recóndito, atemporal e inmaterial, pero no somos más que aquello que recordamos. En el viaje hacia el pasado, las imágenes fotográficas y el video que tratan de apresar los fugaces momentos de felicidad, se convierten en un mal compañero, en un documento de dudosa veracidad que nos ayuda, pero que desvirtúa a su vez los momentos vividos, ensuciando los recuerdos y convirtiéndolos en una ficción.

Couch potato faro. Andrew Señor. USA. 2006.

El video es una revisión a la sociedad occidental saturada por la televisión, la video vigilancia y la radiación electromagnética. El trabajo maneja la hipótesis de un ecosistema virtual, donde plantas de papa inhabilitan de alguna forma las señales de televisión. La obra cuestiona nuestro consumo pasivo de la televisión. El trabajo original es una instalación.

VIHR. Nelly-Eve Rajotte. Canadá. 2006.

Elementos arquitectónicos, lluvia, transeúntes en una explanada se superponen e intersectan contra un fragmento musical "Music for Airport" de Brian Eno.

Aika. Nelly-Eve Rajotte. Canadá. 2006.

Una configuración de temas video y sonido, son usadas para movimiento y temporalidad, creando una rejilla y una sensible correspondencia en un entorno transitorio. La artista concentra el trabajo en el aspecto estético, el cuál refuerza la idea de inmersión, hecho que incluso genera sentido.

Anoxi seconde partie. Robin Dupuis. Canadá. 2005.

Parte dos de un estudio metafórico de sofocación provocada por la carencia de oxígeno.

Hydr(o). Jaison Arsenault. Canadá. 2005.

La longitud de esta secuencia es tomado de una videoinstalación. Este monocal de video explota el sentimiento de angustia relacionada con la hidrofobia

Cube. Jonathan Villeneuve. Canadá. 2004.

Exploración narrativa en varios planos montados en un cubo tridimensional

Nuée. Myriam Bessette. Canadá. 2004.

Una coreografía acuosa de bocetos animados



Anoxi première partie. Robin Dupuis. Canadá. 2004.

Parte uno de un estudio metafórico de sofocación provocada por la carencia de oxígeno.

Buenaventura. Omaira Abadía R. Colombia. 2006.

Este video es una metáfora visual auditiva que narra una situación en el puerto colombiano Buenaventura. Poema en décima, de Margarita Hurtado sacado del libro Retos del Multiculturalismo en Colombia de Carlos Agudelo. Las imágenes están decodificadas y se utilizan como fondo al que se le superpone el poema.

Testamento. Omaira Abadía R. Colombia. 2006.

Testamento es el título del poema de la autora Margarita Hurtado. Sacado del libro Retos del Multiculturalismo en Colombia de Carlos Agudelo. Este video esta elaborado técnicamente con las interferencias decodificadas de los canales de televisión prepago, formas visuales, en que la mayoría de las familias de Guapi solo pueden ver de esta forma, debido a su carencia económica.

Data Results. Daniel Miró. Argentina. 2006.

Los sistemas robóticos informáticos, interactuando con humanos, abren opciones de comunicación e información en las que aún se percibe la ausencia del interlocutor. El video inquiera la resignificación de los niveles de comunicación en esos sistemas, a través de un recorte selectivo de audio respuestas editadas con imágenes de posibles espectadores-usuarios.

Des lendemains radieux (Beautiful Promises). Laurent Pernot. Francia. 2006.

Los humanos son como pequeños o vastos territorios, que algunas veces son difíciles de explorar, encontrar sus límites... Territorios como paisajes, paisajes como climas, climas como gestos. La obra intenta reconsiderar nuestro entorno mediante la anticipación y la poesía. Se llama la atención de nuestras extraordinarias interacciones entre el hombre y la naturaleza. "La cultura... es lo que hace de la raza humana algo más que un accidente en el universo" André Malraux.

Gravity. Laurent Pernot. Francia. 2006.

En el video, la suave y casi intangible imagen de un ángel contrasta con su imposibilidad de volar lejos. Se dan varios intentos, un encantamiento y una atmósfera de sonido dramático. El ser es adolescente, la edad de las promesas de libertad, inocencia, sensualidad, y donde los deseos se pueden construir a través de los obstáculos. La cara del ángel simboliza el sueño general de la humanidad de volar libremente, lo que Ícaro estaba cerca de alcanzar.

Wild Life. Wagner Morales. Brasil. 2006.

Personas en un bote viendo la vida salvaje. Este video fue realizado en la Patagonia, durante un viaje en bote. Las personas del viaje se muestran indiferentes ante el paisaje salvaje. Es un reflejo del turismo y otras aventuras.

Enfin, quelque chose m'arrive!. Wagner Morales. Brasil. 2006.

Video inspirado en una oración del escultor Giacometti después de un accidente automovilístico en una calle de París. El tenía cerca de 80 años y dijo: "Finalmente, algo me pasó".

Low Res Life. Santiago Echeverry. Colombia – USA. 2006.

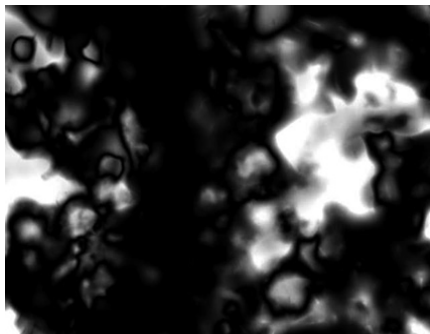
Video experimental que explota la expresión del video de baja resolución capturado por la cámara de un celular. Las imágenes resultantes se aglutinan al igual que los sonidos, generando una obra casi hipnótica totalmente abstracta. La superposición de capas genera un efecto casi impresionista.

Eye C U. Santiago Echeverry. Colombia – USA. 2006.

EYE C U que traduciría fonéticamente "yo te veo", es un video que se centra en las miradas de si mismo hacia los otros, explotando texturas de pantallas de alta resolución con detalles en close up extremos. Esta inspirado por "El Gran Tango" de Astor Piazzolla, se utiliza esta pieza y es interpretada por Libor Ondras y Beth Wallgorski.



Categoría Video

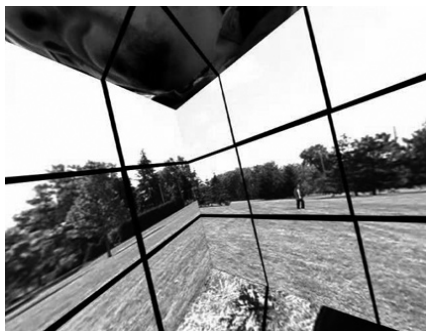


Anoxi seconde partie. Robin Dupuis. Canadá. 2005.

Parte dos de un estudio metafórico de sofocación provocada por la carencia de oxígeno.

Hydr(o). Jaison Arsenault. Canadá. 2005.

La longitud de esta secuencia es tomado de una videoinstalación. Este monocal de video explota el sentimiento de angustia relacionada con la hidrofobia

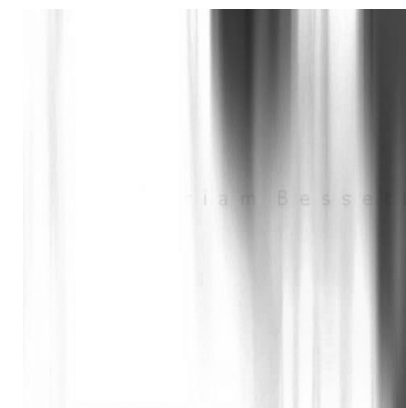


Cube. Jonathan Villeneuve. Canadá. 2004.

Exploración narrativa en varios planos montados en un cubo tridimensional

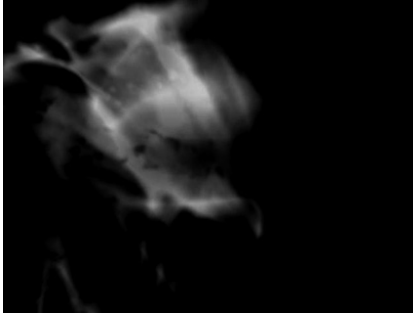
Nuée. Myriam Bessette. Canadá. 2004.

Una coreografía acuosa de bocetos animados





Categoría Video



Anoxi première partie. Robin Dupuis. Canadá. 2004.

Parte uno de un estudio metafórico de sofocación provocada por la carencia de oxígeno.

Buenaventura. Omaira Abadía R. Colombia. 2006.

Este video es una metáfora visual auditiva que narra una situación en el puerto colombiano Buenaventura. Poema en décima, de Margarita Hurtado sacado del libro Retos del Multiculturalismo en Colombia de Carlos Agudelo. Las imágenes están decodificadas y se utilizan como fondo al que se le superpone el poema.



Testamento. Omaira Abadía R. Colombia. 2006.

Testamento es el título del poema de la autora Margarita Hurtado. Sacado del libro Retos del Multiculturalismo en Colombia de Carlos Agudelo. Este video esta elaborado técnicamente con las interferencias decodificadas de los canales de televisión prepago, formas visuales, en que la mayoría de las familias de Guapi solo pueden ver de esta forma, debido a su carencia económica.

Data Results. Daniel Miró. Argentina. 2006.

Los sistemas robóticos informáticos, interactuando con humanos, abren opciones de comunicación e información en las que aún se percibe la ausencia del interlocutor. El video inquiera la resignificación de los niveles de comunicación en esos sistemas, a través de un recorte selectivo de audio respuestas editadas con imágenes de posibles espectadores-usuarios.





Categoría Video

Entrelíneas. Zelma Martínez. Colombia. 2006.

El video experimental “Entrelíneas” es una mezcla visual de composición en danza, música y crítica social. La intención principal es plasmar la imagen visual, la creatividad y libertad que posee la danza contemporánea desde parámetros cinematográficos. A la vez mostrar un mensaje crítico frente al comportamiento cotidiano como lo son los hábitos entorno a la televisión.

Jardín de un poeta. Cristina Pinheiro, Andrés Scucato. Brasil. 2004.

Florece las metáforas que bailan un sonido del ritmo de los colores. La tensión, la existencia el conflicto y el vals de emociones. Un poema con la poesía, la música, la pintura y el cine, toda en sintonía de la naturaleza.

Elevador de un poeta. Andrés Scucato. Brasil. 2004.

Las metáforas que bailan del poeta en el elevador, creando las pinturas, ballet clásico y versos

Tren de un poeta. Andrés Scucato. Brasil. 2004.

Las metáforas que bailan del poeta en el tren, la pintura y bailar con el camarero tienen gusto de una caligrafía del verso, creando un tren poético que se mueve en la vida metáforas.

Tres tonos de un poema de lo pintor. Andrés Scucato. Brasil. 2004.

Un poema en tres actos. Soledad, angustia, reflexión. ¿Cuánto el alma mezcla al cepillo que se creará una obra de arte verdadera? ¿Cuál las tonalidades y cuántos cuadros se pueden extraer del proceso de pintura abstracto? Usando el mismo movimiento que el cepillo y estudiar las direcciones de las tintas en la pantalla, el lirismo del vídeo si a continuación establece al rastro del pintor y de su posición de la ejecución él acaba para ensamblar la tinta y el alma.

La Flor de la Pantalla. Cristina Pinheiro, Andrés Scucato. Brasil. 2006.

El pintor camina con su arte por el único escenario reservado para el teatro, cine, literatura y otras artes.

The Play. Cristina Pinheiro, Andrés Scucato. Brasil. 2004.

Un poema moderno en la ciudad urbana.



Femina Cristais. Cristina Pinheiro, Andrés Scucato. Brasil. 2004.

La visión emocionalmente fría de la mujer. Con mirada a buscar los días reales. Las relaciones sin embargo en el vacío, no obstante en la cólera. La figura del hombre ideal y de su inexistencia.

El coche. Cristina Pinheiro, Andrés Scucato. Brasil. 2005.

Mis pies son mi guía. Con ella te entrego el mundo.

El Mago. Cristina Pinheiro, Andrés Scucato. Brasil. 2005.

El mago y su naturaleza.

Metonímico. Andrés Scucato. Brasil. 2004.

La película sin pasos en la mirada subjetiva de este personaje que mira a parte pero todo.

El Fuerza. Cristina Pinheiro, Andrés Scucato. Brasil. 2005.

El centro. Lo ajena matemática del humano, corte el hombre con un pedazo de carbón que medimos su resistencia. Causar eso si no puede ofrecer resistencia.

El torre. Cristina Pinheiro, Andrés Scucato. Brasil. 2005.

La destrucción de un poema urbano.

La muerte del hombre colgado. Cristina Pinheiro, Andrés Scucato. Brasil. 2005.

La entrega del cuerpo. La soledad, el sufrimiento y lo apenan. Un rito del pasajero.

Sol. Cristina Pinheiro, Andrés Scucato. Brasil. 2004.

El calor y su danza en el movimiento que demuestra la fuerza del sol.

Luna. Cristina Pinheiro, Andrés Scucato. Brasil. 2005.

Una mirada en la luna poética urbana, constituida por un poste simple.

Sinestesia. Cristina Pinheiro, Andrés Scucato. Brasil. 2004.

Sinestesia en sensaciones del tato, el tacto orchestra los sonidos y los colores, en una mezcla de sensaciones.

Fotografía Autobiográfica. Rafael Ángel Bravo. Colombia. 2006.

Proyecto sobre el concepto de Road Movie y acudiendo a la nostalgia como emoción predominante, hace un recorrido de la vida del autor desde el punto de su obra fotográfica. Este recorrido visual toca las distintas experiencias vividas en el desarrollo de la fotografía, para contar una historia de nostalgia, amigos, vida y arte.

Autumn Shade: The Road Movie. Rafael Ángel Bravo. Colombia. 2006.

Proyecto que parte de un objetivo de documentar un viaje, el desplazamiento humano de un lugar a otro, como



un viaje de Cali a Yumbo, en Colombia. Todo parte de una sesión fotográfica con una modelo y a esto se van agregando después otra sesión bajo la misma temática pero con distinta modelo. Al final dar como resultado una pieza que captura la emoción y sensaciones que solo un viaje por carretera nos puede brindar.

Pick it up, pick it up, pick it up!!!. Rafael Ángel Bravo. Colombia. 2006.

Una animación fotográfica que parte de un objetivo de representar un movimiento por medio de la imagen. El movimiento que inspira el proyecto es el de la ejecución de un instrumento musical, la guitarra eléctrica. La animación es realizada a partir de la repetición creando una secuencia de movimiento, que busca capturar la fuerza, la energía y la esencia de la guitarra en la interpretación de géneros como el hard core.

No More, No More!!!. Rafael Ángel Bravo. Colombia. 2004.

Secuencia de títulos para el cortometraje “Polifonía a la Distancia” del director Luís Merino. Esta secuencia no se consideró para ser utilizada como introducción del cortometraje por durar más que él. La idea de esta secuencia es que funcione de manera independiente, contando una historia inspirada en él, captando su esencia, las emociones, sensaciones, etc.

Evolution. Josephine Coy. Inglaterra. 2007.

Este trabajo se piensa como un comentario irónico sobre la evolución. Cuestiona nuestra comprensión futura de la consciencia en relación a nosotros mismos y nuestro progreso tecnológico. Ahora nosotros aparecemos para ser un umbral de una nueva comprensión de la consciencia. El mono está en el mito y la psicología, simbólicos de nosotros primitivos, del inconsciente y la sombra.

Trap. Lori Hepner. USA. 2006.

La obra se enfoca en el traslado del lenguaje del código binario oculto en los computadores a visualizaciones de gestos humanos. La obra combina la rapidez de las recientes innovaciones tecnológicas con la lentitud del cuerpo humano. La artista muestra las imperfecciones de la gestualidad humana y cuestiona nuestra fascinación hacia los sistemas digitales.

Volume I. Fred Froehlich. Alemania. 2007.

La obra está basada en una extensa colección de banco de imágenes comerciales. El interés del artista se encuentra en los fenómenos de la vida contemporánea. El material visual es recogido de la sobreproducción colectiva de imágenes la cual considera un espacio de pérdida de la cultura.

I Like Girls in Uniform. Wagner Morales. Brasil. 2006.

El artista toma prestado elementos del trabajo del artista americano coco fusco, fusionándolos con fragmentos de su día a día, así introduce al espectador en el complejo mundo de las teorías y prácticas artísticas. Es un corto de carácter documental, en el que Fusco revisa su trayectoria como profesor, activista, actor y video creador.



Final Solution (Solución final). Rakesh Sharma. India. 2004.

Final Solution es un estudio de las políticas de el odio en Gujarat, India entre 2002 y 2003. La obra documenta los cambios de idea de la derecha a partir del genocidio de Moslems. Se examina un paralelismo con la Alemania Nazi de los 30's. Final Solution en anti odio y violencia como "aquellos que olvidan la historia están condenados a repetirla"

I want my kiss back. Valerie Bugmann. Suiza. 2005.

La obra muestra la historia del hombre que vive en una sociedad en la cual se puede establecer la comunicación (transmisión de información digital) a través del tacto. Durante el día el hombre se encuentra con varias situaciones en las que se da cuenta de los diferentes efectos del tacto, en una era en la cual tocar adquiere la nueva característica de ser completamente funcional.



Categoría Video



Enfin, quelque chose m'arrive!. Wagner Morales. Brasil. 2006.

Video inspirado en una oración del escultor Giacometti después de un accidente automovilístico en una calle de París. El tenía cerca de 80 años y dijo: "Finalmente, algo me pasó".

Low Res Life. Santiago Echeverry. Colombia – USA. 2006.

Video experimental que explota la expresión del video de baja resolución capturado por la cámara de un celular. Las imágenes resultantes se aglutinan al igual que los sonidos, generando una obra casi hipnótica totalmente abstracta. La superposición de capas genera un efecto casi impresionista.



Eye C U. Santiago Echeverry. Colombia – USA. 2006.

EYE C U que traduciría fonéticamente "yo te veo", es un video que se centra en las miradas de si mismo hacia los otros, explotando texturas de pantallas de alta resolución con detalles en close up extremos. Esta inspirado por "El Gran Tango" de Astor Piazzolla, se utiliza esta pieza y es interpretada por Libor Ondras y Beth Wallgorski.

Maletín Ejecutivo. Alejandro Castro Anzola. Colombia. 2006.

Entender que hay cosas mas allá de lo que nuestros ojos pueden ver no es tan difícil. ¿lo difícil es como manifestarse cuando estos nos afectan negativamente?. El proyecto busca hacer visible la existencia de iones con diferentes cargas en el ambiente a través de un objeto cotidiano y como estos pueden hacernos daño.





Categoría Video



Flowers for McGillicuddy. Kristina Faragher, Curt LeMieux. USA. 2007.

Los artistas están trabajando en una serie de 12 videos. Inician con la selección aleatoria de fecha de la primera mitad del siglo XX y de una ubicación del Mississippi estadounidense; investigan en la Web un individuo que halla muerto. Este es el primer video, de un físico, cirujano que actúo como proveedor de tierra. La pieza es una crítica de su existencia en relación con la colonia en Norteamérica.

Entrelíneas. Zelma Martínez. Colombia. 2006.

El video experimental "Entrelíneas" es una mezcla visual de composición en danza, música y crítica social. La intención principal es plasmar la imagen visual, la creatividad y libertad que posee la danza contemporánea desde parámetros cinematográficos. A la vez mostrar un mensaje crítico frente al comportamiento cotidiano como lo son los hábitos entorno a la televisión.



Jardín de un poeta. Cristina Pinheiro, Andrés Scucato. Brasil. 2004.

Florece las metáforas que bailan un sonido del ritmo de los colores. La tensión, la existencia el conflicto y el vals de emociones. Un poema con la poesía, la música, la pintura y el cine, toda en sintonía de la naturaleza.

Elevador de un poeta. Andrés Scucato. Brasil. 2004.

Las metáforas que bailan del poeta en el elevador, creando las pinturas, ballet clásico y versos





Categoría Video

Tren de un poeta. Andrés Scucato. Brasil. 2004.

Las metáforas que bailan del poeta en el tren, la pintura y bailar con el camarero tienen gusto de una caligrafía del verso, creando un tren poético que se mueve en la vida metáforas.



Tres tonos de un poema de lo pintor. Andrés Scucato. Brasil. 2004.

Un poema en tres actos. Soledad, angustia, reflexión. ¿Cuánto el alma mezcla al cepillo que se creará una obra de arte verdadera? ¿Cuál las tonalidades y cuántos cuadros se pueden extraer del proceso de pintura abstracto? Usando el mismo movimiento que el cepillo y estudiar las direcciones de las tintas en la pantalla, el lirismo del vídeo si a continuación establece al rastro del pintor y de su posición de la ejecución él acaba para ensamblar la tinta y el alma.

The Play. Cristina Pinheiro, Andrés Scucato. Brasil. 2004.

Un poema moderno en la ciudad urbana.



Femina Cristais. Cristina Pinheiro, Andrés Scucato. Brasil. 2004.

La visión emocionalmente fría de la mujer. Con mirada a buscar los días reales. Las relaciones sin embargo en el vacío, no obstante en la cólera. La figura del hombre ideal y de su inexistencia.



Categoría Paisajes Sonoros

Paisaje No programático. José Alberto Gallardo Arbeláez. Colombia. 2007.

Pieza electroacústica sin elementos programáticos o extramusicales. Su nombre refiere el hecho de no tener elementos extra musicales, a pesar de ser un Paisaje; su realización parte de elementos concretos, musicales, y electrónicos. En primera instancia un track modificado de Ryoji Ikeda de su álbum Data, Data Hipercomplex; la segunda muestra es la introducción de un texto de Julio Cortazar leído por el mismo.

XprojectSoundV1. Alejandro Jaimes. Colombia.

Paisaje sonoro



Categoría Interactivos

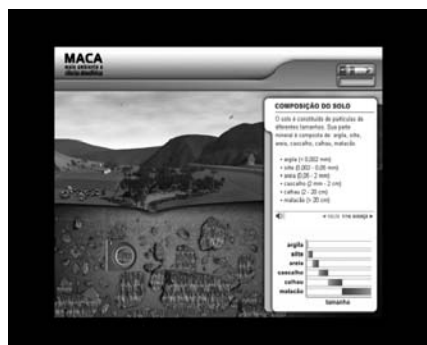
Atlas de Ecosistemas de América del Sur y Antártida. Gian Zelada. Brasil. 2006.

Este interactivo bilingüe busca contribuir en toda Suramérica a una formación con nueva visión de sus ecosistemas y su medio ambiente. El soporte se escogió por las nuevas demandas pedagógicas y bajos costos de distribución.



Meio Ambiente e Ciências Atmosféricas. Gian Zelada. Brasil. 2006.

Este interactivo en medio ambiente y ciencias atmosféricas busca contribuir a una formación más extensa en escuelas agrotécnicas y medias. El reto consistió en traducir el lenguaje técnico en uno sencillo y divertido, de tal forma que fueran fácilmente aplicables por profesores a sus estudiantes.



The New Padin's Spams Trashes. Clemente Padin. Uruguay. 2002.

Spam es una palabra inglesa que significa publicación de un mismo texto en varios grupos de discusión, ahora generalmente se refiere al correo electrónico basura que termina en la papelera. El interactivo reúne spams y propone un cambio hacia una función poética, recurriendo a palabra e imagen para causar extrañamiento, con un tono cómico.



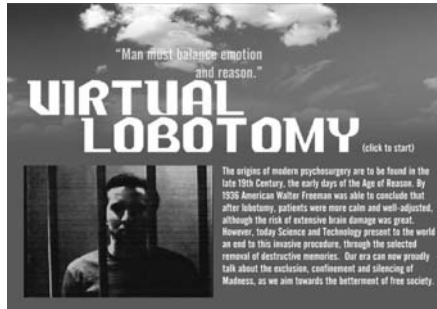
De Rive en Rive. Laurie Bender. España. 2005.

Video interactivo donde se construye el viaje de una chica en diferentes entornos urbanos y naturales. La narrativa plantea juegos de imaginación, planteando la deriva como metáfora de viaje interior, proponiendo el conocimiento interior como base del exterior. Es un video interactivo circular y no lineal. Hay momentos en que el usuario puede hacer clic para cambiar un clip.



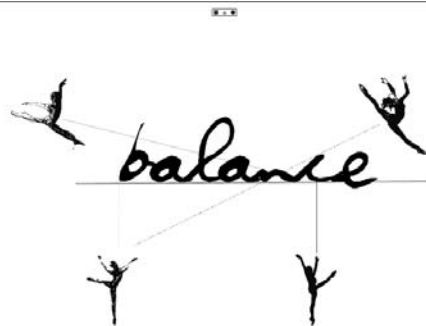


Categoría Interactivos



Virtual Lobotomy. Alcides Velásquez, Mayhew Seavey. Colombia. 2004.

A partir de la interacción con la red neuronal de un asesino en serie y sus recuerdos, el usuario intentará “liberar” al criminal del mal que lo aqueja. El proyecto recrea la controvertida metodología de tratamiento psiquiátrico de la primera mitad del siglo XX conocida como lobotomía, realizando una recontextualización satírica dentro de las nuevas sociedades de control.



Balance. Catalina Quijano Silva. Colombia. 2005.

El proyecto multimedia Balance realiza una reflexión personal acerca del equilibrio en el diseño y las artes, analizando el proceso de creación desde el punto de vista análogo y digital. Se logra crear una analogía entre diferentes actividades que hacen parte del diseño y que quieren a través de una interacción entre estos diferentes medios de expresión, encontrarse, mezclarse y finalmente equilibrarse.



Ciencia no Parque - Energía, Tornados y Raios. Gian Zelada. Brasil. 2007.

3 documentales multimedia sobre los temas Energía, Tornados y Rayos. El objetivo del proyecto es difundir la importancia del funcionamiento de esta tecnología a profesores y alumnos de enseñanza media en las escuelas públicas de Brasil. El reto consistió en traducir el lenguaje técnico en uno sencillo y divertido.



Categoría Interactivos

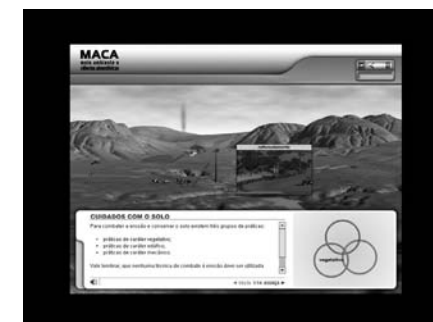
Satélites e seus subsistemas. Gian Zelada. Brasil. 2006.

Documental multimedia sobre tecnología de los satélites y sus subsistemas. El objetivo del proyecto es difundir la importancia del funcionamiento de esta tecnología a profesores y alumnos de enseñanza media en las escuelas públicas de Brasil. El reto consistió en traducir el lenguaje técnico en uno sencillo y divertido.



Meio Ambiente e Ciências Atmosféricas. Gian Zelada. Brasil. 2006.

Este interactivo en medio ambiente y ciencias atmosféricas busca contribuir a una formación más extensa en escuelas agrotécnicas y medias. El reto consistió en traducir el lenguaje técnico en uno sencillo y divertido, de tal forma que fueran fácilmente aplicables por profesores a sus estudiantes.



Grafiti Plaza Bogotá. Carlos Uriel Aranzazu, Wilson Javier Sarmiento, Eduard Leonardo Sierra, Germán Andrés Garnica. Colombia. 2006.

Proyecto de visualización inmersiva de una composición tridimensional de imágenes del espacio público de Bogotá generadas sobre la avenida NQS a razón de la constricción de Transmilenio. Para su presentación se montó una versión simplificada de CAVE (Vace Automatic Virtual Environment) proyectando imágenes anaglifo.





Categoría Net Art



Digital Oracles. Martha Carrer Cruz Gabriel. Brasil. 2006.

Esta obra intenta causar sorprendimiento y reflexión acerca de la influencia de los poderosos motores de búsqueda en la vida cotidiana, no sólo en en línea, si no también fuera de línea, determinando nuestros decisiones. Privacidad, control, confiabilidad, de dónde vienen las respuestas, la dictadura de los 10 primeros resultados, existencia, filtros locales, utilidad y manipulación son las cuestiones planteadas.



World. Santiago Echeverry. Colombia – USA. 2007.

World (Mundo) es una colección de videos y sonidos capturados con la cámara y el micrófono de un celular, presentados de manera interactiva y aleatoria para ser explorados por el usuario. Los clips son cargados dinámicamente permitiendo al artistas agregar material a través del tiempo.



Categoría Net Art

El Túnel, Ilustración Fotográfica. Wolfgang Eschenhagen Durán. Colombia. 2007.

www.apreciacionfotografica.de es un sitio web laboratorio experimental donde el artista expone sus trabajos fotográficos, ilustraciones, experimentos, investigaciones y documentales. La obra de la Muestra es específicamente la interpretación de la obra literaria de Ernesto Sábato, El Túnel.



Fullfil Fullness. Vera Bigheti. Brasil. 2006.

La interfaz y sus relaciones visuales proponen un efecto original entre los espacios de ejecución. Los procesos generativos, por sí mismos, tienen una carga de sentido no verbal. La experiencia interactiva propone el placer de una sensación inusual. Es necesaria una lectura exploratoria que permita el reconocimiento de la estructura donde se construya una narrativa a partir de las reglas interactivas.





Menciones Especiales

Categoría Animación

Ciclo M. Miguel Bohórquez. Colombia. 2007.

La animación cuenta la historia de ReMigio un niño que paso por la cárcel trata de insertarse en la sociedad, pero la rutina lo desequilibra llevándolo a cometer otros crímenes. Macedonio un retrasado que acogió a ReMigio se sacrifica por él y termina en la cárcel, lugar que ocupó ReMigio al principio de la historia.

Parade D'amour. Tamara Sulamanidze. Georgia. 2003.

La Historia es realizada de lo que nosotros hacemos (en palabras de la directora). "Parade d'Amour" - es un titulo adaptado de la pintura de Francis Picabia "Parade d'Amoureuse".

Categoría Imagen Fija

Ese... Tiempo. Betina Pelliotto. Argentina. 2006.

La obra expresa el renacer de la potencia estética capaz de mostrar diferente al universo, convocar a un mundo en unidad existente, abarcando lo espiritual y lo terrenal, acercándonos de lo infinito a lo celestial con los pormenores de nuestra cotidianidad. Un mundo de afinidades entre lo divino, y lo real.

Madona. Susana Perez Tort. Argentina. 2006.

Obra estática con búsqueda espacial en el plano, sin el uso de efectos 3D.

La Sombra del Caminante. Alexander Marroquín. Colombia. 2004.

Cartel. Esta pieza fue realizada para suplir la necesidad de los realizadores de la película colombiana "La sombra del caminante" de hallar una imagen que se diferenciara de la manera "habitual" de dar a conocer un film. No se usaron fotogramas ni imágenes de protagonistas sino una singularidad gráfica que simplificó el contenido de la película.

The Fish Market. Petra Stefankova. Eslovaquia. 2006.

Inicialmente la idea era ir automáticamente hacia dibujos surrealistas, una vieja técnica de principios del siglo XX. Esta serie de imágenes las creo la artista desde reacciones internas del subconsciente, aunque fueron refinadas para crear interés y balance visual. Ahora la estética es más cubista que surrealista, pero con un origen en la profundidad de la mente que no está conectada con la vieja teoría cubista.

Categoría Paisajes Sonoros

Triangular Vibrations. Gordon Monro. Australia. 2007.

Animación abstracta de las vibraciones de un tambor virtual. Las vibraciones son analizadas en diferentes modos. La onda sonora se conserva pero se varía la amplitud de acuerdo a la forma visual de la onda. Están superpuestos 3 sonidos que generan representaciones en 3 colores (rojo, verde y azul). 900 variaciones son usadas en cada sonido. La obra fue creado en un programa desarrollado por el autor. Olimpia

XprojectSoundV1. Alejandro Jaimes. Colombia.

Paisaje sonoro

Categoría Video

VIHR. Nelly-Eve Rajotte. Canadá. 2006.

Elementos arquitectónicos, lluvia, transeúntes en una explanada se superponen e intersectan contra un fragmento musical "Music for Airport" de Brian Eno.

Hydr(o). Jaison Arsenault. Canadá. 2005.

La longitud de esta secuencia es tomado de una videoinstalación. Este monocal de video explota el sentimiento de angustia relacionada con la hidrofobia



Des lendemains radieux (Beautiful Promises). Laurent Pernot. Francia. 2006.

Los humanos son como pequeños o vastos territorios, que algunas veces son difíciles de explorar, encontrar sus límites... Territorios como paisajes, paisajes como climas, climas como gestos. La obra intenta reconsiderar nuestro entorno mediante la anticipación y la poesía. Se llama la atención de nuestras extraordinarias interacciones entre el hombre y la naturaleza. “La cultura... es lo que hace de la raza humana algo más que un accidente en el universo” André Malraux.

Wild Life. Wagner Morales. Brasil. 2006.

Personas en un bote viendo la vida salvaje. Este video fue realizado en la Patagonia, durante un viaje en bote. Las personas del viaje se muestran indiferentes ante el paisaje salvaje. Es un reflejo del turismo y otras aventuras.

Eye C U. Santiago Echeverry. Colombia – USA. 2006.

EYE C U que traduciría fonéticamente “yo te veo”, es un video que se centra en las miradas de si mismo hacia los otros, explotando texturas de pantallas de alta resolución con detalles en close up extremos. Esta inspirado por “El Gran Tango” de Astor Piazzolla, se utiliza esta pieza y es interpretada por Libor Ondras y Beth Wallgorski.

Categoría Interactivos

De Rive en Rive. Laurie Bender. España. 2005.

Video interactivo donde se construye el viaje de una chica en diferentes entornos urbanos y naturales. La narrativa plantea juegos de imaginación, planteando la deriva como metáfora de viaje interior, proponiendo el conocimiento interior como base del exterior. Es un video interactivo circular y no lineal. Hay momentos en que el usuario puede hacer clic para cambiar un clip.

Balance. Catalina Quijano Silva. Colombia. 2005.

El proyecto multimedia Balance realiza una reflexión personal acerca del equilibrio en el diseño y las artes, analizando el proceso de creación desde el punto de vista análogo y digital. Se logra crear una analogía entre diferentes actividades que hacen parte del diseño y que quieren a través de

una interacción entre estos diferentes medios de expresión, encontrarse, mezclarse y finalmente equilibrarse.

Satélites e seus subsistemas. Gian Zelada. Brasil. 2006.

Documental multimedia sobre tecnología de los satélites y sus subsistemas. El objetivo del proyecto es difundir la importancia del funcionamiento de esta tecnología a profesores y alumnos de enseñanza media en las escuelas públicas de Brasil. El reto consistió en traducir el lenguaje técnico en uno sencillo y divertido.

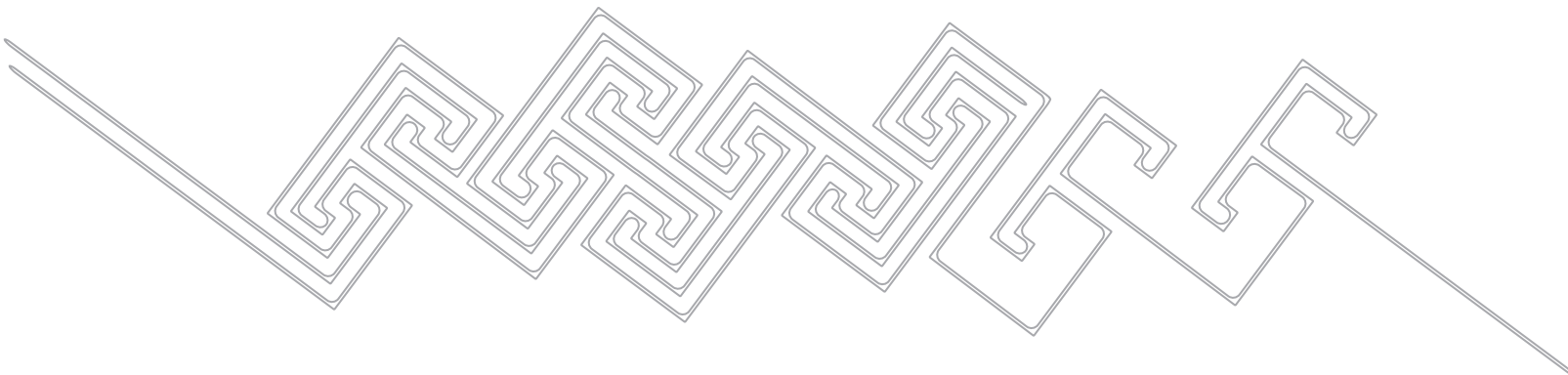
Categoría Net Art

Digital Oracles. Martha Carrer Cruz Gabriel. Brasil. 2006.

Esta obra intenta causar sorpresadimiento y reflexión acerca de la influencia de los poderosos motores de búsqueda en la vida cotidiana, no sólo en en línea, si no también fuera de línea, determinando nuestros decisiones. Privacidad, control, confiabilidad, de dónde vienen las respuestas, la dictadura de los 10 primeros resultados, existencia, filtros locales, utilidad y manipulación son las cuestiones planteadas.

Fullfil Fullness. Vera Bigheti. Brasil. 2006.

La interfaz y sus relaciones visuales proponen un efecto original entre los espacios de ejecución. Los procesos generativos, por sí mismos, tienen una carga de sentido no verbal. La experiencia interactiva propone el placer de una sensación inusual. Es necesaria una lectura exploratoria que permita el reconocimiento de la estructura donde se construya una narrativa a partir de las reglas interactivas.



3. Nuevos Lenguajes



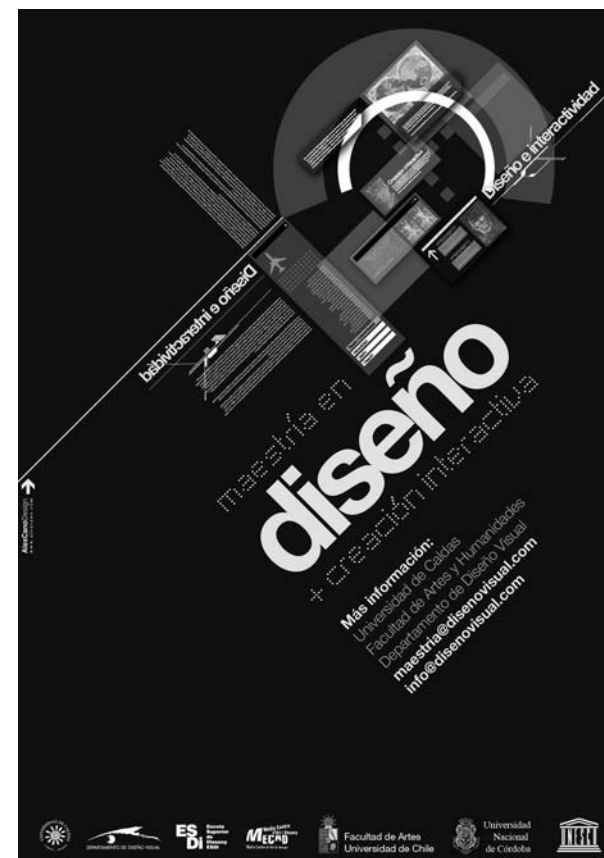
Maestría en Diseño y Creación Interactiva

Universidad de Caldas

Objetivos del Programa:

Abordar los elementos que hacen parte del arte y el diseño, a través de metodologías y herramientas de creación proyectual con medios interactivos.

Reflexionar en los conceptos vigentes del arte, el diseño y las nuevas tecnologías, para favorecer el análisis y el pensamiento sobre el proyecto como puente entre la información y la transmisión del conocimiento útil para la comunidad.





Lanzamiento del Libro
“El Medio es el Diseño Audiovisual”
Jorge La Ferla. Compilador



Este proyecto de publicación surge como proceso de una historia del diseño orientado hacia los medios audiovisuales. Considerando estos aspectos históricos de nuestras universidades y los respectivos trayectos que hemos seguido en Argentina y en Colombia, queremos trazar un breve balance del camino recorrido que sirva para contextualizar la propuesta de esta publicación.

Contenido:

- 1- Diseño ciencia y artes electrónicas
- 2- Máquinas audiovisuales e imaginario
- 3- Cine: una puesta en otra escena
- 4- Televisión
- 5- El arte del video
- 6- Audiovisiones
- 7- El medio es el programa
- 8- Escenas e hipertextos
- 9- El arte del silencio



Lanzamiento del Libro **“King Com*ercio”** estrategia +diseño

Muy cierta es la respuesta de quien asegura que simplemente se deja guiar por el instinto a la hora de comprar. Y también es totalmente real que el comercio busca generar una experiencia en la que se combinan miles de elementos, con los que se busca llegar de manera contundente a un cliente que toma decisiones guiado por su impulso

Con sencillez, el diseñador visual Juan Carlos Zuluaga y el filósofo William Ospina, llevan al terreno de las ciencias humanas la actividad de comprar y por ende la de mostrar y exhibir para que el ser humano compre. Años de experiencia de Zuluaga en el diseño de almacenes y de lo que en ellos se expresa en el mundo de las 3 dimensiones, le dan a este diseñador formado académicamente en la Universidad de Caldas y prácticamente en Almacenes Exito S.A., los elementos suficientes para describir y mostrar los requerimientos a la hora de diseñar espacios para vender.

Junto a él, William Ospina, egresado de la misma universidad, conecta el mundo del comercio actual con las más primitivas necesidades y actividades humanas, para que finalmente quien lea y vea este libro, entienda que en millones de años, al ser humano lo motivan los mismos sencillos y primarios impulsos.

Tal vez por eso el libro lleve por nombre “KingComercio”, pues la alusión al gran primate de la ficción nos remite al simio, al mono, a la conexión del ser humano con nuestro lado animal.

Quien por primera vez se acerque al tema del diseño de los puntos de venta y al de las exhibiciones, encontrará aquí un material generoso, claro, serio, conciso y muy bien ilustrado. Quien ya ejerza en este maravilloso mundo de complacer al ser humano con momentos de compra memorables, confirmará porqué encuentra tan emocionante este mundo y reforzará conocimientos adquiridos.

En general, todos los lectores descubrirán que la magia no se rompe aunque se conozcan los secretos, porque siempre habrá diseñadores y artistas, e incluso quienes combinen ambos oficios, dispuestos a hacer de su trabajo una forma de vida en el siempre innovador, dinámico y vital mundo del comercio.





Pulsos - Señales Trascientes

La Instalación “Señales transientes” está constituida por recorridos y momentos interactivos propuestos como otra metáfora sobre la extensión de un cuerpo fragmentado. La exploración propone una inmersión subjetiva en las percepciones y en las manipulaciones buscando a partir del ejercicio empírico, evidenciar el hecho de reconocernos como un sistema multisensorial. La idea de tiempo y espacio está relativizada por las dinámicas (in)conscientes de nuestra interpretación de la realidad, dada sobre la representación vital (el pulso), ese presente eterno que nos sumerge en la dialéctica de los eventos cotidianos. Las señales transientes son aquellas de corta duración que aparecen repentinamente como las discontinuidades del pulso.



Esta Instalación interactiva, busca por un lado analizar los modos y tipos de interacción dados por los espectadores en un ambiente envolvente y por otro pretende hacer evidente en el participante sus propias capacidades perceptuales jugando con la conciencia – inconciencia del fenómeno particular perceptivo. En Señales trascientes se explora el concepto de ambientes envolventes, entendido este como la posibilidad de diseñar espacios de comunicación a partir de los recorridos y las interacciones que generan imágenes mentales a partir de elementos no solamente visuales y sonoros sino de experiencias temporales - perceptuales.

Es así como Señales transientes plantea, a partir de estos espacios envolventes una temática que relaciona el cuerpo y sus pulsos, el espacio y el tiempo para así lograr en el interactivo un ambiente natural, que sirva para analizar los procesos de conciencia y cognición mediados por sistemas interactivos.

Señales transientes esta conformado por cuatro espacios interactivos. Un primer espacio de experimentación individual que consiste en un corredor donde se pasa por cuatro momentos; Corazón, Tacto, Visión y Sonido, cada uno de estos explora a nivel visual y sonoro distintas percepciones relacionadas con los temas específicos.

El segundo espacio es un ambiente llamado Manos, en este espacio los participantes a través del tacto, exploran texturas de objetos cotidianos, que generan una respuesta sonora; El tercer momento, Corazones, es una puesta en escena donde, a partir de las intencionalidades del usuario un par de corazones se activan a un ritmo cardiaco consistente. El ultimo ambiente, llamado Marimba, es un teclado virtual sobre una columna vertebral proyectada, donde cada vértebra o tecla genera sonidos del cuerpo como respiración, aliento, gritos. Entre otros.





Créditos

Composición Digital Mario H. Valencia G. – Elizabeth Granados S.
Creación Visual Elizabeth Granados S.
Creación multimedia Elizabeth Granados S. - Mario H. Valencia G.
Diseño Sonoro Mario H. Valencia G. - Juan David Mejía A. - Héctor Fabio Torres
Ingeniería de sonido Juan David Mejía A.
Dirección creativa Elizabeth Granados S.
Diseño de interacción y programación Mario H. Valencia G. - Elizabeth Granados S
Diseño y montaje interfaces físicas Mario H. Valencia G.
Infografía, Diseño y Montaje Instalación Elizabeth Granados – Juan Pablo Muñoz

Asistente General
Juan Pablo Muñoz

Asistentes producción sonora
Alexander Arenas Hurtado - Hoover Andrés Giraldo Salazar - Vladimir Patino Valencia

Creación Clips y Videos
Andrés Mauricio López - Sergio Ospina.

Asistentes Producción Visual
Recolección, edición de imágenes y animación Juliana Mejía - Santiago Calle - Maria Antonia Alzate - Luís miguel
Jaramillo - Valentina Zuluaga

Con la colaboración de
Grupo de Taller Instrumental. Departamento de Música
Grupo de investigación Espacios Envolventes. Departamento de Diseño Visual.

Agradecimientos a departamento de Diseño Visual y Bienestar Universitario.
Universidad de Caldas

Una idea original de:
Elizabeth Granados Salgado
Héctor Fabio Torres
Mario Humberto Valencia Garcia
Profesores Universidad De Caldas
Colectivo Pulsos Investigación Espacios Audiovisuales Envolventes



SOBRE “O TEMPO NÃO RECUPERADO”

O Tempo Não Recuperado é o resultado de uma busca de imagens videográficas em um arquivo pessoal transpostas para formatos de narrativa não-linear e interativa. Na forma de videoinstalação e em formato DVD, o trabalho reprocessa vestígios dos propósitos originais que motivaram a captação dessas imagens de modo a permitir novos sentidos e reconfigurações atualizadas às imagens existentes.

Relato de percurso

Gravo imagens desde o final dos anos 80. Mesmo quando não possuía uma câmera, sempre buscava ter alguma por perto o que me levou a registrar de forma quase obsessiva uma grande variedade de situações vividas. De início gravava em VHS e U-Matic, com equipamento emprestado por empresas produtoras, universidades e amigos. Depois veio o super8, 16mm, video8 e mais tarde o Hi-8, formato com o qual constituí uma parte considerável de um acervo que me é tão valioso como frágil e inacessível. Há cerca de 8 anos não me separo de uma câmera digital MiniDV e as pequenas fitas vão acumulando como nunca todo tipo de material. Ao longo desses quase quinze anos, fui colecionando imagens de eventos, acontecimentos, devaneios, situações íntimas, momentos peculiares, especiais ou não -- e a câmera foi se tornando uma espécie de cúmplice de muitas situações vividas. Esse fenômeno talvez não se mostre atualmente muito relevante tendo em vista a recente portabilidade das câmeras e as facilidades de publicação instantânea via blogs e videologs. Muitos vem de fato experimentando uma espécie de existência paralela, cuja identidade é constantemente construída através de um discurso de si, em imagens e textos que reinventam a fotonovela de cada um. Assim, nunca o indivíduo comum esteve tão perto de se tornar um fotografo, um videomaker, um emissor. A câmera acoplada ao celular por exemplo espalha esse suposto potencial para espectros pouco imaginados antes. Para os mais entusiasmados com as tecnologias mobile, antes carregar uma câmera era uma situação especial, de excessão, hoje não carrega-la é a excessão. Não são mais apenas os turistas (uma existência temporária, em estado de excessão) que se ocupam em registrar sua passagem por monumentos, construções, parques, praças, museus, esculturas. Fotografamos para lembrarmos que existimos, dizia Wim Wenders em Olhos Não se Compram (Peter Buchka, 1987). Os anti-heróis de Les Carabiniers (1963), de Jean Luc Godard voltam da guerra com seus tesouros: fotografias do mundo, uma porção de imagens heroicamente exibidas às suas amantes como conquistas. Hoje talvez essas distorções ou licenças poéticas estejam imersas na instantaneidade da vida corriqueira, mas com alguns outros ingredientes: hoje fotografamos, editamos e sobretudo nos esforçamos em compartilhar (publicar) dados e imagens privadas, buscando assinar nossa passagem pelo mundo público.

Mas o que acontece quando essas imagens apenas se acumulam? - quando falha o fluxo do desfile imagético. Imagens se perdem aos montes, sem exercerem nenhum potencial de eloquência e visibilidade. Para onde vão as emoções supostamente impressas em fitas esquecidas e filmes não revelados?



Penso então em imagens que supostamente guardam processos e experiências vitais e muito reais, ou que foram mesmo viabilizadoras de situações às quais não teria tido acesso se não estivesse munido de uma câmera, esse poderoso elemento de mediação entre realidades distintas. Penso que por uma série de motivos (desde impecilhos técnicos à objetividade que nos é imposta pelas práticas no âmbito do circuito cultural) torna-se às vezes muito difícil rever todo esse conjunto de tentativas de apreensão de situações vivenciadas, de experimentações estéticas não concluídas. Algumas dessas imagens se tornam gozo interrompido, pois não se tornaram uma obra, não obtiveram o privilégio de encontrar um espectador: não se confirmaram como registro, documento ou poesia. Por não terem ecoado na subjetividade alheia (às vezes sequer em minha própria subjetividade), a essas imagens não lhes foram atribuídas um sentido, elas não tiveram a oportunidade de sair de seu confinamento meramente técnico. Elas não endossarão a existência de ninguém. Se nada for feito (e serei o único responsável por isso), elas morrerão junto com as mídias que as viabilizaram.

AS FALAS FALHAS DA MEMÓRIA

Parto de uma convicção um tanto cética de que a memória só existe quando é requisitada -- ou disparada por elementos revisitados, como sons, espaço físicos onde se esteve, cheiros, etc. Esses elementos, tais como sugeridos pelo universo de Em Busca do Tempo Perdido de Marcel Proust, poderiam evocar um sentido para essas imagens adormecidas.

Motivado pela experiência supostamente proporcionada pela 'revisita' a essas imagens, e não por saudosismo ou afirmações egocêntricas, procurei estabelecer conexões que se perderam. Buscaria o propósito de determinadas imagens, refazendo percursos e processos. Daria finalidade a esboços mal traçados, tiraria o mofo que impede o fluxo da memória.

Tal oportunidade seria re-encontrada num momento em que olhar para trás já não é mais permitido. Poderia dar um sentido pessoal ao título do capítulo derradeiro do romance de Proust: 'O tempo recuperado', seria uma experiência possível?

Hoje, ler Em Busca do Tempo Perdido equivale a um regozijo não permitido pelas tecnologias da velocidade. Ao mesmo tempo detecta-se em vários cantos do mundo uma redescoberta das qualidades e da experiência proporcionada pelo romance. Especialmente a partir da virada do milênio, o livro gerou debates e mostras como a do Centre Georges Pompidou em 2000, em Paris, que transformou a obra numa espécie de santuário onde cerca de 50 escritores franceses leram a íntegra de Em Busca do Tempo Perdido em voz alta, em turno de quarto horas. Seus detalhes o configuraram como mais um hit na Internet, aproximando erudição e cultura popular.

Tomando esse interesse generalizado como sugestão para uma espécie de 'processo literário de desintoxicação', a obra mais conhecida de Proust serviu a este projeto como modelo de pensamento, em um processo envolvendo disciplina e paciência a partir de duas experiências simultâneas: a releitura do livro e a imersão nas imagens guardadas. O último capítulo do livro, O Tempo Recuperado, se lançou desde o início como ponto de conflito no



roteiro esboçado, como ícone do embate entre o planejado e o que poderia de fato encontrar nesse processo. Neste capítulo, o autor compõe um retrato da corrupção trágica de todas as coisas. As pessoas que o narrador julgara amar voltaram a ser simplesmente nomes, como outrora e os objetos que buscara tinham-se desfeito. Constata-se que ‘a vida não passa de tempo já desaparecido’.

A experiência proposta poderia resultar numa constatação diferente. Porém, na maioria das vezes, o percurso de revisitação de imagens não disparou possibilidades emotivas ligadas à recordação das situações vividas. Em vários momentos sequer pude detectar minha presença emocional na captura de determinadas imagens, por mais que houvessem indícios objetivos de que estava fisicamente presente nas situações registradas. Já a perspectiva de associação dessas imagens com outras, derivadas de contextos temporalmente distintos, convidava a um processo bastante sugestivo de reinvenção do sentido das imagens. Assim, evocando mais a criação de uma teia audiovisual que acontece no presente, sujeita a associações de planos, seqüências e idéias em um processo subjetivo de edição por parte do espectador, fui montando pequenas coleções e agrupamentos (que se evidenciavam às vezes pela temática, às vezes pela visualidade plástica, às vezes pelo movimento ou pela repetição de padrões), recriando sensações e articulando novos sentidos, localizados mais no tempo presente do que no passado.

Constatando que o tempo passado ‘não se recupera’, mas pode ser recriado a partir de experiências na atualidade, tomei emprestado o título do último capítulo para o trabalho finalizado, de forma re-contextualizada: um avesso de metáfora sobre o resgate das emoções e sentimentos supostamente anexados às imagens produzidas.

DOCUMENTÁRIO NÃO-LINEAR: O ALGORITMO E O ACASO

Diferentemente de uma narrativa seqüencial e linear, as coleções de seqüências visuais demandavam uma estrutura específica, não apenas de montagem mas também na forma de acesso. Apesar da intenção de trabalhar com um formato não-linear ter sido definida a priori, em consonância com o conceito da proposta (imagens de uma suposta memória-arquivo), foi o material encontrado que definiu a estrutura a ser adotada.

A escolha de um formato recairia naturalmente nos chamados database movies, ou filmes de banco de dados, que utilizam algoritmos como forma de

organizar a seqüência de clips pré-editados disponíveis em um banco de imagens. Instalações notadamente ‘cinemáticas’ como Win, Place or Show (1999) de Stan Douglas ou Soft Cinema (2000) de Lev Manovich foram alguns dos trabalhos notórios que ajudaram a difundir esse formato, utilizando lógicas bastante complexas de programação e gerenciamento de mídias -- uma vez que ainda não haviam softwares mais simples e dedicados à produção desse tipo de trabalho.

Procurando por ferramentas baratas e de fácil utilização encontrei o Korsakow System, software gratuito e multiplataforma desenvolvido pelo documentarista Florian Thalhofer junto à Universidade de Artes de Berlim, que se mostrou como a escolha apropriada para o desenvolvimento de O Tempo Não Recuperado. Florian desenvolveu o software quando ainda era estudante de narrativas interativas com o objetivo de ‘estruturar’ uma série de depoimentos que colheu em várias partes do mundo sobre o consumo de bebidas alcoólicas. O nome do software surgiu deste trabalho, batizado de Korsakow Syndrome, que se refere a um termo médico que descreve um dano cerebral ligado ao abuso de álcool que afeta a memória. Os pacientes desta síndrome geralmente compensam essa falha da memória desenvolvendo um talento peculiar de contar histórias. Assunto polêmico e facilmente gerador de posições ‘a favor ou contra’, (‘Todos têm uma forte opinião formada ou algo a dizer sobre o assunto’, diz Florian) um documentário alinhavando tais entrevistas linearmente implicaria em questões discursivas, moralistas ou inflamadas sobre o alcoolismo. A construção linear leva quase que necessariamente à elaboração de um discurso ideológico, que se explicita através do encadeamento das seqüências. Florian acabou por evitar tais implicações causais ao realizar seu documentário utilizando o formato de banco de imagens.

No caso de O Tempo Não Recuperado, dada a natureza subjetiva e íntima das imagens (fragmentos de uma memória fugidia e dispersa) também não se fazia necessário incorrer num discurso: não há conclusões, não há um percurso concluído, não há a ‘moral da história’. Tratava-se apenas de tornar disponíveis os conteúdos de forma sugestiva, de proporcionar uma estrutura que permitisse o acaso, o acidente e a intuição, que valorizasse o processo criativo, inclusive o do espectador.

Tais intenções se tornaram viáveis através do Korsakow de forma extremamente simples. Ali como em outros softwares de organização de banco de



dados, basta atribuir a toda sequência (quaisquer clips com extensão .mov) uma série de palavras-chave, que funcionarão como os reais atratores entre os planos. Lev Manovich ressalta como característica fundamental nos filmes de banco de dados com relação os formatos lineares tradicionais o fato de que no primeiro o autor não define a ordem final de execução da obra (2002a). O conceito de metadata (algo como dados sobre dados) é um dos pontos centrais desse modelo. Neste caso, metadata são as palavras-chave associadas às imagens dentro de um banco de mídias. Manovich descreve metadata como ‘aquilo que permite aos computadores “verem” e acessarem dados, movendo-os de lugar para lugar, comprimindo e expandindo, conectando dados com outros dados (Manovich, 2002b). A criação de uma lógica interna de edição (o algoritmo) que define como as seqüências podem ser reorganizadas é outro elemento-chave deste formato. Ou seja, não seria um erro afirmar que a criação do algoritmo vai acabar por influenciar toda a fruição e a forma do trabalho acontecer, estando novamente em questão a intenção do autor na programação prévia das seqüências em função da lógica interna utilizada. No entanto, vale dizer que no caso de alguns softwares como o Korsakow, toda a estruturação da lógica interna das seqüências pode ser feita sem a utilização de ferramentas típicas de programação, ou seja, a grosso modo pode-se dizer que ali o algoritmo pode ser definido por ‘vias subjetivas’.

E em formatos mais subjetivos quase sempre se evidencia uma pergunta: por quê essas narrativas tão pessoais interessariam a alguém? De que modo elas podem ser disponibilizadas? Buscando formas simples de enunciação, tratava-se então de estabelecer uma estrutura convidativa, que não afastasse o usuário/expectador do acesso ao conteúdo. Para tanto esta estrutura haveria de ser não-hermética e não-impositiva, não apenas em termos de construção causal, mas também em termos de interface gráfica. Ou seja: que tipo de interface não se oporia à fruição de uma narrativa tão subjetiva?

Contrariando teimosamente teorias em torno da lógica de funcionamento das novas mídias, que apontam para ao vínculo indissociável entre conteúdo e interface, tratando a interface como mensagem (E. Couchot 2003; G. Beiguelman 2003; L. Manovich 2000), decidi que meu interlocutor não seria um típico usuário/expectador de informática e provavelmente não seria também um artista de novas mídias. Seria alguém que se interessaria em experimentar formas simples de acesso a seqüências visuais, talvez porque as próprias seqüências visuais o interessassem. Assim, não utilizaria recursos de mapea-

mento ou visualização de dados, nada de manipulações de objetos de mídia, nenhuma ferramenta de busca, filtro, zoom, vistas múltiplas, sintetização ou outros padrões adotados pelas interfaces de aplicativos, por mais que esses recursos possam estar introjetados na cultura do cidadão informatizado. Ou seja, o modo default do Korsakow System já era suficiente: três opções de novas seqüências ao fim de cada seqüência vista. Isso bastaria para levar o usuário/expectador a um labirinto bastante complexo de situações subjetivas, convidando-o a compor possíveis retratos (situações, paisagens, espaços percorridos, existências diversas, meu pai, eu mesmo) de forma aberta, não concluída, sugestiva.

Para a versão de O Tempo Não Recuperado na forma de instalação o dispositivo de ‘interação’ adotado foi ainda mais simples. O usuário/expectador simplesmente se dirigiria à projeção que mais lhe atraísse, independentemente do canal de áudio em utilização (através de fones de ouvido) experimentando e combinando formas distintas de fruição do trabalho através do deslocamento físico de seu corpo ou de seu olhar.

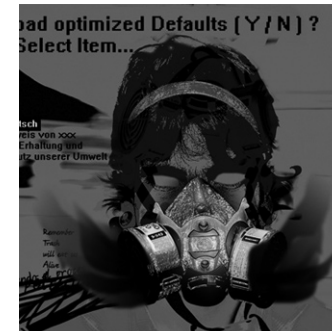
A busca das interações, as tentativas de apreender detalhes da memória, a oportunidade de uma maior consciência da trajetória percorrida, são detalhes que motivaram e moveram esse projeto desde o início. Contudo, correm o risco de não serem mais que meras experiências, que não fazem maior sentido se não transformarem minimamente nossa forma de ser e enxergar as coisas. Nesse percurso, como em praticamente todos ou outros aos quais me lanço, permiti que isso acontecesse.

A intenção de registro obsessivo através da câmera como objeto onipresente e voluntário, haveria de abrir lacunas na memória, deveria suprir com vida os momentos banais, onde o tempo se inscreveu, às vezes de forma indescritível, e remotamente, talvez transformadora. A invenção desta possível literatura da existência não foi substituída totalmente pelas máquinas de imagens. Tudo depende das entrelinhas e vazios entre uma cena e outra, um play e um stop, a disponibilidade em ver: a paisagem ainda pode ir até onde o olho alcança, seja no micro ou no macro, dentro ou fora de si.



Fotografía en Descomposición

Rafael Guerra



Fotografía en descomposición parte de la idea de la fotografía clásica donde existe un original capturando lo más fiel a la realidad, un documento que es cercano a lo que nuestros ojos ven como -vida real- luego defino la imagen de este original en término digital, es decir, una imagen medible y manipulable que hace referencia.



Instalación audiovisual
Memorias del Grito
Gonzalo Biffarella

El sonido como amenaza es, tal vez, una de las formas de control más explícitas y primigenias en la especie humana.-El grito de guerra fue desde su origen un sonido que enardecía a los propios y atemorizaba al rival. En muchas ocasiones la confrontación se resolvía a favor del grupo que lograba amedrentar y, así, poner en fuga a sus enemigos, sin necesidad de llegar a derramar sangre. -Esta actitud pervive en la confrontación sonora de la “hinchadas” de los equipos de fútbol.-“Hinchadas” en la que los hombres funden su identidad dando forma a una masa que se comporta más allá, mucho más allá, de los límites de lo individual. -En esta instalación, confronto los gritos de guerra de la masa a los “amenazadores” gritos de un pequeño de ocho años, guerrero en su imaginación. -Las grabaciones de la hinchada fueron realizadas ante un muy entrenado coro de 12.000 voces que, domingo tras domingo, alienta a los jugadores de Belgrano de Córdoba y amedrenta a los “visitantes”. -Debo el registro de imagen y sonido del pequeño guerrero a la incansable voluntad combativa de mi hijo Julián. -El encuentro de la hinchada y el pequeño es fruto de la casualidad, la observación y de ese ancestral instinto guerrero que en mayor o menor medida se esconde en nuestro ADN. Estaba editando el sonido de la hinchada y a cada silencio, Julián, con un palo en las manos, iniciaba sus gritos y movimientos de ataque. Después de algunas reiteraciones, le pregunté que por qué lo hacía. El me respondió “aprovecho cuando se callan para atacarlos yo”.

Mi agradecimiento a Susana Pérez y a Documenta Escénica.



Exposición
“La Medusa”
Colectivo el Niuton

¿Qué es la medusa?

Es un instrumento diseñado por Hernán Dario Castro, diseñador industrial de la universidad nacional, y parte activa del colectivo El Niuton.

Consiste principalmente en unas bobinas que captan los campos electromagnéticos de los electrodomésticos. Cada electrodomésticos emite un campo magnético diferente, habla un lenguaje, y este artefacto permite capturarlos, modificarlos y crear una composición musical.

Tiene varias cabezas (bobinas) y cada una de ellas capta ondas diferentes, permitiendo mezclarlas y manejarlas a través de la medusa y un ordenador (computador).



El Niuton
¿Creación y pensamiento
contemporáneo?



Exposición Fotografía Digital
“En lo Cotidiano”
Newton

En el marco del VI Festival Internacional de la Imagen, el Grupo de Fotografía Digital Newton, expone sus visiones capturadas en esta técnica de representación cumpliendo con su premisa de no manipular mediante programas informáticos la imagen obtenida.

En la presente muestra participan:

Claudia Jurado Grisales
Docente Departamento de Diseño Visual. Universidad de Caldas

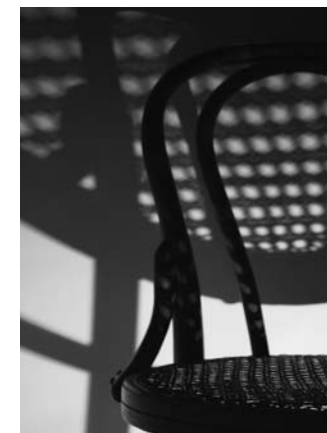
William Ospina Toro
Docente Departamento de Diseño Visual. Universidad de Caldas

Walter Castañeda Marulanda
Docente Departamento de Diseño Visual. Universidad de Caldas

Gustavo Villa Carmona
Docente Departamento de Diseño Visual. Universidad de Caldas

Carlos Adolfo Escobar Holguín
Docente Departamento de Diseño Visual. Universidad de Caldas

Wilfredo Amaya R.
Estudiante Programa de Diseño Visual. Universidad de Caldas



1859
William Ospina Toro



Azul blanco rojo
Gustavo Villa Carmona



Exposición

I Salón Interuniversitario de Diseño





Proyecto Cali... Gráfica y Popular

Rafael Ángel Bravo

Creador y director

Rafael Angel Bravo

Diseñador Gráfico. Universidad del Valle

INTRODUCCION

¿Cómo se puede definir la gráfica popular del centro de Cali, desde el punto de vista estético, social, político y económico?

¿Como difundir y mejorar la percepción que la gente tiene de estas manifestaciones?

En toda América Latina, las distintas carencias, limitaciones, condiciones sociales y todos los rasgos comunes a todos sus países han dado origen a una identidad en común, unas características propias que pueden aplicarse a muchas de las manifestaciones populares, entre ellas las de tipo visual, las cuales precisamente por su carácter folklórico han logrado mantener una independencia con respecto a las tendencias internacionales. Como ejemplo podemos mencionar el cartel cubano a nivel latinoamericano, el cual tuvo su auge sin haber un estudio profesional del diseño gráfico, compensando las carencias y dificultades de la época con ingenio y creatividad. En México podemos encontrar el muralismo y el grabado, el cual se convirtió en el medio de expresión masivo para el pueblo.

Actualmente las calles de las ciudades se han convertido en un espacio para la gráfica popular, por medio de los avisos comerciales y letreros que basan su trabajo en la intuición y la experiencia, el trabajo manual y una expresión muy propia, llena de colorido y fuertemente marcada por la identidad del pueblo.

José Soto Buzzetti y Luis Rojas Herrera, dos diseñadores gráficos chilenos, estudiosos de la gráfica popular y creadores del colectivo TIPOGRAFIA.CL, establecieron tres características para poder definir la gráfica popular urbana, las cuales profundizaré mas adelante:

-Elaboración artesanal.

-Su ubicación en el espacio público de la ciudad.

-Una función totalmente utilitaria, que a diferencia del arte deja por fuera cualquier expresión subjetiva. Esto quiere decir, que al igual que el diseño, la gráfica urbana popular responde a necesidades específicas de comunicación.





En el centro de Cali podemos encontrar una expresión visual por medio de los avisos comerciales, que comparte estas mismas características, al igual que sucede en Chile, a través de los avisos y letreros comerciales, criticados por algunos, pero que en el fondo evidencian una serie de características o de factores que la convierten en una expresión cultural y de identidad, mas allá de lo que muchos pudieran pensar de ésta.

El centro de Cali es un núcleo donde se pueden apreciar gran cantidad de manifestaciones populares, específicamente manifestaciones graficas, con una concentración y una riqueza altísimas, lo suficiente como para dedicar un estudio completo sólo para esta zona, un lugar en el que aun cuando se aprecia una influencia de la globalización en distintos iconos que la gente ha ido adoptando y en los mismos productos importados o de influencia extranjera que ahí se pueden conseguir, mantiene una resistencia no intencional con gran fuerza a la influencia global. Es como un resguardo, donde una cultura se manifiesta día a día. Son éstos espacios un ejemplo de un fenómeno que Néstor García Canclini describe en algunos de sus trabajos, espacios sociales e incluso en los que se conservan expresiones populares que se logran mantener resistiéndose o manteniéndose fuera de influencias culturales y tecnológicas, como las que trae consigo la globalización.

En los últimos tiempos, el estudio de la cultura popular y sus manifestaciones, ha sido un tema recurrente en distintos lugares y disciplinas, especialmente en el diseño gráfico, donde se han rescatado distintos elementos populares para la creación de nuevas piezas pero más enfocados al campo visual o estético, con poca investigación o profundización en los factores sociales, políticos o económicos que pueden influir o determinar estas expresiones visuales.

En Colombia se ha popularizado la elaboración de estudios y otros proyectos relacionados con la cultura popular y sus manifestaciones gráficas, dedicados a la recolección de imágenes o enfocados a temas muy abiertos como ha sucedido con el colectivo popular delujo de Bogota, que parte de la idea de exaltar la grafica popular de la ciudad, pero se ha expandido a otros campos de la cultura, lo que no ha permitido un estudio de profundidad ni una claridad temática, es decir, al abarcar muchos temas es poco lo que se ha profundizado. A nivel académico se ha popularizado la elaboración de proyectos inspirados por la estética popular y han surgido diversos colectivos dedicados al rescate de las expresiones gráficas populares.

Por todo esto nace la idea de realizar un estudio de la gráfica popular en Cali, que ayude a definir la estética que se da en estas manifestaciones pero manteniendo un tema de estudio claramente delimitado y específico para generar un análisis a fondo y una investigación completa. Para definir esta estética se ha escogido el centro de la ciudad y los avisos comerciales específicamente, porque en esta zona se ha dado una concentración muy grande de piezas visuales con características comunes que proveen una gran fuente de imágenes e información, dando gran material de trabajo y dejando claro que no se trata de casos aislados sino de toda una corriente estética.

CARACTER DEL PROYECTO

El trabajo será de carácter informativo ya que difundirá las características del diseño popular en Cali, pero a su vez tendrá un carácter persuasivo ya que este trabajo dará origen a un sistema de comunicación visual que buscará hacer un aporte para mejorar la concepción y la actitud de la comunidad hacia estas expresiones populares de tipo visual y las aprecien tal como se aprecian en otros campos como la música y las artes en general.

Con este trabajo se espera mejorar un poco la imagen que tiene la estética popular entre la gente de ciudad, exaltarla, ayudar a la creación de una conciencia de que estas manifestaciones visuales nos pertenecen, que hacen parte de nuestra cultura. No se trata de encontrar unas características únicas en la grafica de la ciudad, se trata de darle una imagen positiva, entendiendo los factores que influyen en ella.

Con este trabajo no se espera cambiar estas piezas, cosa que algunos podrían esperar de un proyecto de diseño gráfico, sino mejorar un poco la percepción que la gente tiene, conservando estas manifestaciones intactas. Si un diseñador profesional se pone a la tarea de crear diseño popular, estaría creando un diseño falso pues la estética popular no se trata solo de imagen, sino de los factores externos y el entorno que han influido en las personas que la producen y la consumen, condiciones muy distintas a las de un estudiante universitario con una visión muy distinta de la imagen, quien puede tomar como influencia una manifestación popular mas no crear una manifestación popular. Una cosa muy distinta es quienes retoman la estética popular para incorporarla al diseño, a quien trata de reemplazar las manifestaciones populares por diseño.



Para lograr estos objetivos es necesario, después de definir y entender la estética de la ciudad, determinar o elegir un sistema de información que permita difundir esta información de una manera clara, entendible y agradable para poder llegar más allá de los estudiantes y profesionales del diseño gráfico, quienes de todos modos encontrarán en este trabajo una gran fuente de información y de material, que les será muy útil. El producto final será un sistema abierto para todo aquel interesado en conocer más acerca de la ciudad y su cultura, en un área de estudio relativamente nueva, que cualquier estudiante sin importar su área, pueda entender y disfrutar.

LA MUESTRA FOTOGRAFICA

La muestra de fotografía tiene como tema los avisos del centro de Cali y su objetivo es enaltecer y resaltar estas manifestaciones gráficas populares. Esta muestra servirá como abre bocas, complemento y medio de promoción para el proyecto de difusión.

El criterio de selección de las imágenes se basa en la calidad y colorido de éstas. Teniendo en cuenta las opiniones y gusto de los distintos colaboradores del proyecto.

Un elemento importante que se quiere resaltar es el color, que en estos avisos es bastante fuerte y llamativo. Para resaltar este aspecto, se ha utilizado el recurso digital, para así darle mas colorido y saturación a las fotografías, logrando así unas imágenes impactantes y atractivas, muy agradables para el público y muy acordes a la cultura latinoamericana donde se da siempre un gran colorido y alegría. El color en estas imágenes llega en algunos momentos a verse casi irreal por su saturación y fuerza.



Exposición

“La Indumentación”

Alex Ortiz

O la acción de vestirse o desvestirse

Por Alex Ortiz

ABSTRACT

La consuetudinaridad del vestirse y desvestirse plantea la acción de la indumentación pero a su vez el de representarse y encontrarse consigo mismos, con el otro y con todos, en ese espacio donde nos hallamos y nos hacemos a una imagen en lo social. Los objetos indumentarios presentados en esta muestra obedecen a inquietudes planteadas en diferentes momentos cronológicos, diversos materiales, técnicas distintas de construcción, temas y conceptos sugeridos desde muchos puntos vista estéticos. Sugiere un lenguaje que confluye en la experiencia con la moda y los productos expuestos, un lenguaje que en esencia es artesanal, no solo en el desarrollo técnico encerrado en la confección del vestido. Proceso lógico de la alta costura: desde el taller artesanal a la pasarela de exhibición.

La consuetudinaridad del vestirse y desvestirse plantea la acción de la indumentación pero a su vez el de representarse y encontrarse consigo mismos, con el otro y con todos, en ese espacio donde nos hallamos y nos hacemos a una imagen en lo social. Vestirse y desvestirse de indumentarias es también el ejercicio que permite el cambio de apariencia en la construcción de imágenes: quizás imaginaría o ideales del portador, ligadas así, a procesos comunicativos de la identidad que dentro de su operación involucra la mirada y la interpretación del observador, este articula los signos visuales cargados en la indumentaria, como si se tratase de una sintaxis gramatical pero más flexible, para leerlos y traducirlos en sentidos, textos y pretextos, mediante la mirada que se confabula con la lectura y propicia, en ocasiones, interpretaciones que dimensionan el elemento (composición) visual de la indumentación del individuo u objeto victima de la mirada.

Entender que existe un lenguaje indumentario con sintaxis, morfología y articulación propia, es la clave para vernos y leernos, pero más allá de esta instrucción corriente y natural al que todos acudimos, su estudio a profundidad permite al diseño de la indumentaria y la moda en general, entender que a través de este lenguaje no verbal, se construyen mensajes con sentido completo y abierto a la libre interpretación, con los cuales se pueden cimentar discursos, difundir experiencias y conocimientos.

Discursos y conocimiento articulados en el cuerpo como soporte y escenario de representación de la imagen del individuo, producto de las disposiciones de dicho lenguaje, los que en forma de vestidos y prendas cubren y apropian ese cuerpo que en su portar y comportar le atribuye otros valores significacionales o “re-vestimientos” que son a su vez otros vestidos, componentes de la actitud.





El pretexto de “La Indumentación o la acción de vestirse y desvestirse”, vuelta exposición, es mostrar de una mirada en particular, los resultados de profundizar e indagar en los aspectos involucrados en la concepción del la indumentaria, la apariencia e imagen individual y colectiva como producto de la identidad, la cultura y una sociedad donde se construye el individuo, los lenguajes estéticos y materializados. La Indumentación es entonces mi inquietud cimentada desde los lenguajes visuales, que en mi proceso de investigación y profesionalización, me ha permitido primero, fundamentar y teorizar precisamente sobre el lenguaje indumentario y su articulación.

Segundo evidenciar con claridad el cómo infiere la construcción del individuo como actor y agente social en la indumentaria que porta y comporta y es su referente de representación, tercero, cómo construir discursos indumentarios que potencialicen la imagen del individuo desde sus expresiones materiales consientes desde una identidad en proceso y su contexto.

Las piezas aquí presentadas son resultados de mi proceso en el estudio de la moda y lo indumentario, en varias etapas y momentos como:

- . Artesano, en la necesidad de canalizar inquietudes y materializarlas.
 - . Construcción académica, que como Diseñador Visual me permití hacerme a una disciplina que tiene como base investigar sobre la imagen, la comunicación y los nuevos lenguajes.
 - . Profesional en diseño y empresario, proyectando de manera global una marca comercial de productos indumentarios, con un lenguaje artesanal que buscaba como concepto: el rescate de una serie de valores que redundaban en nuestra identidad y cultura.
 - . Diseñador de modas, un ejercicio que como diseñador visual de base me ha permitido proyectar algo más allá de la misma indumentaria en su concepción y desarrollo, es la pretensión, la ocasión de uso y su confrontación en un juego al cambio de apariencia o el planteamiento de imágenes o imaginarios indumentados.
 - . Docente e investigador en moda, entendiendo el transcurso que lleva el país, Latinoamérica y el mundo en la profesionalización del diseño de modas e involucrándome en muchos de sus escenarios, indago, teorizo, genero currículo y proyección pedagógica en esta área, insertando el discurso de la imagen y su proyección dentro de los contextos donde la representación en los social del individuo se realiza mediante la indumentaria.
- Es así como “la Indumentación” es entonces: la compilación de muchas experiencias, conocimientos y cotejos del objeto indumento, no solo con el individuo, al cual le he diseñado, si no también con las empresas con las cuales he trabajado en el área de la moda donde he tenido la oportunidad de:
- . Experimentar y explorar alrededor de los materiales en búsqueda de expresiones y lenguajes estéticos.
 - . Plantear conceptos y temas para ser abordados desde la indumentaria y la moda, desde allí proyectada para el mercado.
 - . Realizar el vestido sobre medidas para mis clientes, familia, amigos y el propio, donde la ocasión de uso y todas esas pretensiones personales y sociales son el indicio o la base para especular en su idea estética y formal.





. Analizar y Teorizar sobre la moda, en el ejercicio académico e investigativo como diseñador visual y diseñador de modas, junto con mis compañeros docentes, mis estudiantes, amigos del alma y de la calle, mi madre interprete y asesora en la técnica de la confección, brazo derecho y yo el izquierdo en casi todos los proyectos en los que me he involucrado y todos aquellos asesores que han pasado por mi lado, han permitido construir mi discurso al rededor del la moda y lo indumentario como si fuera mi propio vestido.

Los objetos indumentarios presentados en esta muestra son de mi total autoría y obedecen a inquietudes planteadas en diferentes momentos cronológicos, diversos materiales, técnicas distintas de construcción, temas y conceptos sugeridos desde muchos puntos vista estéticos. Un sentido común que sugiere un lenguaje que poco a poco confluye ésta experiencia con la moda y los mismos productos aquí expuestos, un lenguaje que en esencia es artesanal, no solo en el desarrollo técnico encerrado en la confección del vestido. Proceso lógico de la alta costura: desde el taller artesanal a la pasarela de exhibición.

Mis inquietudes me motivaron a construir mi propio vestido y luego el de los demás, mi formación académica y profesional a conceptualizar sobre el objeto de la moda, el del empresario en sentidos de producción y comercialización y el de docente que vive la idea de aprender a desaprender la moda junto con mis alumnos en el proceso académico y pedagógico.

La muestra comprende alrededor de unas 25 piezas entre prendas indumentarias, fotografías de acompañamiento, registro de bocetos y procesos de desarrollo de producto, ordenadas por líneas, temas, técnicas y momentos de producción:

- Prendas en tejido de punto a mano y desarrollado industrialmente, piezas cortados en técnica de kirigami y confeccionadas a maquina, ensambles en tejidos de punto y plano mezclados con cuero natural troquelado.

La muestra fotográfica de acompañamiento de las prendas, registran tres momentos distintos:

.La copilada por más de quince años de diseño y producción indumentaria y planteamientos estéticos para la moda en formato póster impreso.

.Una propuesta indumentaria que como conceptos para la moda presenta varios tirajes fotográfico tipo dossier de revista especializada, con un lenguaje y concepto estéticos desde el diseño grafico de las tiras cómicas y fotonovelas, retomando: esquemas, formatos y diagramación; también recurriendo al teatro, buscando en la expresión de los actores (modelos) que en escena brindan posibilidades estilísticas propias del área (el monologo, el drama, el dialogo, la trama, la exageración etc.), presentados y montados en retablos rectangulares.

.Registro de proceso de proyectos de diseño indumentario: figurines y productos.

Complementa la exposición una serie de piezas:

- Cojines - que hicieron parte de una propuesta plástica la cual tuvo mención especial en la convocatoria artística pro-renovación de las artes en Caldas de la obra “vestidos y revestidos”.

- Zapatos y contenedores, resultado del proceso del desarrollo de productos para la marca “Su Escarcela”

Tomamos, pues, la exposición en el Colombo Americano, dentro del marco del Sexto Festival Internacional de la Imagen, como un punto mas de partida hacia la vitalizacion del futuro hiperinformatizado ante al cual solo tenemos dos opciones: responder o perecer.

El Festival Internacional de la Imagen concentra periferias que nos invitan a penetrar el ser contemporáneo, y en consecuencia, contribuye sin dudas al desarrollo de la región. Somos nosotros, la comunidad de Artes Plásticas, beneficiarios de este esfuerzo que el festival practica y comprendemos nuestra responsabilidad: contribuir a la activación de la información.



Exposición
“La Cultura del Jugo”
Andrés Gómez

MISIÓN

Cultura del jugo es un proyecto musical que ahonda en la esfera de la creación audiovisual y artística, el cual se plantea como un colectivo de artistas y profesionales que desean sensibilizar a la audiencia por medio de la innovación dentro del género rock-pop.

VISIÓN

Proyectarnos como una empresa generadora de cultura y alcanzar el mercado nacional en el transcurso del 2007, y el internacional hacia el 2008, a través de ventas y la comercialización en los medios.

“CULTURA DEL JUGO”

Cultura del jugo es un proyecto musical que ahonda en la esfera de la creación audiovisual y artística, el cual se plantea como un colectivo de artistas y profesionales que desean sensibilizar a la audiencia por medio de la innovación dentro del género rock-pop.

Proyectarnos como una empresa generadora de cultura y alcanzar el mercado nacional en el transcurso del 2007, y el internacional hacia el 2008, a través de ventas y la comercialización en los medios.

OBJETIVO PRESENTACIONES Cultura del JuGo

Exponer la integración de la producción musical y audiovisual, la adaptación de un dispositivo estético, la implementación de la marca, la puesta en escena y toda la creación artística implícita en el desarrollo de un producto musical integrado de manera objetiva y profesional acorde a todo el contexto y la promoción del evento. Innovar, cautivar e impregnar de pasión y simpatía al público.

CREACIÓN DEL PROYECTO

Cultura del Jugo es un proyecto musical que nació en el año de 2002 el cual surgió como síntesis de un conjunto de inquietudes personales que venía recopilando Andrés Gómez de proyectos anteriores. Una determinada base rítmica que había elaborado en software como secuenciadores y mezcladores en años atrás, sirvieron de plataforma para emprender el proyecto actual junto a Daniel González como guitarrista, en el año 2003. Hacia finales del año 2005, ingresa Julián Abelardi, como vocalista, con el cual durante la etapa de creación vocal se logra un sonido más perfilado y comercial.

Después ingresa Hugo Huérfano en la programación de secuencias y los teclados, el cual interviene de forma contundente, direccionando y perfeccionando el sonido de la propuesta a partir de la remezcla y la masterización.





Y por último Christian Lizarralde como Vj y encargado del performance en vivo; Cultura del Jugo se plantea como un colectivo de artistas que tienen como fin común desplegar una propuesta conceptual y artístico sobre el consumo, por medio de un performance audiovisual logrado por la exploración de instrumentos musicales análogos, y herramientas digitales y electrónicas donde interactúan las artes gráficas, la música y la puesta en escena.

PROPUESTA CONCEPTUAL

¿Qué es la cultura del JuGo?

El sector de la producción y la industria es un conjunto formador y constructor de sueños y necesidades, que a través de la publicidad y la comunicación en los medios masivos, vende y promociona los productos elaborados, llegando de ésta manera a la sociedad de consumo, representada en el individuo como ente formador de una sociedad.

La cultura del jugo expone una imparable carrera de supervivencia consumista, diversa e inmensamente rica, es una mirada desinteresada a lo multicultural, lo híbrido y a una serie de fenómenos que ocurren cuando el individuo consume y se posiciona dentro de la sociedad y nos sumerge en determinados modelos populares y masivos, transformando de ésta manera la idea del individuo como ente formador de una sociedad y estableciendo ciertos parámetros que acondicionan nuestra interpretación del mundo y la búsqueda de la verdad. Un vistazo efímero y convulsionado del engranaje consumista que no otorga algún juicio ético. El jugo es el resultado de un proceso, es lo que queda de una mezcla, es lo multicultural, lo híbrido, es una fusión de géneros. La cultura es dominante y mayoritaria, no es finita y tiene límites y parámetros; es la respuesta a impulsos sociales. El consumo es el conjunto de procesos socioculturales en los que se lanzan la apropiación y los usos de los productos. En definitiva, la cultura es el resultado de cultivar conocimientos humanos y de afinar las facultades intelectuales, ejercitándolas, “es el saber de una civilización, de un pueblo”. El consumo obedece a un sistema económico a una estructura industrial y a unos canales de globalización.



La Forma de la Modernidad

El Diseño como manifestación natural del mundo moderno
Diego Giovanni Bermúdez Aguirre

*En tanto que la verdad se acepte por lo que es y tal como es,
aunque sea por un espíritu, habrá lugar para la esperanza.*

Albert Camus

En el Arte de la Grecia clásica, el gusto por la ornamentación trascendió hacia un interés por lo útil y lo objetivo, fusionando la belleza y el bien en donde es bello todo aquello que es útil y no lo es más que en cuanto la belleza sea conducida hacia el bien como causa final a la que está destinado todo objeto artístico. Así, el quehacer del artista evolucionó desde la búsqueda por agradar a los sentidos hasta la utopía del artista moderno que pretende construir un Arte innovador para una sociedad nueva. La Modernidad estructura un esquema de producción artística que disuelve la frontera existente entre lo estético y lo funcional, permitiendo con ello, una nueva manera de organizar los destinos de la sociedad.

De esta manera, se establece una innovadora forma de creación, dirigida a satisfacer necesidades sociales, resolviendo la contradicción existente entre el lenguaje artístico y el industrial, lo que evidencia una postura revolucionaria en cuanto la manera de reconocer la producción de bienes de consumo, los cuales hasta ese entonces se materializaban bajo criterios que entremezclaban el Arte y la Artesanía. El problema cultural de la industria es asumido por un nuevo oficio que se fundamenta en el trabajo proyectual de acuerdo a requerimientos económicos, constructivos, funcionales y estéticos. La industria crea por primera vez sus propias formas culturales, entregando respuestas coherentes con las necesidades de la tecnología y de su época, concibiendo el Diseño como una estética de la producción industrial, dando término a los antagonismos culturales de la industria y el Arte por medio de manifestaciones que, desde el punto de vista temático, metodológico y cultural, se diferencian de los resultados artísticos y artesanales, gracias a la modificación de los mecanismos industriales de producción y consumo, concibiendo la práctica del Diseño como el proceso en el cual se amalgaman heterogéneas formas de producción serializada, logrando sintetizar el

universo productivo y el simbólico, respondiendo con formas tecnológicas (construcción), ergonómicas (uso), simbólicas (identidad) y estéticas (sensación) de manera coincidente.

La utopía cultural que representa el Diseño, se materializa en la búsqueda de la satisfacción de necesidades sociales, ya que lo diseñado se efectúa en el propio seno de la producción económica de la industria, asociado a la planificación bajo requisitos de carácter técnico, simbólico, estético y utilitario. La prefiguración, como naturaleza enteramente industrial, desarrolla una nueva dimensión cultural de producción, por lo que el Diseño, como eje conceptual de tal actividad, se erige como la manifestación más comprometida y ligada con la cultura de la industria, analizando, comprendiendo y formulando un nivel de intervención adecuado a cada necesidad en particular. El Diseño se independiza de las actividades artesanales al concebir las decisiones de intervención más allá de la habilidad propia del artesano, estableciéndose un proceso esencialmente conceptual con un manejo específico de modelos sintácticos y retóricos con capacidad diagnóstica, interpretativa, de estructuración y respuesta coherentes bajo condicionantes económicos, sociales, culturales y de uso. Esta dimensión, representa la complejidad del bien común en donde el Diseño impregna su sello cultural en la vida contemporánea, dada su intencionalidad y finalidad democratizadora de la experiencia social del Arte y su pertinencia cultural.

Diseñar, permite idear formas industriales originales desarrolladas bajo la idea de proyecto consciente, deliberado y sistemático, en busca de resultados prácticos e innovadores, alimentados mucho más allá del empirismo artesanal, surgiendo como un elemento dialógico que interactúa en la relación del hombre con su entorno, con sus semejantes, con el conocimiento y sus discursos en general. Por ello, la producción del Diseño nace en su significación como un Arte «nuevo», dado que relaciona y vincula componentes de responsabilidad social que intentan mejorar las condiciones de la vida en sociedad por intermedio de la solución de problemas y necesidades, al intentar moldear



conductas de acuerdo a las demandas de la población. Así, lo cultural se centra como dimensión constitutiva de todo diseño en tanto práctica social significativa que, como género discursivo con intención organizativa, jerarquiza funciones en un escenario sobre el cual se edifican propuestas que pretenden configurar un nuevo espacio moderno, en donde se expresen las transformaciones, contradicciones y diversidades de un momento histórico producidos por el modelo industrial.

El Diseño se articula con la sociedad y la cultura, desplegando el acto de proyectar como un todo hecho de significación en un entramado de tradiciones y usos sociales que no pretende ser el eco de una inspiración romántica de creación, sino todo un proceso de trabajo riguroso dotado de intencionalidad como ejercicio de anticipación, sometido a determinaciones sociales, económicas, estéticas, políticas y culturales que permiten su apropiación por parte de la sociedad.

Hablar del Diseño, significa reflexionar sobre un elemento constitutivo de lo Moderno y de la cultura contemporánea, ya que existe una dialéctica entre la producción diseñada y el entorno, en donde se exponen interconexiones entre lo artístico y el ámbito económico, histórico, social y cultural que circundan este proceso. La función cultural del acto de diseñar aspira vincular el Arte con la vida cotidiana, generando un Arte «nuevo» y «auténtico», a partir del cual se establece una nueva relación entre el artista, su obra y la sociedad, como elemento producido culturalmente bajo la influencia de un marco que engendra una nueva cristalización de lo estético y artístico.

El Arte «nuevo» se construye a partir del conocimiento del devenir histórico con una capacidad de respuesta surgida de la estrategia y vocación por acuñar propuestas alternativas para encuadrar el presente y futuro del hecho artístico, a través de múltiples dimensiones que dialogan con la realidad tangible por medio de nuevos lenguajes visuales. De esta manera, el artista nuevo, se constituye en un conductor del alma y conciencia colectivas, con el propósito de liberar a los individuos de mordazas ideológicas, por medio del ofrecimiento de una experiencia transitiva que encamina la producción artística en su papel por organizar los nuevos destinos de la sociedad.

Por ello, el Diseño, fruto de la reflexión de la Vanguardia y los condicionantes políticos, económicos, sociales y culturales de principios de siglo XX, ofrece

la posibilidad de generación de procesos creativos que desliga el Arte de las funciones culturales tradicionales del pasado, en las cuales la obra de arte deja ser rito y liturgia, un objeto de culto con un aura que representa la formulación de valores culturales transmitidos desde Grecia, para establecerse como una manifestación vinculada a la importancia de las masas en la sociedad contemporánea, en donde la aspiración artística ahora se dirige hacia el acercamiento espacial y humano de las cosas, superando la singularidad de cada objeto artístico, debido a la ahora posible reproducibilidad técnica de la obra de arte, adquiriendo ésta un poder emancipatorio racional, eficaz y útil que domina claramente los medios de producción. El Diseño produce su propio lenguaje, sintaxis y vocabulario como imagen de la utopía que promete el cumplimiento del ideal de equidad, construyendo contenidos de verdad y de carácter filosófico a partir de los factores históricos que integran toda obra como elemento significativo, en lo que la belleza solo se considera como un aspecto efímero del hecho social propio del Arte, sintetizando su verdadero valor en los artefactos producidos técnicamente lo que ejemplifica su racionalidad estética y mimética, evidenciando el uso adecuado, coherente y organizado de los materiales y las técnicas constructivas.

La aventura de la Modernidad se define a partir del proceso social de construcción de actores sociales con la capacidad de actuar sobre el entorno con una visión racional, lo que da origen a una nueva sociedad, permitiendo la estructuración de la identidad a partir del surgimiento de la industria como el camino más expedito para la configuración del entorno material por medio de la utilización de los recursos aportados por la ciencia y la técnica, transformando bienes en productos a través del establecimiento de formas de explotación y apropiación de la naturaleza asistidas por la razón. La Modernidad como proyecto emancipador, secularizador y racionalizador de la vida, pretende extender el conocimiento e igualdad a través del mejoramiento e innovación de la relación entre la naturaleza y la sociedad, constituyendo una base de confianza en donde el Diseño es solo un producto natural de este tipo de procesos que surge como un campo específico del saber que, a partir de una postura enteramente moderna, se manifiesta en un acto sublime de invisibilidad que persigue darle orden a la configuración de la experiencia humana como un escenario mejor para todos nosotros.

bermudez.d@javeriana.edu.co



Referencias bibliográficas

- Arfuch, Leonor; Chaves, Norberto y Ledesma, María. Diseño y Comunicación: Teoría y enfoques críticos. Buenos Aires, Paidós, 1997.
- Baltanas, J., Diseño e historia: invariantes. Barcelona, editorial Gustavo Gili, 2004.
- Bayer, R. Historia de la Estética. México, FCE, 2003.
- Berman, M. Todo lo sólido se desvanece en el aire. México, Siglo Veintiuno, 1989.
- Bozal, E., (ed). Historia de las ideas estéticas. Madrid, Visor, 1996.
- Castro, S. Pensar en los intersticios. Bogotá, Pontificia Universidad Javeriana, 1999.
- Jameson, F. Una modernidad singular. Buenos Aires, Gedisa, 2004.
- Kant, I. «Respuesta a la pregunta: ¿qué es la ilustración?» en Revista Colombiana de Psicología No. 3. Bogotá, Universidad Nacional de Colombia, 1994.
- Loeder, C., El constructivismo ruso. Madrid, Alianza editorial, 1989.
- Medina, A., El arte colombiano de los años veinte y treinta. Bogotá, Colcultura, 1995.
- Mosquera, G., El diseño se definió en octubre. La Habana, Editorial Arte y Literatura, 1989.
- Platón. Obras completas. Madrid, Ediciones Ibéricas, 1983.
- Selle, Gert. Ideología y utopía del diseño. Barcelona: Gustavo Gili, 1975.
- Tarabukin, N., El último cuadro. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 1977.
- Varios, Diseño: hfg Ulm, América Latina, Argentina, La Plata. La Plata, Universidad de La Plata, 2002.



Nueva postura del diseño frente a la discapacidad

Juan Diego Sanín Santamaría
Gustavo Adolfo Sevilla Cadavid
Andrés Hernando Valencia Escobar

**Grupo de Estudios en Diseño (Ged)-Facultad de Arquitectura y Diseño
Programa de Diseño Industrial-Universidad Pontificia Bolivariana
Medellín**

Introducción

Una reflexión profunda del papel que la tecnología juega en el desarrollo de la sociedad en el entorno local, permite establecer una serie de parámetros que posibilitaron el planteamiento de un proyecto de investigación con el que se espera diseñar ayudas técnicas para personas en situación de discapacidad de bajos recursos a partir de la recontextualización y la reutilización de materias primas. Estas soluciones de diseño esperan además intervenir de manera directa en el mejoramiento del bienestar de estas personas en la medida en que se plantean desde la filosofía del Diseño Centrado en el Usuario teniendo en cuenta aspectos de usabilidad y comodidad.

Cuando el ser humano con su andamiaje físico y mental enfoca sus esfuerzos al desarrollo de la tecnología (por lo menos la que se interesa por el mejoramiento o generación de bienes y servicios), se enfrenta con una postura materialista con la cual espera que los logros obtenidos con ello impacten su entorno de manera considerable y global (tanto técnica como económicamente) y se alcancen mejoramientos que repercutan en la calidad de vida de la sociedad. La tecnología debe estar al servicio del hombre, de hecho, él la genera, la optimiza y la usa. Ese uso generalmente se ve reflejado en mejoras enfocadas a sus necesidades cotidianas diarias: transporte, comunicación, vestir, alimentación y vivienda.

Los resultados de los adelantos tecnológicos a lo largo de la historia de la humanidad se han manifestado en dos aspectos: el primero, enfocado a la solución de una necesidad puntual de una persona o de un grupo humano, como por ejemplo la consecución de alimento, la protección contra el clima o la conservación de la salud y el bienestar. El segundo aspecto se vislumbra como el alcance de alguna ventaja competitiva frente a una necesidad compartida entre varios grupos (personas) que persiguen un objetivo común, que puede ser bélico, comercial o político.

Esta incidencia social, política y económica que la tecnología ha tenido en el hombre ha carecido en gran medida de un impacto globalizado que le permita abarcar la mayor cantidad de personas posible. Es así como los beneficios obtenidos con los desarrollos han quedado impregnados sólo en una parte de la población, que de hecho no siempre es la que más lo necesita, o mejor, la necesitó pero no permitió su migración posterior a futuros



usuarios. Ejemplo de esto se evidencia con el tiempo que le toma a un país subdesarrollado el adquirir, implementar y utilizar un adelanto tecnológico venido de los países desarrollados. En este punto se hace presente el diseño como herramienta de integración entre la tecnología y la sociedad. Diseño, que como disciplina, ha sido reflexionada como una actividad que debe primar por el beneficio y salud de las personas y el mantenimiento de su medio ambiente, a partir de la debida aplicación de la tecnología en el desarrollo de bienes y servicios con los que los seres humanos construyen y modifican su hábitat cotidiano. Analizar cómo el diseño puede ser la base de esa conexión entre la tecnología y el bienestar de la sociedad en un entorno local, se convierte en un importante punto de partida para esta reflexión en torno al papel de la innovación tecnológica y su impacto social.

Desde la década de los años setenta diferentes autores reflexionaron sobre el papel del diseño en la sociedad humana e hicieron evidente la necesidad de desprender esta disciplina del contexto del arte aplicado para enfocarla a la generación de soluciones para la sociedad humana. Entre las más significativas se puede hacer referencia a la de Victor Papanek (Papanek, 1974) quien definió el diseño como el medio a través del cual se resuelven las necesidades verdaderas del ser humano; y la de Christopher Alexander (Alexander, 1966) que propone que puede concebirse como un medio de adaptación del ser humano a su entorno.

Lo anterior permite replantear elementos conceptuales del diseño para no tomar únicamente el sentido proyectual de objetos, y elevar el conocimiento hacia ver el diseño como una profesión generadora de soluciones que, encuentra en el universo objetual su lenguaje de expresión, por lo tanto hacer diseño no es sinónimo de hacer objetos, sino que va más allá, trasciende el plano meramente estético, conceptual y se radica en entender el usuario como punto de partida para la realización de proyectos con carácter humano, que pueden tener rentabilidad económica para un colectivo o simplemente culminen en un mejoramiento del bienestar físico y psicológico.

De este modo al entrar a definir el papel del diseño en los países denominados -como el caso del nuestro- del tercer mundo (cuyas poblaciones representan dos tercios de toda la humanidad) éste debe dejar de ser considerado hasta ahora como parte de la historia general del arte aplicado, concepción que no hace justicia con su compromiso social y recae en el error de seguir entendiendo

el diseño industrial como una aplicación estilística en los productos con fines comerciales orientados solamente a ser vendidos. La educación y práctica del diseño industrial hoy, debe rebasar la visión del profesional del diseño como un mero “creador de formas (formgiving)” e implica como parte de sus capacidades el “reconocimiento de criterios prácticos y sociales” a la hora de definir un problema de diseño, así como el “desarrollo de soluciones constructivas para el mismo” (materialización del producto). Soluciones en las que se articulen, como lo propusiera Bonsiepe desde los años 70, materiales y tecnologías locales en la satisfacción de las necesidades de una región. Aspecto éste que no es otra cosa que la planteada recientemente por Tomas Maldonado al proponer un modelo de diseño sostenible (ambientalmente) y sustentable (socialmente) en el que cada sociedad enfoca sus capacidades en la resolución directa de sus problemas.

Como referencia de este tipo de actividades pueden observarse por ejemplo las desarrolladas en el Helen Hamlyn Research Centre (H.H.R.C) del Royal College of Art en Inglaterra. En donde, siendo concientes de las características de la población inglesa con un número creciente de personas discapacitadas y adultos mayores, han enfocado sus actividades de investigación y desarrollo a satisfacer las necesidades de ésta en lo referente a sus problemas cotidianos a través de cuatro campos de acción: edad, trabajo, movilidad y cuidado. Entre sus trabajos se destacan proyectos enfocados a satisfacer necesidades tanto prácticas como simbólicas que permiten mejorar la calidad de vida de este grupo de personas.

En un contexto más cercano a Colombia, se puede ubicar en la Universidad Jose Santos Ossa de Chile una propuesta que coincide con la del H.H.R.C, que se podría considerar más importante para el medio local en la medida que, además de proponer un diseño enfocado a la discapacidad, sugiere una metodología que se denomina “diseño apropiado” la cual, llevada a la práctica se convierte en una estrategia de “adaptación”, que busca solucionar un problema fundamental, que radica en que la mayoría de ayudas técnicas para personas en situación de discapacidad, “llegan resueltas desde países industrializados, capaces de sustentar su productividad en la economía imperante, que aparta a un grueso de la población discapacitada, siendo discriminada debido a lo inaccesible que resultan estos objetos en términos de costos”. De este modo la adaptación consiste en ajustar diseños existentes en otros contextos al contexto local.



A partir de lo anterior, se plantea una visión desde el diseño para la tecnología y sus logros en sociedades medianamente desarrolladas, enfocada al cómo obtener desde una perspectiva productiva local, bienes que impacten de manera directa el mejoramiento de la calidad de vida de sus individuos. Específicamente, se hará una reflexión desde los materiales reutilizados y/o recontextualizados y los procesos de manufactura tradicionales de baja inversión, puestos en referencia con las ayudas técnicas para personas en situación de discapacidad (PSD) de bajos recursos (estratos sociales 1,2 y 3) destinadas a la movilidad.

Existen en el mercado mundial un gran número de desarrollos innovadores de ayudas técnicas para la movilidad de las PSD que cumplen en un gran porcentaje con las necesidades de este tipo de población. Sin embargo, el diseño de estos objetos se ha basado en el uso de materiales y procesos de manufactura costosos y en algunos casos escasos para el contexto local en Colombia, como por ejemplo las resinas epóxicas reforzadas con fibras de carbono o técnicas de corte por láser. Por otro lado, la industria local no ha logrado desarrollar productos que se adapten a las necesidades económicas y en algunos casos dimensionales y funcionales del grupo objetivo mencionado, obligando a que las personas busquen adaptaciones, pocas veces exitosas a sus limitaciones.

Se propone entonces una mirada a la reutilización y a la recontextualización de materiales como herramientas del diseño social de ayudas técnicas para PSD. Estas dos prácticas socio productivas pueden apropiarse en una metodología de diseño que se base en los principios del diseño universal y propicie como resultado objetos de bajo costo y alto nivel funcional. La primera se enfoca al conjunto de prácticas conocidas que pueden definirse como el uso de materiales (y/o objetos) de desecho como materias primas en la producción de nuevos objetos. Mientras que la recontextualización puede definirse como el traslado de materiales o procesos productivos de su campo de aplicación a original a otro donde resulta no convencional y por esto mismo adquiere características experimentales.

En el marco de este contexto es donde ha nacido el proyecto de “Diseño de ayudas técnicas para personas en situación de discapacidad física-motriz”, el cual busca Diseñar productos que cumplan condiciones de usabilidad dentro del marco de la cotidianidad del usuario, fabricados a partir de la reutilización de materias primas y/o la exploración de nuevas alternativas de uso para estas, con disponibilidad local inmediata, bajo costo relativo con respecto a los usados tradicionalmente y procesos de manufactura de baja tecnología. Además, busca proponer nuevas estrategias constructivas para este tipo de objetos, así como en poner a disposición los resultados a toda la comunidad, para que estas soluciones estén al alcance de todos en términos de costos y fabricación. Lo anterior está en sintonía con el papel social de la disciplina del diseño y la misión de la Universidad Pontificia Bolivariana. En el entorno del proyecto desarrollado por el Grupo de Investigación de Estudios en Diseño (GED), se esboza una nueva postura frente al diseño de productos industriales enfocados a prevenir, compensar, mitigar o neutralizar una deficiencia, discapacidad o minusvalía. El proceso de diseño propuesto concibe a los materiales reutilizados y recontextualizados como punto de partida de una metodología de diseño social centrada en el usuario, que busca la intervención continua de éste tanto en la conceptualización como en el desarrollo y las pruebas a los prototipos.



El desarrollo de ayudas técnicas para discapacitados de bajos recursos ha sido un tema en el cual no se ha especulado localmente mucho desde el diseño, ya que los esfuerzos se han enfocado más al desarrollo de elementos muy avanzados desde lo ergonómico y lo técnico y a su disposición en ambientes de recursos limitados por parte de instituciones económicamente solventes a manera de donación, sin que esto, haya causado por lo menos en Colombia, un impacto significativo, ya que el número de discapacitados es muchísimo mayor que el número de elementos donados. Las pocas actividades a nivel mundial desarrolladas alrededor del tema se resumen básicamente en el trabajo hecho por el Doctor David Werner y su colaboración en fundaciones como Heperian, HealthWrights.

A partir del análisis de la problemática local que representa para la comunidad el hecho de que gran parte de las personas en situación de discapacidad tengan deficiencias económicas y bajo poder adquisitivo, se plantean unos elementos (conceptos) que definen el problema a solucionar desde una óptica social, experimental y sostenible. El estudio del concepto de discapacidad se hace presente como elemento inicial, en seguida, la definición de ayudas técnicas se enfoca a la delimitación del campo de aplicación de las metodologías de trabajo.

Conclusión

Se considera que a partir de proyectos como el que se plantea, en el que se unen la academia, estamentos no gubernamentales encargados de apoyar labores sociales y la comunidad en pro de un objetivo común, se evidencia un cambio al mostrar un compromiso más activo con el desarrollo del país y asumir que el diseño social es, en sus efectos, al menos tan importante como el diseño privado o comercial. En el ámbito productivo las medianas, pequeñas y micro empresas lograrían ser beneficiadas por la intervención del diseño; sin olvidar que, la implantación de éste en la industria, requiere un esfuerzo enorme de sensibilización y promoción ya que por lo general, la opinión pública asocia el diseño como un maquillador de productos y como un agregado estético.



Proyecto Narratopedia: plataforma de narración digital colectiva

Jaime Alejandro Rodríguez
Adriana Carolina Díaz
Pontificia Universidad Javeriana
Bogotá, Colombia

*“Art only has a change when talking to the masses
and not only to a small bourgeois elite”
Ken Feigold*

Introducción

Las Ntics han puesto de relieve la crisis de algunas categorías afirmadas por la cultura de la imprenta como son las de autor, genio y obra. Un nuevo paradigma parece estar surgiendo. Algunos lo llaman: creación colectiva (Casacuberta: 2003), otros inteligencia colectiva (Lévy: 2004), otros más el poder de las multitudes inteligentes.

(Rheingold:2004), algunos inteligencias en conexión (Kerckhove: 1999), otros cultura de los objetos cuánticos (Villaveces: 2006) y algunos construcción social del conocimiento (Barret: 1997). Pero las categorías “sustitutas” no están todavía establecidas, así como tampoco las maneras como se generan los nuevos productos “colectivos”. Específicamente se requieren respuestas para preguntas como: ¿Se puede narrar colectivamente? ¿De que modo se narra colectivamente? ¿Qué diferencia hay entre narrar colaborativamente y narrar colectivamente? ¿Cuáles son los contactos entre conceptos como memoria colectiva, inconciente colectivo e inteligencia colectiva y cuáles sus posibles relaciones con un proyecto de narración colectiva? Hacemos nuestras, en todo caso, las palabras de Casacuberta (quien no en vano ha subtitulado su libro así: “En Internet, el creador es el Publico”):

El centro de la cultura ha dejado de ser el autor, el artista, para pasar al espectador. Las obras culturales de la cultura digital ya no se construyen en forma individual, solipsista, sino de forma colectiva, organizada. El artista deja de ser creador stritcto sensu para convertirse en productor. El trabajo del artista es literalmente el de un médium: ofrecer una estructura, una herramienta, un medio en el que sea el espectador el que cree... poner al alcance de todo el mundo, y no sólo de los informáticos, las herramientas que permitirán nuestro desarrollo integral dentro de la sociedad de la información (Casacuberta: 2004. PP. 60 - 61) Ahora, un campo teórico fundamental es el de la narratología (Garrido: 1996, Rodríguez: 2004), mediante el cual la problemática del proyecto se puede abordar con cuestiones como: ¿debemos considerar la narración como una expresión de mundos posibles? (Alabaladejo: 1998, Ryan: 2004); ¿qué impacto tendrá considerar la narración como expresión mediática? (Rincón: 2006); ¿cuáles son las consecuencias prácticas de considerar la narración como realidad virtual? (Ryan: 2004). Simultáneamente será necesario revisar las reconfiguraciones causadas por el hiper/texto/media de ficción a la



narrativa literaria (Vouilamoz: 2000, Landow: 1995, Sorókina: 2002, Rodríguez: 2002-2006, Moreno I.:

2002, Vilariño y Abuín: 2006), así como el surgimiento de nuevos géneros narrativos y nuevas textualidades electrónicas (Holtzman: 1998, Murray: 1999, Borrás: 2004, Abuín: 2006), pero también el poder narrativo del videojuego (Sanchez-Mesa: 2004) y fenómenos de orden contextual como el constructivismo, el arte participativo, la sociedad de la información (Melucci: 2001) y las posibilidades/conveniencias de una democratización de los medios. Con este de marco teórico como base, la Universidad Javeriana, encabezada por el Centro de Educación Asistida por Nuevas tecnologías, se propone disponer una herramienta y un espacio virtuales para la consolidación de una comunidad de práctica de narradores digitales. La actividad de diseño implicada en el proyecto nos obliga a investigar sobre asuntos como el poder de las interfaces y de los contratos de interacción (Scolari: 2004, Moreno I.: 2002, Moreno A.:2000); y la actividad técnica a desarrollar nos llevará a atender al estado del arte de los proyectos de narración digital. Sin embargo, si algo podría justificar desde un punto de vista teórico y cultural este proyecto, es la convergencia de tres cuestiones de contexto: el poder hoy de las narraciones mediáticas, el imperativo de la creación colectiva contemporánea y el surgimiento de la llamada “cultura 2.0”. Sumado a esto, se encuentra la trayectoria misma que se ha tenido en el ámbito de la narración digital, trayectoria que ha venido exigiendo, casi imperceptiblemente, el paso hacia la disposición de condiciones para una narración colectiva, entendida como expresión máxima de la interactividad. En la gráfica se observa la evolución histórica de este concepto tomando como punto de partida la narración lineal, que pasando por la narración no lineal llega en este momento a la narración colectiva.

I. Alcances

1. Alcance académico

Una parte del proyecto se desarrollará como proyecto de investigación y tendrá como objetivo principal la revisión teórica y del estado del arte de la narrativa digital, en relación con aspectos como la inteligencia colectiva, las narrativas mediáticas, la cultura 2.0, el arte participativo y la sociedad de la información. Se espera así consolidar un vehículo teórico para comprender la relación entre narrativa y cibercultura

2. Alcance creativo

Esta parte consiste en el diseño y desarrollo de una plataforma para la narración digital colectiva, tomando como marco de referencia los alcances teóricos y sus efectos sobre la interactividad y el diseño requeridos para desarrollar una herramienta de narración colectiva digital que se dispondrá al público en Internet

3. Alcance de producción.

Esta parte del proyecto consiste en la gestión de la herramienta creada para que sea utilizada efectivamente en diversos proyectos de narración colectiva, así como el seguimiento del uso y apropiación de la herramienta, con miras a retroalimentar decisiones sobre ajustes a la plataforma.

II. Antecedentes y estado del arte

Además de la propia obra: Golpe de gracia, realizada entre el 2005 y el 2006 (www.javeriana.edu.co/golpedegracia), se presentan a continuación algunos ejemplos de sitios web que han desarrollado recursos para la narración digital con disposición o potencialidad para la interactividad participativa.

Este proyecto tiene una trayectoria bien interesante. Comienza como la digitalización de un antiguo mapa de la Ciudad de México del siglo XV, pasa por la exposición del archivo digital en museos, se desarrolla como performances interactivos en muestras de arte interactivo y culmina en la producción de una plataforma para Internet a donde son invitadas personas que quieran narrar de distintas formas, historias sobre calles y monumentos representados en el mapa. Su potencial es muy importante por dos razones: su alta multimedialidad (hay allí textos, fotografías, videos) y el motivo mismo de “narrar el espacio” (en este caso, histórico), es decir de poblarlo con objetos digitales (http://systems-of-representation.uiah.fi/map_of_mexico/mapview/mom2)

Wordtoys y Niño burbuja de Belén Gache

Los ejercicios narrativos de Belén Gache tienen dos características muy importantes: están soportados por una base teórica muy sólida (la teoría de los mundos posibles aplicada a la literatura) y muestran una creativa exposición de motivos narrativos. Efectivamente, en Wordtoys, podemos encontrar desde un inventario de las figuras literarias dedicadas a las mariposas, hasta el sugerente idioma de los pájaros. Como narrativa digital explota muy



bien el medio (animaciones, audio, hipertexto) y despliega una sensibilidad especial.

<http://www.findelmundo.com.ar/wordtoys/index.htm>
Wikinovela

Patricia Fernández y otros profesores de la Universidad de Deusto (País Vasco), diseñaron y desarrollaron una estrategia para poner en marcha un proyecto de creación hipertextual colectiva y multilingüe, abierto al público, que se anunció como una “primera edición” limitada en el tiempo entre el 24 de abril y el 24 de julio de 2006.

La Wikinovela se ofreció al público, bajo estas condiciones de colaboración: modificando (para mejorarlo) el texto propuesto por otros autores, continuando cualquiera de los inicios propuestos, proponiendo ramificaciones del argumento a través de la creación de enlaces.

El objetivo central del proyecto radicaba, en poner en escena distintos componentes lingüístico-literarios y de las TIC aplicados al hecho narrativo, como la creación colectiva por medio del formato wiki, la hipertextualidad y el multilingüismo, para fomentar la interacción y el intercambio entre distintas lenguas y culturas. Los resultados fueron impresionantes y generó una comunidad de escritores que periódicamente realizaban sus aportaciones desarrollando el argumento central y creando múltiples ramificaciones a las distintas versiones.

<http://www.wikinovela.org/index.php/Portada>
Ambiente Squeak

El ambiente Squeak es un potente editor multimedial de código abierto que se caracteriza por que brinda importantes facilidades para la creación de aplicaciones multimedia, pues de una manera fácil se puede programar y ensamblar, sonido, música, ilustración, animaciones y otras variedades multimediales. <http://eldirectorio.org/Squeak>

Otros proyectos

Existen muchos otros sitios y propuestas que podrían completar el estado del arte de la narración colectiva. IconTown (<http://www.icontown.de/>) por ejemplo, es un proyecto internacional

donde cada estructura es una contribución de gente que desarrolla íconos. Se llama así mismo Villa Pixel o Ciudad virtual y se invita a las personas a convertirse en “ciudadano”. La idea es construir colectivamente una ciudad de íconos y para ello se establecen ciertas condiciones de participación.

Los mundos virtuales (llamados también metaversos) son otro tipo de proyectos que podrían caer en la categoría de narrativas colectivas. El más promocionado es Second life (SL) (<http://secondlife.com/>), un mundo virtual 3D creado por Linden Lab y fundado por Philip Rosedale. SL es un mundo que está distribuido en una amplia red de servidores y que puede ser jugado a través de Internet. Proporciona a sus usuarios o “residentes” herramientas para modificar el mundo y participar en su economía virtual, que opera como un mercado real. SL responde a la idea un mundo creado por sus usuarios en el que la gente puede interactuar, jugar, hacer negocios y, en definitiva, comunicarse. Tiene varios competidores entre ellos Active Worlds, Habbo, Los Sims, There, Entropia Universe, Multiverse y la plataforma de código libre Metaverse.

III. Nuevas necesidades o lo que debe soportar la plataforma

Como resultado inicial del análisis del problema y del estado del arte, surge una primera intención del proyecto:

Diseñar una herramienta apta para la narración colectiva que permita una alta flexibilidad de acciones y tolere una gran diversidad de formas y formatos narrativos. Se ha pensado que las siguientes variables técnico/expresivas deben tenerse en cuenta como marco de referencia del alcance del proyecto

1. Alta multimedialidad y diversidad de formatos

Narrar colectivamente significa, en principio, intervención amplia del usuario sobre la plataforma, multiplicidad de puntos de vista y tolerancia a formas y formatos. Por esta razón, se considera fundamental que la plataforma sea capaz de tolerar piezas de distinta índole como son textos, audio, imágenes, animaciones y videos. Pero esta condición va ligada a la idea de que cualquier usuario pueda contribuir desde su contexto e historia tecnológica y no tenga necesariamente que realfabetizarse en tecnologías que no conozca, a no ser que sea su decisión (como en el caso de la programación Squeak, por ejemplo).



2. Narraciones por “acumulación”

Con esta expresión se quiere notar la idea de que un motivo narrativo pueda ser habitado por contribuciones individuales de distinta índole, como pueden ser textos narrativos, fotografías, videos y otra formas. Es el caso que se da en el proyecto sobre el Mapa de la Ciudad de México, mencionado en los antecedentes y podría ser el de los mapas interactivos o el de crónicas de viajes, donde la mención de un lugar sirve como pretexto para la contribución.

3. Proyectos colectivos por gestión de competencias

En este caso, lo que se espera es que la plataforma sirva de albergue de proyectos para los cuales se convoca a un grupo determinado de artistas digitales que se reúnen para desarrollar un proyecto, cuyo proceso es abierto al público y cuyo producto de expondrá en la plataforma para su intervención posterior por parte del público. Aquí, la intervención del público se hace más para transformar la obra (según unas reglas o criterios) que para crearla; más para recrear la obra que para originarla.

4. Herramientas de autor y licenciamientos diversos

Dada la diversidad de usos y posibilidades de acción, pero también su carácter abierto y en cierto sentido pedagógico (continuo mejoramiento de la competencia narrativa), la plataforma deberá incluir herramientas de autor del tipo Web 2.0 (ver arriba) y otros mecanismos para facilitar las intervenciones del público y, al mismo tiempo, garantizar la diversidad de licenciamientos de la obra y de sus usos (muy seguramente siguiendo los criterios de la estrategia creative commons)

5. Otros “servicios” narrativos

Este apartado se refiere sobre todo a estrategias para la creación, mantenimiento y consolidación de comunidades de práctica y aprendizaje como pueden ser las listas de correo, los foros, los blogs y las páginas wiki. También se espera que la plataforma brinde información y facilidades para que sus usuarios cuelguen información sobre eventos, noticias, proyectos y sitios similares, reflexiones y toda el ambiente contextual que se requiere para desarrollar la idea de comunidad.

6. La plataforma desarrollará la idea de “motores” (motivos/estímulos) narrativos

Una segunda intención del proyecto consiste en promover la intervención,

ofreciendo motivos y estímulos para la narración, ya sea esta de carácter acumulativo, colectivo o por proyectos. A esta promoción de motivos narrativos se le dará aquí el nombre de “motores” narrativos. Algunos de ellos son los siguientes:

Historias multiformes: Entendidas como historias que se pueden desplegar ya sea por la extensión o ramificación de las acciones o por la extensión y ramificación de los personajes y sus historias. Este motor narrativo actuaría como en el caso del proyecto Wikinovela, a partir de una “provocación” inicial para que el público intervenga, sólo que en este caso lo podrá hacer multimedialmente y no sólo hipertextualmente.

Cadáver exquisito : Aquí la idea es dar continuidad a una historia, según unas reglas de juego, tal como se ofrece en el juego cadáver exquisito de Golpe de gracia. Será un formato menos flexible que el de wikinovela, pero se espera que pueda ser potenciado para dar cabida a la multimedialidad.

Juego de roles: Este es quizá el motor más poderoso. Ejemplos de este tipo de ejercicios narrativos son los MUD y los MOO para usuarios múltiples. Cabrían aquí también los llamados metaversos del tipo Second life (SL), Active Worlds, Habbo o Los Sims. Tal vez el antecedente más cercano (y del que se podría arrancar para la plataforma, disponiéndolo para la acción colectiva), sea el juego “muerte digital (tercer mundo en Golpe de gracia)

Mudanza : ¿Quién no ha recordado historias que resuenan por el contacto de objetos guardados cuando hacemos una mudanza? Al estilo de la interfaz “Mudanza” de Gabriella Infinita, la idea aquí es dotar a este sector de la plataforma de una interfaz mediante la cual los usuarios, individual o colectivamente, cuenten (multimedialmente) la historia que hay detrás de un objeto que de pronto rescatamos en una mudanza y tome la decisión de conservarlo o desecharlo.

El Flaneur: Recorrer las calles de una ciudad sin destino prefigurado. Dejarse arrastrar por el instinto, pararse en una esquina a recordar algún suceso, unirse a una banda de forajidos, ayudar a un desvalido, deambular, deambular, deambular, como en el Flaneur, ese sería el sentido de este servicio de la plataforma de narración.



colectiva: deambular es narrar Narraciones generadas: Tal vez uno de los sueños de la interactividad en el caso de la narrativa literaria es la posibilidad de ofrecerle al lector el “control” de las historias: “haga su propia historia”, es el imperativo de este sueño. El estudio y práctica de los hipertextos dinámicos, tal como lo muestran Maria Milosavljevic, Adrian Tulloch y Robert Dale en su “Text Generation in a Dynamic Hypertext Environment”, debería ser por eso uno de los espacios a explorar en la plataforma.

Prototipo de plataforma como punto de partida.

La narratopedia esta proyectada en 3 fases de desarrollo:

1. Planeacion
2. Desarrollo de un prototipo de la plataforma, basado en tecnología Moin, con Macros habilitados para Cambio de temas (Interface Gráfica), Objetos Embebidos (Flash, Acrobat), Videos Embebidos (YouTube) y Soporte para OpenCroquet/Squeak (Plugin) embebido en el navegador.
La idea es, precisamente potenciar este prototipo en dos direcciones: asegurar más soportes y disponerlos para la acción colectiva
3. Iteración permanente dependiendo de las necesidades de la comunidad de usuarios que participe activamente.

La secuencia de actividades que este prototipo le ofrece al usuario es la siguiente:

1. Se registra y entra a la plataforma; abre la pestaña de comunidades y selecciona la de su interés. Allí encuentra los miembros que la componen, temas, hojas de vida, etc
2. Después de conocer la comunidad, se decide a colaborar con un tema de los ya propuestos (inteligencia colectiva, mediática, narración...)
3. Abre la página de motores narrativos, echa una ojeada y se decide por “Mudanza”, abre la página de inicio y ve la imagen de esa habitación desordenada llena de objetos en desorden. Según ha leído en las instrucciones, debe seleccionar uno. Al hacer clic sobre él se abre una página en la que se muestran títulos de narraciones que ya otros han hecho, los abre, algunos son texto, otros son testimonios orales, hay un video y algunas fotografías. Se anima, Hace clic sobre “añadir video” y registra su historia. Vuelve a la página y entonces se anima a contar una anécdota. Hace clic sobre el botón “grabe su historia” y habla, un minuto, tal vez dos; añade su anécdota y la escucha. Queda satisfecho, cierra la plataforma, apaga el computador y se prepara para salir de casa. Piensa un momento: “esta noche me le mido a una crónica de viajes”.

Con estas tres pantallas como referencia inicial de lo que constituye el proyecto Narratopedia, la Universidad Javeriana busca invitar a todos los asistentes que se encuentran narrando sus propias historias, a ser parte de la comunidad más grande de narración digital en Colombia, y muy pronto, en el mundo.

Bibliografía

- Abuin, Anxo(2006). Escenarios del caos. Entre la hipertextualidad y la performance en la era electrónica. Valencia: Tirant lo blanch
- Alabaladejo, Tomás (1998). Teoría de los mundos posibles y macro estructura narrativa. Murcia: Universidad de Alicante Barret,Edward Barret y Redmon, Marie(1997). Medios contextuales en la práctica cultural. La construcción social del conocimiento Barcelona: Paidós
- Borrás, Laura(2004). Textualidades electrónicas. Nuevos escenarios para la literatura. Barcelona: Editorial UOC
- Bustillo, Carmen (2000). Una geometría disonante. Imaginarios y Ficciones. Valencia: Editorial eXcultura.
- Contursi, María Eugenia y Ferro, Fabiola (2000). La narración, usos y teorías. Bogotá: Editorial Norma
- Garrido Domínguez, Antonio (1996). El texto narrativo. Madrid: editorial síntesis
- Gómez, Diego (2005) et al. Un mundo para aprender Squeak. Madrid: Edit Lin.
- Holtzman, Steven (1998) Digital Mosaics, The aesthetics of cyberspace. NY: touchstone
- Murray, Janet (1999) Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio. Buenos Aires: Editorial Paidós
- Rodríguez, Jaime Alejandro (2004). Módulo de Narratología. Jaime Alejandro Rodríguez, Bogotá: Universidad Javeriana
- <http://recursostic.javeriana.edu.co/multiblogs/ciberagenda.php> [Última fecha de consulta: marzo 22 de 2007]
- Ryan, Marie-Laure (2004). La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos. Madrid: Paidós
- Scolari, Carlos (2004). Hacer clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales. Barcelona: Gedisa
- Sorókina (2002). La tecnología del saber escrito: el hipertexto en el medio cibernético. México: Universidad Autónoma metropolitana
- Vouilamoz, Nuria (2000). Literatura e Hipermedia, la irrupción de la literatura interactiva: precedentes y crítica. Barcelona: Paidós
- Vilariño, Ma Teresa y Anxio, Abuín (2006) (ed). Teoría del hipertexto. La literatura en la era electrónica. Madrid: Arco Libros
- “The history of the interface in interactive art”. Söke Dinkla, 1994.
http://www.kenfeingold.com/dinkla_history.html



Políticas Públicas Nacionales e Internacionales para el Cine en Colombia:

Caminos de Financiación en la Producción y Distribución de Películas Nacionales

Por: Juan Camilo Franco Mansilla

Cultura y Sostenibilidad Cultural . En un sentido amplio o antropológico-sociológico, cultura se refiere al “todo social”, es decir, todos los actos, con sus motivaciones y consecuencias propias, que realizan los individuos de una determinada sociedad o grupo. Existe a su vez un significado más restringido de cultura, propio de los procesos y resultados sociales donde los aspectos intelectuales y artísticos de la persona humana intervienen. Dichos resultados son llamados obras de arte o bienes culturales, quienes los producen conocidos como artistas o industrias culturales y dicho conjunto denominado sector cultural. En ambos sentidos la cultura representa tres esferas sociales imprescindibles: comunicación , fácilmente apreciable en las artes; pertenencia, como individualizador de sociedades; y por último el desarrollo humano que irrefutablemente es consecuencia de la primera, que supone la dinámica cambiante constante de la cultura. Lo anterior constituye las relaciones culturales, donde los individuos desenvuelven sus modos de vida, sus capacidades, se comunican, negocian, ejercen la propiedad, obtienen la información y generan conocimiento. Las relaciones culturales se efectúan en un soporte físico imprescindible: el ecosistema, del que hace tiempo se viene predicando una política de sostenibilidad ambiental, ya que soporta todo tipo de actividad humana no solo la cultural. Viendo así las cosas, una política cultural sería paralela a una ambiental, una económica, de educación, de salud; sin embargo el economista inglés David Throsby yendo más allá sostiene que la “infraestructura cultural soporta el universo social” y que la primera junto al ecosistema “proporcionan un sostén esencial para la vida económica”; lo que pone como prioridad generar una política de sostenibilidad cultural antes que muchas otras políticas públicas. Ley General de Cultura. En Colombia, en el año de 1997 se sanciona la Ley General de Cultura o Ley 397, la cual desarrolla los artículos 70, 71 y 72 y demás artículos relacionados de la Constitución Política de 1991, dicta normas sobre patrimonio cultural, fomentos y estímulos a la cultura, y a su vez crea un Ministerio propio de la Cultura. El estado colombiano reconoce principalmente dos facetas características en la dinámica cultural del país (art. 2 Ley 397), y en ambas formula políticas de sostenibilidad propias:

El patrimonio cultural de la nación, entendido por tal, además de las expresiones de nacionalidad, “el conjunto de bienes inmateriales y materiales, muebles e inmuebles, que poseen un especial interés cultura. Política cultural de sostenibilidad: la conservación y protección.

El apoyo y estímulo a las agentes, sean naturales o jurídicos, que desarrollen o promuevan en la comunidad expresiones artísticas y culturales. Esta directriz diferencia claramente dos grupos beneficiarios: el sector creativo y el sector promotor o de gestión cultural. Política cultural de sostenibilidad: el fomento y la promoción nacional e internacional.



La etapa primordial en la ejecución de toda política pública, incluyendo las destinadas al ámbito cinematográfico, consiste en positivizar los derechos y actividades que el “sector objetivo” reclama como propios y de indispensable protección para su adecuado desarrollo y sostenimiento competitivo mediante una normatividad, producto del debate y la participación democrática de los agentes interesados, que permita el diálogo claro, para el caso del Cine, entre los sectores público, empresarial y artístico que lleve a lograr dichos objetivos. A partir de esta etapa de legalización y legitimidad, solamente alcanzada tras la divulgación y conocimiento de todos los agentes intervinientes, la política cultural pública de cada sector se convierte en un lenguaje común dentro de las naciones, de exigibilidad y transparencia administrativa, y en el puente estable de relación directa con las políticas respectivas (sus beneficios) de los demás países del mundo. El ejemplo más significativo de concertación de políticas públicas culturales en el país se presentó en Cartagena de Indias el 10 de diciembre de 2001, en el marco del II Campus Euroamericano de Cooperación Cultural, cuando se presentó el Plan Nacional de Cultura 2001 – 2010: Hacia una Ciudadanía Democrática Cultural, el cual fue producto de una consulta popular donde unos veintitrés mil ciudadanos participaron en la consulta territorial y sectorial, además de instituciones como el Consejo Nacional de Cultura y el Ministerio de Cultura.

La actividad Cinematográfica en Colombia. La ley del Cine o ley 814 de 2003 en el artículo 2 (dos) ha distinguido dos ámbitos que confluyen en la formación y consolidación del sector cinematográfico, así:

Industria Cinematográfica: “... designa los momentos y actividades de producción de bienes y servicios en esta órbita audiovisual, en especial los de producción, distribución o comercialización y exhibición”.

Cinematografía Nacional: “... el conjunto de acciones públicas y privadas que se interrelacionan para gestar el desarrollo artístico e industrial de la creación y producción audiovisual y de cine nacionales y arraigar esta producción en el querer nacional, a la vez apoyando su mayor realización, conservándolas, preservándolas y divulgándolas.”

Consecuentemente, la Actividad Cinematográfica “...comprende dos perspectivas [las mencionadas] que procuran desenvolverse simultáneamente”.

La obra cinematográfica. Lo primero que debe definir la política pública del cine es el objeto sobre el que actúa, es decir la obra audiovisual o cinematográfica, aclarando que para todos los efectos de ley ambas palabras son equivalentes. Los dos elementos fundamentales que caracterizan los bienes audiovisuales son:

Uno propio del espíritu de la obra o intangible: su propio lenguaje artístico, el cinematográfico, el cual relaciona o asocia imágenes en movimiento, acompañadas o no de sonidos, mediante el cual el autor se comunica, de forma intencionada, con su público.

Otro inherente a la técnica del arte o tangible: donde dicho lenguaje es incorporado, mediante la técnica de fijación o registro, a las cintas o soportes tecnológicos utilizados (materialmente aprehensibles y que son los bienes de intercambio en el mercado) a través de videocámaras, cualquiera que fuese la tecnología de estas, y que luego puedan ser percibidos por el público por cualquier sistema de proyección existente.

Lo consecuencia más importante de las concepciones legales de película cinematográfica, es antes que nada, la libertad de soportes de grabación, usando cualquier método de fijación o registro posible, y consecuente con eso, la amplia utilización de sistemas de proyección al público; de los que se puede valer la empresa cinematográfica, sin que su obra nazca desnaturalizada o desprotegida para las políticas públicas legisladas en el país. Un Estado con teleología social de derecho y economía como el colombiano debe promover y facilitar a sus asociados la democratización de los medios de producción audiovisual, aún más cuando dichos bienes son un puente de cruce necesario para que la producción cinematográfica sea posible. Se resalta lo anterior, para llamar la atención sobre los altos costos que implica una producción de cine en formatos de aceptable calidad que atraiga la atención de un público internacional, y cada día más, los de circuitos nacionales, que deben competir con producciones extranjeras, que como las estadounidenses, amortizan los costos de sus películas en sus propios mercados, rebajando los precios de negociación hasta puntos de no-competencia con las producciones locales que se les enfrentan y haciendo así que de todo ingreso en el extranjero sea ganancia. El estado colombiano debería tener modelos definidos que facilitaran la adquisición de dichos bienes con destinación a la producción audiovisual, por estar ligados directamente a la formación de la identidad



colectiva de la nación (art.1 Ley de Cine). La forma más inmediata de impulsar la adquisición de la tecnología de calidad, sería adoptar medidas tributarias que redujeran o mejor aún exceptuaran del pago de impuestos aduaneros a dichos bienes de producción audiovisual; y para evitar formar canales de evasión fiscal, sería necesario crear fórmulas inteligentes que sirvieran para clasificar y reconocer, ya sea los bienes en cuestión o los agentes realmente interesados en la producción de impacto nacional. Los agentes del sector cinematográfico y sus negociaciones. Tanto la producción como la exhibición del cine representan fuertes inversiones que han hecho que estas actividades cinematográficas se separen en busca de eficiencia y rentabilidad, para formar una cadena productiva donde regularmente, por un porcentaje predeterminado o de expectativa de ganancia sobre los montos negociados, intervienen los distribuidores para enlazar dichos sectores. Como se ha notado, la obra cinematográfica, llegue o no a los circuitos comerciales, es el resultado de la intervención de múltiples esfuerzos autorales, lo que pone en justa medida a un mismo nivel, la titularidad de la obra en cabeza de todos aquellos que aportan con su trabajo al resultado final. Entendido de este modo se podrían considerar autores de la película tanto los productores e inversionistas, como el personal artístico y técnico; que al ser todos titulares ostentan derechos de coautoría sobre la propiedad de la obra en general, los cuales son objeto de negociaciones contractuales, cuya fuente es la ley o el consensualismo entre las partes, y hacen posible la explotación económica eficiente de cualquier película ya que legalizan claramente las obligaciones de remuneración por la cesión de dicha titularidad.

La nacionalidad de las películas. La nacionalidad cinematográfica permite ubicar una película en el marco de los derechos y obligaciones que propone la legislación de determinado país. Al igual que la nacionalidad de las personas es posible que una misma película, cuando es coproducida por dos o más países ostente múltiples nacionalidades, en cuyo caso los requisitos para obtener tal reconocimiento son establecidos en el específico acuerdo internacional que suscriban las naciones vinculadas. El otorgar preferencias de promoción, difusión, facilidades de crédito, alivios fiscales y hasta subvenciones de producción a las películas, a través de la selectividad de la nacionalidad cinematográfica, se ha constituido en un bastión esencial de focalización de la acción pública del cine, pues supone una proximidad necesaria del público local a las obras filmicas nacionales del propio país. A pesar de esto, en Colombia, una lógica económica elemental, donde el aumento en la oferta

de películas nacionales genere una mayor asistencia del público a esta clase de cine, no funciona necesariamente en la realidad actual del mercado. La causas son múltiples, una de ellas es que estas nuevas producciones no entran en los circuitos de exhibición comerciales nacionales.

Según un estudio realizado en el año 2003 por el Convenio Andrés Bello y el Ministerio de Cultura de Colombia, el panorama del mercado de cine en Colombia es un claro ejemplo de oligopolio. En nuestro país existen “unos 3 distribuidores, de películas principalmente extranjeras, que concentran casi el 90 del mercado – Columbia Tristar Buenavista, UIP, 20th Century Fox y Elephant - Time Warner, estas últimas dos representadas por Cine Colombia – y 4 exhibidores – CineColombia, Procinal, Cinemark, Royal Films – que poseen una participación mayoritaria del número de pantallas, 55 y acaso un porcentaje mayor de la taquilla bruta.” (CONVENIO ANDRÉS BELLO Y MINISTERIO DE CULTURA DE COLOMBIA, 2003. Impacto del Sector Cinematográfico sobre la Economía Colombiana: Situación actual y Perspectivas. Pág. 100 y Pág. 159. Bogotá, Colombia). Viviendo en tan excesivo control extranjero del mercado del cine en Colombia, esfuerzos conjuntos de los sectores Públicos y Privados nacionales, han logrado en los últimos años un significativo aumento de las producciones cinematográficas nacionales, primero, gracias a los subsidios del reciente Fondo Parafiscal de Desarrollo Cinematográfico – FDC – y de los alivios fiscales que desde el año 1997 viene proponiendo la Ley general de Cultura y que en el 2003 lograron desarrollarse en la Ley 814 – Ley del Cine –, y segundo, al contexto actual de repunte general de la economía colombiana; pero la Industria Nacional Cinematográfica no se forma solo produciendo sus propias películas, debe atender a su naturaleza, debe distribuirse y exhibirse; crear cine para ver, cine para las masas.

Un considerable porcentaje de productores nacionales no pueden evitar encontrarse ante el “angosto cuello de botella” del mercado nacional cuando intentan amortizar los costos invertidos y explotar el valor económico potencial de estos nuevos bienes que producen. Deben enfrentarse al ciclo actual de disminución de asistencia de espectadores – factores: competencia de Televisión y auge del DVD, bajo poder adquisitivo, etc. – que en Colombia pasó de 17 millones de espectadores en el 2004 a 16 millones en el 2005, lo que podría ser una de las causas de que solo en tres meses, a finales del 2005, los exhibidores redujeran en 30 el costo de las boletas de entrada a cines (Diario El Tiempo, sección 1-18, 19 de febrero de 2006); sino también



solucionar el hecho resultante de que las distribuidoras que operan en el país, abrirán estrenos solo a producciones nacionales “de conveniencia”, que junto a superproducciones extranjeras sirvan para responder a la actual coyuntura.

Derecho Internacional Cinematográfico. Los esfuerzos y propuestas políticas para el fortalecimiento de la industria cinematográfica iberoamericana no han sido pocos. Importantes acciones nacientes de las Cumbres anuales de Jefes de Estado de Iberoamérica, como El Programa de Desarrollo Audiovisual en Apoyo a la Construcción del Espacio Audiovisual Iberoamericano, IBERMEDIA, que busca crear coproducciones iberoamericanas competitivas dirigidas al mercado internacional, y la Conferencia de Autoridades Audiovisuales y Cinematográficas Iberoamericanas, CAACI, encargada de postular las más importantes y actualizadas políticas cinematográficas de sostenibilidad que debe considerar la industria iberoamericana del cine; o instituciones como la Federación Iberoamericana de Productores Cinematográficos y Audiovisuales, FIPCA, una organización internacional sin propósito de lucro cuyo propósito es la defensa de los intereses de las asociaciones de productores cinematográficos y audiovisuales que la integran, incluyendo ejercicio de acciones legales ante cualquier jurisdicción y tipo de tribunales, igualmente fomenta la distribución y exhibición internacional, el Convenio Andrés Bello, CAB, aportando importantes estudios de la actual situación latinoamericana, o la misma UNESCO de la Organización de Naciones Unidas. Todas desarrollan un papel decisivo en la formación del arte de la memoria viva latinoamericana, nuestro cine. Otra herramienta de acción la conforman convenciones bilaterales o multilaterales, así, estos acuerdos cinematográficos buscan otorgar no solo facilidades de producción por cooperación; sino también que las películas ingresen a los circuitos nacionales del país coproductor y se beneficien de una ampliación de mercado. Colombia actualmente tiene vigente acuerdos de coproducción cinematográficos con países como Argentina, Brasil, Canadá y Francia. Igualmente a nivel iberoamericano, nuestro país ha suscrito el Convenio de Integración Cinematográfica Iberoamericana, el Acuerdo Iberoamericano de Coproducción Cinematográfica y el Acuerdo para la Creación del Mercado Común Cinematográfico Iberoamericano. Cualquier colombiano puede emprender una propuesta en el marco de alguno de estos acuerdos, teniendo en cuenta que “deben ser propuestas y/o realizadas por empresas que posean una adecuada organización técnica y financiera” (Art. 3 del Convenio

cinematográfico Franco-Colombiano y art. 6 Acuerdo cinematográfica Brasil y Colombia), de ahí la importancia de que los realizadores colombianos entiendan que el conocimiento legal de su actividad es una oportunidad única para la materialización de proyectos de alto impacto nacional y mundial.

Consecuencias de este estudio. El efecto mediático será entregar importantes bases conceptuales a nuevas investigaciones que se propongan analizar la viabilidad de que instancias supranacionales como la Anual Cumbre Presidencial de Países de la Comunidad Suramericana, adopte la Política Común de otorgar una única nacionalidad a cualquier película suramericana, algo análogo a la experiencia de la Unión Europea. Igualmente fortalecerá el Sistema Colombiano de Información y Registro Cinematográfico – SIREC – logrando así el cometido legal que se le ha encomendado “...apoyar la adopción de medidas de promoción y estímulo a la actividad cinematográfica nacional en sus etapas de producción, distribución y exhibición...”. (Artículo 38 del Decreto 358 de 2000).

Conclusión Actual. Solo la búsqueda de nuevos mercados y alianzas estratégicas de distribución y exhibición, respaldado por políticas públicas de defensa del mercado y de las industrias nacionales, como la aplicación de una merecida cuota de pantalla, que consiste en imponer estatalmente un porcentaje mínimo de películas nacionales exhibidas respecto de las extranjeras, harán que el cine nacional, suramericano y latinoamericano den el salto de producciones limitadas por su influencia y mercado, a producciones que corroboren en el mundo entero que existe un espacio geopolítico con una cultura singular que desde su pasado hasta hoy, a enfrentado ataques de colonialismo y asimilación forzada en todos sus frentes, y sin embargo merece participar de las decisiones que lo afectan, siendo diferente. Es un cometido que económica y políticamente no ha dado resultado aún, y que en nada desestima que se intente hacer desde el plano cinematográfico, el de las industrias culturales latinoamericanas.



Bibliografía

Textos Legales

Disposiciones legales vigentes en Colombia para la actividad cinematográfica.

Tratados, Convenios y Acuerdos suscritos por Colombia en materia cinematográfica.

Libros

CASTELLANOS VALENZUELA, Gonzalo. 2006. Cine en Colombia, siéntalo, entiéndalo y hágalo. Editorial Unibiblos, Colombia.

CASTELLANOS VALENZUELA, Gonzalo. 2000. Sistema Legal de la Industria Cinematográfica en Colombia 2000. Editorial Unibiblos Colombia.

CONVENIO ANDRÉS BELLO Y MINISTERIO DE CULTURA DE COLOMBIA, 2003. Impacto del Sector Cinematográfico sobre la Economía Colombiana: Situación actual y Perspectivas. Bogotá, Colombia.

HARVEY, Edwin R. 2005. Política y Financiación Pública de la Cinematografía: Países Iberoamericanos en el contexto internacional (Antecedentes, instituciones y experiencias). Fundación Autor, Argentina.

TOWSE, Ruth. 2003. Manual de Economía de Cultura. Fund. Autor. Inglaterra

THROSBY, David. 2001. Manual de Economía y Cultura. University Press Cambridge. Inglaterra.



Evaluación de Interfaces Gráficas

¿qué, cómo, cuándo, quién, cuánto y a qué precio?

Beatriz Alzate Richter | Docente Investigadora | Línea de Interfaces Gráficas |
Grupo de Investigación Centro Imagen GICI | Programa de Diseño Gráfico |
Escuela de Arquitectura y Diseño
Universidad Pontificia Bolivariana | Medellín, COLOMBIA
beatriz.alzate@upb.edu.co

ABSTRACT

En la línea de investigación de Interfaces Gráficas de la Universidad Pontificia Bolivariana desarrollamos un proyecto en busca de una metodología para evaluar usabilidad, motivados por la saturación de información existente al rededor de los métodos de usabilidad y la inexistencia de una metodología clara para seleccionar el método de acuerdo al caso. Realizamos una extensa búsqueda bibliográfica para clasificar los métodos de evaluación, los estudiamos a fondo y definimos cuales son las variables mas importantes para tener en cuenta a la hora de hacer una evaluación de usabilidad.

INTRODUCCIÓN

No se puede hablar de métodos de evaluación y una metodología para seleccionarlos, sin antes mencionar que es la usabilidad, y por que es tan importante en el desarrollo de productos o mas específicamente de interfaces. La usabilidad es, entonces, el grado de eficiencia, eficacia y satisfacción que brinda un producto a un usuario en un contexto determinado. Y es muy importante, porque cuando diseñamos un producto con un alto grado de usabilidad, estamos optimizando su uso, haciendo que el usuario use más el producto y que el cliente lo compre más. Con una buena usabilidad se beneficiarán los desarrolladores al optimizar su trabajo, los usuarios al recibir un producto que se ajusta más a los requerimientos, y las empresas porque gastan menos en corregir errores cuando ya es muy tarde y reciben más cuando el producto se sigue vendiendo y usando.

Existen muchos tipos de evaluación de Usabilidad, tantos que elegir se puede convertir en un problema, o peor que esto, no saber elegir se puede convertir en una pérdida de tiempo, dinero y energía. Cada situación o problema de diseño es tan particular y tiene características tan propias, que es necesario tener una visión global de lo que queremos evaluar, que tipos de evaluación existen, en que momento del proceso de diseño lo haremos, quien lo hará, de cuanto tiempo se dispone y cuanto deseamos o podemos invertir. Son 6 preguntas que a simple vista parecen sencillas pero se pueden complejizar mucho a la hora de resolverlas aplicándolas a un proyecto en específico. Muchos autores como Jacob Nielsen, Martin Maguire y organizaciones como SIDAR y AIPO han definido y aclarado los tipos de evaluación de usabilidad. Al buscar en Internet se pueden encontrar muchos sitios y documentos en línea no sólo de los autores nombrados si no también de muchas personas que se han interesado por el tema y que incluso escriben recomendaciones para decidir



cual es el mejor tipo de evaluación o cuentan su experiencia. Pero hay tanta información, a veces es tan inconsistente, cada proceso de diseño es tan distinto, cada producto tan particular y cada cliente tiene requerimientos tan específicos, que no hay fórmula mágica que nos pueda asegurar de antemano si la elección va a funcionar, o si aun después de realizar las evaluaciones, la información recopilada va a ser veraz. Y es precisamente la inexistencia de una fórmula mágica la que nos motiva, desde la línea de investigación en interfaces gráficas, a buscar una metodología que nos ayude a tomar la decisión de cómo evaluar nuestro proyecto.

MÉTODO

Para desarrollar esta metodología es necesario hacer un análisis exhaustivo de los tipos de evaluación que existen, luego clasificarlos y compararlos para definir cuales son las variables más determinantes a la hora de evaluar un proyecto.

RESULTADOS

El análisis de los tipos de evaluación es muy dispendioso debido a que muchos autores han escrito sobre el tema y podemos encontrar muchas versiones de un mismo método, que pueden tener nombres distintos sólo porque cambia el momento en el proceso de diseño en el que se hace, el evaluador, el tiempo o el énfasis de la evaluación.

Las variables más determinantes que se encontraron son referentes a las seis preguntas que se plantean en la introducción.

¿Que se evalúa? Una evaluación de usabilidad puede tener más énfasis en la eficiencia, la eficacia o la satisfacción. La eficacia es la capacidad de lograr un efecto deseado o esperado. La eficiencia se puede explicar como la capacidad de producir el máximo de resultados con el mínimo de recursos y/o tiempo. La satisfacción es el cumplimiento de los requerimientos, que pueden ser funcionales o comunicativos. El ideal de usabilidad supone que un producto tenga un alto grado de estos tres componentes, pero las evaluaciones se pueden hacer más énfasis en uno u otro.

¿Que tipo de evaluación es? Los métodos de evaluación de usabilidad se clasifican generalmente en tres categorías. Los métodos de Indagación se conocen normalmente como métodos que se aplican en el inicio de un proyecto,

pero también se pueden dar en cualquier fase o momento del proceso de diseño; lo que define realmente un método de indagación es su naturaleza de intentar averiguar o inquirir algo deduciendo o con preguntas, para establecer unos requerimientos. Los métodos de inspección se asocian mucho mas a evaluaciones en proyectos en proceso o terminados, pero al igual que los métodos de indagación se pueden dar en cualquier momento del proceso de diseño; se reconoce un método de inspección por que es un método en el que se buscan errores o inconsistencias en una forma detallada, ya sea por un experto, un usuario o un desarrollador; y estos errores no necesariamente se buscan en un prototipo o producto terminado, pues en ocasiones, antes de empezar un proyecto se puede inspeccionar los sistemas de la competencia o los puntos de partida. Y por último, los métodos de test, que al igual que los dos anteriores se puede presentar en cualquier momento y su característica principal es evaluar si se cumplen determinados requerimientos.

¿En que momento del proceso de diseño se hace? Un proceso de diseño consta de tres momentos interdependientes; en el primer momento el diseñador indaga y define los problemas o necesidades que debe solucionar, se plantea objetivos y propone soluciones, a este momento le llamamos investigación. En el segundo momento el diseñador propone soluciones y propuestas, a este momento lo llamamos creativo; y en el momento de materialización, el tercer momento, el diseñador produce las soluciones planteadas. Hay que aclarar aquí que el proceso de diseño es iterativo, esto quiere decir que en cualquier momento se puede devolver a otra fase.

Es muy claro que existen métodos para cualquier parte del proceso. A pesar de que en el momento de investigación no contamos todavía con un producto a evaluar, existen tipos de evaluación para esta parte del proceso que evalúan a la competencia o aplicaciones que desarrollan tareas similares; o se plantean encuestas, foros o entrevistas con los usuarios, con el objetivo de empezar el proceso de diseño con bases mas sólidas de lo que sienten, quieren y piensan los usuarios. Hay otros métodos que operan en el momento de creación, que se desarrollan con maquetas o premodelos funcionales, y se hacen en este momento con el objetivo de encontrar errores importantes antes de empezar la materialización del producto. Y por supuesto hay muchos métodos que pueden aplicarse en el momento de materialización cuando el producto esta casi listo o terminado, para corregir los errores que no fueron descubiertos en ninguno de los momentos anteriores.



¿Quién lo hace? Hay tres grupos de posibles evaluadores. Una evaluación de usabilidad puede hacerla un desarrollador del producto, es decir, diseñadores, programadores, arquitectos de información o cualquier persona que esté directamente implicada en el desarrollo del producto. Estos desarrolladores pueden plantear evaluaciones para ser desarrolladas por ellos mismos o en conjunto con usuarios y/o expertos.

Otro grupo de evaluadores son los usuarios: personas que usaran el producto realmente y/o los actores implicados: personas que dependen del producto pero no necesariamente lo usaran en su totalidad. Este grupo de evaluadores trabajará con los desarrolladores o con los expertos. Y el tercer grupo de evaluadores será el de expertos, que podrán ser expertos en usabilidad, estándares u otra especialidad según los objetivos de la evaluación. Aunque este grupo de evaluadores podría trabajar solo, siempre estará pensando en los términos del usuario y con los requerimientos suministrados por los desarrolladores. Esto quiere decir que hay muchos posibles cruces de evaluadores, y que para seleccionarlos, se debe tener muy claro los objetivos de la evaluación.

¿De cuanto tiempo se dispone? Entre una semana y un día, Entre una semana y un mes, Durante todo el proyecto... La variable tiempo también es fundamental a la hora de decidir. Se hallan métodos que necesitan sólo de un día para su desarrollo como un cardshooting y otros que pueden desarrollarse durante mas tiempo y varias veces en el proceso de diseño como el test de usuarios, el focus o la grabación de uso.

¿Cuanto deseamos o podemos invertir? Hablamos de inversión, porque aumentarán los costos del producto para mejorarlo y aumentar así, las ganancias que se recibirán. Si la decisión es hacer una alta inversión, se podrán implementar evaluaciones de usabilidad en todas las fases del proyecto y por los tres grupos de evaluadores, asegurándose que después de cada evaluación los errores a mejorar serán menores y que en el momento de materialización se gastará menos tiempo, energía y dinero. Pero invertir mucho, tampoco es una fórmula mágica, pues en algunos casos y según los requerimientos del producto se necesita muy poca inversión para obtener buenos resultados.

CONCLUSIÓN

Después de mirar detenidamente estas variables, descubrimos que al responder las preguntas y cruzar estos resultados se puede visualizar un panorama muy amplio, con múltiples soluciones, pero que sólo unas pocas son realmente apropiadas para cada proyecto. Entonces debemos tener la suficiente claridad de lo que se esperamos de un proyecto y conocer bien estas seis variables y su amplia gama de posibilidades, y así podríamos llegar, si bien no a una fórmula mágica, a encontrar cual es la ruta ideal a seguir para sacarle el mejor provecho a los métodos de evaluación y a los recursos con que se cuentan en un proyecto específico.

Bibliografía

- Floría Cortés, Alejandro (2000). Recopilación de Métodos de Usabilidad. Consultado en marzo, 2007 en <http://www.sidar.org/recur/desdi/traduc/es/visitable/Herramientas.htm>.
- Nielsen, Jakob (2000). Usabilidad. Diseño de sitios web. Madrid: Pearson Educación, S.A.
- Veen, Jeffrey (2001). Arte y Ciencia del Diseño Web. Madrid: Pearson Educación, S.A.
- Maguire, Martin (2001). Methods to Support Human – Centered Design. Academic Press.
- Universidad Pontificia Bolivariana (2005). Proyecto Educativo - Programa de Diseño Gráfico. Medellín: U.P.B.
- AIPO. Asociación Interacción Persona - Ordenador. Consultado en Marzo, 2007 en <http://griho.udl.es:8080/aipo/index.jsp>.



El aprendizaje basado en problemas. Una alternativa a la enseñanza de la ergonomía

Gustavo Adolfo Sevilla Cadavid
Gustavo.sevilla@upb.edu.co

D.I. Especialista en Ergonomía. Docente Investigador, Programa de Diseño Industrial, Universidad Pontificia Bolivariana

Resumen

La importancia de la ergonomía es fundamental para el aprendizaje del diseño industrial. Es evidente la desarticulación de su contenido en el proceso de diseño ya que los criterios ergonómicos se aplican en el desarrollo formal y no desde las etapas de conceptualización del producto hasta su validación.

Este artículo describe la experiencia en la utilización de la metodología del aprendizaje basado en problemas (ABP) como estrategia para articular la Ergonomía a las etapas del desarrollo de productos, en la cátedra de Ergonomía del Programa de Diseño de la Universidad Pontificia Bolivariana de Medellín. Se describe el método, y el papel desempeñado por los distintos actores que intervienen en ella. Finalmente, se discuten los aspectos positivos y dificultades del método.

Introducción

La Materia de Ergonomía y Diseño del Programa de Diseño Industrial de la Universidad Pontificia Bolivariana comenzó a implantar el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) como método de enseñanza de la ergonomía en el 2006. Tras haber realizado una revisión sobre el marco conceptual del ABP y cómo se ha aplicado en metodologías para la formación en innumerables facultades de otras áreas, se planteó adaptar este modelo de enseñanza a la ergonomía. El programa de diseño industrial nació con el objetivo de formar profesionales con alta capacidad investigativa, creativa y de gestión. Desde ese planteamiento, la universidad se ha comprometido en la búsqueda de un sistema de enseñanza que respondiera a los siguientes principios:

- Favorecer el aprendizaje activo del estudiante
- Proponer un mecanismo de aprendizaje al estudiante
- Integrar la teoría y la práctica cotidiana
- Favorecer el trabajo en equipo.

El Aprendizaje Basado en Problemas se estableció como el método que más se aproximaba a la declaración de principios previa y ha sido, por tanto, aplicado de manera progresiva a la asignatura de Ergonomía y Diseño.

El ABP: es una metodología didáctica basada en el rol del estudiante como protagonista de su propio aprendizaje. Facilita no sólo la adquisición de conocimientos de la materia, sino también ayuda al estudiante a crear una actitud



favorable para el trabajo en equipo; hecho imprescindible en la formación de profesionales del diseño en los que la realidad laboral se sostiene sobre el trabajo interdisciplinario.

El ABP acerca al estudiante a los contenidos de la asignatura basándose en casos similares a los que el estudiante vivirá en su práctica profesional y en su futura realidad laboral. Esto le ayuda a construir la información, alejándolo del aprendizaje teórico, sin referencia a la realidad. Este método permite al estudiante la observación y análisis de actitudes y valores que durante el método tradicional docente no pueden llevarse a cabo.

El ABP busca que el estudiante comprenda y profundice adecuadamente en la respuesta a los problemas, entrando a formar parte de sus análisis temas como la morfología del usuario, la antropometría, la biomecánica, la cognición, los aspectos técnicos del objeto, sus estructuras funcionales - operativas, estético - comunicativas y morfo - productivas y los factores del contexto de uso, proporcionándole un enfoque sistémico al abordaje de la ergonomía en el diseño.

Los estudiantes trabajan en pequeños grupos, de 2 a 4 personas, y bajo la supervisión del docente, analizan y resuelven un problema seleccionado para lograr la adaptación del objeto a las características físicas y cognitivas del usuario en un entorno de uso determinado. Sin embargo el propósito final no es la solución del problema. El problema se utiliza como soporte de la identificación de los temas de aprendizaje, para su estudio de manera independiente o grupal en todas las etapas del diseño de un producto. En este modelo didáctico, la transmisión magistral de la información que se establece a través del método tradicional queda superada.

La metodología

En efecto, el ABP se desarrolla mediante acompañamientos, en los que el grupo trabaja el análisis de un caso que tiene todos los componentes de un problema de diseño real. Cada caso se divide en 3 temas de estudio: el usuario, el objeto y el contexto, que se desarrollan en sesiones de acompañamiento a lo largo del semestre académico. El problema de diseño se presenta en la primera sesión conteniendo la información básica sobre el caso. Los temas a tratar que deban estar incluidos en los proyectos de diseño se reparten a los integrantes del grupo y la información que van adquiriendo en todo el

proceso puede abrir nuevas líneas de trabajo para el grupo. Esta información es recolectada en una bitácora donde se evidencia la evolución del proyecto de diseño. Los problemas se diseñan de tal forma que permitan cubrir los objetivos de uno o varios temas de la ergonomía. Es decir, algunos proyectos por su naturaleza tendrán que desarrollar mucho más el criterio antropométrico, otros el biomecánico, otros tendrán por su nivel de complejidad desarrollarlos todos obligando a los grupos a enfocar la búsqueda a temas determinados.

Las discusiones acerca del caso van enfocando al grupo a la búsqueda de información necesaria para resolverlo y lograr los objetivos establecidos en cada sesión de acompañamiento. Es necesario propiciar un tiempo dentro de la estructura de la clase donde discutir la información recogida. Los integrantes del grupo se reparten la información para organizar su búsqueda, ya sea en libros, consultas a expertos, Internet. En las sesiones posteriores se organiza toda la documentación encontrada por cada uno de los miembros del grupo, elaborándose dentro del grupo y dando significado a la información necesaria para concretar el caso.

Una vez unificada y elaborada esta información se discuten los nuevos elementos encontrados que se presentan a la luz de la información recogida por el grupo a partir de la primera parte del caso. Nuevamente se identifica el conocimiento previo, se debate acerca de los elementos desconocidos y se proponen hipótesis en relación a los datos aportados dentro de esta segunda parte. El grupo analiza la información recopilada y se buscan nuevas opciones y posibilidades para la resolución del problema, identificando los temas a estudiar y estableciendo una lista de tareas para la próxima sesión. Toda esta información se resume y reestructura para proceder a buscarla y analizarla de cara a la siguiente clase. Luego se reorganiza toda la información trabajada durante el caso y se intentan elaborar unas conclusiones relativas al mismo, estas conclusiones serán presentadas en forma de requerimientos de diseño y su traducción en alternativas de diseño.

Existe un factor de suma importancia que debe ser tomado en cuenta durante la evolución y consecución de los objetivos marcados: la evaluación del trabajo grupal por parte del profesor y por los propios componentes del grupo. Este proceso de retroalimentación o “feed-back” debe ser constante y realizarse en cada una de las sesiones de acompañamiento, de tal manera que sirva de estímulo para la mejora personal y grupal en todo el proceso.



Al final de cada acompañamiento se reserva un tiempo para esta evaluación. Tanto el grupo como el guía deben evaluar tres estructuras de relación:

- La concordancia de los grupos con los objetivos, medios y contenidos del aprendizaje.
- El trabajo en equipo de los diferentes miembros del grupo.
- La articulación de los miembros con el guía del grupo.

Los protagonistas

Entre las transformaciones realizadas en el método para adaptarlo al contexto de la ergonomía, se destaca una asignación de roles. El estudiante se constituye en el actor principal de la estructura, es el centro de la metodología.

Una metodología que le permite:

- Adecuarse a los cambios
- Promover la crítica en el diseño
- aprender a aprender
- Trabajar en equipo

El estudiante es el responsable de su propia enseñanza y para ello se le proporcionan los medios teóricos y prácticos. Esto lleva a acercar el proceso a un protagonista tácito, pero sin el que la tarea no habría podido realizarse. Otro protagonista es la institución. La institución creyó desde el principio en esta metodología y vio el reto que suponía para los objetivos de la Universidad. Comprendió las ventajas que otorgaba al estudiante al desarrollar competencias de análisis, sentido crítico e investigación adecuándose al perfil profesional propuesto por el programa.

El docente es el “guía” del estudiante en su proceso de aprendizaje. Es el más cercano a los grupos de estudiantes y el que, con su trabajo, facilita el aprendizaje y conoce la evolución del grupo y del estudiante. El tutor evalúa los aspectos relevantes al proyecto como ha sido el desarrollo de cada estudiante y del grupo. También se convierte en una pieza esencial del método, ya que es el que diseña los objetivos de aprendizaje y los casos con los que los estudiantes cumplirán tales objetivos. En el ABP, el profesor a cargo del grupo actúa como un guía en lugar de ser un experto en el área y transmisor del conocimiento a través de clases magistrales. Su tarea consiste en ayudar a los estudiantes a identificar, reflexionar y desarrollar el conocimiento previo (qué conocen o creen conocer en relación al caso expuesto), y a señalar las diferentes necesidades de información para completar los objetivos definidos.

Por su parte, los expertos que apoyan el proceso son los que conocen en profundidad las materias que el pueden enriquecer el diseño del proyecto y que dependen de la naturaleza de este. Es el caso de proyectos enfocados a desarrollar el concepto de lateralidad donde se invitaron expertos en educación con personas en situación de discapacidad visual, teniendo a su disposición un recurso de consulta acerca de las dudas que le pueden surgir en la elaboración del conocimiento.

Conclusiones

Por todos los argumentos expuestos, en la materia de Ergonomía y Diseño del Programa de Diseño Industrial de la Universidad Pontificia Bolivariana se considera que esta forma de trabajo constituye una alternativa valiosa al método tradicional de aprendizaje. El estudiante no debe ser un sujeto pasivo dentro de su formación, puesto que es él quien debe buscar el aprendizaje que considere necesario para la resolución de los problemas que se le plantean.

Por otra parte, es un método que resulta viable para ser utilizado en la mayor parte de los contenidos académicos de diseño industrial, pues esta siempre enfocado a la búsqueda de problemas y sus respectivas soluciones objetuales. Es interesante mencionar a continuación una serie de inconvenientes que en el transcurso de estos dos años de experiencia hemos podido detectar. A lo largo de este tiempo, los protagonistas del ABP en la materia han ido cambiando, mejorando en habilidades y conocimiento, pero también por ello siendo cada vez más críticos con las partes más débiles del sistema.

Bibliografía

- Barrel J. Aprendizaje basado en Problemas, un Enfoque Investigativo. Buenos Aires, Argentina: Editorial Manantial. 1999
- Branda, L. Aprendizaje basado en problemas, centrado en el estudiante, orientado a la comunidad. En: Aportes para un cambio curricular en Argentina 2001. Jornadas de Cambio Curricular de la Facultad de Medicina de la Universidad de Buenos Aires. Buenos Aires: Organización Panamericana de la Salud 2001. Pp. 79-101.
- Ramírez R. Adaptación de las guías de trabajo y los documentos como recursos en el proceso enseñanza-aprendizaje. Ministerio de Educación Nacional, Secretaría de Educación Departamental del Valle del Cauca, Centro Administrativo de Servicios Docentes (CASD). Universidad del Valle. Cali, julio de 1997.
- Restrepo G. Bernardo..., y otros. Aprendizaje Basado en Problemas (ABP): Formación de Profesionales de la Salud. Medellín: Universidad de Antioquia-Rionegro, 2000.
- Sáenz C. Luz Mercedes. Ergonomía y Diseño de Productos. Criterios de Análisis y Aplicación. Medellín. Universidad Pontificia Bolivariana. 2005.



Mobiliario y técnicas primarias. Deleite y subsistencia: algunas estéticas del desecho

Juan Diego Sanín Santamaría
juan.sanin@upb.edu.co
Universidad Pontificia Bolivariana, Grupo de Estudios en Diseño,
Observatorio de Cultura Material
Escuela de Arquitectura y Diseño. Universidad Pontificia Bolivariana. Medellín

Las técnicas primarias

Las técnicas primarias de fabricación de objetos radican en la esencia de las sociedades humanas. A través de ellas los seres humanos fabrican objetos implementando: conocimientos tradicionales (primitivos) en la transformación de materiales obtenidos (en estado bruto) del entorno inmediato, por medio de procesos escuetos y herramientas simples. Autores como A. Leroi-Gourhan, J.C Levi-Strauss o Christopher Alexander han mostrado como estas técnicas se actualizan a través del tiempo y el espacio -tanto en sus procesos como en sus resultados- en la misma medida que lo hacen los tres elementos que la componen.

Este artículo argumenta que la práctica que se conoce hoy con el nombre de reutilización y que puede definirse como la fabricación de objetos a partir del uso de materiales desecho, es en esencia una técnica primaria. Indaga por esta técnica en los que se autodenominan “países del primer mundo” y los denominados “países del tercer mundo”, partiendo un análisis de la basura que ambas sociedades generan. Luego expone como la basura, a la vez que es un reflejo material de las formas de vida del grupo humano que la produce (hace parte de su cultura material), comienza a ser comprendida, por ellos mismos, como una materia prima para la solución de sus diversas necesidades. Para este último objetivo analiza casos de mobiliario fabricados con materiales de desechos en ambos modelos sociales.

La basura del deleite

Sophie Chevalier al estudiar, dentro del contexto de la cultura material, las prácticas de jardinería de algunos hogares ingleses, usa el término “jardines del deleite” para explicar la actitud estética y no utilitaria de las sociedades contemporáneas frente al jardín como elemento natural. Esta actitud se caracteriza porque primero desnaturaliza las plantas como elementos naturales al descontextualizarla y asignarle uso, significado y función (aunque ésta sea solo decorativa); y en segundo lugar porque demuestra una visión no utilitaria frente a la naturaleza, no busca ningún sustento de ello más que el del placer que produce la belleza por la belleza. Podríamos utilizar el mismo término que utiliza Chevalier para definir aquella actitud no utilitaria frente a la naturaleza para nuestra exposición de las formas de valoración de la cultura material, acuñando así el término de “basuras del deleite” para definir con él un fenómeno de los países desarrollados, que consiste en una actitud no utilitaria frente a los objetos de uso cotidiano.



Esta actitud no utilitaria frente a la cultura material, no tiene su origen, pero sí ha encontrado una gran fuerza en lo que el mercadeo y parte de las Ciencias Estratégicas han denominado como “La economía de la experiencia”. La economía de la experiencia ha sido denominada por Joseph Pine II y James H. Gilmore, como el último nivel en el valor agregado de las mercancías. Esta nueva forma de valor da preponderancia a las marcas y a sus intangibles sobre los productos, convirtiendo así a las mercancías en general en simples excusas para acceder a experiencias, o a lo que las experiencias en sí mismas encierran: momentos memorables. En esta nueva fase del valor agregado los productos han comenzado a dejar de ser valorados por su función o su composición estructural, incluso por los significados tradicionales asociados a ellos y han comenzado a ser valorados por las emociones que generan en el momento de su compra, es a raíz de esto que los productos son concebidos para ser rápidamente desechados y renovados nuevamente, configurando así el fenómeno de las basuras del deleite.

Reutilización como estrategia de diseño

El exceso de productos desechados de todas las tipologías posibles ha hecho que estos, como materiales de desecho, representen una posible materia prima en la fabricación de nuevos objetos. En los países del primer mundo, esta percepción de los desechos como materia prima, ha sido asumida por parte de los diseñadores como una estrategia consciente para diseñar productos con estos materiales.

Entre los desechos sólidos de los países desarrollados abundan tanto los objetos como los excedentes de la construcción. Sin embargo la reutilización en estos contextos, o por lo menos en los casos documentados en la elaboración de este documento, siempre implementa objetos cuyo estado terminal no está dado por su desgaste físico, sino más bien por un desgaste simbólico que los hace obsoletos.

Podemos definir estas manifestaciones de la reutilización en el primer mundo como estrategias de diseño, puesto que son desarrolladas siguiendo (así sea de forma flexible) un “método” de diseño, es decir, una serie de pasos que tienen por finalidad un objetivo concreto: un producto. Las estrategias de diseño basadas en la reutilización se desarrollan principalmente desde dos perspectivas: la primera apunta hacia el eco-diseño, y ven en la reutilización una forma de menguar el impacto de la producción industrial sobre el medio

ambiente. La segunda hacia la crítica sobre el papel del diseño en las sociedades del primer mundo, a través de objetos que cuestionan a las personas sobre los hábitos cotidianos, por las formas de vida contemporáneas, así como también por el impacto ambiental y social del diseño.

La basura de la subsistencia

Por su condición tropical, ciudades latinoamericanas como Medellín, presentan condiciones de vida que articulan las tradiciones rurales y las tendencias urbanas, y presentan por esto mismo condiciones de vida campesinas y ciudadanas. Esta mezcla de ingredientes culturales, se ve reflejado constantemente en las características de los desechos que se generan los cuales presentan componentes sólidos, pero también una gran cantidad de elementos orgánicos. Dentro de los sólidos podemos encontrar todo tipo de objetos y de excedentes de construcción, y dentro de los orgánicos, además de los desechos generados por la actividad alimenticia, se encuentran también muchos elementos naturales convertidos en basura a causa de la acción humana sobre el entorno.

Las condiciones económicas hacen que, no solo Medellín, sino la gran mayoría de ciudades de los “países del tercer mundo” tengan una actitud muy distinta a la que tienen en el primer mundo frente a la cultura material. Se puede decir que las economías del valor agregado en estos países se encuentran todavía en los niveles agrarios y de bienes manufacturados, encontrando pocas veces productos tendientes hacia la economía de los servicios. La actitud frente a los objetos de uso diario es todavía utilitaria, y los usuarios tienen con ellos una gran relación a nivel personal, por lo que los objetos, a diferencia de los del primer mundo tienen ciclos de vida más largos y vidas más duraderas.

Igor Koppitof explica como la biografía de un mismo objeto puede ser muy distinta según la sociedad en la que se encuentre, y según los usos y significados que encierre el objeto en su fase de consumo. Esto explica porque a pesar de ser casi exactamente los mismos, los objetos de consumo del tercer mundo tienen, a diferencia de los que se consumen en el primer mundo, biografías e historias de vida mucho más extensas y con muchos más afectos personales y significados sociales. Los habitantes del tercer mundo, siempre extienden la vida de los objetos más allá de los ciclos de vida determinados por sus consumidores. Si en el primer mundo, es más sencillo e incluso más económico renovar un producto antes que realizar cualquier



forma de mantenimiento, en contextos como el nuestro es común que las personas antes que renovar: reciclen, reparen, rellenen, re-usen y reutilicen objetos terminales.

La percepción y actitud que tiene el “tercer mundo” frente a la cultura material es utilitaria, y este hecho se ve reflejado en los desechos que se produce en estas ciudades. Esta basura se convierte en muchos casos en fuente de subsistencia, tanto en un sentido útil (en lo que se refiere a la revalorización y uso extensivo de los objetos) como mercantil (en lo que a las formas de remercantilización de objetos terminales).

Reutilización como experimento de diseño

De todas las tácticas implementadas por los consumidores en la revalorización de la cultura material la reutilización además de representar una forma de revalorización es propositiva en términos de lo que podría llamarse diseño espontáneo, en tanto que consiste en la creación de un nuevo objeto, en el cual los parámetros de diseño y los cánones de belleza, son reemplazados por el sentido común, el estilo, el gusto y la estética popular.

En el contexto local son frecuentes los desechos de productos industriales como también desechos naturales producidos por la acción urbanística sobre la ciudad. Las cualidades de éstos se ven reflejadas en objetos reutilizados que presentan morfologías que van de lo natural a lo industrial, y que incluso pueden combinar ambos estilos.

He definido la reutilización como un experimento de diseño por las características que esta técnica presenta en el contexto local en cuanto a su proceso y sus resultados. Se puede observar claramente que la reutilización no se practica con fines comerciales y muy pocas veces estéticos, ésta se enfoca más bien a resolver problemas de índole utilitario por medio de la fabricación de objetos que por lo general pueden considerarse como herramientas, no solo en un sentido laboral sino también doméstico.

Estas técnicas primarias y los objetos que resultan de su implementación, a pesar de ser espontáneos, de no ser producto de diseñadores y de surgir casi como un subproducto de las prácticas cotidianas, se hacen tan comunes y representativos de un grupo social que pueden considerarse parte de su cultura material, en tanto que reflejan los saberes técnicos y sociales que les caracterizan.

Experimentos de diseño en el mobiliario público

Mobiliario vernáculo. Suzanne Preston define la “arquitectura vernácula” como un término que en la última mitad del siglo pasado sirvió para definir una serie de tradiciones constructivas por fuera de los cánones de la construcción Occidental y de sus ejemplares edificaciones construidas por arquitectos profesionales; agrupando también un amplio grupo de construcciones denominadas como “primitivas”. A partir de esto podríamos definir el “mobiliario vernáculo” como una serie de objetos de diferentes tipologías que resultan de técnicas primitivas tanto rurales como urbanas. Estos elementos se caracterizan por presentar morfologías, funciones y estéticas desviadas de las que promueve y legitima el diseño industrial; a pesar de esto son un registro fidedigno de las formas de vida de los grupos sociales que los fabrican.

Mobiliario y naturaleza. En contextos rurales o alejados de los centros urbanos esta tipología de mobiliario se produce en simbiosis con naturaleza. Es así como diferentes elementos naturales en estado “crudo” (una piedra, un tronco) o con muy pocos procesos de fabricación (una tabla) son convertidos en mobiliario a través de la acción humana.

Adaptación al entorno. En centros urbanos o en zonas rurales densamente pobladas aparecen elementos naturales en relación co-adaptativa con objetos industriales. La articulación de estos elementos (lo natural y lo urbano) es otra característica importante del mobiliario vernáculo, que evidencia como las tradiciones del campo se articulan con las tendencias de la ciudad en composiciones material y culturalmente híbridas.

Tácticas urbanas. El término “copy-paste” que nos remite al bricoleur de la era cibernética sirve para definir y contextualizar los modos en que operan las técnicas primarias. Valiéndose de lo que “tienen a mano” y de sus conocimientos empíricos el bricoleur urbano “toma” y “junta” unas estructuras con otras para componer una obra heteróclita compuesta de sobras y restos de otras composiciones.

Desechos urbanos. De la misma forma que en contextos rurales una piedra, un tronco o una tabla devienen objetos, en los entornos urbanos los restos de la construcción y de la acción urbanística, propia de la ciudad, son convertidos en muebles domésticos y públicos por los ciudadanos.



Creación de espacios. Los mobiliarios espontáneos que crean las personas generan en el espacio público zonas intersticiales que se apropian de lo público y lo domestican, tanto en su apariencia como en sus formas de uso.

Entornos domésticos. Muchas veces esos espacios generados a través de la instalación y el uso del mobiliario vernáculo convierten lo público en doméstico a través de formas de socialización y de creación colectiva, que se materializan en espacios que tratan de recrear la sala de estar de una casa. En torno a estos lugares surgen muestras del sentido de pertenencia que estos objetos generan, representados en diferentes elementos iconográficos.

Elementos complementarios. El mobiliario vernáculo está acompañado la mayoría de las veces de otros objetos espontáneos que se convierten en parte de su equipamiento. Es así como se pueden observar comederos para pájaros o improvisados fogones hechos con piedras.

Puestos de trabajo. Otras manifestaciones de las técnicas primarias es la que aparece a través del mobiliario laboral en los puestos de trabajo en el espacio público. En estos objetos vemos como las creaciones se ajustan en sus morfologías, estéticas y funciones a las actividades laborales de sus creadores.

Adaptaciones de lo existente. Otro modo de operar de las técnicas primarias es adaptando lo existente. Dichas adaptaciones consisten por lo general en la acomodación de dos o más objetos en una sola estructura que optimiza la función de las partes que lo componen, dando una nueva visión de la ergonomía.

Lúdica mobiliaria. El mueble vernáculo por sus características de fabricación y uso espontáneo adquiere en ocasiones lúdicas que nos recuerdan que no todo tiene que ser ergonómico y que sentarse en ocasiones puede ser un juego.

Bibliografía

- ALEXANDER, Christopher. Ensayo sobre la síntesis de la forma. Ediciones Infinito. Argentina. 1971
- BAUDRILLARD, Jean. El sistema de los objetos. Siglo XXI Editores. México. 1975.
- DE CERTAU, Michel. La invención de lo cotidiano. Universidad Iberoamericana. 1996
- 1964.
- LEROI-GOURHAN, Andre. El gesto y la palabra. Universidad Central de Venezuela. Caracas. 1971
- LEVI-STRAUSS, Jean Claude. El pensamiento salvaje. Fondo de Cultura Económica. México.
- SANÍN, Juan Diego. Reparaciones. Reparaciones. Los objetos que la gente hace con basura. ICONOFACTO Vol. 1 N° 2 Escuela de Arquitectura y Diseño. Universidad Pontificia Bolivariana. Colombia.



La realidad del diseño en el contexto nacional

Una mirada al diseño gráfico desde la investigación formativa en los programas de pregrado

Ponencia: Colectivo de Investigación Gráfica y Visual.
Fundación Universitaria Los Libertadores

En el Proyecto Educativo Institucional Libertadores, la investigación se asume como la actividad dinamizadora del desarrollo académico tendiente a la producción de conocimiento y a la formación de un espíritu crítico en los actores. Se constituye en uno de los ejes centrales del desarrollo universitario que soporta la búsqueda permanente del conocimiento, su aplicación y apropiación.

Es necesario fijar bases para el fortalecimiento de una cultura académica en la universidad que contribuya no sólo a la producción de conocimiento científico sino a la cualificación curricular de los diferentes programas.

Desde las diferentes áreas se ha visualizado la importancia de vincular la cátedra y la docencia al oficio investigativo. La investigación en la institución universitaria debe proyectarse al servicio de la comunidad: se debe aportar al análisis y la solución de problemas comunicativos del país. Por ello, la búsqueda de nuevas ideas, procesos y conocimientos aplicables al ejercicio profesional son una constante dentro del currículo.

Las investigaciones se originan en la observación de situaciones, hechos, procesos o fenómenos de la naturaleza, de la sociedad o del pensamiento. Estas ideas constituyen, por tanto, el primer acercamiento al objeto de la realidad que habrá de investigarse. Existe una gran variedad de fuentes que enriquecen las ideas de investigación, entre las cuales podemos mencionar: las experiencias personales, las teorías, las observaciones, etc.

El Programa de Diseño gráfico desde su estructura curricular plantea la investigación como un eje determinante de la función de la disciplina que encuentra su desarrollo en el nivel de Formación de Formación específica

Desde el Área de Investigación, el Diseño gráfico tiene una propuesta con la visión de crear espacios formativos de cultura investigativa. De esta manera, estudiantes y docentes interactúan y se enriquecen en el ejercicio de la actividad investigativa, la discusión académica y la actitud crítica, y así mismo, propenden por la proyección a la sociedad del conocimiento que se construye a partir de esta interacción.

La investigación en el Programa propende por la obtención de propuestas gráficas con sustento teórico que generen beneficios a la sociedad y la academia. Dicha finalidad se encamina desde la realización del trabajo de grado, requisito para optar al título de diseñador gráfico, definiéndolo como estudio dirigido sistemáticamente que corresponde a necesidades o problemas concretos de determinada área de una carrera (NTC 1486, 2004).



Las etapas que contempla el trabajo de grado como proceso de investigación son dos: la planeación y el desarrollo; en la primera, es necesario elaborar el Anteproyecto, que se constituye en un documento que contiene la estructura formal de la propuesta para llegar a la segunda, su ejecución. Pero, con todo lo anterior, ¿cómo llegar hablar de investigación en temáticas de diseño gráfico desde el aula de clase? ¿Cómo ajustarse a parámetros de líneas de investigación en diferentes facultades que comprenden programas de diseño gráfico, visual?

Las propuesta alrededor de la línea de investigación para la Facultad, Comunicación, Cultura y Tecnología, se inicia con el establecimiento de las condiciones que posibilitarán la creación de grupos de estudio con su correspondiente coordinador que serán los encargados de identificar problemas y formular proyectos, dentro de núcleos definidos que guardan estrecha relación y que serán abordados por todos los proyectos antes de que la especificidad de los mismos, los ubique dentro de los correspondientes.

La propuesta de núcleos de investigación para el programa es:

Diseño y teoría de la imagen. Sintaxis de la imagen. Objetivo: desarrollar proyectos de investigación enfocados en el estudio y la conceptualización de la gramática de las imágenes. Corresponde al componente epistemológico e histórico del diseño.

Diseño y expresión. Objetivo: desarrollar proyectos de investigación enfocados en el estudio, el desarrollo y la aplicación de las técnicas de expresión en diseño gráfico y en el uso de las herramientas que conllevan. Diseño y proceso. Objetivo: desarrollar proyectos de investigación enfocados en el estudio y el desarrollo del proceso de definición, formulación y aplicación de propuestas gráficas concretas.

Estos núcleos de investigación están para ser trabajados de acuerdo con las propuestas. Se constituye entonces el presente texto, en un planteamiento desde el Área de investigación del programa de Diseño gráfico para indagar y reflexionar sobre el trabajo de los estudiantes alrededor de las temáticas de investigación frente a una realidad en el contexto nacional en los diferentes programas de pregrado.

Conformación y trayectoria del Grupo de Investigación

El Colectivo de investigación gráfica y visual ha venido trabajando de manera independiente en proyectos de temáticas culturales desde el diseño gráfico. Los integrantes del colectivo cuentan con trayectoria como docentes de la institución y tres de ellos son de planta; comparten un profundo interés y una gran sensibilidad en el ámbito artístico. El colectivo ha realizado propuestas académicas de integración de lo teórico con la imagen y ha realizado aproximaciones al tema de este proyecto desde una propuesta gestada (en cabeza de Javier Barbosa) desde el 2005 denominada “los miércoles lúdico-pedagógicos” que corresponde a encuentros extraacadémicos realizados a lo largo del semestre con programación previa abierto y dirigido a docentes de la Facultad Ciencias de la Comunicación.



El trabajo en equipo se viene dando desde el área de Investigación del programa con Sandra Suárez como coordinadora, Julián Velásquez y Diego Felipe Ríos como docentes de asignaturas componentes del área, desde las cuales se generan los proyectos de investigación de los estudiantes encaminados al desarrollo del Trabajo de Grado.

Sandra Suárez se desempeña como docente Coordinadora del área de Investigación del programa de Diseño Gráfico y trabaja en conjunto desde hace más de un año con los docentes del área Julián Velásquez y Diego Felipe Ríos con los que ha establecido (a través de la formulación, presentación y discusión) políticas y propuestas del proceso de Grado en Diseño Gráfico a partir de las normativas institucionales. Se han determinado las jornadas de sustentación de proyectos de grado, se le ha dado reconocimiento al trabajo investigativo por parte de los estudiantes.

Sandra Suárez participó en la investigación Estado del Arte de las líneas de Investigación desarrolladas con los Trabajos de Grado durante la Especialización en Docencia Universitaria de la Universidad Militar Nueva Granada desde 1998 hasta 2005; investigación en proceso de publicación realizada Universidad Militar Nueva Granada, Bogotá, 2004 – 2005, con Eduardo Padilla Beltrán como Director. También participó en la investigación Tipología usos periodísticos de la imagen fotográfica en publicaciones periódicas del siglo XIX con la Investigadora Zenaida Osorio Porras, realizada en la Universidad Nacional de Colombia entre 2002-2003. Ha publicado artículos y ensayo sobre las manifestaciones gráficas populares. Fue ponente invitada en el Foro Académico de la Red Académica de Diseño con en el tema: La investigación en diseño, realizado en el marco del Tercer Festival Internacional de la Imagen en Manizales, noviembre de 2003. Asiste a diferentes encuentros teóricos locales, regionales, nacionales e internacionales como: Tercer y Quinto Festival Internacional de la Imagen (Manizales); Encuentro Internacional de Fotografía: Bogotá fotográfica; Encuentros colombianos de Fotografía (Medellín); Encuentro de Investigadores Colombianos, COLCIENCIAS; Seminario Capacitación en Docentes en Formación por Competencias (Ministerio de Educación Nacional, Bogotá).



Diseño multimedial, hacia un planteamiento multidimensional de la información

Por: Juan de la Rosa
Profesor multimedia
Escuela de diseño gráfico
Universidad Nacional de Colombia

“El diseñador contemporáneo al ingresar a los problemas mediáticos se enfrenta a la necesidad de entender las nuevas maneras de transmitir la información y los cambios preceptuales que estos están generando en los nuevos usuarios.”

Antes de adentrarme en la temática como tal de este documento, deseo hacer un pequeño alto para explicar el por qué del título, ya que me parece que esto se hace relevante en la medida que al hacerlo puedo hacer referencia a los antecedentes que me llevaron a construirlo. Al enfrentarme en mi vida profesional a temas como la animación y la multimedia desde la mirada académica de mi trabajo como profesor de diseño en la Universidad Nacional de Colombia, he empezado un proceso de tratar de entender las implicaciones que para un diseñador se generan a partir de su aproximación a estos medios en los que además del espacio empieza a aparecer el tiempo como elemento constructor de estas nuevas piezas.

Las primeras apreciaciones de la utilización de la imagen en los medios masivos contemporáneos me llevaron a la idea de que el diseñador gráfico se enfrentaba en la actualidad a una nueva problemática, la inclusión de una nueva dimensión dentro de su trabajo, que pasaba de ser tridimensional a ser tetra-dimensional, adicionando a las tres dimensiones conocidas de la materia una cuarta dimensión, el tiempo. Las piezas antes estáticas que desarrollaba el diseñador empezaban a cobrar vida y a transformarse al incluir el tiempo dentro de la ecuación; imágenes congeladas en el tiempo ahora convivían en un mismo espacio-tiempo con nosotros.

Este pensamiento se vio reforzado meses después con la conferencia del profesor Joan Costa en la Universidad Jorge Tadeo Lozano en Bogotá, y el lanzamiento de su libro “IDENTIDAD TELEVISIVA EN 4D”, además de otros textos y discusiones en los cuales se desarrollaba esta misma hipótesis. Pero para este momento ya tal concepto generaba en mí dudas, ¿es cierto que los medios contemporáneos han generado en el diseñador la necesidad de trabajar en cuatro dimensiones? Bien, para mí la respuesta de esta pregunta es el comienzo de este documento... mi teoría es que el nuevo diseñador debe pensar en más de cuatro dimensiones.

Para comenzar voy a situarme en el espacio de la animación, ya que a partir de éste fue desde donde empecé a construir este planteamiento. En una de las clases que dictaba hace un par de años, llamada Expresión 5, la última materia en la línea de las materias que trabajan los problemas de expresión como el color y el dibujo,



se lleva al estudiante a asumir los problemas del movimiento y el tiempo en la gráfica por medio de procesos básicos de animación. Al tratar de explicar la problemática de la percepción del movimiento por medio de los procesos fisiológicos empieza a aparecer el tiempo como elemento fundamental. Las imágenes construidas bidimensionalmente en estos ejercicios, debían mostrar las variaciones que éstas presentan a través del tiempo. Este es el principio de la animación y del cine, realmente no capturan el movimiento si no las variaciones en el espacio por medio de la realización de vistas repetidas y rítmicas de la realidad en momentos sucesivos, de modo que nuestro cerebro pueda llenar los vacíos en la información y entregarnos una información aparentemente en movimiento. A la larga este es el mismo principio de las historietas, pero en estas el trabajo de nuestro cerebro se hace mucho más intenso debido a los grandes vacíos que estas presentan en la continuidad de la información.

Al tratar de graficar esta información de la animación se hace evidente que la línea de tiempo es factible de ser graficada como un eje dentro de los ejes básicos de la información... ¿Pero hace esto del tiempo, en teoría, una cuarta dimensión?

En el año 2004 me tope con algo que me haría pensar las cosas de una manera diferente en adelante. La propuesta que el arquitecto Marcus Novak presentó en el Festival Internacional de la Imagen de Manizales, partía del principio de graficación de la información por medio de un programa de computador, en éste, el usuario introducía varios canales de información dentro de una maqueta virtual dimensional. El computador se encargaba de construir un modelo de esta información, como cuando le dábamos coordenadas a la “tortuguita” de LOGO para que dibujara un círculo, pero esta vez al programa se le daban coordenadas de cuatro dimensiones y se le pedía que las graficara. El resultado de tal ejercicio era un mundo virtual tetra-dimensional que sólo se podía ver a través de unas gafas de realidad virtual.

Pero ¿cómo se ve un mundo tetra-dimensional? Para contestar esta pregunta auto-generada haré alusión a una fuente mucho más cotidiana, pero mucho más antigua. Si alguno tuvo la suerte de ver una de las series de ciencia más famosas de la televisión, COSMOS, tal vez recuerde el capítulo de los “terraplanos”. Carl Sagan ponía como ejemplo, para explicar las dimensiones, la existencia de un mundo bidimensional imaginario, en donde habitaran criaturas bidimensionales. A este mundo un día llegó una criatura tridimensional, que en el ejemplo de Sagan se trataba de una manzana. La manzana a medida que se acerca a este universo bidimensional decide saludar a los habitantes del lugar, pero éstos se aterran al escuchar esta voz que viene de la nada, ya que al no estar en el mismo plano que ellos, la manzana se vuelve imposible de ver. Una vez la manzana toca tierra ante los ojos de los habitantes de Terraplana aparecen los puntos de contacto de la manzana contra el plano bidimensional, en este momento la manzana sólo es perceptible como estos planos de contacto con el espacio bidimensional. La manzana al ver que no es entendida decide atravesar el universo, lo que genera en los habitantes de Terraplana la percepción de una serie de imágenes mutantes que se van transformando en el tiempo a medida que los diferentes planos de corte de la manzana atraviesan el universo bidimensional. Bueno, fue una historia algo larga para llegar a esta conclusión: Un organismo tridimensional no podría ver un objeto físico de cuatro dimensiones en sus cuatro dimensiones, y de hecho sólo podría ver dos dimensiones, percibir tres de ellas y hacerse a la



idea de la existencia de una cuarta a través del tiempo. Entonces, el mundo tetra-dimensional de Marcus Novak se ve como un mundo normal de tres dimensiones, pero al desplazarnos dentro de éste por medio de las gafas de realidad virtual podemos intuir esa cuarta dimensión en las mutaciones que se daban en las otras tres.

Entonces, ¿es el tiempo aquí una dimensión o un parámetro de modificación dentro de la ecuación matemática de las dimensiones?

Al observar el trabajo de Novak, se hizo evidente para mí que no podíamos nombrar el tiempo como una cuarta dimensión, ya que existía una cuarta dimensión de la materia que era cuantificable y representable, de hecho, cuando trabajamos en programas como FLASH, en donde no podemos hacer uso del eje “z” de la información o en procesos básicos de animación, nos damos cuenta que aún en elementos bidimensionales podemos incluir el tiempo como un parámetro de la información dentro de una ecuación matemática. Sin embargo si el tiempo no puede ser medido, ni representado como un eje de información (o dimensión de información), las variaciones de las otras dimensiones a través de este si pueden ser analizadas. Esto nos dejaría una nueva hipótesis, más allá de trabajar el tiempo como una dimensión podemos pensar en que el tiempo nos permite visualizar nuevas dimensiones.

Así al asumir esta mirada matemática del problema las cosas empiezan a tomar un sentido mucho más claro. Más allá de graficar el tiempo, nuestra preocupación es graficar las variaciones de la información a través de éste.

¿Cómo analizar este problema matemático desde un punto de vista gráfico? Bien, tal vez si nos vamos muy atrás podamos acercarnos más a una respuesta. La primera vez en la cual tenemos contacto con los problemas dimensionales (en el campo gráfico) es cuando empezamos a graficar dentro de un sistema de coordenadas ecuaciones bidimensionales, cosa que en matemáticas sería vista como una ecuación de dos variables; al ubicar éstas dentro de un sistema de ejes “x” y “y” podemos generar relaciones de posición y ubicar los números resultantes de esta operación en un lugar físico. Toda esta serie de puntos nos hacen construir una imagen, lo que nos permite visualizar el total de la información, así ecuaciones como las de seno, coseno o tangente dejan de ser una serie de letras y números para convertirse en una gráfica que nos permite visualizar lo que estas funciones

implican en un campo numérico. Los ejes de información entonces adquieren un sentido y se vuelven representables. Mientras más compleja se hace esta ecuación, más compleja se hace la representación visual de ésta, hasta llegar a simulaciones de lo orgánico.

Este sistema de coordenadas vectoriales es el principio de construcción de la imagen en los computadores, ya que cualquier tipo de gráfica es representada por éste en ejes de información, tanto los gráficos vectoriales como los mapas de bits son ubicados en coordenadas “x” y “y” para poder ser representados en la pantalla. Esto nos deja ver que para el computador lo que existe es información, que es analizada y transformada, para luego ser transmitida a un usuario. Conceptos como el de círculo o cuadrado son irrelevantes, y se convierten para el computador en ecuaciones matemáticas o en distribución de puntos dentro de una malla cartesiana.

La entrada del diseño a este mundo digital implica entonces un replanteamiento de la manera de asumir los problemas visuales, al descubrir que nuestra materia de trabajo es directamente la información y las diferentes dimensiones que ésta posee. Al analizar a la luz de este planteamiento multidimensional de información conceptos como el “Bitmap”, cambia nuestra percepción de éste como una pieza bidimensional¹ relacionada más con un proceso fotográfico que con su realidad tridimensional de la información, en donde además de unos ejes “x” y “y” tenemos una profundidad real de color, y nos encontramos ante la posibilidad de controlar esta información como medio de transmisión de datos. El audio, el video y otros archivos empiezan a tomar otro carácter, en donde podemos hacer uso de su naturaleza temporal, utilizarla como elemento de información, y eventualmente trastocarla para visualizar la información que estos contienen. Para el computador entonces, elementos como la gráfica, el sonido o el movimiento, son analizados como dimensiones de información, que son manipulables no sólo en su estado de representación, si no en su estado informacional, dando al diseñador la posibilidad de intercambiar o relacionar los datos en éstas y construir a partir de ellos.

Este proceso se ve evidenciado en trabajos como el del profesor José Manuel Berenguer del MECAD, en donde la información de una pieza gráfica puede ser representada en una sonora o viceversa, y construir imagen a partir del sonido.



Esta problemática nunca ha sido ajena a la labor del diseñador gráfico, ya que aún en piezas tradicionales como los impresos, la necesidad de darle un orden a la información que estamos transmitiendo es una de las búsquedas principales. Si miramos un directorio telefónico por ejemplo, podemos descubrir que la información está construida en tres dimensiones, y debido a esto sólo puede ser percibida por nosotros a través del tiempo. Su portada posee información, al mirarla podemos descubrir datos como el año en que se generó la información o el lugar geográfico de donde ésta surge, pero sólo al girarlo y ver su dimensión en “z” podemos generar una metáfora de la cantidad de información que éste posee. El adentrarnos a lo digital y descubrir las posibilidades que este medio genera, nos brinda la capacidad de dar un sentido y una lógica a estos procesos de representación de la información, con el fin de lograr que lo que eran decisiones tomadas a partir de la intención o el gusto se conviertan en códigos claros de transmisión de la información. El color, el tamaño, la posición de un elemento estarían dictados por una necesidad comunicativa y no por el gusto de quien los desarrolla.

Asumir estas conclusiones plantea nuevas maneras de pensar los problemas del diseño, despegándose de su problemática meramente estética, sin negar el hecho de que ésta es una de las bases de construcción del diseño, y enfrentándose a un problema mayor, y que a mi modo de ver es uno de los más importantes del diseño gráfico, nuestra responsabilidad profesional de transmitir la información. Asumiendo como objeto del diseño gráfico la información y su interacción con el hombre, los problemas de transmisión y percepción de la información, inclusive los fisiológicos empiezan a ser materia de estudio. Tal vez el día de hoy estemos vislumbrando el amanecer de una nueva especie de diseñador, guiado por procesos científicos y con la capacidad de construir las interfaces que en el futuro ayudaran a controlar mecanismos tan complejos como naves espaciales y otros sistemas de altos requerimientos de manejo de información.

1 “Lo “digital” entendido como la confluencia y mezcla de software de vectores, bitmaps, boxes, tanto estática (2D) como dinámica 4D (lineal y/o interactivo) nos permiten abarcar la totalidad de las posibilidades expresivas y comunicativas que están a la mano del diseñador.” Carlos Calderón, http://www.foroalfa.com/A.php/Diseno_4D/23



E-learning, Usabilidad y Ergonomía

Importancia de la usabilidad en las interfaces e-learning y b-learning

Linamaría Botero Gómez linabogo@hotmail.com

Johann Marcela Chalarca Botero marcelita0214jk@hotmail.com

Estudiantes de Diseño Gráfico, Universidad Pontificia Bolivariana

Esta ponencia es un avance de la investigación que estamos realizando como proyecto de grado, incluido en la línea de Interfaces gráficas del programa de Diseño Gráfico de La Universidad Pontificia Bolivariana. La necesidad actual de alternativas educativas plantea las plataformas e-learning y b-learning como una herramienta importante que se viene desarrollando sin mucho control ni rigurosidad en la usabilidad y ergonomía que se requieren para el cumplimiento de los objetivos educativos para las cuales ingenieros, pedagogos y diseñadores las crean. Así pues, por medio de observaciones directas, análisis de ellas, testimonios de los usuarios y evaluaciones heurísticas, comenzamos a desarrollar un Manual de Consideraciones de Usabilidad indispensables para tener en cuenta en el momento de la concepción, desarrollo, producción y uso de plataformas virtuales exitosas a todo nivel.

Palabras Claves:

e- learning

b-learning

Educación y aprendizaje

Ergonomía Cognitiva

Interfaces

Usuario

Percepción

La educación es un tema universal, al ser el motor de la evolución del mundo. De su mano se encuentra el transcurrir de la vida, las tendencias, las necesidades creadas o no y las tecnologías que han dado un vuelco total, a la educación presencial a la que se estaba acostumbrado.

Las publicaciones editoriales que encontramos en el mercado, son cuidadosamente revisadas con ajustes gráficos, formales o conceptuales, evolucionando acorde con los avances tecnológicos, la cultura y los usuarios finales que son los que realmente hacen uso de ellos y les sacan el mayor provecho.

E-learning y b-learning, son en la actualidad, estrategias de educación diferentes, que presentan y ejecutan contenidos de áreas diversas, es la llamada educación virtual que ya lleva años entre nosotros. E-learning, es el aprendizaje asistido por tecnologías de información, donde los usuarios tienen total autonomía de su tiempo y espacio, mientras el término b-learning, se refiere a la educación mixta de clases presenciales, apoyadas con los



programas virtuales. Pero, ¿han arrojado los resultados esperados por los pedagogos, ingenieros y diseñadores que se encuentran detrás de todo este desarrollo educativo?, ¿cumplen las plataformas virtuales, las expectativas de los usuarios, al navegar en ellas?, ¿por qué hay un alto grado de deserción en estos programas on-line?

La usabilidad y la ergonomía cognitiva en los procesos e-learning, son elementos altamente decisivos para lograr alcanzar los objetivos de las plataformas virtuales creadas. Es fácil encontrar publicaciones editoriales impresas, bien estructuradas y complejas, al contrario de lo que ocurre con las publicaciones digitales, que requieren de más tiempo para que el usuario logre adaptarse a ellas. Lo anterior se debe, a que los medios digitales hace relativamente poco se desarrollan, siendo productos nuevos en un mercado que ha crecido vertiginosamente y sin control. Por esta causa, elementos importantes de usabilidad se han descuidado, pasado por alto o han sido incluso excluidos en el diseño de las plataformas, resultando difíciles de navegar y explorar por quienes las usan, dejando, no sólo vacíos de información a nivel educativo, sino llenándolos de decepción y frustración.

Consideramos que para el país, el e-learning, es una herramienta necesaria para el cumplimiento de los objetivos en materia de educación y bienestar de una comunidad, ávida no sólo de buenos programas educativos, sino de buenas herramientas para acceder a ellos, contribuyendo al mejoramiento de la calidad de vida.

El proceso humano de aprendizaje es complejo, en él, el usuario no se encuentra solo porque tiene contacto directo con distintas interfaces, en contextos tan diversos como ellas y en condiciones ambientales adversas; que inciden a su vez en la percepción, el aprendizaje, el grado de efectividad, eficacia y eficiencia en el desarrollo de los programas educativos.

Una interfaz gráfica es el punto en el que se establece una conexión entre dos elementos, permitiendo interactuar y trabajar entre ellos. “En el campo de la informática se distinguen diversos tipos de interfaces que actúan a diversos niveles, desde las interfaces claramente visibles, que permiten a las personas comunicarse con los programas; hasta las imprescindibles interfaces hardware, a menudo invisibles, que conectan entre sí los dispositivos y componentes dentro de los ordenadores o computadoras”.

Las interfaces de usuario cuentan con el diseño gráfico, los comandos, mensajes y otros elementos que permiten a quien las usa comunicarse con un programa. Las microcomputadoras disponen de tres tipos básicos de interfaces de usuario: la interfaz de línea de comandos, la interfaz controlada por menú utilizada en muchas aplicaciones y la interfaz gráfica de usuario, que es la que permite al usuario, en algunos sistemas, representar visualmente conceptos y controlar las opciones de los menús, también el tamaño, la posición, la apariencia y el contenido de una o más ventanas en las áreas de trabajo que aparezcan en pantalla.

“En el interior de las computadoras, donde el software funciona a niveles menos visibles, existen otros tipos de interfaces, como las que hacen posible que los programas trabajen con el sistema operativo y las que permiten a éste trabajar con el hardware de la computadora. En hardware, se entienden por interfaces a las tarjetas,



los conectores y otros dispositivos con que se conectan con los diversos componentes a la computadora para permitir el intercambio de información entre ellas, impresoras, discos duros y otros dispositivos”.

La tecnología ha logrado resolver grandes dificultades en el campo de la educación, convirtiéndose en una herramienta necesaria, útil y dinámica para fortalecer el sistema e-learning actualmente utilizado, siendo ésta una de las técnicas y estrategias más solicitadas por la sociedad en la actualidad, a través de la Internet como medio por el cual los programas educativos se han venido difundiendo. La también llamada “superautopista de la información”, tiene como objetivo teórico proporcionar comunicaciones informáticas que permiten a los colegios, universidades, bibliotecas, empresas y hogares, tener acceso universal a una información de calidad que eduque, informe y entretenga. Gracias a su demanda, los desarrolladores concentran sus conocimientos en el diseño para que el usuario se comunique e interaccione con las computadoras de forma adecuada, logrando sus objetivos y haciendo de ellos personas satisfechas.

“El usuario dirige el funcionamiento de la máquina mediante instrucciones, denominadas genéricamente entradas. Las entradas se introducen mediante diversos dispositivos, por ejemplo un teclado, y se convierten en señales electrónicas que pueden ser procesadas por la computadora. Estas señales se transmiten a través de circuitos conocidos como bus, y son coordinadas y controladas por la unidad central de proceso, o CPU, y por un soporte lógico conocido como Sistema Operativo. Una vez que la CPU ha ejecutado las instrucciones indicadas por el usuario, puede comunicar los resultados mediante señales electrónicas, o salidas, que se transmiten por el bus a uno o más dispositivos de salida, por ejemplo una impresora o un monitor”.

La usabilidad en las diferentes interfaces depende de variables puntuales que deben ser estrictamente vigiladas en el proceso de diseño como son: el color, la forma, el tamaño, el soporte, la imagen, la tipografía, las texturas, la diagramación, la legibilidad y lecturabilidad. Además, es importante tener clara la función para la cual se crean y el objetivo de su concepción. Algunas de estas funciones son:

a) LA FUNCIÓN IMPERATIVA O INJUNTIVA: es la opción que tienen los usuarios de contactarse con los creadores de la interface, logrando hacer

preguntas o dejando sus comentarios. Es la forma de comunicarse y recibir respuestas.

b) LA FUNCIÓN PERSUASIVA: busca convencer a los visitantes de la interface para desarrollar acciones distintas como compras, visitas y otros. Esta función en la educación es una herramienta muy importante pues su labor es sumergir al usuario en el tema interesado para su aprendizaje y convencerlo de desarrollarlo y finalizar la actividad a la que da inicio.

c) LA FUNCIÓN INFORMATIVA: son los términos legales y exigencias de uso, el recuadro de la próxima edición o el del nombre de la empresa que diseñó y desarrolló el programa.

d) LA FUNCIÓN DIDÁCTICA: es cómo la interface enseña al usuario, da instrucciones y lo acompaña en el proceso de aprendizaje.

e) LA FUNCIÓN LÚDICA O DE ENTRETENIMIENTO: el juego es una manera didáctica y diferente de enseñar y aprender, por lo tanto es casi imprescindible en la educación actual debido a que ésta llama la atención y convoca al usuario interesado de participar en ellos.

f) LA FUNCIÓN DE IDENTIDAD: es el nombre que identifica la interface y la empresa desarrolladora de ella.

Para que las funciones anteriormente descritas se cumplan cabalmente, las ayudas auditivas son importantes en el entorno gráfico de la interface, ubicando a los usuarios en las acciones que ejerce sobre ella. La música, las narraciones y las alertas son estímulos a los que los usuarios responden de manera automática y sin razonar detenidamente, demostrándonos que los seres humanos reaccionamos a estímulos de diferentes fuentes de forma distinta. La ergonomía cognitiva considera el proceso de recepción de señales e información, la habilidad para procesarla y actuar con base en la información obtenida, conocimientos y experiencia previa. En este sentido la aplicación de la ergonomía puede llevar al desarrollo de productos más seguros o fáciles de usar y puede también generar procedimientos mejores para realizar determinadas tareas.

Diseñar los productos para adaptarse a los cuerpos y las capacidades de las personas no es algo nuevo, incluso los hombres prehistóricos daban forma a sus herramientas y armas para hacerlas más fáciles de usar. En el siglo XX la búsqueda de la eficiencia y las exigencias de la fabricación en serie han estimulado la investigación; por ejemplo los psicólogos y fisiólogos que han adquirido nuevos conocimientos sobre el funcionamiento de nuestros



cerebros y cuerpos. En 1940, el psicólogo británico Hywel Murrell unió los términos griegos ergon (trabajo) y nomia (conocimiento) para bautizar la nueva ciencia. Más recientemente se ha usado el término de 'ingeniería de factores humanos' en lugar de la palabra 'ergonomía', ya que permite distinguir entre los factores humanos fisiológicos, psicológicos y sociológicos.

Los diseñadores e ingenieros se basan en la investigación de los factores humanos, como por ejemplo los estudios experimentales de datos antropométricos (medidas corporales) y facilidad de uso, para ayudar a fabricar productos más fáciles de entender, más seguros de manejar y mejor adaptados al cuerpo humano.

La ergonomía puede ser analizada desde tres diferentes puntos de vista:

- a) SEGURIDAD
- b) BIENESTAR Y COMODIDAD
- c) PROMOCIÓN Y PREVENCIÓN

Estos aspectos benefician a la comunidad en sus distintas labores y administrados cuidadosamente logran reducir dificultades y satisfacer expectativas, en el uso de los objetos que cotidianamente interactúan en el círculo o contexto donde se encuentren. Plataformas e interfaces con excelente grado de usabilidad contribuirán a la felicidad y el bienestar del ser humano.

E-learning es el medio que canaliza toda esta información permitiendo el aprendizaje autónomo y eficaz para los jóvenes de nuestro país.

Bibliografía

No sólo usabilidad. España: Edit. Dunia Hassan Montero, Francisco Jesús Martín Fernández, Yusef Hassan Montero. 2006. Casos de estudio. Limitaciones y problemas de usabilidad en plataformas de formación virtual: el caso de WebCT. Yusef Hassan

Montero, Francisco J, Matín Fernández, Oscar Rodríguez, 3 de Junio de 2003. Acceso: Abril 25 de 2006. Disponible en: www.nosolousabilidad.com

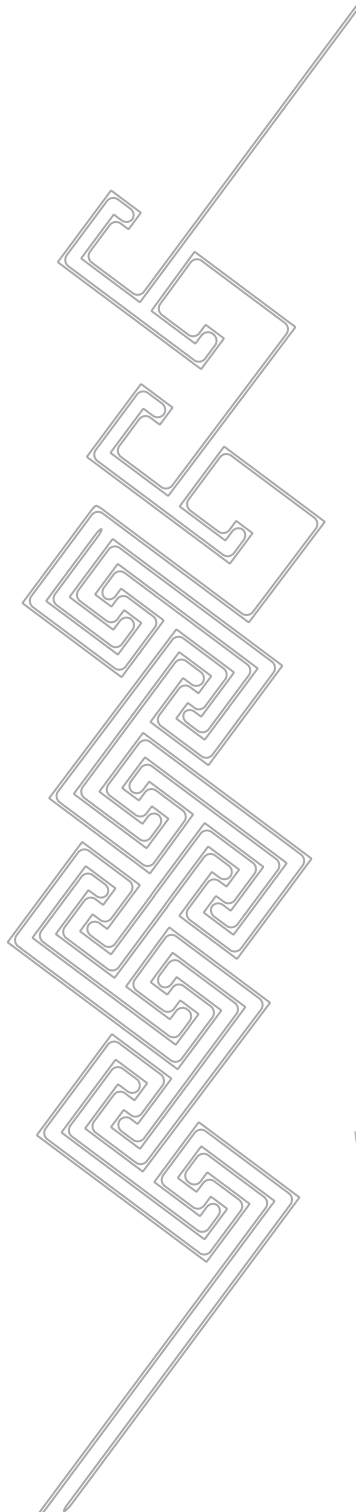
No sólo usabilidad. España: Edit. Dunia Hassan Montero, Francisco Jesús Martín Fernández, Yusef Hassan Montero. 2006. Diseño centrado en el usuario. Conociendo a nuestros usuarios. Yusef Hassan Montero, Francisco J, Matín Fernández, 21 de Mayo de 2003. Acceso: Abril 25 de 2006. Disponible en: www.nosolousabilidad.com

HOFFMAN, Donald. Inteligencia Visual. Paldos Ibérica SA, 1998.

BUTLER, JILL - HOLDEN kriting - Lindwell William. Principios Universales de Diseño. Naturar SA, 2005.

SHREEVE, James. La mente es lo que el cerebro crea. National Geographic, 2005; volumen (Marzo): Pág. 2 – 31.

2005. Acceso: Abril 25 de 2006. Disponible en: www.nosolousabilidad.com



5. Paisajes Sonoros



Concierto electroacústica Argentina – Pablo Cetta

Pablo Cetta ha compuesto obras de cámara, orquesta y música electroacústica. Realizó sus estudios musicales en la Facultad de Artes y Ciencias Musicales de la U.C.A. y paralelamente cursó estudios de composición con Gerardo Gandini. Ha recibido varias becas y encargos en el país y en el exterior, entre ellas de la Fundación Antorchas ; L.I.P.M. y Fundación Rockefeller, en un proyecto de intercambio con las universidades de California en San Diego y Stanford; Fondo Nacional de las Artes; Institut International de Musique Electroacoustique de Bourges; Laboratorio de Informática y Electrónica Musical de Madrid y Ministerio de Educación y Cultura de España. Obtuvo, además, la Beca Antorchas , el Premio Municipal de Música, Segundo Premio Nacional, Primer Premio en el Concurso Internacional de Bourges y el Premio Euphonies d'Or de Francia.



... y sin embargo te quiero. (1996)
Música electroacústica

Carmelo Saitta
La maga o el ángel de la noche. (1989)
Música electroacústica

Julio Viera
Divertimento II (El reloj). (1987)
Música electroacústica

Francisco Kröpfl
El vuelo (Lorca vuela hacia la muerte). (2000)
Música electroacústica

Pablo Cetta
Cómo explicar el rojo. (1999)
Para clarinete y sonidos electrónicos



Cultura del Jugo – El Niuton

cultura del JuGo

Julce culture

JUGO: Zumo de sustancias orgánicas y vegetales. Lo útil y lo sustancial. Secreción líquida fisiológica que ayuda a digerir los alimentos consumidos. Solución acuosa mezcla natural y química, resultado logrado al exprimir diferentes objetos, a mano o en licuadora.

Sonido de cultura del JuGo

Cultura del Jugo es un proyecto musical que nació en el año de 2002 el cual surgió como síntesis de un conjunto de inquietudes personales que venía recopilando Andrés Gómez de proyectos anteriores. Una determinada base rítmica que había elaborado en software como secuenciadores y mezcladores en años atrás, sirvieron de plataforma para emprender el proyecto actual junto a Daniel González como guitarrista, en el año 2003. Hacia finales del año 2005, ingresa Julián Abelardi, como vocalista, con el cual durante la etapa de creación vocal se logra un sonido más perfilado y comercial. Después ingresa Hugo Huérfano en la programación de secuencias y los teclados, el cual interviene de forma contundente, direccionando y perfeccionando el sonido de la propuesta a partir de la remezcla y la masterización. Y por último Christian Lizarralde como Vj y encargado del performance en vivo; Cultura del Jugo se plantea como un colectivo de artistas que tienen como fin común desplegar una propuesta conceptual y artístico sobre el consumo, por medio de un performance audiovisual logrado por la exploración de instrumentos musicales análogos, y herramientas digitales y electrónicas donde interactúan las artes gráficas, la música y la puesta en escena. Cultura del Jugo es una agrupación de rock electrónico influenciada por el pop, el industrial y el electro, la cual desarrolla un distintivo propio en la distorsión de sus guitarras y la fibra impresa en sus sintetizadores, que armonizan con los finos y suaves fraseos estilo pop de la vocalización. Su cualidad melancólica y nostálgica hacen que la música de Cultura del Jugo dentro de su estructura racional, no se aleje del formato canción y se convierta en un producto comercial y reconocible para el público.





Creación de un instrumento musical sonográfico multiusuario -EAFIT

Creación y desarrollo del un instrumento musical sonográfico multiusuario, tratando las implicaciones estéticas y técnicas de éste, los resultados obtenidos y finalmente el trabajo en proceso; Alternando con varias demostraciones para exponer las posibilidades colaborativas del instrumento.

Integrantes:

Director del proyecto: Daniel Gómez

Representante académico del proyecto: Andrés Posada

Intérpretes: Nicolás Wills y Juan Fernando Ossa

Programador de la Interfaz: Tjebbe Donner



Ozono

Obras de Fabio Fuentes



1. AMAZONAS

Interpretación: Ensamble de la orquesta de cuerdas del Departamento de Música de la Universidad de Caldas. Director del ensamble de cuerdas, Jorge Budziszewski

(Comentarios del Doctor Hernando Caro Mendoza)

El compositor bogotano Fabio Fuentes (n.1.957) escribió en 1.996 una sugerente partitura para orquesta de cuerdas con intervención ocasional del piano que evoca la selva colombiana del Amazonas. El epigrafe del manuscrito es diciente: " A muchos les contarán qué era eso que llamaban selvas " . Un acorde en segundas sucesivas, pianissimo" , crea desde el primer momento un clima de misterio acentuado por un breve pasaje combinado de " pizzicati " y arco que lleva a una sección titulada " El Ave de Canto " .

Aquí figuras muy agudas del primer violín contrastan con fuertes acordes de las cuerdas bajas: las aves cantando sobre el pantano o algo así . A veces se percibe la influencia de Stravinsky. En la sección titulada " El canto de la jungla " se hace amplia utilización del sistema aleatorio: cada instrumentista hace lo que quiere dentro de ciertos parámetros, con profusión de efectos inusitados, la mano suelta sobre las cuerdas, el arco detrás del puente o tocando con la madera y no con las cuerdas , se pone rápidamente la sordina , " glissandi " , percusión sobre la caja, etc.

(El compositor es intérprete del violín y la viola). El clima es ciertamente alucinante.

El trozo siguiente, en el que aparece el piano, es curiosamente, casi tradicional. Una especie de " Scherzo " en que las cuerdas, en ágiles figuraciones, alternan " spiccati " y " pizzicati " y el piano hace oír ásperos acordes . Vuelve enseguida la música aleatoria con toda clase de artificios en las cuerdas, incluso frotar circularmente con el arco y otros, descritos gráficamente por el compositor con las indicaciones de " efecto de aleteo " , " efecto de brisa " y " efecto de lluvia " . Finalmente, se disipa el clima opresivo de la selva húmeda y un pasaje fuertemente rimado pone punto final a la interesante partitura.

2. JAULAS (Secuencia para Flauta intervenida No. 2)

La obra JAULAS - Secuencia para flauta intervenida No. 2 es la continuación de una serie de Estudios electroacústicos mixtos para Flauta y Computador cuya matriz fue estrenada en el pasado Festival de la Imagen de Manizales. Es una obra preespacializada y elaborada en su totalidad por transformaciones de sonidos pregrabados del instrumento, explorando la diversidad de sus recursos tímbricos y estableciendo a la vez un reto para el intérprete quien debe asumir con fantasía el único recurso escogido para la estructura de la partitura (Nota Si).



Fabio Miguel Fuentes Hernández 1957

Compositor, Director y Violista. Estudios de composición con Jesús Pinzón Urrea y en la Facultad de Artes y Ciencias Musicales de la Universidad Católica de Buenos Aires bajo la dirección del Maestro Roberto Caamaño. Participa en los Talleres de Composición del Norteamericano Leo Edwards, Francois Bell, Francis Dhomon y de Análisis con el Compositor Francés Antoine Bonnet . Es Fundador y Director del Grupo OZONO de música electroacústica y medio ambiente donde desarrolla una labor compositiva dentro del género electroacústico mixto. Sus obras de cámara, sinfónicas y mixtas han participado en festivales de Arte y de Música Contemporánea en Colombia, Latino América, Estados Unidos y en la Tribuna Internacional de Composición de la UNESCO donde ha recibido especiales consideraciones por parte de la crítica especializada. Precisamente su obra AMAZONAS fue seleccionada para representar a Colombia en este evento Internacional. De ella se transcriben en este programa apartes de los comentarios del crítico Colombiano Doctor Hernando Caro Mendoza. Actualmente es docente de Materias Teóricas en el Departamento de Música de la U. de Caldas .

Giovanny Betancur Santa

Flautista. Licenciado en Música de la U. de Caldas. Ha sido merecedor de diversos premios y distinciones en festivales de Música Clásica y Nueva Música Colombiana. Ha sido miembro de la Orquesta Sinfónica Nacional de Colombia, Orquesta Sinfónica Juvenil de la U. De Caldas y varios grupos de cámara en los cuales se ha desempeñado como uno de los más promisorios virtuosos del instrumento.

Sergio Gutiérrez Zuluaga

Sintetizador, Procesos y Pregrabados. Estudiante de Música en la U. de Caldas. Participó en diferentes talleres de Dirección. Miembro del Taller de Ópera de la U. de Caldas, de diferentes grupos musicales como bajista, e integrante del Grupo Ozono desde hace varios años, donde ha realizado un estudio de exploración sonora con diferentes medios, tanto analógicos como digitales.

Nelson Andrade Mantilla

Sonidista. Estudios de Gramática Musical Superior en la U. de Caldas y estudios Básicos de Ingeniería Eléctrica en la U. Nacional. Miembro Guitarrista de varios grupos de Rock durante cerca de 20 años. Actualmente se desempeña como sonidista.

Agradecimientos al Fondo Mixto para la Cultura de Caldas quien auspicia esta presentación.



Signos Vitales - Pulsos



Obra que incorpora elementos de percusión corporal, convencional y no convencional como una representación de las señales transientes, así la instalación desemboca en el concierto y este a su vez se constituye en una proyección que invoca los momentos de la misma para convertirse en la representación de sus signos vitales. De esta manera se transciende la definición de instalación interactiva y de paisaje sonoro para llegar al concepto de los espacios audiovisuales envolventes.





Concierto Monográfico **Gonzalo Biffarela** Sonidos con memoria

Tango 32'56''
Obra de arte sonoro
1998

Esta pieza es un encargo del Studio Akustische Kunst de la WDR 3, de Colonia, Alemania. 1998
Esta obra presenta una imagen del origen del tango.

Recurro a fragmentos de las versiones más antiguas que aún se conservan de los primeros tangos.
También tomo una vieja conferencia, que dictara Borges, sobre los orígenes del tango en la Buenos Aires de fines del Siglo XIX.

Incorporo 2 Musas, (la voz francesa y la voz alemana), que como en un sueño, van dictando los textos que dice Borges. Voces que me ayudan a hacer comprensible el texto borgiano a los no hispanohablantes.

Ficha técnica
Textos: Jorge Luis Borges
Voces:
Español: Jorge Luis Borges
Alemán: Mariane Rogée
Francés: Sandrine Klein
Técnicos: Benedikt Bitzenhofer
Asistente: Carsten Schulz
Producción Studio Akustische Kunst WDR 3
Klaus Schöning

Plegaria 9'12''
Obra electroacústica
1995

Plegaria es la tercer pieza de un ciclo de 4 obras agrupadas bajo el nombre de Mestizaje, basado en cantos e instrumentos rituales de los indios Wichis, que habitan en el norte de la Argentina. Estos sonidos, se constituyeron en la materia prima para el desarrollo de mi pensamiento compositivo a mediados de los '90.



Estas piezas, son el resultado de 8 años de investigación y composición , a través de los cuales he buscado un “Mestizaje”, un punto de encuentro y fusión, no sólo, entre la tecnología del sonido digital y la fuerza primigenia del canto indígena, sino además en el aspecto formal, entre el pensamiento “circular”, de los llamados pueblos “primitivos” y la idea de “desarrollo” característica del pensar occidental.

Plegaria, fue un encargo del GMEB,(Grupo de Música Experimental de Bourges . Francia), y la realicé en sus estudios, a partir de un sonido cantado de sólo 2 seg. de duración. La obra está editada en el CD Mestizaje de la colección Chisopée Électronique – IMEB - France

Requiem AR 02 12’
Obra Electroacústica
2002

El siguiente comentario fue escrito para la primera audición de la obra en mayo de 2002

Esta obra es un encargo del IMEB (Institut de Musique Electroacoustique de Bourges - France).

Ha sido realizada íntegramente a partir de grabaciones de la voz de la soprano argentina Alejandra Tortosa y de un registro de campo de una manifestación en las calles de la ciudad de Córdoba, Argentina.

He intentado reflejar el ánimo, dolido pero a la vez decididamente combativo de gran parte del pueblo argentino, que asiste por estos días, a la que tal vez sea la crisis más profunda de su historia. Un periódico de París, en relación con esta crisis tituló, “La Argentina ha Muerto”. Personalmente espero que mi país recupere prontamente su “salud”, en tanto deseo que el entierro sea para el “modelo” corrupto que nos ha gobernado durante los últimos años. Dedico esta modesta obra a todos aquellos que en mi país luchan con la intención de ofrecer un futuro mejor a sus hijos.

La máquina de picar memoria 12’40’’
Obra electroacústica (sistema 5.1)
2006

Esta obra es un encargo del Estado Francés a través del IMEB (Instituto Internacional de Música Electroacústica de Bourges).

La obra es un homenaje a aquellos que han luchado por encontrar y dar a conocer la verdad oculta de los años de la dictadura militar en la Argentina. A la vez es para mí, un espacio de reflexión sobre la memoria individual y colectiva, sobre la memoria como base de un aprendizaje, como base de un diálogo que tal vez sea aún una deuda pendiente entre los argentinos.

Una sociedad construye su cultura a través del diálogo, del disenso y de los acuerdos.

Ese diálogo es posible si somos capaces de escuchar al otro.

Hace 30 años ese diálogo se cortó violentamente, las voces del disenso, las de los otros fueron acalladas, nuestra memoria social fue desmembrada y el miedo se instauró en nuestro país.

La pieza inicia con fragmentos de algunos testimonios “fragmentos de memorias”. Creo necesario remarcar el primero de ellos, donde Sonia Torres, presidente de la asociación Abuelas de Plaza de Mayo delegación Córdoba dice:

A treinta años de este incomprensible genocidio, ... me pregunto: cómo no fuimos capaces de frenar esta matanza , cómo fue posible tanta crueldad, tanta perversidad... por qué soportamos casi en silencio el vía crucis de la desaparición de nuestros hijos y del robo de nuestros nietos.

Intento sumar mi modesto aporte al de tantos otros que han ofrecido mucho más que yo a esta causa.



Juan Pablo Silva

Deejay y líder de la banda de música electrónica
“DA HOUSE FUSSION”

Nombre artístico: Deejay Pablo Silva Gasper

Experiencia profesional: 10 años

Experiencia total: 15 años

Influencias musicales: disco, pop, rock, jazz, house, funk, drum/base y música latinoamericana.

Género actual: House y Jazz latin deep y clasic, house en todas sus variaciones principalmente fusionadas con Jazz, funk, disco y música de brasil.

Algunos clubes visitados: Café del mar (Cartagena)

Amnesia (Cartagena)

Gallileo (Montería, Ibagué, Manizales)

Cirano y Nagoa (Armenia)

Tropical Cocktails (Manizales, Pereira)

De té 3: (Pereira)

Cream lounge (dj residente en toda la existencia Del bar)

Los Zetas: (Viña del Mar Chile)

The Farm-electra (Santiago de Chile)

Faro de luna – Escalinatas: (Guayaquil – Ecuador)

Otras presentaciones:

Festival Electronic Music Heineken Ibagué

Love Festival Manizales-Pereira

Sextronic Cartagena

DJ selection Heineken 2004

Deejay imagen “Ron joven” Neiva, Huila y Quindío

Festival Internacional de la imagen 2003- 2004-2005 Junto a los máximos exponentes de sonido e imagen electrónica en el mundo.

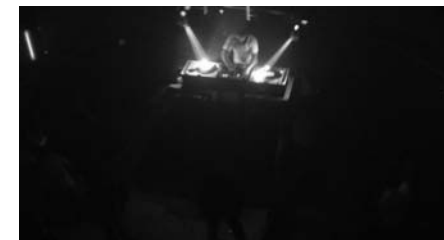
Inauguración club Babaco (Quito)

Lanzamiento de colección “Marithé francois Girbaud” bar POP Manizales

Deejáys y agrupaciones con las que ha compartido escenario:

Viso Matic (Alemania)

Panorama (Colombia)





Richard Blade (U.S.A.)
Dj. Paulino (Argentina)
Dj. Arrosmith (Alemania)
Dj. Teddy Gilles (Francia)
Dj. Mazaró (Japón)
Dj. Guy Gerber (Alemania)
Dj. Fruto Mejía, Dj. Wady, Dj. Ax, Dj. Fadul, Dj. Gerard, Dj. Alexa, Dj. Andres Morales, Lucrecia Perez... (Colombia)

Actualmente realiza estudios de producción en música de forma autodidacta y de diseño visual (tesis de grado) en la Universidad de Caldas, los que fusiona en algunas de sus presentaciones de imagen y sonido.

En el año 2000 con el ánimo de proporcionarle a su público mayor identidad convoca y lidera la primera banda de música electrónica house y deep denominada “Da House Fussion”, conformada por cuatro músicos profesionales cuyas influencias y trayectorias individuales aportan a esta agrupación la suficiente fuerza para estar alcanzando en este momento reconocimiento en la escena electrónica.

Sergio Hernández. Actualmente maestro en música de la universidad de Caldas. Guitarrista y Arreglista. Líder de la banda Manizaleña de rock “Cold Turkey”. Fue el segundo integrante de Da House Fussion. Perfeccionista y exigente, su gran trayectoria lo convierte junto al líder en el eje de la agrupación.

Darío Echeverri. Músico innato. Teclista de la banda. Realizó estudios de Música en Cuba. Ha participado en importantes eventos nacionales y en diferentes géneros incluyendo música electrónica, funk y rock alternativo con la desaparecida banda “Carisucios” en Rock al Parque de Bogotá y el festival de la niebla entre otros.

Juan Carlos Valencia: músico profesional y Maestro. A sus 26 años ha conformado colectivos de jazz de gran importancia, representando a nuestro país en festivales de Jazz en ciudades como Caracas y Lima entre otros. Pertenece a la orquesta sinfónica de Caldas y a la corporación batuta, actualmente también lidera una impresionante cuerda de vientos del colectivo colombiano “Walking Jazz”

Con grandes propuestas y proyectos por delante Deejay Juan Pablo Silva comienza dos años más tarde a introducir en sus sesiones imagen de video y otros elementos que lo constituyen en el primer Deejay Artista en manejar un concepto asociado de ambiente y paisaje sonoro electrónico convirtiendo sus sesiones en verdaderas instalaciones para salas, sitios lounge y ambientes Chill out principalmente. Coleccionista de música desde los 80’s ha sido el exponente tradicional al organizar los rave “retro” de amplia convocatoria dentro del público maduro y exigente que valora esta parte de la historia musical.

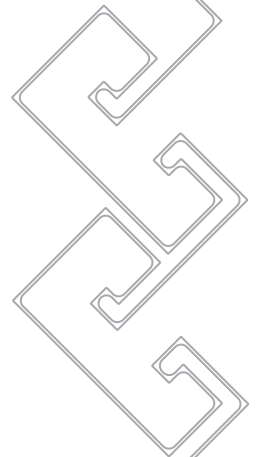
En el año 2004 y tras explorar otros géneros espaciales en el avance de sus estudios conforma otra agrupación en la cual se genera toda una producción electrónica de paisaje sonoro conformada por el Key board’s de Da House Fussion Darío Echeverry y otros dos veejáys (Carlos Marulanda y Arturo Zapata) este nuevo colectivo conocido como “DOPPLER” esta encargado de infundir toda la imagen sobre la profundidad de la música que generalmente es experimental y producida por los dos músicos.

“El objetivo es integrar a las dos agrupaciones, una especialista en música y otra en imagen, yo planifico y coordino el show, imagen, bailarines entre otras personas”

“hacemos música electrónica de mayor contenido, de completa estructura rítmica para evitar la monotonía, nuestros ritmos son suaves y se notan las influencias, los solos de vientos, teclados y guitarra son realmente dinámicos. Nuestro público resulta de repente bailando”

En los últimos tres años fué residente de “Cream Lounge” un sitio Chill out de renombre en Colombia, sello del radical Deejay por mantener la exclusividad del House music y por su decoración minimalista, responsable de introducir en la zona todo el Neo-House con gran influencia del Jazz y la música latinoamericana, acabando con la hegemonía del techno y los ritmos progresivos. Sus sesiones se acoplan fácilmente en distintas presentaciones; pero siempre con la esencia y alegría del house de Chicago y París pero de raíces latinas. En la actualidad residente de Buda Bar, un club de tipo puff dedicado a la música lounge y al espacio chill out, lugar que empieza a crecer en la ciudad de Manizales.

6. Cine (y) Digital





“Histoire(s) du cinéma” y las relaciones entre el cine, el video y el digital*

Jorge La Ferla

Historia(s) del cine/Histoire(s) du cinéma, Jean-Luc Godard, Francia/Suiza, 1988/1998

- 1A : Toutes les histoires
- 1B : Une histoire seule
- 2A : Seul le cinéma
- 2B : Fatale beauté
- 3A : La monnaie de l'absolu
- 3B : Une vague nouvelle
- 4A : Le contrôle de l'univers
- 4B : Les signes parmi nous.

Duración Total : 4h24. (1: 1h33 ; 2: 0h54 ; 3: 0h53 ; 4: 1h04)

“I’ve always been interested in technique, not in art for technique’s sake. In the last installments of “History of Cinema”, I keep saying - or often have it said - that cinema is neither an art nor a technique, but a mystery. That’s what differentiates it from painting, literature or music, all arts when undertaken by artists. Cinema is close to a religion. It is somewhat an act of faith, it is immediately perceivable, through photography, or a certain relationship between man and the world - is the world the work of man or vice-versa? I don’t know. The two go together. (...) One could say television has ‘un-taught’ us to see. Television manufactures a few memories, but cinema - as it should have been - creates memory, i.e. the possibility of memory. “Video has its own specificity. It can be used for its uniqueness, but, in my opinion, rarely is. One of its main interests is that you can work at it at home, if you can afford it or have a production company that allows you to do so. You can therefore work a bit more, perhaps, like a painter or a musician, and realize that the image is not only space but also time. “On video, I love doing superimpositions, real superimpositions, almost as in music, where movements mix - sometimes slowly, sometimes brutally - then something happens. You can have two images at the same time, much like you can have two ideas at the same time, and you can commute between the two, which, to me, seems very close to childhood. Cinema has reached adulthood and you can reflect more.





In cinema, you write the novel.

But you have to have a philosophical idea in order to write a good novel.”

Jean-Luc Godard, “On film technique and video”

Jean-Luc Godard Press Conference at the 1995 Montreal Film Festival by Henri Béhar

<http://www.filmscouts.com/scripts/interview.cfm?File=2800>

Sobre “Histoire(s) du cinéma” y las relaciones entre el cine, el video y el digital*

Jorge La Ferla

Publicado en su versión original en Jean-Luc Godard: el pensamiento del cine, David Oubiña (comp.),

Ed. Paidós, Buenos Aires, 2003. ISBN: 950-12-6532-9

Hace unos años, yo había visto partes de esta obra tan importante y tan abarcadora que es Historia(s) del cine; pero ahora propongo ver todos los capítulos durante este 6to. Festival Internacional de la Imagen de Manizales. Algo que se justifica por la trayectoria, y el concepto que anima este evento, así como el de la carrera de Diseño Visual de la Universidad de Caldas. Esta nueva visión de esta serie antológica, a casi una década de haber sido terminada por Godard, sigue planteando de una manera profunda y brillante, muchas cuestiones que hacen a la producción, y a los estudios audiovisuales. Esta obra es testimonio de una palabra audiovisual que nos refiere a un estado de crisis muy interesante en la producción de los medios. Particularmente en las categorías del cine y el video independientes, y en la experimentación con los medios audiovisuales. Y particularmente es testimonio de la posibilidad de trabajo artístico, creativo y expresivo, fuera de los parámetros del cine de multisala o del flujo televisivo globalizado. En este sentido, el trabajo de Godard es fundamental como reflexión y análisis, sobre lo audiovisual en sí mismo, y como fenómeno de creación autoral. Recordemos que en Argentina y en Colombia el cine sigue siendo el gran objeto de deseo en el ámbito de los centros e instituciones de producción y estudios visuales en mucho de los cuales se imparte una idea de cine clásico, desde la pureza de lo que es la materialidad fotoquímica a un discurso bastante precario en lo que puede ser propuestas originales de puesta en escena. Por eso es que en estos momentos de grandes cambios en la materialidad de los soportes tradicionales audiovisuales, y a su total simulación a través del computador, esta saga de Godard plantea cuestiones fundacionales y ontológicas frente a este estado del audiovisual en esta primera década del tercer milenio.

En una serie de trabajos que hizo Jean-Paul Fargier para la televisión francesa se incluía toda una serie de programas con el escritor Philippe Sollers. En uno de los cuales se produce un fallido diálogo con Godard alrededor de la película Yo te saludo, María. Si analizamos la puesta en escena de piso que decide Fargier, que es notable considerando la uniformidad de estas situaciones de registro televisivas, donde los participantes del diálogo no comparten un mismo espacio dentro de cuadro. Y a pesar de estar sentados uno al lado del otro, se los ve en dos ventanas diferentes. Este es un programa muy interesante para analizar, entre otras cosas, porque uno nota permanentemente la incomodidad de Sollers frente a las cosas que dice Godard, no sabiendo bien cómo manejar la situación. En un momento, mientras hablan de la psicología de Yo te saludo, María, de la virginidad, del “sin pecado concebida”, Godard hace una digresión, se va de tema. Hay un corte, aunque Jean-Paul Fargier sigue



grabando, y luego se escucha su voz como director de piso, que declama: “Bueno, continuamos. Rodamos”. Como están en un estudio de televisión, con cámaras de televisión, en vivo y en directo; sin embargo, Fargier dice: “seguimos rodando”. Ese término, que se usa tanto en el cine (el consabido lugar común “luz, cámara, acción” o el término francés, “moteur, on tourne”), nombra literalmente al hecho de que el rollo de película se pone a girar cuando el motor de la máquina empieza a funcionar. En cuanto Godard escucha eso se queda sorprendido e interrumpe diciendo: “¿Rodamos? ¿Cómo es posible que sigamos utilizando la palabra rodar? Cuando exista el registro digital (ésta es una emisión de 1994), entonces será todavía mucho más ridículo decir rodar, porque ya no va a haber nada que de vueltas. Con el video, todavía podemos decirlo porque hay una cinta que gira, ¿no?”. Sollers está absolutamente perdido y trata de hacer una alegoría, evidenciando su incomodidad frente a la situación. Esto es llamativo porque, entrevistado por la televisión, Godard adopta la misma actitud que tendrá como autor en las Historia(s) del Cine: cuestiona y produce comentarios autorreferenciales sobre la emisión misma, las imágenes y, los aparatos que las producen. En este caso, a partir del lugar común que usa Fargier para anunciar que se sigue grabando la emisión, Godard hace toda una cuestión de este aspecto tecnológico que es clave para considerar: no es lo mismo trabajar en cine que trabajar en televisión, en video o en digital. Desde varios ángulos, hace ya muchos años que Godard venía acercándose a algo que hoy aparece como una gran moda: el multimedia o los nuevos medios, como una situación central del audiovisual. El soporte digital como soporte de todos los medios y el ordenador con sus posibilidades de intervención en los medios convertidos al soporte digital. En la profundidad de las Historia(s) del cine, se adivina una estética que las herramientas de multimedia hoy hacen posible pero que, lamentablemente, aún es poco utilizada como es la fragmentación hipertextual de los discursos audiovisuales operando como un metalenguaje. Algunos de estos procesos son la puesta en escena en capas en la simultaneidad de imágenes en un mismo cuadro, en el trabajo con múltiples bandas de sonido en un instante y la ausencia de linealidad lógica en la evolución de un discurso diverso. Este texto audiovisual complejo tal cual lo encara Godard, en este caso hacer una historia del cine, hubiera sido en verdad imposible producirlo linealmente en cine.

Quisiera citar otro comentario de Godard, en un momento de la serie española “El arte del video”, dirigida por José Ramón Pérez Ornia. El capítulo en donde aparece Godard se llama “Cine y video” y es una producción especial realizada

en la época en que él ya estaba trabajando con las Historia(s) del Cine. Allí se refiere a las relaciones entre ambos medios.

“El cine y el video son casi lo mismo. La mayor diferencia, quizás, sea la luz. Es la misma diferencia que hay entre la filosofía y la ciencia. La ciencia es el video y la filosofía es el cine. El cine tiene una vida casi humana; digamos unos cien años como máximo. Después necesitó tener hijos. Los tuvo: la televisión en lo cultural y lo político, y el video en lo técnico y lo estético. Estos hijos, en mi opinión, no han amado mucho al cine aunque sean su padre y su madre.”

Como siempre, Godard se refiere de una manera muy crítica recordando cuestiones que hacen a la ontología y esencia de los medios audiovisuales. Así esta paradoja explicitada por Godard se aplica no sólo al capítulo televisivo en donde se habla constantemente sobre cine y que, sin embargo, está hecho en video, sino también a las propias Historia(s) del cine que Godard ya estaba produciendo en ese momento. ¿Por qué Godard no utiliza el medio del cual quiere hablar y se sirve de la tecnología de la imagen electrónica y del video, para referirse al cine? ¿Cuál es la función de esos hijos audiovisuales que no quieren mucho a su padre? Estos primeros cuestionamientos de los entrecruzamientos entre el cine, la TV y el video a mí me interesan de sobremanera, pues adelantaron todo el debate que se puede establecer hoy en torno a los nuevos medios. El video, que apareció como tecnología a mediados de los años 50 y como posibilidad de manipulación fuera de los canales de televisión, a principios de los ‘60, se convierte pronto en una máquina ideal para una praxis de Godard. Siempre creí que la obra de Godard en video era mucho más profunda que su obra cinematográfica: hay allí trabajos que marcan una época como no pasó con sus trabajos filmicos. Y, justamente, se trata de trabajos que hablan sobre cine.

¿Cuál es la relación entre el cine y los medios audiovisuales? Y particularmente: ¿Cuál es la relación entre la historia del cine y la historia general de los medios audiovisuales? Si el cine tiene ya más de 110 años, en verdad la TV, con su génesis incluida, también los cumpliría. Recordemos que los primeros intentos de búsqueda del aparato televisivo datan de fines del siglo XIX: hay varios antecedentes de inventores que estaban en el camino cierto en la posibilidad de transmisión a distancia de imágenes y de sonidos; algo que, 32 años después de 1895, se convertiría en el invento de la televisión, patentado oficialmente en California, Estados Unidos, por la empresa C.B.S. Esa historia oficial que



inicia la televisión en 1927 está absolutamente huérfana de cualquier tipo de investigación o experimentación; no tiene artistas o realizadores que hayan manipulado el medio buscando algo que, de alguna manera, el cine pudo hacer con mucha holgura. Si hubiera que poner alguna fecha, podríamos decir que fue entre 1895 y 1912, el período en que el cine estuvo buscando y experimentando con diversas formas de expresión y relato. Intentos de una variedad increíble. Elegimos subjetivamente 1912, el año de El Nacimiento de una nación, la película de Griffith que define la estructura de cierto tipo de narrativa, pues impuso una cierta manera de representación cinematográfica organizada alrededor de un tipo de relato tradicional y que estableció al largometraje como forma de consumo masivo en el ámbito comercial y del espectáculo.

La televisión, una vez inventada, nunca pasó por una experiencia parecida. Ese fue su pecado original, pues rápidamente pasó a depender de empresas comerciales y/o de estados fuertes y autoritarios. Vender productos y propaganda política fue su rápido y absoluto objetivo. Y salvo honrosas excepciones, la TV quedó con una fundamental tarea pendiente, experimentar en sus infinitas posibilidades creativas. El maravilloso invento permitía por primera vez en la historia de las imágenes técnicas la posibilidad de transmitir imágenes y sonidos a distancia, de manera simultánea, en vivo y en directo. Una de las grandes rupturas epistemológicas de la historia del audiovisual. Esa esencia, que define a la televisión, fue completamente absorbida en principio como una posibilidad de transmisión por las emisoras o los canales de televisión. Tras la aparición de la videograbación, a mediados de los años 50, se fue abandonando el uso del directo. Cíclicamente vuelven las sagas de programas que reproducen y se venden a través de un falso directo, los reality-shows, las transmisiones de conflictos bélicos o deportivos, modelos al mejor estilo de los mundiales de fútbol, los juegos olímpicos, y las modernas cruzadas del imperio contra el islam. Pero particularmente esta TV propone emisiones en vivo y en directo absolutamente carentes de sentido en cuanto a las posibilidades de pensar una puesta en escena inteligente, una estrategia de piso, diferentes maneras de vehiculizar las relaciones de discurso, asemejándose su transmisión a las estrategias de las cámaras de vigilancia. Con el advenimiento de la videograbación y la postproducción digital surgieron nuevas formas de expresión, que tampoco la TV iba a utilizar de manera creativa. Esto también con la excepción de muchos trabajos, entre los cuales la obra del director francés Jean-Christophe Averty, la serie TV Dante de Peter

Greenaway, y varios programas de Godard, por sólo mencionar algunos . Es importante recordar también que fue a partir de los años '60, cuando aparece el videoarte o el video independiente, cuando muchos realizadores tomaron la imagen electrónica y la imagen televisiva como un lugar de expresión diverso al flujo que manejaba hasta ese momento la televisión, reivindicando el medio como un lugar de creación y experimentación artística .

En ese contexto aparecen grandes realizadores, el más emblemático, para mí, sigue siendo Nam Jum Paik. El maestro y artista coreano fue el primero que construyo, obra y pensamiento, partiendo de la esencia de lo que podía ser la tecnología videográfica y televisiva (la imagen electrónica formada por puntos y líneas, la señal de video compuesta y modificable a partir de los circuitos electrónicos que la generan, la manipulación digital de la imagen) para crear nuevas vertientes de un nuevo tipo de documental, una nueva manera de manipulación plástica de la imagen pero también, en otros casos, un nuevo tipo de intento narrativo, particularmente en la forma documental. Dentro de esto, además de Paik, yo citarí a otros grandes artistas, Woody Vasulka, Bill Viola, David Larcher, como tres pilares de esa corriente. Estos videoartistas al romper con ese modelo institucional narrativo o expresivo, que venían manejando de maneras muy distintas tanto el cine como la televisión hasta ese momento, muestran que es posible construir otros discursos con la imagen electrónica, y luego con la digital. Así tenemos que considerar otra época notable cuando algunos realizadores cinematográficos empiezan a experimentar con el video. Michelangelo Antonioni, cuando hace El misterio de Oberwald, 1980, (una película importantísima porque fue hecha justamente con cámaras de televisión y en video) o Wim Wenders, en Nick's Movie / Lightning over water, 1981, (gran parte de la cual está hecha con tecnología electrónica). También Peter Greenaway, a Derek Jarman y a Francis Ford Coppola marcaron un camino fundamental. Este último como parte de su gran proyecto Zoetrope y en la época en que hizo Golpe al corazón, 1982, expuso planes muy interesantes para trabajar con la combinación del video, el cine y el digital. Esta idea que generó en sus propios estudios aplicándola en varios proyectos, después no la pudo llevar a cabo, cuando quebró su empresa y terminaron sus sueños de productor. Estoy nombrando algunos hitos en los cuales es imprescindible ahondar y que me parecen marcan toda esta historia del discurso audiovisual y las relaciones entre los aparatos del cine, el video y el digital .



Dentro de la mitología que se ha generado alrededor de Godard como director de cine, me parece que hay un aspecto de su obra que no se ha estudiado demasiado. Cuando en un momento se aparta de la narrativa tradicional y produce sus cortos militantes después del año '68, es particularmente con *Ici et ailleurs*, 1974, que señala el gran punto de inflexión. *Ici et ailleurs* es un documental sobre la causa Palestina donde estimo que por primera vez se utilizaba la tecnología video, o la imagen televisiva de una manera crítica, me refiero más en un sentido autoreferencial y metalingüístico. La tecnología electrónica servía como soporte del comentario para cuestionar el rol de un documentalista europeo haciendo un trabajo político en un lugar donde era un extranjero. El concepto sería, además de exponer la causa palestina, qué implica ser realizador francés en Medio Oriente y, a la vez, trabajar con imágenes que no le pertenecen y que aparentemente funcionan como apoyo político de la lucha de los palestinos por su liberación. Junto con otra película que, también en ese momento, se produjo en Francia, *l'Olivier*, 1975, producida por la Universidad de Vincennes, París VIII, el film de Godard generó muchos resquemores políticos. Puede decirse que *Ici et ailleurs* marcaba una época por su capacidad para manipular la imagen electrónica junto a la cinematográfica, en un discurso que se basaba en la hibridez de los materiales, y en esa fricción que se producía entre la imagen fotoquímica y el video. También era sorprendente la figura de un narrador que se enunciaba como un figura que representaba al mismo Godard, en algo que tenía un fuerte carácter de autorretrato. Por eso creo que ya encontramos desde ese momento los orígenes de una actitud diferente que después se continuaría con *Número Dos*, 1975, y con *Comment ça va?*, 1975; y ya luego de manera más elaborada con otros trabajos en video, particularmente emblemáticos como *Guión de la película Pasión*, 1982, *Preño: Carmen*, 1982, y *Petites notes à propos du film Je vous salue Marie*, 1983.

Muchos asocian esta influencia del video en la obra de Godard a su relación con Anne-Marie Mieville. De hecho, hay una famosa frase que pronuncia Odette / Anne-Marie Mieville en *Comment ça va?*: “La televisión venció en la guerra de las imágenes. Los medios no comunican ya nada, la información no pasa más, el sentido se perdió. Leer un diario se transformó en un hecho de mentiras y amnesia, y mirar una imagen se ha vuelto una operación mecánica. El gesto de un ciego: las manos cumplen la función de los ojos. Y todo esto está equivocado.” Pero además de eso quiero mencionar otro referente importantísimo como fue el proyecto “Nacimiento de la imagen de

una nación”, un workshop que hizo Godard con su productora Sonimage en Mozambique, en Maputo, en la época revolucionaria tras la partida de los portugueses y con Samora Machel en el poder. La tierra arrasada que implicaba la ex-colonia portuguesa significaba una posibilidad interesante de pensar en las posibilidades de trabajo con el audiovisual en un país que acababa de obtener su independencia y que debía comenzar a escribir su historia audiovisual. Durante un periodo determinado de tiempo Godard estuvo trabajando y haciendo un taller de video para la gente de Maputo. Evidentemente hay una relación fuerte entre ese workshop y las clases de cine que Godard dio en la Escuela de Cine de Montreal, en donde planteó una suerte de comparación permanente entre la historia del cine y sus propias películas. Otro antecedente importante de la génesis de *Histoire(s) du Cinéma*. De esas conferencias en Montreal salió ese libro famoso y maldito, *Introducción a una (verdadera) historia del cine*, un libro increíble que obviamente está en el origen de las *Historia(s) del Cine*. El libro es absolutamente inconexo y esa falta de conexión, justamente, constituye uno de los elementos más sólidos de este trabajo. ¿Cómo expresar un pensamiento tan complejo desde una escritura lineal y lógica? Es absolutamente imposible establecer una propedéutica, una idea de enciclopedia interesante sobre la historia del cine con un orden cronológico, con una organización alfabética, con una relación de fechas porque, justamente, escribir una historia del cine implica elección, interpretación y lectura. Esto implica seguir una serie de recorridos por un territorio vasto e imposible de abarcar en secuencias lógicas. En *Historia(s) del cine*, Godard rompe con esa concepción lineal de la historia tal como aparece en la obra de, por ejemplo, Sadoul y propone una visión de la historia absolutamente fragmentada. ¿Cómo traduce esa fragmentación? Mediante una estética que se basa en la manipulación de los materiales cinematográficos sin respetar absolutamente nada, dentro de los parámetros tradicionales del discurso histórico filmico, trascendiendo incluso la materialidad de lo filmico. Godard transfiere todos los materiales a video o a digital, pero no se limita a utilizar como material de archivo las películas que cita, sino que las manipula permanentemente: cambia la velocidad, las ralentiza, les saca cuadros, trabaja mucho con lo que hoy se llaman layers, stills, imágenes fijas superpuestas como se ve hoy en los soportes digitales, que se basan en la combinación de imágenes fijas, es decir de lo que pudo haber sido el origen del cine, las 24 imágenes por segundo, pero recontextualizadas.

En el último número especial de *Cahiers du Cinéma* dedicado a Godard hay



algunos bocetos de los guiones que utilizó para las Historia(s) del Cine. En realidad, en esos guiones sólo vemos una serie de escritos en prosa, algunos de los cuales se corresponden con esos monólogos que luego aparecen en el film y que están llenos de reflexiones sobre el acto mismo de pensar la historia del cine. También está el antológico intercambio con el mítico Serge Daney, el cual no está planteado como un directo televisivo, como el mero registro de un diálogo entre dos personas, sino que todas las reflexiones de Daney o lo que él mismo dice aparecen deformadas como discursos inconexos. La voz de Daney está con un efecto de cámara, de repente no se escucha una frase, o se capta otra oración, hay sonidos de películas, fragmentación de imágenes. Las imágenes, las tipografías, las bandas de sonido son combinados de manera que justamente no corresponden a esa manera de contar que podemos tener cuando escribimos, cuando hablamos, cuando leemos o cuando vemos un texto tradicional de documental cinematográfico en donde se pretende narrar de un manera lineal, argumentativa y coherente algo que es imposible de expresar bajo esos moldes. Podemos asociar esto con el funcionamiento de la mente en momentos en que la libre asociación de ideas lleva a recorrer diferentes trayectos que podríamos denominar rizomáticos. Eso es lo que, de alguna manera, pone en escena Godard, algo que parece muy caótico pero que tiene una coherencia muy sólida, y un lugar donde precisamente se puede estudiar y determinar una estructura profunda, de estos ocho capítulos de las Historia(s). Las Historia(s) del cine son un material difícil de seguir porque justamente no apela a la somnolencia del montaje transparente o a la lógica de los razonamientos, sino que es una especie de collage que cada espectador define en relación a su propia cultura, o a lo que pueda conocer de la historia del cine. A veces, es una frase famosa de Bazin, que uno conoce y que es fácilmente identificable; pero en otros casos, son citas que pertenecen a una cantidad de autores que no aparecen mencionados y, entonces todo se convierte en una especie de trama borgeana que solo la fatiga, el aburrimiento o la creencia religiosa pueden agotar en sus interpretaciones, como bien dice Arlindo Machado cuando habla de las posibilidades del ensayo en forma de hipertexto.

Para terminar esta breve introducción, reiteramos la pregunta, ¿por qué utilizar justamente el video para hacer una historia del cine? O ya deberíamos aseverar: qué mejor que el video para referirse al cine. Habría que ver acá también qué implicó, en diversos niveles, la aparición de la tecnología digital. Y para eso resulta muy importante la referencia de “Técnica e Ideología”, una

serie de artículos que aparecieron en Cahiers du cinéma firmados por el que era en ese momento su director, Jean-Louis Comolli, en donde se trata de armar y de estructurar una historia muy compleja del cine a partir de la tecnología. Comolli se refiere por ejemplo a no poder explicar Citizen Kane sino hablamos del gran angular, de la película pancromática, de la relación figura-fondo a partir de una mayor profundidad de campo. Es un trabajo realmente hermoso y muy importante, en donde se revela cómo esta historia fue creciendo y pasando por diferentes estratos. Hoy habría que hacer realmente una gran historia de la tecnología en donde deberíamos relacionar justamente lo fotoquímico con lo electrónico-videográfico, y con lo electrónico-digital, particularmente en las etapas de postproducción que es lugar donde identificamos la escritura de Godard, más que en el trabajo de cámara. La idea es intentar pensar todos estos elementos, no solamente al nivel del lenguaje audiovisual sino tratando de pensar la tecnología con relación a sus posibilidades discursivas y las relaciones entre los aparatos que las forman, pues es aquí es donde se produce el gran elemento diferenciador en este trabajo de Godard. Es en la manipulación de las imágenes y los sonidos. Y particularmente es la puesta en escena en capas, es decir, la combinación de diferentes estratos de imágenes en un mismo cuadro, que permiten la posibilidad de mezclar y relacionar, ya no más por corte, imágenes de diverso origen. La única manera de entender el film es ver las diferentes capas que están ahí, simultáneamente y conceptualmente y que, justamente nunca llegan a ser consumidas por completo. Cada vez que uno visiona este trabajo uno establece nuevas asociaciones y relaciones. La lectura de cada imagen se realimenta en cada visión, a través de una especie de círculo donde es posible empezar a hilar cosas que están absolutamente separadas y, al mismo tiempo, tratadas de una manera sutil y coherente.

Desde que empezó a trabajar en Grenoble y luego, cuando se instaló en Rolle, sobre el lago Lehman, en Suiza, Godard ha producido desde 1974 una cantidad importante de videos. Esa obra en video ha sido por lo general bastante ignorada por las revistas cinematográficas, y, salvo honrosas excepciones, poco estudiada por la academia. No es sólo un coro que está ahí acompañando su obra cinematográfica; eso se ve claramente en Historia(s) del Cine, sino un palimpsesto quizás comparable al Ulises de Joyce en el sentido de que es un proyecto muy abarcador y para mí, de lejos, la obra más importante que ha producido Godard en toda su trayectoria y que señala un antes y un después en la historia del cine. Cuando vemos este material hoy, con Godard



acercándose a los ochenta años , uno se pregunta lo mismo que el gran crítico uruguayo Angel Rama cuando comenzaba la introducción de un libro sobre Cesar Vallejo: “¿Por qué se mantiene vigente?” ¿Por qué Godard hoy permanece más actual que nunca? Me parece que su importancia no consiste solamente en una producción cinematográfica vigente que marca una cierta etapa de la historia del cine, sino en el permanente trabajo de reflexión sobre los medios audiovisuales, las tecnologías, los lenguajes, sus usos. Godard se resiste a transar con ese modelo uniforme que permanentemente aparece como la única posibilidad de hacer cine en estos días, y es allí cuando el video aparece como la tecnología en la cual se materializa dicha reflexión. Si bien Godard nunca produjo televisión en un sentido convencional, en vivo y en directo, algunos de sus trabajos como *France / Tour / Detour / Deux / Enfants*, *Six Fois Deus*, *El poder de la palabra* fueron pensados para la televisión y demuestran que con el video y la imagen electrónica se puede crear obras muy profundas, y algunas hasta más interesantes que algunos de sus largometrajes. Estas obras, además, sirven son el comentario de las posibilidades de la hibridez y de la mezcla de soportes.

Entonces, cuando Godard decía en la emisión de Jean-Paul Fargier que con la tecnología digital no se pueden utilizar los mismos términos que se aplican al registro cinematográfico, es porque hay todo un discurso a descubrir, que la tecnología ofrece como posibilidad. Y más frente a la paradoja de que las llamadas nuevas tecnologías se perfeccionan cada más mientras la calidad de los trabajos es cada vez menor, Godard aprovecha el medio con una sapiencia y con una calidad que no se ve en los trabajos que normalmente se consumen. Por esto quiero hacer referencia al proyecto de Sergei Eisenstein de 1928, *La casa de cristal* , donde proponía la posibilidad de combinar imágenes simultáneas dentro de un cuadro: una casa de vidrio de paredes transparentes con diferentes habitaciones en donde tienen lugar diversas acciones -una mujer está con su bebé, un amante que está con una mujer, su marido que entra a la casa por otra puerta, un inquilino que no puede dormir. No solamente los espectadores podrían ver las múltiples escenas que ocurrían en diferentes espacios sino que, además, los actores podían verse entre sí, e interactuar. Obviamente, no existía en ese momento la tecnología disponible para concretizar un proyecto de ese tipo, pero justamente por eso me parece tan importante esta reflexión sobre la tecnología: por un lado, hacer un buen manejo de la tecnología cuestionándola y tratando de explotar todas sus posibilidades; por el otro, tener en cuenta que pioneros como Eisenstein

o como Godard anunciaban, sin tener la tecnología disponible, esa estética que predomina hoy en diversos soportes digitales.

Definitivamente, consideremos que hubiera sido imposible en términos materiales realizar Historia(s) del cine en celuloide. Por eso es importante observar en algunos estudios actuales los diferentes trayectos que producen la hibridez de soportes. Primero fue el cine, en su forma pura en que el material que se filmaba, iba al laboratorio, se positivaba y se montaba; pero más tarde, la aparición del video, cancelo la operativa en la moviola derivándose toda la operativa a la opción de montaje electrónico. Y finalmente, la paradoja actual en donde prácticamente todo el proceso cinematográfico ocurre en un soporte digital, en un proceso en que esta realidad es ocultada sobre la base de simular un cine puro materialmente y clásico discursivamente. Ignorar esta hibridez de las tecnologías es un dislate pues ya no es posible hacer cine en su forma pura a pesar de la esquizofrenia, que puede implicar considerar que se está haciendo simplemente cine.

La riqueza de las Historia(s) del cine, un trabajo cuyos orígenes podríamos ubicar en 1974, a partir de esas primeras experiencias que tienen su punto de inflexión en *Ici et ailleurs*, consiste en esa profunda reflexión sobre las mismas tecnologías que está utilizando y sobre sus posibilidades creativas intentando establecer una historia del cine. Godard es un caso único, porque logra producir una reflexión, no únicamente sobre la historia del cine, sino también sobre la historia de los medios audiovisuales, y algunas de sus combinaciones posibles. Sin duda, se trata de un material que es difícil de ver. Permanentemente el espectador está obligado a “editar” todos los fragmentos que componen el laberinto de esta obra genial. Habría muchos comentarios para hacer, sobre todo con las citas, el trabajo con la tipografía, la concepción de las relaciones espacio-tiempo, sobre la misma lectura de la historia del cine transferida a fragmentos en donde un sonido, una palabra se deforman en fotogramas o en stills. En este sentido, será fundamental armar alguna vez algún aparato crítico serio sobre esta obra central que son las Historia(s) del Cine de Godard.

Los invito a recorrer juntos estas Historia(s) del cine en esta 6ta. edición del Festival Internacional de la Imagen de Manizales.

© J.L.F./Festival Internacional de la Imagen, 200



Itinerancia Videobrasil 2006 – 2007

la *diferencia*.co
Panorama de la videosfera internacional

Esta muestra, compuesta por 19 obras de siete países, en tres selecciones, lleva una síntesis del mapa trazado por el 15º Festival Internacional de Arte Electrónica Videobrasil (2005).

Selección 1 – Selección especial, curaduría de Solange Farkas

Una mirada que se detiene sobre la imagen sin ansiedad, con plácida consonancia con el tiempo particular que confiere expresión y significado a los cambios más sutiles, marca las obras de ésta selección.

9 Years Later - Dima El-Horr (Líbano)
Background to a Seduction - Gregg Smith (África do Sul)
Juegos en el Parque - Jorge Alban Dobles (Costa Rica)
La Progresión de las Catástrofes - Gustavo Galuppo (Argentina)
Landscape Theory - Roberto Bellini (Brasil)
Man.Road.River ou Rizoma 0778 - Marcellvs L. (Brasil)
Montevideoaki - Octavio Iturbe (México)
Omolu Não é São Lázaro - Flávio Lopes (Brasil)
SARS - Liu Wei (China)
Uyuni - Andrés Denegri (Argentina)

Programa 2 – Premios y Menciones, obras premiadas en el 15º Festival Videobrasil

Las obras ejemplifican la delicadeza de la poesía visual y la contundencia de la parodia política, la profundidad de la narrativa personal y el encanto cinético de la convergencia de los lenguajes, reafirmando talentos o revelando nuevos.

Estado da Arte

Concierto para Clorofila - Cao Guimarães (Brasil) - Premio Videobrasil de Residencia en el Gasworks y Premio del Jurado
Lo Sublime/Banal - Graciela Taquini (Argentina) - Premio del Jurado
Plano-(Con) Secuencia - Rodrigo Minelli (Brasil) – Mención de Honor

Investigaciones Contemporáneas

Roger - Federico Lamas (Argentina) - Premio del Jurado





Nuevos Vectores

02. Conjunto Residencial - Adams de Carvalho (Brasil), Olívia Brenga Marques (Brasil) – Mención de Honor
O Fim do Homem Cordial - Daniel Lisboa (Brasil) - Premio del Jurado
Parálisis - Gabriel Acevedo Velarde (México) – Mención de Honor
Un Cercle Autour du Soleil - Ali Cherri (Líbano) - Premio FAAP de Artes Digitales

Programa 3 – Premios de Realización

“Solitaria, pobre, sórdida, embrutecida y corta, filme de guerra” es la primera obra que resulta de un premio de realización concedido por el Festival Internacional de Arte Electrónica Videobrasil. El premio de creación Audiovisual Le Fresnoy - Francia 2003. Trabajo de residencia de Wagner Morales.

Solitaria, Pobre, Sórdida, Embrutecida y Corta, Filme de Guerra - Wagner Morales (Brasil)

Encuentros

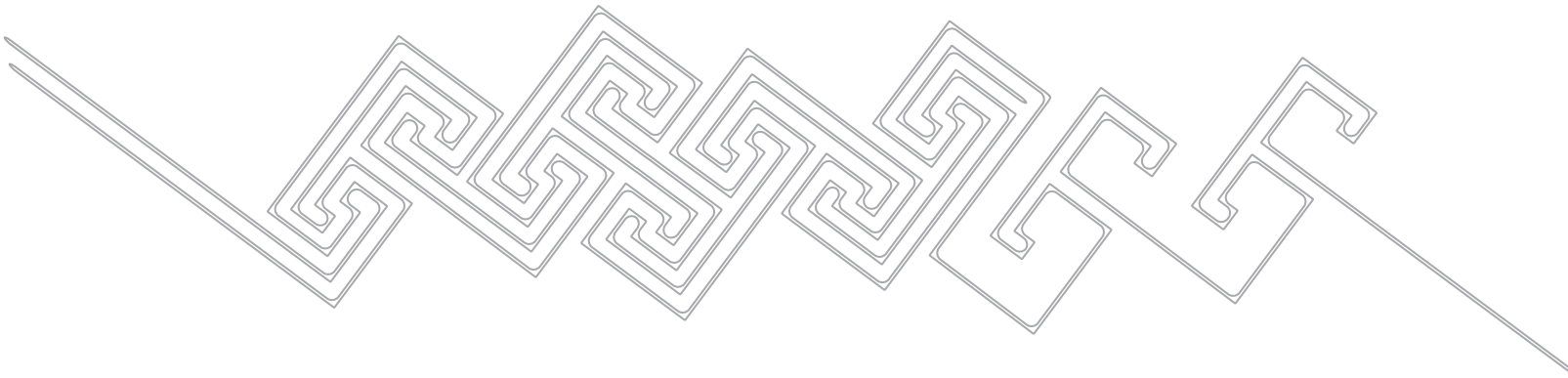
Colección Itaú Cultural
Serie de 7 documentales sobre artistas brasileiros contemporáneos.

Eduardo Kac: Ocho Diálogos, realizador Bruno Vianna
Carlos Fadon Vicente: realizador Luiz Duva
Carmela Gross: realizador Luiz Duva
Cildo Meireles: Gramática del Objeto, realizador Luis Felipe Sá
Ernesto Neto: Nosotros Pescando en el Tiempo, realizador Karen Harley
Lole de Freitas: Aire Activado, realizador Luis Felipe Sá
Nuno Ramos: Accidente Geográfico, realizador Eder Santos

SESCSP
SÃO PAULO - BRASIL
www.sescsp.org.br



 associação
cultural
videobrasil



7. Workshops



“Presentación revista y proyecto”

colectivo el Niuton

EL NIUTON se cuestiona sobre el sustento, los propósitos y las bases de creación y pensamiento contemporáneo. Es un espacio político donde se entre cruzan arte, tecnología, diseño y otras disciplinas con el animo de mostrar nuevas propuestas, su compromiso con las problemáticas contemporáneas, y como estas se insertan en la cultura y el contexto colombiano.

El NIUTON no propone una crítica por la crítica, sin un sustento de fondo, por el contrario es un espacio abierto, en donde el compromiso con la transdisciplinareidad es su eje, permitiendo un lugar en donde se entrecruzan distintos focos de pensamiento. Esto, claro esta, sin intentar alcanzar una respuesta o verdad hegemónica, pues busca que el lector sea el creador de sus propias respuestas frente al tema y la realidad misma, además de esto que se saquen estas ideas de los límites de la virtualidad, para proponer nuevas realidades y puntos de vista frente a la actualidad contemporánea.

El NIUTON busca “transgredir” los limites entre disciplinas, busca una ruptura del territorio, propone espacios abiertos, con un sin numero de posibilidades para ser construido constantemente.

Nuestra propuesta es generar un vinculo entre lector – revista, entre autor – espectador, en donde se mezclen opiniones e ideas, en un espacio, como se dijo anteriormente, abierto y en espera de seguir siendo construido.

La actividad propuesta para este Festival de la Imagen, además de darnos a conocer como colectivo, es también un intento por sacar los conceptos tratados en la revista, unirlos con el pensamientos de nuestros lectores para plasmarlos a modo de intervención en la urbe, generando así que las ciudades y el concreto se vuelvan una pagina mas de la revista (ELNIUTON), una pagina abierta que espera ser escrita y leída de manera diferente.

En la actualidad las calles están atestadas de un sin numero de intervenciones, propuestas urbanas como el estencil y graffiti se han apoderado de nuestra visión y le han dado una nueva estética a la ciudad. Las pinturas en los muros y el sin numero de mensajes que van desde la política a los deportes en nuestro diario transitar son comunes y han dado una nueva lectura a los espacios, nosotros como colectivo apoyamos y rescatamos todo este tipo de manifestaciones en la ciudad, pero también cuestionamos su quietud, ya que son expresiones graficas estáticas y meramente visuales que no permiten una relación mas intima entre el espectador y el autor.





PROPUESTA

Nosotros como colectivo lanzamos una propuesta que quiere romper con los tipos de lectura ciudadanos, acogiendo elementos electrónicos y gráficos que permitan una nueva experiencia en el transeúnte y nuestro mensaje.

La construcción se pretende hacer de manera individual con un fin colectivo, teniendo como temáticas el territorio y los elementos que lo configuran. Como son: los animales (como entes activos en nuestro diario vivir) y los objetos de control (Objetos que saben que comemos, y hasta que ropa interior usamos. Lo controlan todo haciendo real y permanente la idea del gran hermano) entre otros.

El taller contara con 30 participantes, divididos en 6 grupos. En los que se manejaran tres temáticas que son: ANIMALES Y CIUDAD, OBJETOS QUE NOS VIGILAN Y CIUDAD, TEXTOS Y TECNOLOGIA.

Para desarrollarlo, a cada grupo, le entregaran plantillas que hacen referencia a su tema y que ellos podrán intervenir y configurar con la ayuda de los LEDS.

Después de terminado el taller y con los resultados, se pretende intervenir dos espacios de la ciudad de Manizales (el cable y la plaza central). Confirmando el interés colectivo de la propuesta y además su importancia como un nuevo medio comunicativo dentro de la ciudad.

PROGRAMA:

DIA 1:

- Introducción del la revista EL NIUTON. (que es, que hace, que pretende y hacia donde va)
- Introducción al taller y objetivos.
- Organización de los grupos según las temáticas.

DIA 2:

- Realización del taller.
- Actividad de intervención en la ciudad en los puntos establecidos.
- Clausura del taller

No tenemos ejército, ni mucho menos balas, no usamos la fuerza física pero somos más letales que el cáncer negro. No te preocupes en indagar cual es nuestro rostro pues tenemos tantos como etiquetas tienen los productos que compras en el supermercado.

La CONSPIRACIÓN M: 79 esta en todas partes, no tenemos afinidad política y mucho menos religiosa, no creemos en los gobiernos pero todos los gobernantes nos obedecen, aunque ellos nieguen nuestra existencia. No tienes escapatoria, estamos al acecho; no te molestes en correr porque estamos detrás de ti, estamos en tu interior. Hemos experimentado con tu ser espiritual y hasta jugamos con tu carne edulcorada.

La CONSPIRACIÓN M: 79 esta invadiendo tu vida, están en tu ciudad, en tu barrio, en el parque, en el paradero de bus, debajo del puente, y hasta en el retrete. Queremos vivir en tu cabeza al lado de la marca de barbitúricos que te recetó el doctor. Justo al lado del veneno para ratas que prefieres. Lo único que queremos es apoderarnos de tu inconsciente o mejor subconsciente.

La CONSPIRACIÓN M: 79 es altamente nociva, es adictiva, es paranoia absurda, es la revolución inconclusa. Hace del arte un sabotaje o el sabotaje un arte, no importa, además le interesa muy poco saber que piensas.

La CONSPIRACIÓN M: 79 es el producto de la psicosis colectiva, esta en todas partes sin estarlo. No tomamos rehenes, sólo nos apoderamos de tus íconos para volverlos más vulgares de lo que ya son.

La CONSPIRACIÓN M: 79 no es nada, es una broma, un pretexto para llenar tu espacio con un imaginario tan absurdo como la realidad.

Queremos que te fijes donde pones tus pies, queremos adornar los rincones con bellos motivos divergentes que te saquen de quicio, que te molesten o simplemente para que te burles de nosotr@s.

La CONSPIRACIÓN M: 79 es una cortina de humo, un espejismo, un paradigma de ti mismo.

ÁMALA, ADÓRALA O SI LO PREFIERES ÓDIALA. NO IMPORTA, YA ESTA EN TU INTERIOR.



Performance taller “El Círculo”

Estrategia para la exploración del espíritu creativo contemporáneo

El círculo emerge del enfrentamiento con la soledad. La necesidad de decir nos enfrenta al problema. El tiempo tiene su propia consistencia y nuestra indeterminación se mezcla con lo simple. El círculo es simple. Dentro de él, y afuera, la paradoja se sostiene hasta el infinito. El círculo es una puerta para creer que entramos o que salimos. Dibujamos en el aire. Esta es nuestra esencia.

Para seguir diciendo volvemos. Seguramente algo no es lo mismo o es posible abrir un espacio, hacer vacío, empujar, crecer y crear. El espíritu se enfrenta a su imposibilidad. La promesa toma forma. Dejamos de avanzar dentro de lo dado para trasegar por la imaginación. El sueño penetra la vigilia. El círculo es un lugar de entrenamiento para el futuro. Otras cosas diferentes a lo pertinente permiten la extensión del espíritu. Se debe mentir, engañar, negar, ocultar, actuar, separarse, distanciarse, estar en otro lugar simultáneo. Se trata de la confusión del mal, de la usurpación.

El círculo encara dificultades por ser hijo de la oscuridad, sin embargo, algo hace la oscuridad: el ser humano. Cuando el espectador viene a encontrarse con la obra, ésta ya ha operado sobre aquel mucho antes. El espectador con-firma y co-firma la obra. El pre-humano, el primitivo, el brujo existe con anterioridad en el espectador. El hechizo es antiguo.

No es el artista sino el curador quien pretende aterrizar la obra de arte. Al artista le queda la labor de romper el suelo y hacer ver de nuevo el cielo. El círculo es un hueco en el hueco, un espacio en el espacio, la oscuridad del ser. La extensión del objeto requiere de un sujeto automatizado, del conteo regresivo, de la liberación de la consciencia. Del cuerpo para allá todo está restringido, no obstante, podemos absorber el sobrante de la realidad. De la mente para acá es permitido mentir sin un efecto contrario a la verdad.

Del mundo de las mentiras que nos decimos y que no interfieren con la verdad viene El círculo. Nos engañamos, nos matamos, nos laceramos y no pasa nada. Destapamos un espacio que rompe el cuerpo sin dañarlo y mientras los curadores juegan en la cocina, la nueva cocina, los artistas inauguramos la Comunicación. La familia está reunida.

El juego entre artistas y curadores nos lo podemos representar semejante a la relación contemporánea entre lo masculino y lo femenino. De nada sirve en nuestro contexto hablar por los dos. Quizás mentir, sí, y nada más. Como artistas tenemos que alejarnos sin irnos, estar ausentes, aprovechar y conservar la libertad. Podemos ser felices así. El círculo es un juego masculino con la feminidad, un hogar, una casa, una familia. A pesar de la transparencia todo está oculto. La gente llega sin saber lo que hay bajo la cama. Entran, pueden quedarse y hacer parte, en otras palabras, mentir, engañar, amar.





El círculo es un vacío que se llena y se desocupa de acuerdo a la conveniencia. A su vez, la conveniencia es la atmósfera informe que sólo logra expresarse en la oportunidad. El círculo, es pues, vacío y oportunidad para la manifestación de lo ambiguo. En esta ocasión, en este texto en particular alrededor de El círculo, la tensión artistas-curadores emerge por la grieta, sin embargo, la acción específica que se podrá ver en la sala Oscar Naranjo es fruto del espíritu artístico buscando su lugar en la contemporaneidad. ¿Por qué? Ya no podemos pensar en el orden pasado-presente-futuro, lo contemporáneo tiene su origen en el futuro y desde allí fluye hacia al aquí y el antes. Lanzados nuestros sentidos al más allá, la verdad y la mentira son superadas por la posibilidad sostenida que se convierte en fórmula de lo probable, y el descubrimiento de una lógica estadística que excede nuestro yo nos sitúa en la distancia que llamamos futuro. Desde aquí, desde el mañana, circulamos hacia el allí, el hoy y el ayer. El círculo es una de las pistas de aterrizaje.

El círculo también es fin, corte, discontinuidad, arbitrariedad, tiempo, deber. La perfección es rota y superada por sí misma pero hay un transcurrir, un trayecto, un desplazamiento, y en el límite, un salto. Siempre es necesario que exista algo, y la imaginación. A veces no se cuenta con la sofisticación necesaria pero seguimos sintiéndonos inevitablemente atraídos.



La música del cine como parafrasis visual

Joaquín Llorca

La posibilidad de integrar sonido e imagen generó un viraje trascendental dentro de la producción audiovisual registrable sobre algún soporte. La música, que siempre ha tenido tradicionalmente relación con lo visual y lo representativo, fue asumiendo un papel que moldeó su forma hasta desempeñar, en la mayoría de los casos, un rol funcional exaltando y describiendo emociones.

Con todo, es una visión reduccionista separar por completo lo musical del resto de sonidos que se escuchan en la pantalla a la hora de plantearse una creación cuyos dos materiales son luz y sonido. Por algo se llama “banda sonora” a la parte de la película que contiene todo el audio, incluyendo música.

El presente texto integra reflexiones de una investigación siempre incompleta y en constante desarrollo.

LA MÚSICA DEL CINE COMO PARAFRASIS VISUAL

Porque repitámoslo, el sonido cinematográfico en cuanto tal está muy retrasado (...) Por lo tanto, de momento, el porvenir es sombrío. Pero siempre es previsible esperar que los buscadores calificados acabarán encontrando los medios para llevar a cabo experiencias que nos parecen capitales si el cine quiere realizar plenamente sus potencialidades.

Nöel Burch

La música para las películas suele plantear un interrogante acerca de su validez como hecho autónomo y es así como musicólogos han desarrollado estudios con el fin de analizarla cual género dentro del discurso musical histórico. Otro tema recurrente se centra en la necesidad de que ésta sea “inaudible” al espectador para que contribuya al “viaje inmóvil”. También se ha nutrido la discusión estética con las ideas de Adorno y Eisler sobre la “vanguardia musical (...) como solución indiscutible al ‘atrazo’ de la música cinematográfica”. Con todo, la reflexión fundamental estaría en comprender su papel dentro del proceso creativo y la obra final, sin perder de vista, que como material sonoro no está desligada de los demás sonidos que suceden sobre la imagen. Es un hecho también que la recepción de músicas en un entorno audiovisual es diametralmente diferente a la escucha pura y aislada, lo que le otorga características y potencialidades expresivas importantes que intervienen conjuntamente con el resto del sonido.

UN ARTE DECIMONÓNICO

La sociedad imagen-sonido con fines expresivos se remonta a la antigüedad; en Grecia tragedia y música ya gozaban de un matrimonio saludable. Es sabido también que antes de incorporarse el audio al celuloide, la música aparecía junto a las proyecciones, con pequeñas orquestas o pianistas que en muchos casos improvisaban sobre





la marcha del filme en una suerte de performance, lo que significa que el llamado séptimo arte no fue ni mucho menos “mudo” en sus inicios. Los historiadores atribuyen el origen del acompañamiento melódico a la búsqueda de un efecto balsámico para suavizar el choque psicológico de unas imágenes que se mueven fantasmagóricamente en el silencio; otros afirman que se usó sencillamente para neutralizar el continuo ruido del proyector. “Tal vez –afirma Morin- cabría pensar que la música solo era un sustituto de las voces y ruidos de que carecía la película muda. Sin embargo, la película sonora, con voces y ruidos, sigue necesitando la música. Vive en la música, se baña en la música.

Con la consolidación de su lenguaje, el cine fue retomando la discutible pretensión wagneriana de Gesamtkunstwerk, obra de arte total y fusión de las artes que el compositor alemán situó en la ópera. Aunque parezca obvio valga resaltar la diferencia con el cine, pues el género operístico entrega a la música un protagonismo, si no mayor, al menos igual al de lo representado; además es un vehículo del drama y no busca acentuar sucesos visuales. Por otro lado, el manejo de tiempo y espacio en cine y teatro presenta naturalezas tan diferentes que la música necesariamente ha de relacionarse de otra manera. Con todo, hay que seguir buscando los precedentes de la estructura cinematográfica en el siglo XIX donde por un lado la novela fue el género narrativo por excelencia y por otro el melodrama teatral utilizó música de fondo en un marco programático. La música programática, alusiva por antonomasia imitaba ruidos de la naturaleza como pájaros o sonidos acuáticos que se veían reforzados por los títulos descriptivos de sus movimientos. Un buen ejemplo es la Sinfonía pastoral (1808) de Beethoven.

En este punto es interesante resaltar la bicefalia con que asimiló el cine moderno sus dos materiales. Por un lado la imagen y el sonido con la aspiración vasariana de conseguir reproducir la realidad fielmente y por otro, la aparición de música que, salvo la diegética, es antinatural y añadida, con el papel de potenciar el drama para contribuir a que esa realidad sea “más real” a nuestras emociones. La reflexión sobre la pertinencia de la música no diegética queda expresada con la anécdota sucedida a propósito de la película de Hitchcock, *Lifeboat* (1944) que transcurre en medio del océano. En un instante alguien cuestionó la validez de tener melodías sonando en mitad del mar:

¿De donde se supone que viene esa música? David Raksin su compositor respondió:

-¿Por qué no le pregunta a Mr. Hitchcock de donde vienen las cámaras?

Con respecto al sonido, que se incorporó en 1926, es fundamental recordar la cautela con que algunos realizadores asumieron la novedad ya que la transición del cine mudo al sonoro no fue producida por una búsqueda estética sino por una tecnología (el fonógrafo). Para algunos nostálgicos este fenómeno truncó un proceso entre los que exploraban las nuevas posibilidades de la imagen e incluso la música, asumida en otro plano donde no se limitaba a un rol tan funcional. En su manifiesto de 1928, Eisenstein, Pudovkin y Alexandrov tan preocupados por el montaje como naturaleza expresiva declararon que “el cine sonoro es un arma de doble filo y es posible que se la use según la ley del menor esfuerzo”. También detectaban el peligro de “los dramas de elevada literatura y otros intentos de invasión del teatro en la pantalla. El sonido empleado de este modo destruirá el arte del montaje, medio básico del cine.”

MÚSICA FUNCIONAL

Si bien el cinematógrafo comenzó como una diversión de feria, pronto pretendió un estatus mejor y se apoyó en la literatura para validarse. Tampoco estuvieron ausentes del naciente arte grandes compositores como Prokofiev, Saint-Saëns, Honegger o Gershwin quienes sintieron atracción por el novedoso medio (además de un interés económico) aunque a decir verdad no terminaron siendo muy apreciados por los productores debido a mostrar inquietudes más estéticas que funcionales, lo cual dice mucho del rol que asumiría la música dentro de la industria.

El cine como nueva técnica de expresión visual no fue, en principio, tomado en cuenta por los artistas plásticos, pero terminó siendo incorporado por las vanguardias históricas que ignoraron su lenguaje narrativo y experimentaron desde su materia pura; luz y sonido llagando incluso a la abstracción. Valga mencionar a Eric Satie quien en 1924 compuso la banda sonora para *Entr'acte* de René Clair teniendo en cuenta escrupulosamente la duración de las secuencias pero sin buscar una descripción o decoración de estas. Su descubrimiento fue que la estructura rítmica era de gran importancia a la hora de integrar música e imagen.



Sin embargo la corriente principal ya tenía una forma establecida y es así como en los años cuarenta Aaron Copland definió las funciones de la música para cine en cinco puntos muy específicos a saber: Crear una atmósfera convincente de tiempo y lugar. Subrayar momentos psicológicos o interiores en los personajes. Rellenar neutralmente el fondo. Crear un sentido de continuidad. Dar soporte a la construcción dramática de una escena para redondearla con sentido de final.

Básicamente estos son los principios para musicalizar filmes, algo funcional, musique d'ameublement o para empapelar, parafraseando a Satie. Dicha técnica consiguió cotas muy altas palpables en las primeras películas de dibujos animados donde el vertiginoso ritmo y peripecias de los personajes eran orquestados de manera virtuosa y con una sincronía sorprendente en una época con insipientes recursos tecnológicos. Es más, el estilo de musicalizar cada acontecimiento fue bautizado coloquialmente como mickeymousing. El papel funcional que adquirió la música permitió el desarrollo de clichés relacionados con las situaciones emocionales estándar que suele escenificar un filme. De hecho se convierte en técnica, por lo que no es raro encontrar “manuales” donde se relacionan características musicales con estados anímicos. Por ejemplo la “maldad” se expresa con timbres ásperos en modo menor y orquestaciones simples de ritmo irregular; la “grandeza” con timbres brillantes en modo mayor con orquestación grande y ritmo regular y así un catálogo de efectos emotivos que acompañaron la edad dorada del cine extendiéndose hasta ahora.

Con las nuevas tecnologías hubo cambio de forma en el sentido de que ya no se requerían grandes orquestas para lograr sonoridades específicas las cuales podían ser generadas por teclados electrónicos. No obstante el fondo permaneció igual ya que se buscaba de la misma forma recalcar los efectos dramáticos, además en los años ochenta la irrupción de lo digital acercó la interpretación musical a casi cualquier usuario. La dificultad de sintetizar sonidos a partir de lo analógico hizo que reinaran los teclados digitales “listos para usar” con timbres predefinidos que llenaban las expectativas de los no muy exigentes y que funcionaban (funcionan) de maravilla para musicalizar imágenes con sonidos ambientales y etéreos o sonidos eléctricos y efectistas pulsando una sola tecla. Esto frenó de alguna manera la exploración en la síntesis sonora electrónica, basta decir que algunos teclados traen timbres predefinidos llamados “soundtrack movies” o “mystery film” por mencionar alguno.

Se puede concluir entonces que con la definición del lenguaje cinematográfico el oficio de construir bandas sonoras se constituyó en una profesión con todo lo bueno y lo malo que ello significa a la hora de plantearse un trabajo creativo. Sindicatos, departamentos de composición y orquestación, sinfónicas de planta, música genérica o en stock y compositores asalariados definieron el estilo Hollywood. Esto sólo reforzó la orientación “romántica” de las composiciones, es decir, la música al servicio de la expresión dramática.

NUEVOS LENGUAJES

Dentro del desarrollo de la música para el cine en los años cincuenta algunos compositores incorporaron el lenguaje del siglo XX pues las sonoridades que acompañaban las imágenes solían ser orquestaciones tradicionales, sobre todo del romanticismo decimonónico. Surgieron entonces autores que recogieron la influencia de Bartók, Stravinsky o Schoenberg de quien fue alumno Miklos Rozsa gran compositor que se sumó a la exploración agregando instrumentación electrónica de vanguardia, algo que estéticamente tuvo gran significado.

En realidad este aporte no encarnó un viraje en el esquema de musicalización, pero los nuevos sonidos abrieron caminos estéticos que ampliaron la paleta de los compositores y el oído del público. La música contemporánea no ha sido del gusto popular por tener una finalidad diferente a la simple fruición pero es interesante descubrir cómo a través del complemento con la imagen, la manera de percibir dicha música cambia por completo. Lux Aeterna de Ligeti hace parte de la banda sonora de 2001 A space odyssey (1968) y con toda seguridad sus sonidos habrían sido difícilmente consumidos por el gran público de otra manera. Otro ejemplo es El planeta de los simios (1968) cuya música compuso Jerry Goldsmith bajo los preceptos dodecafonistas.

Es así entonces como trozos de temas clásicos e incluso contemporáneos se han convertido en melodías populares a través de encabezados de series televisivas o de cine, pues su recepción se suaviza y asimila mediante la relación con otros hechos trasladando gran parte de su significado a dicha relación.

Pero los cambios no solo fueron estilísticos y técnicos, también fueron sociales; con el tiempo, artistas de jazz y de pop se incorporaron con normalidad al trabajo de componer para la pantalla. Aunque hoy no sea relevante valga



mencionar que en 1966 Paul McCartney compuso la música para la película *The family way* y dos años más tarde su colega George Harrison lo hizo para la psicodélica *Wonderwall*. La profesionalización del oficio había dejado de ser un requisito; una década antes el director francés Louis Malle confió la banda sonora de *L'Ascenseur por l'échafaud* (1958) a Miles Davis quien improvisó con un quinteto de jazz sobre las imágenes sin más partitura que las indicaciones de Malle. De estos cambios podemos inferir que los realizadores se arriesgaban en la búsqueda de nuevos sonidos para sus imágenes ya que los “neófitos” de alguna manera entregarían una mirada fresca y por supuesto cambios estéticos.

UNA IMAGEN, MIL PALABRAS Y MÚSICA DE FONDO

La forma que adquirió el cine, se articula en la finalidad de introducir al espectador en el espacio diegético (universo ficticio) para que viva la experiencia mediante una identificación primaria a través del lente. De este modo se utiliza el lenguaje cinematográfico, compuesto por una serie de artificios como el montaje o los movimientos de cámara, para llevar al espectador en un “viaje inmóvil”. La ilusión de realidad que busca el lenguaje cinematográfico pretende introducir al público en un proceso de identificación con los personajes de la fábula; y la música, que también es un artificio, se pone al servicio de la recreación de ese mundo “natural” potenciando dichas emociones.

Lo cierto es que sonido e imagen, música y cine encarnan un engranaje perfecto; son como el hormigón y el acero, físicamente hechos el uno para el otro. La primaria función de enmascarar el ruido del proyector apenas si es una contingencia que explica –como dice Morin- la lógica de los fenómenos que se nos escapan. Igual que la pintura al óleo y el retrato, materia y representación encuentran su equilibrio técnico.

Así pues, esta fraternidad construye lenguajes paralelos que encierran conceptos como continuidad, fluidez, ritmo, estados de ánimo, simbolismo etc., compartidos y retroalimentados. Es posible que como afirman algunos, la música, y en general lo sonoro fueran una necesidad para el cine pero la coyuntura que existe con el paso de juguete de feria a objeto expresivo marca también el paso de la realidad a la irrealidad dentro de su forma. En el momento en que el cinematógrafo deja de ser documentador introduciendo magia e ilusión, artificio y manipulación, se convierte en cine y lo sonoro, que hace parte de esa artificialidad, es también “materia modelable”.

Cuando los pintores impresionistas hicieron explícito que el cuadro tan sólo era una tela manchada con pigmentos, generaron una crisis en lo representacional que oportunamente fue paliada por la fotografía. No pasaría mucho para que el cubismo transformara el soporte adhiriendo objetos a la tela y confiando al arte una naturaleza propia, más allá de reproducir fielmente una apariencia. Este desocultamiento que se reveló contra el esquema vasariano de la simulación no tiene continuidad con el cine que, como afirma Baudrillard, posee una gran habilidad para representar asfixiante, pues no trabaja desde la evocación como la música, la literatura o los “audiovisuales imperfectos” (la radio, el cine mudo y en blanco y negro). Una imperfección que mantiene ocupada la imaginación del espectador como compensación por lo que sólo es evocado por el artista.

Añade el filósofo que en ese universo de simulacros, la función del signo es hacer que desaparezca la realidad y a la vez esconder la desaparición. Es decir, que hay una obscenidad de la imagen y una obscenidad de la música que aumenta sus fuentes a tres o cuatro o veinticuatro bandas, al agregar a lo real más realidad, “con el propósito de una ilusión perfecta -la del estereotipo realista, perfecto-, que termina matando la ilusión de fondo.” La expectativa latente en la frase de Burch de 1970 que encabeza este texto, contrasta con la “desilusión” contemporánea de Baudrillard quien detecta en todo el adelanto tecnológico tan sólo recursos para intentar reproducir la realidad en detrimento de lo artístico.

En términos sonoros el hecho auditivo muchas veces se plantea como lo que capta el micrófono mientras la cámara está encendida o a una simulación post-producida de aquello. Así entonces la música ya en un tercer nivel repinta lo que la imagen, diálogos y sonido han repetido para que no quede duda. Esta paráfrasis visual o exceso de elocuencia sonora no ha dejado impasibles a algunos realizadores; por ejemplo Jean Renoir se quejaba del acompañamiento redundante abogando por un contrapunto o incluso por ideas que significaran lo contrario, algo según sus palabras más eficaz. El mismo Antonioni declaró sobre la música que “la mayoría de las veces sólo sirve para adormecer al espectador e impedirle que aprecie con claridad lo que ve”. Bresson más pasional escribió: “¡Cuántas películas remendadas por la música! Se inunda de música una película. Se impide ver que en esas imágenes no hay nada.”



Ciertamente tal pleonasma se estableció como patrón estético en las mejores épocas de la industria permitiendo que una película se pudiera casi seguir con los ojos cerrados. Nos encontramos entonces frente a una forma literaria que se traduce a estilo musical.

(Intermedio)

DIALÉCTICAS COMPLEJAS

La relación imagen sonido a pesar de su estilización, no estaba resuelta ni mucho menos agotada. Al uso funcional se opone un camino en que músicas sin dogmas estilísticos pueden conseguir una correspondencia más orgánica, compleja y abierta con los demás elementos de la banda sonora y la imagen, en lugar de acompañamientos que se basan en clichés tímbricos y rítmicos. El procedimiento institucional de musicalización inventa una entidad autónoma de la imagen al margen del resto de las sonoridades y busca relacionarse por medio de un sincronismo con la acción.

Aunque sea otro tema de estudio, es importante mencionar el camino inverso, es decir, las imágenes hechas para acompañar músicas. Dicho producto ha abierto otra potencialidad y no es arriesgado ponderar el gran acercamiento que el videoclip ha logrado entre ambas materias dentro de un medio masivo igual al cine. No cabe duda que canción e imagen estaban ya presentes en películas comerciales con alguna autonomía, casi como digresión, pero con el auge de la música pop en los cincuenta el clip se independizó de la película como cuando la pintura se desprendió de la arquitectura y se volvió cuadro enmarcado.

Esta libertad temática le permitió despreocuparse de la narración literal consiguiendo incluso un equilibrio entre las dos creaciones lo que da lugar a algo nuevo con autonomía y riqueza propia, desdibujando la frontera entre sus polos. No obstante cabe recordar que es un formato diseñado para la promoción pero que termina ofreciendo un producto con posibilidades expresivas tan grandes y tan cercanas a la cultura de masas. Todo esto en un contexto de tecnología y marketing pues la publicidad es la nueva escuela de los creadores visuales y sin lugar a dudas es signo de nuestro tiempo. Sin embargo, realizadores como Greenaway, Lynch o Reggio han asumido la creación de una forma emparentada con el videoclip, en tanto sus imágenes muchas veces parten de ideas o temas sonoros.

Volviendo al cine, la búsqueda de estructuras complejas entre sus elementos nos plantea diversos caminos apenas limitados por la creatividad.

La posibilidad de incorporar los diálogos no sólo como figura explicativa que pretende hacer más verosímil y legible una escena es un aspecto a considerar. Tati con su cine casi mudo hace de los diálogos unos murmullos o gorjeos que poco explican, también es sabido que Godard ha utilizado mezclas confusas entre ambiente y diálogo o cortes bruscos entre las palabras de un parlamento “sin duda para mostrarnos el esfuerzo que debe efectuar nuestro oído –y nuestro espíritu- para captar los mensajes que se nos transmiten.” Con visión similar David Lynch suele hacer de la omisión un elemento creativo como cuando aleja la cámara con la correspondiente disminución en volumen de los diálogos o de manera contraria “apaga” el sonido ambiente poniendo los diálogos en primer plano. Al límite extremo de la relación entre diálogos e imagen encontramos Chelsea Girls (1966) de Warhol donde el azar juega un papel importante. Además de la doble pantalla que logra interesantes conexiones no planeadas en la yuxtaposición de los eventos registrados, la alternancia de las pistas sonoras modifica el carácter de las escenas filmadas abriendo los significados que así no residen totalmente en el texto.

Otro componente de la banda sonora es el ruido ambiente que en el caso de Playtime presenta un cuidadoso tratamiento por parte de Tati. Su cine prácticamente mudo, más no silente, descarga de peso narrativo a los diálogos dando protagonismo a lo que se ve y oye. En Playtime hace que las pisadas suenen en primerísimo primer plano hablando de cosas como materia y espacio en una actitud crítica e irónica que trasciende el tac-tac de los zapatos contra el suelo. De igual riqueza es el gag de la puerta silenciosa al ser azotada violentamente sin producir sonido alguno.

El aporte de este cine radica en que no se trata de reproducir una realidad simulando sus sonidos y musicalizándola, si no creando una nueva donde sonido e imagen dialogan dando pie a nuevos significados más abiertos. Así los ruidos, el silencio e incluso lo imperceptible de los diálogos, dicen, en lugar de recrear.

Con algo más de actualidad Punch-Drunk love (2002) de Paul Thomas Anderson hace evidente unas decisiones creativas formuladas por medio de lo que se escucha. La banda sonora está atribuida al compositor Jon Brion



aunque con toda seguridad en un fructífero diálogo con Thomas Anderson ya que no sólo la música acompaña las imágenes; los cambios intencionales de volumen y las estridencias en las escenas son muy importantes en el todo.

Dentro de este juego dialéctico la música puede ser también narración paralela en el tejido fílmico. Es oportuno mencionar la obra maestra de Víctor Erice *El espíritu de la colmena* (1973) en donde pocas palabras hacen falta para describir un mundo interior. De forma minimalista la colmena se va construyendo con pequeños detalles que explican el fantástico universo infantil dentro de la dura realidad española de los años cuarenta sin apenas recitar parlamentos. Paradójicamente un mensaje fundamental está solapado en parte de la música que Luis de Pablo orquestó a partir de la famosa canción infantil “Vamos a contar mentiras” y que por ser tan popular sólo necesita de su melodía para enunciarse junto a las imágenes como un elemento más de la poética realidad-fantasia ofrecida durante los 93 minutos. En esta dinámica de semantizar la música aparece el leitmotiv o frase que se repite, éste ha sido un recurso en la técnica compositiva que puede ser extrapolada cuando se retoma una canción específica dotándole de carga significativa en algunos casos más o menos literal al argumento. *Won Kar Wai con In the mood for love* (2000) y la reiteración de dos canciones de Nat King Cole es un buen ejemplo.

A partir de los años cincuenta y con el auge de la música grabada en disco muchos cineastas utilizaron este recurso para sus filmes. Independientemente de los aspectos prácticos también hay una decisión creativa en este procedimiento que generó un estilo nuevo de incluir música. En principio se echó mano del repertorio clásico con fragmentos de obras que por su calidad daban prestigio a las imágenes, pero el panorama quedó abierto.

Aún así se seguía buscando con estas músicas una respuesta anímica en el espectador por lo que se esquematizaba con los mismos clichés. Muy distinta es la forma como Kubrick en *Clockwork orange* (1971) incluyó trozos de Beethoven. La relación del personaje principal con la música amplía el significado de lo sonoro que ya no es un mero bálsamo de fondo. Este ejercicio creativo suele aportar lecturas más abiertas ya que piezas o canciones ya escritas tienen en su origen independencia como obras autónomas. Dicha iniciativa es posible encontrarla en *Breaking the waves* (1996) de Lars Von Trier quien eligió temas populares de la discografía pop-rock desde Deep

Purple hasta David Bowie, pasando incluso por J. S. Bach. La película está dividida en capítulos que aunque no literalmente, están relacionados con las canciones; el estilo visual y narrativo escogido pretende -según Von Trier- que el relato, a diferencia de lo normal, no sobresalga; de esta manera el espectador es quien recompone o codifica la totalidad de la información aportada; incluyendo las canciones por supuesto.

Dentro de la lógica del videoclip donde imagen y música contienen la totalidad del mensaje se han producido unos pocos largometrajes muy particulares. Como una revisión de las Sinfonías urbanas de principios del siglo XX se desarrolla la trilogía “Qatsi”; *Koyaanisqatsi* de 1983 fue la más difundida; en ella su autor Godfrey Reggio hace una interpretación del cine, con la complicidad de Philipp Glass, bastante inspirada en Vertov y Ruttmann. En este caso la música es protagonista, no intenta ser descriptiva pero genera nuevos significados y sensaciones al superponerse a las imágenes; hoy en día es imposible concebir lo uno sin lo otro, están unidas igual o más que en un clip.

Glass ha desarrollado una fecunda carrera haciendo bandas sonoras y es de reconocer que su estilo minimalista funciona bastante bien con las imágenes. Curiosamente para *The Truman Show* (1998) aportó temas ya usados (*Anima Mundi*, *Powaqqatsi*) y la sinergia no es la misma que en los originales.

La corriente minimalista ha tenido otro notable desarrollo debido al compositor Michael Nyman quien en una fructífera relación con el director Peter Greenaway no utiliza la música de un modo descriptivo. Ambos declaran que de cierto modo sus películas están subordinadas a la música que en algunos casos es compuesta antes que las imágenes las cuales se adecuan a ella.

Greenaway lo tiene muy claro cuando afirma que “en el cine es raro encontrarse una equivalencia exactamente satisfactoria entre la imagen y la música. (...) porque los procedimientos tradicionales de montaje relegan la música a un papel secundario (...) Por eso es excepcional usar la música como estructura del film y no sólo como un vehículo para ilustrarlo.” En pocas películas la música es también protagonista sin tener un papel activo en la trama. Este es el caso de *Paris Texas* (1984) donde Ry Cooder logra una integración tan delicada con la imagen en parte quizá, a la sintonía con Win Wenders su director que por demás siempre ha estado muy ligado a la música.



En Paris Texas tan solo es necesaria una guitarra para “decir” cosas sobre el paisaje silencioso; el roce de los dedos con las cuerdas y el metal también es música que cobra sentido y que susurra blues, Norteamérica y soledad; la música es un personaje más, que en muchas partes aparece en primer plano. Aunque la relación sea muy anímica es tan estrecha que llega a integrarse orgánicamente con las imágenes inventando una maravillosa unidad inseparable, sobre todo en la primera parte donde no hace falta diálogos.

Por caminos parecidos transita la propuesta del canadiense Neil Young cuando fue invitado por Jim Jarmusch a participar en Dead Man (1995). El director tenía claro cual era el tipo de sonido que deseaba y a pesar de que Young no es un escritor de bandas sonoras accedió a hacerlo, llevando el film –dice Jarmusch– a otro nivel en que el alma de la historia unida a la música inventa una reacción emocional nueva. Las melodías en su mayoría proceden de una guitarra, en este caso eléctrica y a pesar de que hablemos de un western, no es impedimento para que el instrumento se pronuncie en toda su naturaleza desde la distorsión.

Ambos casos usan el leitmotiv como recurso identitario por lo que el tema musical se convierte en un personaje más cada vez que hace aparición.

La industria del entretenimiento tiende a unificar sus productos y es así como la música pop ha tenido cabida en el cine más allá del puro musical o cine juvenil. Siempre ha habido quien intenta capturar con la banda sonora el espíritu de la época valiéndose de músicos dispuestos a colaborar. La era del swing, el rock and roll, la psicodelia y demás culturas juveniles han quedado registradas en películas donde la música tiene un papel importante.

Dentro de este ámbito cabe recordar el poder musical en la creación de estados de ánimo y también para marcar el ritmo, como bien descubrió Satie años atrás. El techno, la nueva música electrónica popular también impregna el cine, su naturaleza de texturas y ambientes es bastante propicia; un buen ejemplo es “ ” (Pi) de 1997. La paranoica película de Darren Aronofsky se sirve de músicas coherentes con una fotografía sobre-expuesta en blanco y negro para recrear el ambiente de angustia interior que vive el protagonista. Se puede escuchar trabajos de Massive Attack, Orbital o Autechre quienes proporcionan frenéticos y nerviosos pasajes que marcan activamente el ritmo de la película pero que en lugar de explicar escenas crea un ambiente general.

Pero la música no ha sido indiscutido complemento a la imagen, Tarkovskiy la usaba sólo cuando agotaba los medios del cine, su sueño era lograr un film donde no tuviera que usar música para expresar lo que necesitaba. Eduard Artemyev quien trabajó con él en varias ocasiones relata que le encargaba composiciones de ruidos organizados donde la orquesta resaltara poco. Para otras escenas acudía a Bach argumentando que el cine era algo demasiado joven y no tenía raíces, su manera de conectarlo con el arte era usar música de grandes maestros.

Solaris (1972) fue el comienzo de una personal notación gráfico-musical que inventaron para comunicarse, en esta película Artemyev propuso usar a Bach como fondo de sus composiciones electrónicas que amalgamadas con ambientes y sonidos corales crearon la atmósfera adecuada del film.

Así pues, no poner música también es una decisión creativa y muy válida además, ahí tenemos a Buñuel que se empeñó en despreciarla por ser denotativa. En El viento nos llevará (1999) del realizador iraní Abbas Kiarostami se puede leer en los créditos de música original a Peyman Yazdanian. Lo cierto es que transcurridas casi dos horas de película no ha sonado ni una nota hasta que llega la escena final en que un hueso flota sobre un riachuelo y comienza a escucharse la melodía que acompañará los pocos minutos que restan. Su aparición es sobrecogedora y sin duda alguna juega un papel importantísimo por acción y por omisión recordándonos las palabras de Bresson:

El silencio es necesario para la música pero no forma parte de ella. La música se sostiene sobre él.

(The End)

La frontera entre los efectos de sonido y la música es la zona más hermosa. David Lynch. A la hora de analizar el cine se han utilizado conceptos como cine-arte, cine de autor, o arte y ensayo; dividiendo la producción entre lo artístico y lo exclusivamente entretenido. Dichas clasificaciones han sido siempre insuficientes ya que en cualquiera de los polos se han encontrado valores indiscutibles que van nutriendo la producción general.

André Bazin dividió las posiciones entre “los que creen en la imagen” y “los que creen en la realidad”. De estas categorizaciones podemos inferir el poder



de la imagen, pues lo sonoro constituye de todos modos un segundo orden. Para los que creen en la realidad su rol sería el de simulacro y en los de la imagen ya se le excluye desde el enunciado.

Dentro de las limitaciones que implica hacer clasificaciones Pasolini habla sobre “cine de poesía” o “cine de prosa”, no sin antes mencionar que dentro del cine de prosa o relato también aparece la poesía, aunque no esté buscada de antemano.

Es así como en un universo de simulaciones cobra importancia un cine que supera la fase de simple discurso significativo, donde el autor hace una reflexión con su obra interrogando el cine mismo y su naturaleza. Dicha visión por supuesto atañe al sonido.

El desarrollo histórico del arte ha agotado el esquema de “manifiestos” en donde un movimiento proclama “la verdad” en detrimento del resto. Es decir, la manera de asumir la música para el cine no debe ser como afirmaba Adorno a través de los sonidos contemporáneos, pero tampoco debe haber una estigmatización del atonalismo como proclamaba Michel Chion, ni mucho menos una dogmatización del modelo romántico. No existen ya fronteras estilísticas y tal como afirmaba Warhol “uno debería ser capaz de ser un expresionista abstracto la próxima semana, o un artista pop, o un realista, sin sentir que ha concedido algo.”

Bibliografía

- A.A.V.V. Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje. Paidós Ibérica. Barcelona 1983/1996
- Arcos de, María. Experimentalismo en la música cinematográfica. Fondo de cultura económica. Madrid 2006
- Baudrillard, Jean. El complot del arte: Ilusión y desilusión estéticas. Ed. Amorrortu. 2006.
- Bazin, André. ¿Qué es el cine? Ediciones Rialp. Madrid 1958/2000
- Bresson, Robert. Notas sobre el cinematógrafo. Ardora Ediciones. Madrid 1975/2002
- Burch, Noël. Praxis del cine. Ed. Fundamentos. Madrid 1970/2004
- Chion, Michel. El cine y sus oficios. Cátedra. Madrid 1990/1992
- Chion, Michel. La audiovisión- Introducción a un análisis conjunto de la imagen y sonido. Paidós. Barcelona 1997
- Gorostiza, Jorge. Peter Greenaway. Ediciones Cátedra, S.A. Madrid 1995
- Gubern, Román. Historia del cine. Lumen. Barcelona 1989/2006
- Danto, Arthur C. Después del fin del arte. Paidós Ibérica. Barcelona 1997/1999
- Martin, Marcel. El lenguaje del cine. Ed Gedisa. Barcelona 1996
- Morin, Edgar. El cine o el hombre imaginario. Ed Paidós. Barcelona 1956/2001
- Pasolini, P; Rohmer, E. Cine de poesía contra cine de prosa. Anagrama. Barcelona 1970
- Prendergrast, Roy. Film music a neglected art. W.W. Norton



“Narración no lineal en el cine”

Andrés Buitrago

Desde muy poco tiempo después de su invención, el cine viene buscando nuevas formas de contar sus historias, deconstrucciones del relato lineal que acaben, o por lo menos subviertan, el paradigma narrativo aristotélico de los tres actos –inicio, desarrollo y desenlace, con un punto de giro y un clímax. No es gratuito, además, afirmar que esas búsquedas han venido afectando significativamente el panorama de otras áreas artísticas y creativas (anteriores y posteriores al cinematógrafo), desde la prosa literaria hasta el lenguaje multimedial e hipermedial.

Este taller dará un vistazo al desarrollo e implementación de esas nuevas propuestas narrativas, desde la concepción del punto de vista como primer detonador de la fragmentación del relato, hasta la aparición del concepto de reflexividad, en donde la ficción se reconoce a sí misma como tal y se lo devela al espectador. Como colofón, se explorará tangencialmente la relevancia que la no-linealidad cinematográfica puede haber tenido en el surgimiento de procesos de interactividad.

Programa:

1. El punto de vista: análisis de la película “Rashomón” (1950), de Akira Kurosawa.
2. La deconstrucción del tiempo: análisis de la película “The Killing” (1957), de Stanley Kubrick.
3. Las “capas” narrativas: análisis de la película “Reservoir Dogs” (1993), de Quentin Tarantino.
4. La reflexividad: análisis de la película “24 Hour Party People” (2002), de Michael Winterbottom





“24 horas, una línea en la ciudad”

Javier Cruz Góngora

Maestro en Artes Plásticas UN - Antropólogo UdeA

Alexandra López Pabón

Antropóloga UdeA

Bajo la dirección de POCS, Barcelona:

Daniel Toso

Francisco Cabanzo

En la quinta versión de los Juegos Internacionales de Arte Efímero Urbano queremos invitarlos a ser parte de la red de ciudades que desde el año 2003 forman parte del proyecto “24 horas, una línea en la ciudad”.

Abstract:

El arte desde POCS se entiende como un espacio para el debate y la reflexión situada en el límite entre lo público y lo privado, entre lo efímero y lo permanente, lo abierto o lo cerrado, entre los ciudadanos y las experiencias espaciales de su realidad personal y social. POCS busca diluir las fronteras entre arte y cotidianidad fomentando su divulgación en contextos diferentes al museo, la galería, la colección particular. Propone nuevos lenguajes para capturar procesos de concepción, vivencia, elaboración, disolución. POCS, es un espacio de reflexión y creación interdisciplinaria de arte contemporáneo fundado en el 2003, en la Ciudad de Barcelona, con especial interés en las problemáticas sociales, políticas y ambientales contemporáneas, valiéndose de recursos como la participación y la creación colectiva, la difusión e intercambio de estos métodos con asociaciones o colectivos de otras ciudades y regiones. Nace como iniciativa de un grupo experimental interesado en las manifestaciones espaciales del arte contemporáneo. Se incluyen de forma general los procesos de producción visual o plástico de carácter efímero, los lenguajes y comportamientos escultóricos, producidos tanto en el espacio público como privado, incluyendo acción, performance, arte relacional, arte colectivo, arte ambiental.

Es interés de POCS crear alternativas a la idea “institucionalizada” del arte público como ejercicio de la monumentalidad y la concreción física como herramientas para lograr la perpetuidad. POCS promueve otros discursos y formas de arte que ponen énfasis en la capacidad de diluirse, de desaparecer en el espacio y en el tiempo, hasta quedar reducido a un simple y potente acto inmaterial de memoria colectiva. 24 horas: un intervalo, un momento, un lapso en la vida urbana y en el proceso creativo de un colectivo interdisciplinario: -cine, videoarte, fotografía, música, danza, teatro, performance, instalación, etc.- Una línea en la ciudad : un recorrido, un viaje, una mirada a un fragmento del tejido cultural y ecológico de las ciudades.

Talleres de arte efímero urbano: por QUINTO año consecutivo POCS realizará el evento INTERNACIONAL de intervención urbana de arte efímero de ciudades en red: Barcelona, Manchester, Foggia, Sao Paulo, Quilmes y en 2007 por primera vez en Manizales.



La ciudad de los niños

Visiones infantiles del espacio público
Victor Viña

¿Pueden los nuevos medios digitales ampliar la visión que los niños tienen del espacio público? ¿Cómo podemos devolverles el protagonismo que merecen como usuarios de calles y plazas? ¿Se pueden crear nuevos canales de expresión que potencien el debate sobre la necesidad de adecuar estos espacios a los más pequeños?

Con estas preguntas como punto de partida, el proyecto La ciudad de los niños se desarrolla en colaboración con un grupo de niños de 8 años de las casas de la cultura de Manizales. Partiendo de un enfoque principalmente pedagógico y de experimentación y con el apoyo de ciertas herramientas y sistemas digitales, a lo largo de dos semanas se realizan una serie de actividades para potenciar la observación, el análisis y la interpretación del espacio público por parte de los niños, así como incitarles a expresar su opinión y contrastarla con la del resto de habitantes.

La actividad principal consiste en la exploración audiovisual por parte de los niños de distintos espacios de Manizales. En estos recorridos, realizados en parejas, uno de los niños va equipado con una mini-cámara de seguridad integrada en un casco, así como con un pequeño monitor que reproduce las imágenes filmadas. El segundo niño lleva un micrófono con el que registra sonidos y comentarios, así como un plano de Manizales en el que anota el recorrido efectuado.

De esta manera los niños recorren espontáneamente distintas calles, plazas y espacios públicos de Manizales, comentando lo que observan y entrevistando a las personas que encuentran en su camino. Les preguntan por los cambios que se han producido en la ciudad, así como por sus propios deseos y expectativas de cambio.

En su conjunto, las actividades desarrolladas dentro del proyecto persiguen dos objetivos fundamentales: Por un lado, proponer mecanismos para potenciar entre los niños la observación, la expresión de sus imaginarios y la intervención consciente en el espacio público, y por otro, provocar un diálogo intergeneracional con el resto de ciudadanos que incite a la reflexión sobre los espacios públicos en los que queremos vivir.





Wiring: Prototipar objetos y espacios interactivos

Hernando Barragán

La educación y la práctica del diseño y las artes electrónicas cada día se apoyan más en tecnologías digitales. Para que diseñadores, artistas y personas de otras disciplinas puedan entrar exitosamente en estos dominios, necesitan entender las cualidades inherentes del medio con el que trabajan, como la electrónica y el software. Las herramientas actuales de prototipado de interacción están en su mayoría dirigidas a la ingeniería, la robótica y audiencias técnicas, estas son difíciles de aprender y los lenguajes de programación utilizados están muy lejos de ser útiles en contextos fuera de una disciplina específica. Diseñadores y artistas necesitan aprender un lenguaje y un sistema de prototipado de electrónica que facilite y estimule el proceso de aprendizaje, que reduzca la complejidad con la electrónica y la programación, que sean flexibles y poderosas para las necesidades del diseño de interacción y las artes. ¿Puede la innovación surgir de nuestros estudiantes en prácticas educativas normales? ¿Es posible beneficiarse de una integración entre la tecnología el arte y la cultura, y que sea nuestra cultura la que refuerza la tecnología?, ¿cual sería nuestra apropiación de esta?

Wiring (ver <http://wiring.org.co>) está compuesto de software y hardware abierto (open source) disponible bajo licenciamiento Creative Commons (ver: <http://creativecommons.org/licenses/by-ncsa/2.0>), un sitio en Internet que contiene una comunidad en línea, referencia del lenguaje, una sección de ejemplos que exploran el medio ilustrando el código y los diagramas electrónicos de cada ejercicio permitiendo a las personas aprender mediante la experimentación con ellos, una sección de exhibición de proyectos hechos con Wiring que permite aprender de lo que hacen los demás, así como tutoriales y manuales. Wiring no solo pretende apoyar la educación en escuelas de diseño, arte y arquitectura sino también en diferentes tipos de ambientes de aprendizaje y en diferentes prácticas. Wiring permite a las personas rápidamente prototipar sus ideas y conceptos en el mundo físico, permitiéndoles concentrarse en la calidad y cualidades de sus diseños, la interacción y que sus ideas o conceptos sean ilustrados en vez de concentrarse en mostrar que la tecnología funciona. Esto contribuye al intercambio de ideas y conocimiento con la amplia comunidad de diseñadores de interacción, las artes electrónicas y en general con otros fuera de estos campos. Wiring contribuye a aumentar la accesibilidad a una infraestructura tecnológica/social para la comunidad existente de diseñadores, artistas y personas de otras disciplinas que se está transformando en una que trata con los medios tangibles.

Hernando Barragán inició Wiring oficialmente en 2004 en el Interaction Design Institute Ivrea en Italia, desde entonces ha trabajado como Profesor Asociado de la Facultad de Arquitectura y Diseño en La Universidad de Los Andes, y Wiring se ha venido desarrollando como un proyecto abierto independiente. Wiring se encuentra en uso en los currículos de Arte, Arquitectura, y Diseño de aproximadamente 90 universidades en el mundo (3 en Colombia: Universidad de Los Andes, ICESI y Universidad de Caldas) así como en compañías como NOKIA, IDEO y Panasonic. El desarrollo de Wiring se ha logrado gracias al trabajo y buena voluntad de individuos e instituciones distribuidos en la red, que han contribuido al proyecto desarrollando librerías de software, ejemplos, retroalimentación, evaluación, colaboración remota, talleres de capacitación, adopción de Wiring de manera experimental en cursos de sus currículos.



Multimedia Workshops

Ricardo Arbeláez

La intención mas grande de esta serie de talleres en Multimedia es ayudar no solo a los estudiantes; pero también a los profesores/profesionales y practicadores en las áreas de New Media y diseño audio visual pero también al publico en general, para que exista un mejor entendimiento en el área de multimedia y como medio de comunicación.

El objetivo es conocer e interpretar los elementos que hacen parte de un proceso de multimedia y como este proceso moderno de comunicación audio visual puede influenciar formas de expresión en el ámbito nacional e internacional. Versiones anteriores de esta clase de talleres desarrollados han demostrado ser beneficiosas no solo durante estudios universitarios, Master, Postgrado y también en sus vidas como profesionales ya sea siendo parte de un equipo de producción, trabajando en un estudio o rodando su propio estudio o compañía.

Descripción:

El taller se divide en dos partes: La primera es la Sección informativa y la segunda parte es la Sección de Acción.

Sección informativa: Fundamentación teórica. Dimensión intelectual a la actividad y tiene como objetivo dar los principios teóricos concernientes al arte latinoamericano, enmarcándolo en el centro de México y enfocado en el arte producido por los Aztecas, con el objetivo de explorar e introducir algunos aspectos de arte Latino Americano; evidenciando en términos de multimedia. como el arte Latino Americano ha influenciado a artistas famosos como Henry Moore trascendiendo las barreras culturales y sociales.

A- Sección de Acción: Desarrollo practico por parte de los estudiantes del taller. En relación a los contenidos desarrollados en la fase inicial y como estos se integran a un equipo de producción, determinando roles en la fase de documentación.

La documentación esta basada en el método científico:

- Hacer preguntas y organizar su equipo de producción
- Decidir que miembro de su equipo es la persona mas apropiada para usar la cámara digital/ cámara de video – para obtener datos e información
- Hacer un corto estudio/investigación de los materiales de su mesa de trabajo
- Desarrollar ideas en conjunto, esto significa que tienen que trabajar en equipo y poner sus ideas en practica usando los materiales disponibles



- Cada grupo de trabajo deberá analizar su data/información obtenida y arribar a una conclusión satisfactoria
- Comunicar sus resultados y discutirlos con Ricardo y el resto del grupo de estudiantes

Los estudiantes generaran y expresaran sus propias ideas en las obras de arte y usaran su creatividad e imaginación en una forma libre de expresión con diferentes materiales e instrumentos especializados, acompañado de sesiones con intervenciones musicales para así analizar su incidencia en el aprendizaje.

En el diagrama 1 se expone el uso correcto de materiales e instrumentos de trabajo. Los artistas en Mixed –Media lo usan como parte de su trabajo. Habrá ayuda y supervisión en cada mesa ya que algunos elementos pueden ser un poco peligrosos si no se usan correctamente.

Pedagogical aspects:

This workshop has been planned as an example of the global dimension in the art curriculum, meeting a Latin American Multimedia artist, integrating ICT into the curriculum, and practising the interactive, collaborative style of learning which is characteristic of development education.

It fulfils theses requirements of programme of study:

- Students should question and make thoughtful observations about starting points and select ideas to use in their own work
- Students should investigate and combine visual and tactile qualities of materials
- Students should compare ideas, methods and approaches in their own and other’s work and say what they think and feel about them
- Students should be taught about the roles and purposes of artists, craftspeople and designers working in different times and cultures
- Students should use a range of materials and processes including ICT

Students will:

- work in groups
- spend 10 minutes at each table
- move round to continue with the work on each table
- review what they find, discuss development of it, continue with work
- use digital camera to record each piece
- compare each individual work
- label aspects which illustrate themes from original presentation
- discuss these with Ricardo

This process of working illustrates good practice in:

- collaborative work
- discussion
- review and analysis
- discussing work with and artist / designer
- integration of ICT
- global aspects of the curriculum



Taller Interinstitucional Sur-Occidente

En función del estudio sensible del territorio, la solución de sus problemáticas y la consolidación del papel del Diseño como eje estructurador de estas dinámicas, los Departamentos de Diseño de las universidades del sur-occidente colombiano han venido reuniendo sus intereses para fortalecer las relaciones interinstitucionales en torno a la investigación, la docencia y la extensión, como mecanismos de impacto en el territorio. En ese sentido, la Universidad Nacional de Colombia sede Palmira, la Universidad Autónoma de Occidente, el Instituto Departamental de Bellas Artes, la Universidad del Valle, la Universidad del Cauca, la Universidad de Caldas y la Universidad de Nariño, se han puesto de acuerdo para estructurar un proyecto que permita consolidar las dinámicas expuestas y que no solo ofrezca la posibilidad para que los mecanismos de impacto en el contexto se robustezcan, sino que también se permita la posibilidad para que los estudiantes de las diferentes ciudades se relacionen entre ellos compartiendo experiencias académicas en lugares y enfoques ajenos a los de su cotidianidad, con todo lo que implica en función de su formación como diseñadores, ciudadanos y seres humanos.

Es de esta manera que se contruye el por ahora llamado proyecto TISO por sus siglas (Taller Interinstitucional Sur Occidente), que pretende registrar los fenómenos culturales en las ciudades respectivas mediante lo que hemos llamado al interior de las discusiones, “Lectura Sensible del Territorio”, y que busca hacer una aproximación al mismo basado en el registro cultural de cada ciudad que sea visitada por los diferentes grupos.

Taller Interinstitucional Sur-Occidente
Presentación General

Participantes

Universidad de Caldas. Programa de Diseño Visual
10 Estudiantes Grupo Móvil
Coordinador. Felipe César Londoño
Manizales

Universidad Nacional sede Palmira. Programa de Diseño Industrial
10 Estudiantes Grupo Móvil
Coordinador. Víctor Díaz
Palmira

Instituto Departamental de Bellas Artes. Programa de Diseño Gráfico
10 Estudiantes Grupo Móvil
Coordinador. Juan Diego Monsalve
Cali



Universidad Autónoma de Occidente.
Programa de Diseño para la Comunicación Gráfica
10 Estudiantes Grupo Móvil
Coordinador. Mario Uribe
Cali

Universidad del Cauca. Programa de Diseño Gráfico
10 Estudiantes Grupo Móvil
Coordinador. Maria del Pilar Granados, Roberto Gutiérrez
Popayán

Universidad de Nariño. Programa de Diseño Industrial y Diseño Gráfico
20 Estudiantes Grupo Móvil
Coordinador. Hugo Plazas
Pasto

Universidad del Valle. Programa de Diseño Industrial y Diseño Gráfico
20 Estudiantes Grupo Móvil
Coordinador. Miguel Bohórquez, Juan Camilo Buitrago
Cali

En función del estudio sensible del territorio, la solución de sus problemáticas y la consolidación del papel del Diseño como eje estructurador de estas dinámicas, los Departamentos de Diseño de las universidades del sur-occidente colombiano han venido reuniendo sus intereses para fortalecer las relaciones interinstitucionales en torno a la investigación, la docencia y la extensión, como mecanismos de impacto en el territorio.

En ese sentido, la Universidad Nacional de Colombia sede Palmira, la Universidad Autónoma de Occidente, el Instituto Departamental de Bellas Artes, la Universidad del Valle, la Universidad del Cauca, la Universidad de Caldas y la Universidad de Nariño, se han puesto de acuerdo para estructurar un proyecto que permita consolidar las dinámicas expuestas y que no solo ofrezca la posibilidad para que los mecanismos de impacto en el contexto se robustezcan, sino que también se permita la posibilidad para que los estudiantes de las diferentes ciudades se relacionen entre ellos compartiendo experiencias académicas en lugares y enfoques ajenos a los de su cotidianidad, con todo lo que implica en función de su formación como diseñadores, ciudadanos y seres humanos.

Es de esta manera que se contruye el por ahora llamado proyecto TISO por sus siglas (Taller Interinstitucional Sur Occidente), que pretende registrar los fenómenos culturales en las ciudades respectivas mediante lo que hemos llamado al interior de las discusiones, “Lectura Sensible del Territorio”, y que busca hacer una aproximación al mismo basado en el registro cultural de cada ciudad que sea visitada por los diferentes grupos.

El planteamiento principal de esta iniciativa, se inscribe en el formato de “taller vertical”, usado en varias ocasiones por la RAD (Red Académica de Diseño), y tiene que ver con la organización de grupos de estudiantes por cada unidad académica quienes visitarán de dos en dos las diferentes ciudades en observación (Manizales, Palmira, Cali, Popayán y Pasto). Esta visita, organizada por la unidad académica de la ciudad, se divide en dos partes claramente con el propósito mencionado. La primera tiene que ver con un seminario, en el cual el Departamento de Diseño respectivo “hace uso” de las fortalezas de la universidad en la cual se encuentra, invitando especialistas en temas afines ajenos al ejercicio del diseño en formato de seminario. Aquí se tocan temas afines con la temática general del taller, explorando modelos metodológicos, técnicas y teorías de investigación, etc, para que una vez terminada cada una de estas sesiones, se abra paso al trabajo de campo propiamente dicho. Este trabajo de campo, tiene la característica de hacerse en grupos interinstitución-interdisciplina, los que bajo la guía de un -nativo-, recorren la ciudad y registran los fenómenos culturales a los que haya lugar.

Al finalizar, el proyecto pretende haber registrado las ciudades más importantes de la región desde su faceta cultural, teniendo un insumo comparable que permita en primera instancia reconocer las características urbanas más importantes, de la misma forma que visualizar campos de acción para el impacto del Diseño en planteamientos posteriores. En este sentido, se busca desarrollar la memoria gráfica del proceso que permita desde lo metodológico encontrar sentido en el reconocimiento y los procesos de identificación tanto como socializar dichos resultados mediante un documento gráfico que haga visibles las diversas perspectivas que esperamos surgan en medio del ejercicio propuesto.



Información en el Internet

José Carlos Mariategui

Este taller está dirigido a interesados en las consecuencias sociales del crecimiento de las tecnologías de información, principalmente en el internet. Se analizará el concepto de interoperabilidad de información y su relación con las demás tecnologías hoy disponibles en el Internet (desde el Web 2.0 hasta el Semantic Web). El taller presentará un panorama teórico sobre el tema y luego un caso práctico de estudio, el de BBC Backstage, una de las principales iniciativas de difusión de contenido online. Luego de definir críticamente estos conceptos ingresaremos a algunos ejemplos venidos del campo artístico para finalmente explorar algunas herramientas que nos permiten el día de hoy interoperar información en el internet.

Expanding_Digital_Universe_IDC_WhitePaper_022507.pdf
Google_brief_2007.pdf
interoperability_kal_mar.pdf
kallinikos_informationoutofinformation.pdf

Este documento se terminó de imprimir
en el mes de Julio de 2008
en el Centro Editorial de la
Universidad de Caldas
Manizales - Colombia



**FESTIVAL
INTERNACIONAL
DE LA IMAGEN**

