



... Seminario Internacional

Paul Halliday- Etnografia Visual- Fotografia Urbana-

Paul Halliday is a photographer, film-maker and sociologist based in the Department of Sociology at Goldsmiths College, University of London.

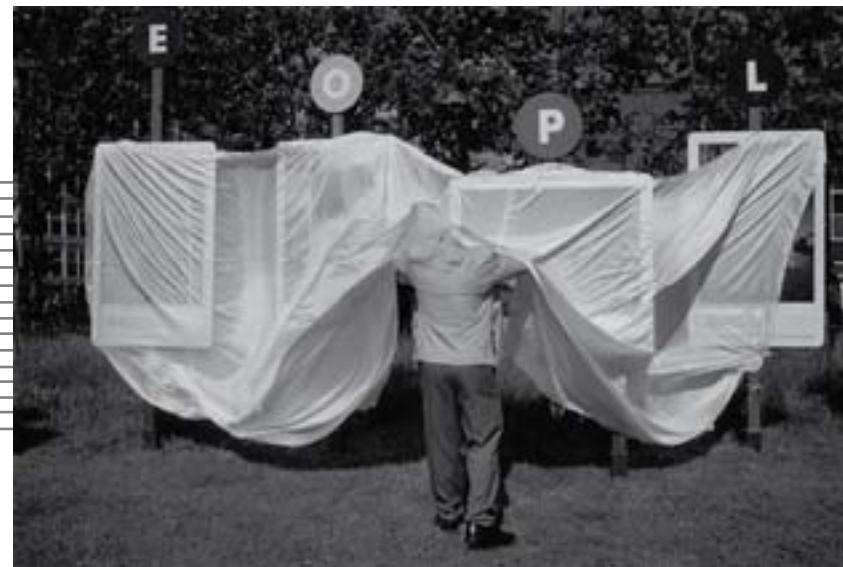
He originally trained as a photojournalist and film-maker at the London College of Printing and Central Saint Martins Art College, and studied social anthropology and art history at Goldsmiths and the University of Oxford.

He has worked for many years in adult and higher education, and is a former local government media consultant and British Refugee Council media adviser. He is now the Course Leader of the MA in Photography and Urban Cultures at Goldsmiths College. The main focus was his long-term project based around urban street photography in London.

paul halliday london project

This summer will see the completion of a twenty-year photography project focusing on London's streets and public places. I am fascinated by the 'idea of the city' and how one might get to know it by traversing its streets and public places. Since my earliest encounters with photography, walking with a camera was perceived and experienced as a kind of cultural and geographic passport. Photography opened up a world of the urban marvellous, and the city beckoned and invited my participation within its theatre and everyday spectacles.

I am interested in an archaeology of seeing and the related process of detouring within the city. These images do not 'represent' the city – an utterly pointless and impossible task – rather, they evoke a subjective rendering of that which I have felt compelled to respond to visually. The work is a kind of auto-ethnography of my day-to-day life harnessing the power of photography to speak a language that resonates with a part of my on-going experience of being a Londoner - in a city that fascinates, infuriates, perplexes and at times leaves me utterly lost for words. A city that I have a deep sense of shared belonging with, that continues to intoxicate me, and that I am happy to call my home.



I was interested in the relationship between this man and the art exhibition still under wraps. He lingered in front of the images for a while and then, unable to contain himself any longer, darted under the sheets to have his own private viewing. I thought there was something of a surrealistic quality to the moment and this was reinforced by the way in which the sheeting obscures his head, almost as if he were in two dimensions at the same moment. I suppose it is a comment on what art reveals and what it chooses to obscure.



This summer will see the completion of a twenty-year photography project focusing on London's streets and public places. I decided to initiate the project whilst completing the London College of Printing (now the London College of Communication) diploma in photojournalism in 1986. I had just quit my job as a development worker in a South London housing and homelessness project, primarily as a result of the senseless and appalling murder of Fred, a young homeless man who frequented the centre's social and education club, and with whom I had worked closely.



The man holding the bouquet of flowers is Richard Adams, the father of the murdered black teenager Roland Adams. The image, made in the early 1990s was the first from a series recording the impact of the activities of the far-right in the area of South East London, and gives a sense of the spatial alienation and bleakness of the area. Compositionally, the intention was to emphasise the collective sense of grief at the loss of Roland, set against a sense of private space within which Roland's relatives are lost within their own memories. In the foreground there is an informally dressed security guard who was constantly on the look-out for neo-nazis who had threatened to disrupt the memorial.

My intention was to take a year away from the stresses associated with such work and focus on a long-held ambition to develop the passion I held for photography and film. The theory was that I would return to the 'real world' of adult education and perhaps find a way to incorporate my newly acquired range of skills, either pedagogically, or within a media and social issue campaigning context. Before my involvement with the housing project, I had formerly worked for the Greater London Council (GLC) as a community education worker in Greenwich, and recognised that the area of urban studies presented a number of possibilities for those photographers, artists and film-makers interested in making socially-connected work that explored the nature of the society that we lived in.

On enrolling at LCP, I made the decision to spend as much of my spare time as possible walking the streets, partly because I was fascinated by how one might explore the 'non-existent society' that Thatcherism fulminated against as it appeared on the street within its public spaces. It was around this time that the then prime minister had famously and controversially pronounced that there was no such thing as 'society'. I set myself the task of walking the many and varied routes in central, middle and outer London in the naïve assumption that such tours would add to my understanding of the great metropolis. I became, in the Baudellairean sense, a neophyte flâneur, although at the time I didn't attach such a theoretical articulation to what was after all simply walking. Initially, I thought that a geographic or spatial method was starting to materialise but it didn't take too long to disabuse myself of this illusion. Like the good social scientist that I had been trained to be, I tried to rationalise the process of walking so that I developed a balanced spatial and temporal grid involving sustained periods of visual research in specific sectors of the city. The sheer lack of spontaneity and mind-numbing bouts of boredom forced me to re-assess this approach a couple of years into the project, and thereafter I decided to submit myself to the methodology of the detour.

The detour has at its core the assumption of randomness – rather than attempting to be 'scientific' about the visual representation of a city space, the detour is all about engaging with the antithesis of geographic rationality. Detouring is concerned with 'the flow' of city life, embracing its rhythms, contours, personal histories, idiosyncrasies and contradictions and most importantly, it is deeply intuitive by nature and practice. The ultimate aim of such an approach is not to establish an objective truth of the city, rather it is to construct a personal narrative of urban space and one's relationship with it through the practice of walking. In Michel De Certeau's conceptual framing, walking might be thought of as an 'everyday practice' or what he calls 'a space of enunciation', not necessarily burdened with the psychological intentionality of leaving in order to arrive, of moving from place to place, but rather, photographic walking might be thought of a means by which the city can be experienced and made sense of through the medium of the camera. Such a journey's primary motivation is that of looking wherein the passage becomes the event.

During these walks I came to understand and re-establish a connection with my former self as a young teenager who had developed more than a passing interest in photography, not just the technology, chemistry and physics of lens construction, but also the geographic and social possibilities it afforded by means of its inherent perambulatory and interactive qualities. I was interested in what a camera allowed the holder to do; the access, rituals and social connectivities associated with the act of image-making. I retreated to the safety of the art, English and music departments spending most of my time either studying Bach and Bartok, reading Chaucer, or sloshing noxious chemicals around ancient, nicotine-coloured developing trays. The darkroom became a kind of sanctuary with its own community of serial absconderers, misfits and lost-boys. In many ways my secondary schooling was essentially a sustained exercise in non-schooling as I somehow managed to miss large chunks of the formal curriculum with very few people noticing.

Eventually, the head of art took me aside and confided that he no longer knew how to teach me photography as he had exhausted his knowledge of processes and photographic history. He pointed me in the direction of some galleries and asked me how I spent my time outside school; I replied that I had always enjoyed walking and discovering places that were often hidden from view. My teacher, perceptively and presciently, started to set me some walking assignments, designed, I now suspect, to get me away from the darkroom and its foul-smelling fumes, into the open air of suburban Greenwich. During one such walk, around Woolwich, I came across a second-hand shop selling musical instruments, super-8 and stills cameras. On entering, my eyes were drawn to a row of range-finder and 35mm cameras. The following weekend, I convinced my father to accompany me on a walk to the same area and conveniently happened again on the shop. Christmas was fast approaching and I knew that there as a good possibility that my parents might be persuaded to consider buying me a 'proper camera', with a real lens, shutter control and perhaps even a light-meter.

Christmas day arrived, and with it, a black and chrome Praktica SLR camera. I sat and stared at it for several hours and then started to imagine what I would be able to do with such a beautiful thing. Shortly afterward, Tom - my late adopted father - started accompanying me on my photographic trips around Greenwich. He liked to walk and would often tell me stories about the area; about the Thames, the ancient forests, the streets and the architectural details. His knowledge was uncannily encyclopaedic and would be triggered by the process of moving through a specific space known to him. Such local knowledge contrasted sharply with the stuffy, soul-less diet of battles, kings and queens and rote learning served up in its most unappetising form within the history classes at school. History, geography and sociology became something alive and creative during those walks and without them I know that I would, in all probability, have never developed the interest in urbanism that would consume much of my adult life.



This image was made in Brixton's Brockwell Park in the mid-1990s. There had been torrential rain and these men decided to make a break for it to get to the beer tent - by the time they got there, they were absolutely soaked to the skin. Fortunately, I had taken a large umbrella with me that day and was able to stand in the middle of the field, photographing people as they ran past. I heard comments to the effect that they thought I was barking mad standing in the middle of a field in a storm.



Made in the late 1990s as part of an Italian street festival, I was fascinated by the bored figure of the angel who was waiting for the procession to start. I set the 28mm lens on infinity focus and waited to see what would happen in front of the lens. Suddenly, a young child walked past with an inflated plastic dog and at that moment, I recognised the concept for an image; the Dalmatian looking up to heaven, the bored angel and the sign with the legend - the visitation.



There is something disturbing about the figure on the right of the image who appears to be full of malevolent intent. I was interested in the level of pictorial depth within the scene as it appeared - we are not sure of the spatial relationship between the inside and outside of the restaurant and street; a blurring takes place. Also, there is something ambiguous about the way in which the woman is holding and studying the fork - has she spotted the remnants of a previous meal, or is she about to commit an unspeakable act of violence on her companion?

One of the most memorable walks was to the grounds of an old abbey on the Kent borders, a site known for its rich archaeological deposits. Tom rummaged around within a pile of archaeological debris and produced some beautifully preserved sharks' teeth. Later, when I was to study anthropology and archaeology, I was to recall the sheer pedagogic brilliance of that journey as we walked from the river delta up the hill to the prehistoric forest. He introduced the notion of history folded in on itself; of history layered and undulating, of memories and meanings buried beneath the surface and of the urgent need to look beyond the appearance of things. To my knowledge Tom never read social and critical theoreticians such as Walter Benjamin, Roland Barthes or Michel Foucault, and yet right at the heart of his 'talking walks' was an active and passionate engagement with local knowledge and oral tradition. There was, for want of a better description, a kind of cultural practice unravelling before my eyes with each footfall, a practice that didn't feel the need to define itself in the often elevated and self-referential language of the social sciences; that made no claims to objectivity but readily embraced the subjectivity of experience and the personal account.

After completing a masters degree in social anthropology and a film for Channel 4 TV about the political geographies of the far-right in South London and the racist murder of Stephen Lawrence, I was invited to apply for a visiting fellowship at the Centre for Urban and Community Research (CUCR), part of the sociology department at Goldsmiths College. The main purpose of my research was to explore the interconnectedness between qualitative urban ethnography – social research concerned with how people experience living in urban spaces – and the ways in which photographic media might contribute towards an understanding of such experiences. One of the really exciting prospects of being based in the centre was not only the intellectual hot-housing associated with such an academic institution, but also that it was the first time in my academic career I found myself in a truly interdisciplinary centre where sociologists, anthropologists, geographers, political scientists, urban theorists,

education specialists and media arts practitioners interacted, collaborated and exchanged ideas about the nature of the city and how it might be understood. Central to this collective project was the development of visual languages within disseminatory practices associated with urban ethnography – social researchers were starting to rethink how such knowledge could respond to an expanded notion of narrative beyond that associated with traditional academic writing. The impact of digital and media convergence was starting to have a profound impact on the very basis of the sociological imagination itself; to invite not only another way of seeing urban and cultural life, but also to think about other ways of telling.

What was initially intended to be a fellowship lasting a year or two became an extended period involving the establishment of a popular seminar series, a number of visual and research collaborations, and of utmost importance for my London project, I was able to have access to a desk and to the libraries of the university. After seven years 'fellow-ing' in the centre, and as the London project moved closer to completion, it became apparent that we needed to bring together many of the intellectual strands involved with such a research culture in order to offer a postgraduate course for urban photographers, artists and those social researchers similarly interested in the visual evocation of urban spaces. The centre developed an MA degree in photography and urban cultures that enabled students to pursue an advanced theoretical training in urban theory, research and visual methods based on the production of a dialogical visual research portfolio.

Dialogue is right at the heart of what this visual project is about – an archaeology of seeing, a cultural geography of walking, a visual poem concerned with the fluid, chaotic, impossible spatial and cultural mass that we call 'the city' with its in-built tendency towards incomprehensibility, ambiguities, paradoxes and misunderstandings. In an age where the cacophonous rants of outmoded and conceptually myopic critical photo-phobia seem to constitute

many of the dominant voices within the academy and art schools, it seems to this author that many visual artists and photographers are rediscovering what Walter Benjamin has termed the 'botonising of the asphalt', and with it a sense of engagement with the lived-in-ness of city spaces. We are witnessing an increasing rejection of those critical souls burdened by the weight of pre-packaged, self-referential, inward-looking and tautological theory whose primary aim appears to be the joyless 'interrogation of the image' and perhaps moving towards a moment where visual artists feel better able to rediscover what Dolores Hayden has termed 'the power of place', combining the aesthetic, ethical and epistemological possibilities afforded by a re-defined notion of detouring as a form of praxis.

Paul Halliday is a photographer, film-maker and sociologist based in the Department of Sociology at Goldsmiths, University of London. He originally trained as a photojournalist and film-maker at the London College of Printing and Central Saint Martins, and studied social anthropology and art history at Goldsmiths and the University of Oxford. He has worked for many years in adult and higher education, and is a former local government media consultant and British Refugee Council media adviser. He is now the Course Leader of the MA in Photography and Urban Cultures at Goldsmith College.

He will be discussing developments in street photography at The Tate Modern on the 28th of July 2006.

Mariela Yeregui. Argentina.

Diploma Superior en Literatura (Diplôme d'Etudes Approfondies -DEA), 1999. Doctorado en desarrollo (Doctorat de Troisième Cycle). Tesis: « Memoria e Historia en la narrativa de Ahmadou Kourouma ». Faculté de Lettres, Civilisations et Sciences Humaines, Université Nationale de Côte d'Ivoire. 1999.

- Cursos en el Lab for New Media, School of Theatre, Film and Television, y en el Digital Art Centre, School of Design and Architecture, University of California – Los Angeles. Seleccionada por la Fundación Antorchas (Argentina) para participar en el programa del Lab for New Media . 1997 -1998.

- Magister en Literatura Moderna, Faculté de Lettres, Civilisations et Sciences Humaines, Université Nationale de Côte d'Ivoire. 1997.

- Licenciada en Artes (egresada de la especialidad Artes Combinadas), Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires. 1992.

- Diploma en Realización Cinematográfica (egresada de la especialidad Montaje), Centro Experimental de Realización Cinematográfica, Instituto Nacional de Cinematografía. 1991.

Transdisciplinariedad: intersticios en el vacío.

El enfoque transdisciplinario propone ir más allá de la integración o diálogo entre las disciplinas para ubicar al sujeto en el centro de la escena: es el hombre el que debe llevar a cabo un viaje integrador por el vasto y diverso océano del conocimiento. ¿Por qué resulta interesante hacer resonar la cuestión de la transdisciplinariedad en el campo artístico? ¿Cómo ha repercutido esta línea de pensamiento en el campo de las artes y de las artes electrónicas en particular? Por otra parte, en el ámbito educativo numerosos desafíos se presentan a la hora de diseñar programas, espacios y estrategias que busquen integrar y hacer dialogar diferentes saberes y metodologías. La experiencia de campo en el campo académico y de la creación se enfocará desde una mirada que examina la experiencia transdisciplinaria.





Patxi Araujo. España.

Patxi Araujo (España, 1967) es profesor titular de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad del País Vasco U.P.V./E.H.U, en donde imparte asignaturas de Dibujo Tecnológico y Multimedia. Colabora en el Título Propio de Teatro y Artes Escénicas. Doctor desde el 2007 con la tesis "Las imágenes de la Arquitectura Fantástica". Artista de dilatada experiencia en el campo de la plástica, investiga aplicaciones escenográficas, instalaciones y eventos de naturaleza interactiva e inmersiva bajo entornos de programación visual, colaborando con disciplinas como la danza contemporánea o la robótica. Ha realizado numerosas exposiciones tanto individuales como colectivas, recibiendo premios y menciones en diferentes certámenes artísticos internacionales de vídeo y animación – International Film and Video Festival, Monterrey, (2000) o L'Imagine Leggiera, Palermo, (2001), entre otros–.

En sus obras recientes explora las relaciones entre el arte, la tecnología actual y sus poéticas. De este interés nacen La 3ª Ley de Clarke (2008), proyecto que analiza y recrea el territorio de la tecno-magia y Las lágrimas de Alicia (2008), concebido como punto de encuentro para una estética sinestésica e hiperconectiva.



Las lágrimas de Alicia

Desde la interpretación de la interactividad como motor para la creación de significados artísticos, se explican y analizan retos y poéticas que se desencadenan a partir de posibles actualizaciones de la misma. El artículo invita a una consideración contemporánea de estos factores y presenta la realización de diferentes propuestas como respuesta a ese planteamiento.

Palabras clave:

Interactividad, poética, arte, realidad aumentada, tecnología (avanzada), magia.

Robert Fludd, Thermometer de Philosophia moysaica, 1638.

EL DESPLIEGUE o expansión de un actor, de un espacio, de una situación o de una acción más allá de sus límites físicos se refiere a la capacidad para poner en relación territorios alejados o diferentes mediante la validez operativa de sus principios activos (ya sean físicos, simbólicos, poéticos o de cualquier otra naturaleza). Lo que en otro tiempo/contexto se hubiera vinculado naturalmente al territorio de la alquimia, de la tecnología avanzada o de la magia, o al poder de los símbolos y la propaganda, o a la propia capacidad de comunicación de la imagen o –en definitiva– a la capacidad humana de relación con el entorno y viceversa, ahora se entiende desde otro mucho más genérico y ambiguo, siempre acompañado por el epíteto-comodín de lo interactivo.

El elemento expandido o amplificado despliega sus principios y alcanza a la transformación de otros territorios en una suerte de sintonía, cuyo uso y concepción estandarizados ha provocado la aparición de multitud de gadgets y entornos que responden a esa sintonía y que se publicitan como interactivos. Pero más allá de este uso y concepto, y bajo un enfoque de índole artística, interesa la capacidad de esta relación para aglutinar y desarrollar poéticas relativas a las distintas posibilidades de concreción en virtud de formatos, ámbitos y lenguajes necesariamente novedosos.

De una manera extraordinariamente afín a planteamientos artísticos, y en particular con todos aquellos que reivindican su carácter intermedia, todas las correas de transmisión utilizadas en esta relación empática entre diferentes (ya sean físicas o mecánicas, untuosas, móviles, eléctricas, informáticas, de carácter lúdico, simbólico, onírico, experimental o de producción, equivocadas o acertadas), que utilizan energías de todo tipo (renovables o desechables, excesivas, sostenibles o en equilibrio, obsoletas, desechadas o futuribles, inaudibles, visibles o no) se ordenan –entonces– en base a estrategias que van a disfrutar de un no-límite conectivo enfrentándose al reto de su calibración y mutuo entendimiento.

Recordando el encuentro casual de un paraguas y una máquina de escribir sobre una mesa de disección, la vinculación y relación operativa de estos elementos se produce por una sintonía que, de tan precisa, especial y variada, resulta ser desafiante a cualquier lógica relacional. Ese es el desafío conectivo. La construcción de argumentos y sentidos en base a esas conexiones responde a un reto de significación. De hecho, al final, o al principio, la mejor manera para que Alicia atraviese el umbral del País de las Maravillas es echarse a llorar, para que después, reducida en su tamaño –perfectamente calibrada, perfectamente amplificada– navegue en un mar de lágrimas autogenerado que fuga por el ojo/boca de una cerradura.

En consecuencia, al considerar la conexión entre las partes como una de las claves que explica el sentido de la obra, ésta llevará a ser entendida como el resultado de la superación de ese proceso relacional, presentando la poética del esquema, del mapa conceptual o del circuito como fuselaje estructural y de significado.

Efectivamente, los ejes de simetría se sustituyen por conexiones, nodos y funciones. Los espejos son elaborados sistemas de proyección o código escrito en cualquiera de sus versiones. Cualquier valor o parámetro es susceptible de ser transformado desde una base común numérica y ser proyectado hacia cualquier formato o lenguaje. En una suerte de oscilación sinestésica e hiperconectiva, se realizan trayectos de ida y vuelta de unas conformaciones a otras, de unos lenguajes a otros, hasta conseguir el significado deseado, el motor de la imagen buscada: datos de un mundo real o imaginario, presente o virtual, se traducen en código que se convierte en alteraciones o creación de formas, sonidos o imágenes que enviados a amplificadores adecuados –proyectores, altavoces, máquinas, herramientas múltiples– pueden ser de nuevo engullidos por el sistema y traducidos, devueltos al movimiento de una imagen o un motor... Los datos

son teletransportados, desconfigurados una y otra vez, adoptando en este viaje diferentes formas, pero manteniendo vigentes sus principios.

A partir de aquí, y en base a poéticas necesarias, se disocian esos datos de sus fuentes para construir otras representaciones, cartografías y paisajes que, capaces de generar evocaciones y significados alejados de la acción y espacios reales, mantienen sin embargo con ellos un vínculo intrigante y exclusivo. Se atiende sin duda a ese código informacional, pero se hace para construir universos formales que sucumben a su propia imagen y a la recreación del código que proponen. Esa constante aportación de información disuelta y en código abierto convertible remite, entonces, a enormes posibilidades de conectividad, acción y significado.

Es por todo esto que:

SE INVITA (de nuevo) al mutuo contagio, a la exposición a los principios activos del otro, a la transposición de sentidos, a la construcción de puentes que unan territorios extranjeros entre sí, a la apreciación del valor de la calidad asimétrica de estas relaciones.

A que sentidos y contextos sintonicen las cualidades de esa conexión permitiendo la creación de territorios dispares, excéntricos, frágiles o poderosos, pero sobre todo, operativos, funcionales, válidos.

A que la conexión expandida e intermediática pueda recurrir por tanto a todo tipo de herramientas para actuar en esos territorios, en base a los principios de creación, amplificación y calibración de significados.

A que cualquier valor sea susceptible, que lo es, de ser llevado hacia cualquier formato o lenguaje, en un despliegue de transformaciones, proyecciones, repeticiones, iteraciones o elaboraciones que los lleven a una situación óptima de trabajo.

A que en esta cadena de operaciones proyectadas, su razón de ser se explique y justifique desde poéticas generadoras de significación artística, y no como saberes tecnológicos de los nuevos o antiguos medios.

A que, por lo tanto, formal y conceptualmente se considere la mezcla y desinhibición como formato idóneo frente a los géneros artísticos entendidos como territorios de prácticas específicas, para su mayor vinculación con un planteamiento contemporáneo de obra de arte total.

A que en el espectáculo mediático del mundo y el arte, el espectador pasivo desaparezca, para convertirse en interactivo consciente en la interpretación y significación de la obra, y de esta manera en habitante de un mundo que comprende.

En este orden de cosas, La 3ª Ley de Clarke utiliza la desconfiguración / recontextualización de una serie de datos (la lectura de los acontecimientos ocurridos en el espacio de la propia instalación), para actualizarlos en base a distintas argumentaciones. Es decir, las conexiones previamente establecidas, demostradas e incluso ensalzadas, están esperando a que un argumento las haga desaparecer. Porque no se pretende reivindicar lo conectivo-tecnológico como fin, sino utilizarlo en toda su gama de posibilidades con un sentido creativo: en este caso, crear argumentos y/o situaciones en donde se atente contra la elaboración del discurso de lo real, generando una ambigüedad interpretativa suficiente como para poner en duda la naturaleza de esa percepción. Emulando y utilizando la propia imagen de la realidad, y en base a claves de formulación fantástica, la información que reciben los sentidos compite con el concepto asociado a la misma: el suelo que pisamos se mueve o se cubre de agua cuando en realidad permanece inmóvil o está completamente seco.

Por otro lado, La 3ª Ley de Clarke desarrolla significados asociados al sentido metafórico y simbólico de cierto espacio proyectivo, y apela a la capacidad para interpretar la cotidianeidad del espacio en función de diferentes claves. De manera semejante a como un juego de rayuela transforma el asfalto en una escalera hacia el cielo, La 3ª Ley de Clarke proyecta su sentido lúdico más allá de los límites físicos del espacio que ocupa, convirtiéndolo en un espacio para el juego y la experimentación.

Parte de estas propuestas se encuentran vinculadas a formulaciones de realidad aumentada, es decir, implementan una parte virtual a la propia realidad. Más allá de su consideración técnica, la idea de que la realidad se pueda aumentar, interesa porque presenta y hace evidente una visión enriquecida. Porque habla de aquella parte de lo real que normalmente aparece escondida, relegada a un segundo plano, si no desaparecida. Porque tiene que ver con todo aquello que dota de importancia y argumento al significado de habitar y adjetivar ese espacio que reconocemos como real. Y la manera en que lo hacemos. Es así como las montañas se transforman en barcos o como se explica el sentido poético, mágico y lúdico de lo prosaico. Aumento construido en el trampolín de esta parte evidente, grave e innegable, que no necesita de instalaciones ni montajes para presentarse. Porque el discurso de lo real, de tan machaconamente insistente y rutinario, posee todas las bendiciones para que nadie ose cuestionarlo. Es diario, continuo, oficial, legal y correcto. Y tiene la virtud de convertir en reales y ciertas las mayores ficciones, los equilibrios más insostenibles. Aquí no se pretende negar este punto, pero se está reivindicando otra interpretación de ese orden. Se está reivindicando el aumento cualitativo que privilegia miradas distintas sobre lo conocido.

Cuesta mucho trabajo siquiera supervivir –no digo ya suplantar o superar– a la versión políticamente correcta de la realidad. Lleva demasiado tiempo funcionando y se cuele por todas las rendijas, por todos los respiraderos. De hecho, como en un buen relato de ciencia ficción, se podría afirmar que estamos rodeados de realidad.

Pero no importa. Lo que resulta fundamental es rescatar el sentido que dota de significado a cualquier ejercicio de interpretación o construcción de esa realidad, para nosotros aumentada, rica y siempre sorprendente. Porque todo el trabajo que supone un evento de realidad aumentada, o reinterpretada, o reinventada, no es sino un pulso desigual contra o a partir de esa otra realidad poderosa, a la cual reconocemos como digna contrincante, y saludamos como tal.

Arthur C. Clarke formuló tres leyes relativas a los límites difusos entre la imposibilidad o posibilidad de esas interpretaciones, y de las tres, la 3ª da título a este conjunto de propuestas. Su enunciado es el siguiente: toda tecnología lo suficientemente avanzada es indistinguible de la magia. Sin disputas. No se trata de dar la razón a explicaciones racionales o irracionales, a justificaciones científicas o a discursos mágicos, a desarrollos tecnológicos o a trucos más o menos elaborados. Basta con que alguna de estas posibles explicaciones posea la vocación de querer transformar la percepción del discurso de lo real.

La 3ª Ley de Clarke coloca en paridad discursiva la realidad y la ficción, la prosa y la poesía, la magia y la tecnología. Es un conjunto de propuestas que tienen en común esa vocación de transformación perceptiva, para llevar, siquiera por un momento, la realidad a la que aluden y de la que se sirven a un lugar y tiempo diferentes.

Las propuestas de La 3ª Ley de Clarke no ocupan la calidad física del espacio en donde transcurren, sino el de la percepción del mismo. El soporte espacial desaparece –en unos casos, se tergiversa en otros– para ser entendido a través de imágenes y sonidos provenientes de muy distintas esferas. En este caso, y como si de un peculiar barco se tratara, cada una de las propuestas de La 3ª Ley de Clarke está gobernada por el movimiento, situación o desplazamiento del propio espectador o de elementos físicos reales. Así, y ya que las historias no



existen antes de ser contadas, las que aquí se construyen nacen, crecen y se desarrollan al calor de ese movimiento. A partir de aquí, es el espectador/a –convertido ya en interacto– quien debería sentirse protagonista –sin responsabilidades– de parte de la formulación de este espacio recreado, de este tiempo discutiblemente uniforme.



Y.X.O. (abYssal eXperience of a drOp of water) o ¿cuánto pesa una gota de agua?

El desencadenamiento del sentido de la propuesta comienza a partir de un hecho real: una gota de agua cae desde lo alto con una cadencia determinada mediante un sistema de goteo a un punto determinado. En ese lugar, un recipiente-objeto recoge el goteo de agua. El sonido de la gota de agua al golpear ese recipiente activa –en ese preciso instante– un sistema acústico-visual tal que la impresión que recibe el espectador ha de ser la de estar situado en un estanque cubierto por unos pocos centímetros de agua.



AstroLab. (Juegos de mecánica celeste)

La imagen de las esferas y aguja de un astrolabio giran y se orientan en función del movimiento del interacto, y ocupan, como consecuencia de ese movimiento,

distintas posiciones. Algunas de ellas ofrecen –en un momento dado– coordenadas que responden a diferentes sonidos e imágenes. Estas coordenadas no permanecen estables, por lo es posible encontrarlas en distintas posiciones, o incluso no encontrarlas. Como buscador que es, este astrolabio sintoniza y amplifica momentos o pasajes que son proyectados mediante sonidos que alguna vez se emitieron y que han sido recogidos por distintas fuentes.



Cortázar Reloaded.

Cortázar Reloaded consiste en la emisión simultánea de la imagen de varios fenaquistiscopios concatenados y la voz de Julio Cortázar leyendo el texto Instrucciones para subir una escalera al revés. El interacto situado en el centro del espacio proyectivo hará que la escucha y visualización de ambas fuentes se produzca a una velocidad adecuada para la comprensión y el despliegue de sus significados. Es decir, el efecto óptico de los fenaquistiscopios y la comprensión del texto de Cortázar se producen de una manera óptima sólo cuando el interacto se instala en el centro del espacio de proyección. De otra manera, la velocidad del sonido y del giro de las imágenes resultarán distorsionadas o inadecuadas. (siendo, por otro lado, idóneas para otro tipo de lecturas)

Concierto para arena y dos peces de colores.

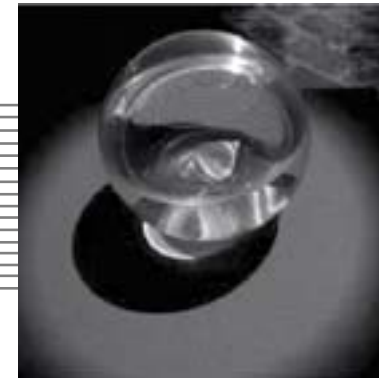
- ¿Ha tocado Ud. alguna vez el piano?
- ¿Cuándo fue la última vez que vio el mar?
- ¿Recuerda haber dibujado sobre la arena de una playa?
- Y sobre todo,
- ¿Cuánto tiempo lleva en esta pecera?

Cuatro interrogantes son suficientes para situar al espectador-usuario en la tesitura de verse convertido en músico o pez, indistintamente. Máxime cuando su movimiento y desplazamiento pone en marcha el mecanismo del sonido de un piano y el de la arena de una playa batida por las olas de un mar peculiar. Avocado a contemplar una pecera como único objeto físico e iluminado del espacio que visita, el espectador ha de interpretar los datos acústico-visuales que se le proponen y elaborar en consecuencia su propia partitura-coreografía.

19 anillos.

19 anillos se vale de la forma y estructura del suelo del lugar que ocupa la proyección para construir su argumento. Por lo tanto, la viabilidad de esta propuesta radica en la naturaleza de ese espacio, o en su defecto, en su capacidad o posibilidad para mutar mediante la intervención directa (ocupación física o transformación visual del mismo) En cualquier caso y en función de estos datos, el movimiento, dirección y fuerza de los giros de cada uno de los anillos se produce por contagio de los movimientos reales del espectador.

A cada giro de este sistema, una serie de números intercambia su posición mediante criterios aleatorios, ofreciendo distintas secuencias y claves interpretativas.



Antoni Abad (España)

Antoni Abad nació en Lleida en 1956. Ha vivido desde niño dentro de un ambiente artístico e intelectual: su madre es poeta, su padre era escultor. “Yo tenía un padre escultor”, recuerda, “que nunca hablaba de escultura, pero siempre hablaba de fuerza. No sé qué es fuerza, pero lo entiendo perfectamente”.

En 1979 se licenció en Historia del Arte por la Universidad de Barcelona. Ese mismo año, comenzó a exponer públicamente sus obras, que han ido alcanzando una resonancia creciente tanto dentro como fuera de España. Harald Szeemann lo seleccionó para la última Bienal de Venecia, en 1999, donde presentó *Últimos deseos* (1994) y *Love Story* (1998). Acaba de iniciar una estancia como artista invitado y tutor durante el Curso 2000-2001 en Le Fresnoy, un prestigioso centro/ estudio de arte contemporáneo del norte de Francia.

Expone habitualmente en la Galería Oliva Arauna, de Madrid. Sus obras pueden visitarse digitalmente en: www.y0y0.org En estos momentos prepara una exposición que se presentará en el New Museum of Contemporary Art, de Nueva York, a partir del 9 de enero de 2001. Y trabaja en el desarrollo de un proyecto con la imagen de la filoxera, ese minúsculo pulgón que produce la enfermedad de la vid, que pretende abrir en Internet un espacio físico compartido por distintos usuarios.

ACADEMICO

Licenciado en Historia del Arte de la Universidad de Barcelona. Artista multimedia, sus proyectos han sido expuestos en el Museu d'Art Contemporani de Barcelona, 2003; P.S.1., Long Island City, Nueva York, 2003; Hamburger Bahnhof, Berlín, 2002; Media Lounge/New Museum of Contemporary Art, Nueva York, 2001; artista invitado en Le Fresnoy, Francia, 2000; Museo de Arte Moderno de Buenos Aires, 1999; 2ª Bienal Iberoamericana de Lima, 1999; ZKM'net_condition, Karlsruhe, 1999; Dapertutto/ Bienal de Venecia, 1999; Espacio Uno/Centro de Arte Reina Sofía, Madrid, 1997. Gana el premio Arco Electrónico con su obra 1.000.000, en 1999.

Comunidades digitales en dispositivos móviles

Tags y mapas: espejos fragmentados

Eugenio Tisselli

Se dice fácilmente, pero ya han pasado 5 años desde que comencé a trabajar con Antoni Abad en los proyectos de comunicación móvil en zexe.net. En este tiempo, Antoni ha estado sobre todo “en el terreno”, interactuando directamente con los emisores, negociando interminablemente con todo tipo de instituciones, o buscando nuevos grupos y colectivos con quiénes trabajar. Yo, en cambio, he estado casi siempre sentado aquí, en lo que he dado en llamar “la torre de control”. Utilizando cualquier ordenador disponible, y desde diferentes partes del planeta, he programado, corregido, monitoreado y mantenido en marcha el motor informático que permite a zexe.net existir en la red. He instalado mi “torre de control” en todo tipo de lugares: mi actual despacho en París, las salas de espera de numerosos aeropuertos, un cibercafé perdido en las costas del Pacífico en México, o un hotel en pleno centro de Mumbai. Para trabajar, me basta con que haya una conexión a Internet. Y un poco de silencio, aunque esto último no siempre es posible.

Mientras escribo este texto, un grupo de personas discapacitadas en Ginebra, Suiza, dibuja un mapa de la accesibilidad del espacio público en su ciudad. Lo hace utilizando teléfonos móviles equipados con cámaras y GPS. Ellas y ellos sencillamente toman fotos de barreras arquitectónicas o ejemplos de buena adaptación, y las envían directamente a una página web en la que aparecerán después de unos cuantos segundos, mágicamente ubicadas en su lugares correspondientes en el mapa.

¿Cómo es que hacemos esto posible? En este texto quisiera presentar un breve resumen de la evolución del sistema zexe.net, particularmente desde un punto de vista tecnológico. Como dije anteriormente, Antoni y yo comenzamos a hacer esto hace 5 años. Ahora, mirando hacia atrás, podemos decir que el proyecto ha evolucionado casi a la par con el vertiginoso desarrollo de las tecnologías móviles.

de comunicación. Cuando comenzamos en 2003, los teléfonos con cámara eran una verdadera curiosidad. De hecho, el primer teléfono que utilizamos fué el modelo 7650, el primero de Nokia en contar con una cámara integrada. Ahora estamos utilizando teléfonos móviles equipados con sistemas de localización GPS: objetos aún raros en el mercado. En cuanto a la página web que recoge todo lo enviado por los participantes de zexe.net, podemos decir que ésta ya ofrecía un modelo abierto y participativo desde antes de la invención del término "Web 2.0", tan de moda en estas épocas para describir a las aplicaciones en la World Wide Web que permiten a sus usuarios colaborar creativamente y compartir información .

Pero entremos en materia. En primer lugar, examinaremos con detalle cómo es que las fotos tomadas por los participantes de zexe.net pueden ser enviadas directamente, es decir, sin la necesidad de realizar algún paso intermedio, desde los teléfonos móviles a una página web. Actualmente, las redes de telefonía móvil permiten transmitir no solamente voz, sino también datos codificados como señales digitales. Además, las empresas proveedoras de servicios de telefonía ofrecen la posibilidad de enviar mensajes de texto (SMS) o multimedia (MMS) desde un teléfono con acceso a la red de datos a una dirección de correo electrónico. Es precisamente esta capacidad la que nosotros aprovechamos en zexe.net. Si examinamos el formato de un correo electrónico, podremos distinguir que incluye diferentes elementos importantes: direcciones del remitente y el destinatario, fecha, texto y, eventualmente, archivos adjuntos. Estaba claro que este formato era ideal para nuestros propósitos. Así que creamos una aplicación en el servidor de zexe.net para recibir todos los correos electrónicos enviados por los participantes desde sus teléfonos, separar todos sus elementos y, dependiendo del remitente y el destinatario, colocarlos en su lugar correspondiente en una base de datos. De esta manera, los participantes solamente tienen que preocuparse por enviar sus textos, imágenes, sonidos o vídeos a la dirección de destino adecuada, haciendo uso de las herramientas que los propios teléfonos proveen. Hicimos las primeras pruebas

de envío en 2003 para el primer proyecto zexe.net en Madrid, al que Antoni llamó de manera muy apropiada "ensayoGENERAL". Tengo que decir que la primera vez que logré enviar una imagen del teléfono a la página web fué un momento de gran emoción que aún recuerdo. Desafortunadamente, he perdido aquella primera foto, tal vez la borré por accidente. En el siguiente proyecto después de "ensayoGENERAL", llamado "sitio*TAXI", el primero con participantes "reales", fuimos muy probablemente los primeros usuarios de la red telefónica de datos de México. Cuando los taxistas de la Ciudad de México comenzaron a transmitir en zexe.net, la red llevaba pocas semanas de haber sido instalada. Como era de esperarse, tuvimos algunas fallas técnicas. Sin embargo, esto no impidió que los taxistas pudiesen enviar mas de 7.000 fotos.

La página web de zexe.net tiene una estructura básica, que hemos mantenido desde el inicio del proyecto. Está dividida en secciones, que nosotros llamamos canales. Los canales pueden verse como contenedores, cuya función es la de agregar contenidos que pertenecen a un tema o a un participante específico. Los participantes pueden elegir el canal al cual desean enviar sus contenidos, ya que cada uno cuenta con una dirección de correo electrónico propia. Cada canal, entonces, contiene mensajes, que no son otra cosa que los mensajes de correo electrónico que se han enviado a su dirección. Y, en consecuencia, cada mensaje puede contener diferentes elementos: texto, imágenes, sonidos y vídeos.

Todos los proyectos de zexe.net se han estructurado en torno a los canales. En el momento en el que llega un nuevo participante, se crea un nuevo canal para su uso particular. Así, hay tantos canales individuales como participantes, y estos canales pueden contener todo tipo de cosas: no están restringidos a algún tema, ya que lo que se envía a ellos depende enteramente de sus propietarios. Pero existen además canales colectivos, dedicados a temas que interesan a mas de un participante. En México, por ejemplo, se crearon canales dedicados a la documentación de

los interminables trámites burocráticos que los taxistas tienen que padecer para obtener sus papeles, a la recolección de fotografías de las respectivas familias, o a la narración de las celebraciones religiosas en Iztapalapa. En cada proyecto, los canales colectivos han intentado reflejar los intereses comunes y la inquietud compartida por mostrar algo. Sin embargo, la creación y manutención de estos canales siempre fué un tanto problemática, a pesar de que surgían del consenso de los participantes, quienes los discutían en reuniones semanales. En primer lugar, determinar con claridad algún tema compartido, aún para un grupo pequeño y relativamente homogéneo de personas, puede resultar bastante difícil. Volviendo al ejemplo de sitio*TAXI, algunos de los taxistas conducían sus taxis legalmente (es decir, con los papeles necesarios), mientras que otros lo hacían de manera ilegal. Este conflicto potencial fué resuelto con la creación de canales temáticos separados para cada grupo. Mas adelante, con los jóvenes emisores del canal*GITANO en Lleida, la definición de temas comunes se vió enormemente obstaculizada por la indecisión, y hasta cierto punto por la indisciplina del grupo. Está claro que esto no es un reproche al grupo; es mas bien una constatación de su gran dispersión temática, provocada en gran medida por la gran energía creativa, casi anárquica, mostrada por estos jóvenes. En pocas palabras, ellas y ellos querían simplemente enviar sus fotos sin detenerse demasiado a pensar en temas o intereses colectivos.

Mantener la coherencia temática de los canales colectivos era también algo complicado. Puedo referirme a casos concretos, como los canales colectivos del canal*CENTRAL, realizado en Costa Rica, en los que era común encontrar contenidos que estaban fuera de lugar. Se podían encontrar, por ejemplo, imágenes de las viviendas de los inmigrantes nicaragüenses en el canal*PEGUE, cuando en realidad deberían estar en el canal*VIVIENDA. Mas aún, la cercanía conceptual de los canales "canal*BACANAL", dedicado a representar las fiestas de los tico-nicas y "canal*MARIMBA", dedicado a sus músicas, hacía que la confusión entre uno y otro estuviese a la orden del día. Aquí tampoco hay nada que reprochar a los

participantes; mas bien tendríamos que interpretar estas confusiones como un fallo en el diseño del sistema zexe.net. Veamos: en el canal*CENTRAL se crearon 8 canales colectivos. Si a éstos añadimos el canal individual de cada emisor, tenemos que en el momento de enviar un mensaje, los participantes tenían que elegir una dirección de envío de entre 9 posibles. Está claro que el margen de error puede ser bastante alto, sobre todo si no se tiene mucha práctica con el teléfono. Además, si un emisor toma una foto de un grupo musical tocando en una fiesta, ¿a qué canal debería enviarla? ¿Al canal*MARIMBA o al canal*BACANAL? Tuvimos que implementar la posibilidad de mover mensajes entre diferentes canales para solventar estos problemas.

Finalmente, si consideramos que todo canal en zexe.net tiene una dirección de correo electrónico asociada, podemos darnos cuenta que para crear un nuevo canal necesariamente hace falta la intervención del administrador del servidor, que por razones de seguridad es el único autorizado para crear nuevas direcciones en zexe.net. Esto hacía que la creación de canales fuese poco fluida, al introducir un procedimiento jerárquico entre la decisión y la acción.

Para superar estas limitaciones, había que encontrar una manera mas dinámica de manejar los temas comunes; una via para permitir que los temas emergieran durante el propio proceso de emisión, y no como un acuerdo definitivo que, para ser llevado a la práctica, dependiera de la intervención del administrador. ¿Cómo flexibilizar esta toma de decisiones colectivas sin caer en una situación de caos? Curiosamente, la solución ya estaba allí. Desde su primera versión, el sistema zexe.net ya incluía la posibilidad de asociar "descriptores" a cada uno de los contenidos enviados por los emisores. Los descriptores son simples palabras clave que pueden servir para clasificar cosas. Podemos pensar también en los descriptores como "temas" que incluyen una cierta cantidad de contenidos asociados a éstos. Por ejemplo, el descriptor "adulto" se podría usar para describir

todas las imágenes en las que aparezca un adulto. Así, “adulto” se convierte en un tema de manera natural, y todas las nuevas imágenes que lleven este descriptor caerán automáticamente allí. Los descriptores, entonces, sirven para clasificar, agrupar y buscar imágenes. Muy bien, solo que, lamentablemente, tardamos varios años para darnos cuenta de que esta manera dinámica de establecer temas colectivos ya estaba debajo de nuestras narices. En vez de dejar que los emisores de sitio*TAXI, canal*GITANO, canal*INVISIBLE, canal*ACCESSIBLE y canal*CENTRAL definiesen y utilizaran sus propios descriptores, nos empeñamos en construir un diccionario definido “de arriba hacia abajo”, y dejamos su aplicación a los contenidos de zexe.net exclusivamente en manos de documentalistas. De esta manera, se creó una especie de taxonomía propia, dividida en 5 categorías: Seres, Actividades, Espacios, Objetos y Específicos. Con esta categorización del mundo visible quisimos abarcarlo todo... y, obviamente, no pudimos lograrlo. A pesar de lo general de esta categorización, siempre había algún detalle que se escapaba. Por ejemplo, en nuestra categoría de actividades faltaba un descriptor que pudiera ser asociado a las imágenes de ritos religiosos. Nos dimos cuenta de esta carencia solamente después de constatar que este tema era importante para los taxistas de México, los chicos gitanos, y los emisores del canal*CENTRAL. Pero aún añadiendo este descriptor, estaba claro que nunca lograríamos tener una taxonomía completa y satisfactoria del universo zexe.net. Hasta que, justo antes de comenzar el canal*MOTOBOY en Sao Paulo, Brasil, tomamos una decisión muy sencilla: dejar la definición de los descriptores (y su asociación a los contenidos) en manos de los propios participantes. Y la sorpresa fué mayúscula.

Los motoboys son personajes vitales para la dinámica cotidiana de Sao Paulo. En sus motocicletas transportan todo tipo de mensajes, y de su velocidad y pericia dependen que lleguen a tiempo documentos y objetos de un sitio a otro. Antoni los invitó a participar en zexe.net, proponiéndoles que, de manera muy abierta, retratasen su vida diaria en la web. Pero en esta ocasión, además de enviar fotos,

sonidos y videos, los motoboys también tendrían que asociar a éstos elementos palabras claves, o tags. Simplemente tendrían que escribir la palabra (o palabras, separadas por comas entre sí) que mejor describiese aquello que habían registrado, y enviarlo todo a su canal individual en la web. De esta forma, fueron surgiendo vocabularios personales que, sin embargo, al agregarse y converger, iban dejando ver la emergencia de ciertos temas comunes.

Los tags se utilizan en la actualidad en un sinnúmero de aplicaciones de la “Web 2.0”. El taggear puede definirse como el enriquecimiento de contenidos digitales o digitalizados con información semántica en la forma de palabras elegidas libremente. La acción de taggear no está supeditada a un vocabulario controlado o a una estructura taxonómica pre-definida, sino que es un acto de clasificación esencialmente individual que tiene que ver fundamentalmente con la creación de significado. Pero a pesar de su naturaleza individual, la agregación de los tags de diferentes personas converge y evoluciona hacia un vocabulario común que se conoce con el nombre de folksonomía . En esta agregación no solamente pueden verse los tags de los vocabularios individuales, sino que es posible también identificar cuáles son los mas frecuentes, es decir, los que han sido utilizados el mayor número de veces, o los mas populares, o sea, los que han sido utilizados por una cantidad importante de personas. La visualización de una folksonomía en pantalla, incluyendo los tags mas frecuentes o populares, se suele hacer mediante las llamadas nubes de tags. Si entramos al canal*DIAaDIA del proyecto canal*MOTOBOY, veremos la nube de tags generada por los motoboys en la parte superior de la pantalla. Allí se puede observar, de manera casi inmediata, cuáles son los temas comunes que han ido surgiendo a lo largo de mas de un año de emisiones. El tamaño de los tags va en proporción directa con su popularidad. Así, tenemos “motos”, “reunião”, “trabalho”, “transito” o (desafortunadamente) “acidente” como algunos de los temas principales. Los tags en canal*MOTOBOY introducen una gran ventaja cualitativa en zexe.net: permiten la emergencia de

temas comunes durante el proceso de emisión y no forzosamente desde un inicio en forma de canales. Tal es el caso del tag "agua": los motoboys, además de seguir retratando su vida cotidiana, ahora se han dedicado a documentar las fuentes de agua contaminada en Sao Paulo. Cada vez que toman una foto de estas fuentes, le asocian este nuevo tag: el acuerdo en torno a una simple palabra abre las puertas a nuevas posibilidades de acción. Los tags permiten, además, la inclusión de temas marginales. Tal es el caso del tag "sonho", con todo y dos de sus posibles significados: fotografías de motocicletas de ensueño, junto con la de un motoboy profundamente dormido. No es un tag muy popular, pero allí está.

En geneve*ACCESSIBLE también hay tags, por supuesto. Los emisores los utilizan para indicar lo que encuentran en la ciudad. Sin embargo, hay diferencias importantes con respecto al canal*MOTOBOT: mientras que el proyecto de Sao Paulo proponía un final totalmente abierto, es decir, el retrato de la vida cotidiana de los motoboys, en Ginebra se propone una meta específica, la de trazar un mapa de accesibilidad. Así que, en la primera reunión con los emisores ginebrinos, se les pidió que propusiesen una lista de barreras arquitectónicas. De allí salieron los tags "dangers", "deviations", "entrées", "escaliers", "impossibilités", "incivilités", "marches", "trottoirs", "transports" y, por supuesto, "bravo!", ya que no todo tiene por qué ser negativo. Los emisores, expertos en la materia, fueron quienes crearon esta clasificación básica. Ahora mismo, estos tags aparecen en sus teléfonos móviles, gracias a una aplicación llamada GeoZexe, escrita por mi colega Luís Gomez del equipo de Hangar-Barcelona. GeoZexe permite a los emisores, después de haber tomado una foto, elegir el tag correspondiente de una lista, o bien escribir uno nuevo. Está claro que los vocabularios en Ginebra serán mas limitados que en Sao Paulo, pero es que en este nuevo proyecto hay una tarea muy concreta: la de indicar a todos los ciudadanos los problemas y aciertos en cuanto a la adaptación de las infraestructuras urbanas y el civismo. Y está claro que los emisores ginebrinos en silla de ruedas esperan una respuesta a su labor de revelar lo que para otros muchas veces resulta invisible.

En cuanto a la posibilidad de crear mapas en zexe.net, solamente quisiera relatar una anécdota. Muy poco antes de iniciar canal*ACCESSIBLE en Barcelona, donde un grupo de personas en silla de ruedas dibujaría, al igual que en Ginebra, el mapa de la accesibilidad de su ciudad, nos dimos cuenta que los dispositivos GPS no funcionaban. En el límite de la desesperación, encontré la única solución posible: me las ingenié para obtener las coordenadas geográficas de un punto en el mapa a partir del nombre y número de una calle. Esta solución, sin embargo, hizo que los participantes tuviesen que escribir "a mano" las direcciones donde habían tomado cada foto. Este esfuerzo enorme no impidió que se encontrasen mas de 3.500 obstáculos. Personalmente, admiro mucho la dedicación de aquellos emisores catalanes, que no se desanimaron por una limitación técnica. Afortunadamente hoy, en Ginebra, las cosas funcionan mejor. Gracias también a la aplicación GeoZexe, cada foto que los emisores toman ya incluye dentro de sí la latitud y longitud del punto correspondiente, lo cual permite ubicarlas automáticamente en un mapa.

Tags y mapas. Nos permiten asomarnos a la actividad de los emisores, y les permiten a ellos reflexionar y planear sus acciones futuras. Modelos y reguladores, retratos, espejos. Un tanto fragmentadas, pero creemos que los proyectos en zexe.net son superficies reflejantes donde los emisores pueden verse a sí mismos, y donde nosotros podemos también verles y entenderles un poco mejor.

NOTAS

1 El término Web 2.0 fué usado públicamente por primera vez en la Primera Conferencia Web 2.0, organizada por O'Reilly Media, del 5 al 7 de octubre del 2004.

2 "Pegue" es la palabra en argot utilizada por los participantes de canal*CENTRAL para referirse a "trabajo".

3 "Ticos" (Costarricenses) y "Nicas" (Nicaragüenses)

4 El término "folksonomía" fué utilizado por primera vez por Thomas Vander Wal en 2004, y a partir de entonces se ha popularizado. El texto original de Vander Wal se encuentra en: <http://www.vanderwal.net/folksonomy.html>

canal*TEMPORAL

Un proyecto de comunicación audiovisual celular para los colectivos de desplazados y desmovilizados de Manizales y Medellín.

www.megafone.net

El objetivo del proyecto es el de dar voz a dos grupos de personas desplazadas y desmovilizadas de Manizales y Medellín, para que tengan la oportunidad de crear sus propios canales temáticos en Internet, como alternativa a la visión que de ellos proyectan los medios de comunicación preponderantes.

Los participantes se organizan en grupos emisores dedicados a publicar en Internet los distintos aspectos de su experiencia cotidiana, generando sus propias noticias basadas en sus preocupaciones y expectativas. Las transmisiones en tiempo real consisten en contenidos multimedia registrados por ellos mismos utilizando teléfonos celulares con cámara y GPS integrados.

Los emisores describen mediante tags cada foto, audio y video que publican, contribuyendo así a la creación de una base de datos on-line que permite relacionar por medio de esas palabras clave, sus correspondientes unidades multimedia, proponiendo una interpretación alternativa de su entorno, basada en la problemática y expectativas de los dos colectivos.

Las transmisiones se realizan en canales individuales específicos para cada emisor, aunque el canal*GLOBAL aglutina cronológicamente todos los mensajes individuales, proponiendo un crisol de reconciliación, donde se funden los contenidos audiovisuales de los dos colectivos.

Se realizan reuniones semanales consistentes en consejos de redacción asamblearios, donde los emisores proponen, discuten y votan sobre los temas a tratar en sus transmisiones. Deciden también sobre la posibilidad de utilizar la geo-localización de los mensajes enviados, para la posible elaboración de una cartografía pública digital de la problemática de los colectivos. Se propone la realización conjunta de estas reuniones,

aunque son los propios emisores desplazados y desmovilizados quienes deciden sobre la necesidad de llevar a cabo los consejos por separado.

El proyecto cuenta con una coordinadora general que durante 2 semanas en Manizales y 2 semanas en Medellín, asistirá a las reuniones de los dos colectivos, además de formar a dos coordinadores en cada ciudad, pertenecientes a cada uno de los grupos. Es indispensable que estos coordinadores puedan llevar a cabo reuniones conjuntas previas a los consejos de los emisores. El perfil de los coordinadores corresponde al de personas ya implicadas en las reivindicaciones de sus respectivas comunidades, con conocimientos avanzados del uso de computadoras, celulares e Internet, además de dinamizadores de las reuniones semanales. Es preferible que los emisores ya sean usuarios de celulares e Internet.

Idealmente, las transmisiones tendrían una duración de un año a partir de la segunda quincena de Abril 2009, presentándose los primeros resultados durante el 7° Festival Internacional de la Imagen de Manizales 2009. Durante el periodo restante hasta completar un año de transmisiones, los emisores tendrían ocasión de organizarse y asociarse para encontrar los recursos necesarios, en caso de que los grupos decidiesen dar continuidad a las transmisiones, una vez concluido el año inicial. Los celulares son cedidos mediante patrocinio al ente resultante.

www.megafone.net garantiza indefinidamente el alojamiento en su servidor de Internet de los contenidos generados.

PARTICIPANTES MANIZALES

12 personas del colectivo de desplazados

12 personas del colectivo de desmovilizados

2 coordinadores: 1 desplazado y 1 desmovilizado

1 coordinador técnico de computadoras y celulares

PARTICIPANTES MEDELLÍN

12 personas del colectivo de desplazados
 12 personas del colectivo de desmovilizados
 2 coordinadores: 1 desplazado y 1 desmovilizado
 1 coordinador técnico de computadoras y celulares

PERSONAL ORGANIZACIÓN

1 coordinadora general: Consuelo Rozo
 1 programador informático: Eugenio Tisselli
 1 director del proyecto: Antoni Abad

FUNCIONAMIENTO E INFORMACIÓN**OBJETIVO**

El objetivo del proyecto es el de dar voz a los grupos de personas en condición de desplazamiento forzado y de jóvenes desvinculados de Manizales, para que tengan la oportunidad de crear sus propios canales temáticos en Internet, en un intento de visibilizar sus propias opiniones sobre las situaciones de vulnerabilidad y afectación, además de sus preocupaciones y expectativas, configurando de este modo una visión alternativa a la imagen que de ellos proyectan los medios de comunicación preponderantes.

TRANSMISIONES

Los participantes realizan transmisiones desde celulares en canales individuales específicos para cada emisor y consisten en contenidos multimedia (fotos y sonidos) registrados y publicados por ellos mismos en Internet. El canal*GLOBAL aglutina cronológicamente todos los mensajes individuales enviados por los participantes.

CONTENIDOS

Los contenidos a publicar son decididos democráticamente en las reuniones semanales de los emisores.

DURACIÓN

La duración inicial del proyecto es de un año a partir de la segunda quincena de Abril de 2009, presentándose los primeros resultados durante el 7º Festival Internacional de la Imagen 2009. En el periodo restante, los emisores tendrían ocasión de organizarse y asociarse para encontrar los recursos necesarios, en caso de que decidiesen dar continuidad a las transmisiones, una vez concluido el año inicial de transmisiones.

REUNIONES

Se realizan reuniones semanales consistentes en consejos de redacción asamblearios, donde los emisores proponen, discuten y votan sobre los temas a tratar en sus transmisiones. Se analizan también los contenidos publicados y se decide sobre quienes van a utilizar cada celular durante la semana siguiente.

CELULARES

6 celulares de los que 3 son utilizados por cada grupo.
 Los celulares son comunitarios y rotativos entre los participantes.
 Durante la semana los emisores publican en Internet desde los celulares las fotos y registros de sonido que van tomando.
 En la siguiente reunión semanal, los celulares cambian de mano y así sucesivamente a lo largo de las semanas del proyecto.

PARTICIPANTES

2 coordinadores: 1 desplazado y 1 desmovilizado
 10 personas del colectivo de desplazados
 10 personas del colectivo de desmovilizados
 Es recomendable que los emisores ya sean usuarios de celulares e Internet.

Presentación VISIONARIOS

ROBERTO MOREIRA/ARLINDO MACHADO/ELIAS LEVIN/MARTA VELEZ/JORGE LA FERLA

La muestra "Visionarios - Audiovisual en América Latina" presenta producciones de cine y video experimentales de América Central, México, Caribe y América del Sur. Las 73 obras de la muestra Visionarios han sido elegidas por cinco curadores y organizadas en nueve programas de películas y videos. Arlindo Machado ha preparado una antología histórica, en dos programas, con trabajos relevantes para el desarrollo del cine y del video experimental en América Latina. Los otros curadores - Elías Levin Rojo, Jorge La Ferla, Marta Lucía Vélez, Roberto Moreira S. Cruz - han investigado la producción del audiovisual contemporáneo de países determinados.

http://www.itaucultural.org.br/index.cfm?cd_pagina=2827

Curadores: Roberto Cruz y Arlindo Machado

Grade de Exibição

1. Programa Paradigmas do Experimental - Arlindo Machado. Brasil.

Duración: 58min 38seg

Selección de videos y películas que buscan alternativas diferenciadas en términos de temáticas y estilos y que, por lo general, se realizan en anchuras y formatos no estandarizados. Así, escapan a los estereotipos y reglas del mercado internacional del audiovisual.

2. Programa Relatos en La Frontera - Jorge La Ferla. Argentina.

Duración: 58min 43seg

Ocho miradas sobre las relaciones entre el video y los medios audiovisuales para realizar posibles relatos de un contexto público o privado. Desde las historias mínimas de los protagonistas, diversas lecturas de travesías por un presente atemporal y un pasado nos remiten a crónicas memorables.

3. Programa Estados Alterados - Marta Vélez. Colombia.

Duración: 67min 28seg

Estados Alterados se refiere a pronunciamientos que provienen de territorios y culturas disímiles, que van desde las cálidas comarcas caribeñas hasta los luminosos terruños del altiplano andino.

Son obras que potencian su valor por el lugar donde fueron concebidas, es decir, que dan cuenta del contexto en el que se origina el pronunciamiento, ya sea de orden político, social o histórico.

4. Programa No Zapping - Elías Levin. México.

Duración: 60min 57seg

En los videos de este programa es la lentitud lo que atrapa, una lentitud que exige del espectador una implicación activa, donde el proceso de visualización deja de

ser un testimonio de cómo se suceden las imágenes unas a otras y se transforma en una invitación a sumergirse en la pantalla para extraer de ella una serie de relaciones desde su profundidad.

5. Programa Trópicos Audiovisuales - Roberto Moreira S. Cruz. Brasil.

Duración: 69min 54seg

Una selección heterogénea de la producción brasileña contemporánea. No hay una tendencia predominante y en las selecciones no se optó por un conjunto uniforme de estilos. Prevalecen características diversas, amplios modos de ver e interpretar, identidades distintas en términos estéticos y narrativos. Algunos aspectos clave orientan este conjunto: producción de los colectivos artísticos, actuaciones escénicas, énfasis en la tecnología y en subjetividades poéticas.

6. Programa Paradigmas da Latinidade - Arlindo Machado. Brasil.

Duración: 66min 20seg

Selección de videos y películas que tratan de repensar, desde el interior y fuera del ángulo colonialista del "exotismo", el enigma de América Latina: su historia manchada de barbarismos, sus identidades mestizas, el hibridismo de su cultura, sus proyectos de futuro.

7. Programa Maquinas e Imaginarios - Jorge La Ferla. Argentina.

Duración: 59min 59seg

Los juegos de la creación, en propuestas formales radicales que nos remiten a

una visión del mundo a través de temáticas políticas y diarios íntimos. Una trama de visiones en la que lo personal se asocia a diversas lecturas del entorno, externo e interno, como auto referencia de los autores y de los medios tecnológicos audiovisuales que utilizan.

8. Programa De Dominio Público - Marta Velez. Colombia.

Duración: 66min 25seg

En esta selección se incluyeron obras que, sin restricción, trascienden el discurso local. Por un lado, artistas que despliegan escrituras inquietantes e interpretativas sobre temáticas densas que tienen alguna trascendencia en la sociedad actual. Y, por el otro, trabajos de carácter más sociológico.

9. Programa Otras Convergências - Elias Levin. México.

Duración: 55min 54seg

Este programa va desde lo más avanzando de la tecnología: las pantallas y cámaras móviles de los celulares y cierra con el principio que dio nacimiento a la producción y reproducción de imagen: la cámara oscura. En el transcurso de su proyección convergen muchos caminos, como han confluído, en el paso del tiempo, tantos otros para el desplazamiento de la práctica audiovisual. Sin embargo, la convergencia más importante no deja de ser la que tienen que tener necesariamente los espectadores con el realizador, para poder compartir a la distancia y, de manera desacelerada, las experiencias comunes.



Sergi Jordà CV El Reactable



Sergi Jordà (1961) es músico, investigador y creador digital. Licenciado en física fundamental y doctor en informática y comunicación digital por la Universitat Pompeu Fabra, actualmente es profesor lector en esta universidad, dónde imparte varios cursos relacionados con la música por ordenador, la programación de audio, la interacción persona-ordenador o los artes digitales interactivos. Como investigador, ha publicado numerosos artículos, libros, e impartido cursos y conferencias en Europa, Asia y América. Ha recibido numerosos premios nacionales e internacionales (Bourges 1999, SGAE 2000, Möbius International 2001, Arco Electrónico 1999 y 2001, Europrix 2002, Midem 2008, D&AD 2008, etc.) entre los que podríamos destacar los Ciutat de Barcelona en la categoría multimedia (1999 y 2008), o el Golden Nica de Ars Electrónica en la categoría de músicas digitales (2008). Ha sido miembro de los colectivos musicales Clónicos (1984-1992) y FMOL Trío (1999-2001). Durante los años 90 trabajó también en el ámbito de las instalaciones y las performances multimedia, colaborando a menudo con otras artistas o colectivos, como por ejemplo la Fura dels Baus, Marcel·lí Antúnez, Kònic Thr, etc. Luthier e improvisador, gusta de inventar nuevos instrumentos sin olvidar de hacer música con ellos, y aun cuando su música ha sido publicada en varios sellos y ha compuesto para películas o para varias formaciones instrumentales, prefiere la inmediatez y la futilidad de la improvisación libre. Últimamente, es más conocido como uno de los padres del reactable, el nuevo instrumento musical electrónico cuya fama se disparó a raíz de que la islandesa Björk lo integrara en su última gira de 18 mese, Volta. En estos dos últimos años, Jordà y su equipo han presentado el reactable en más de 150 ocasiones en 30 países de 3 continentes.

Sergi Jordà (Madrid, 1961), inicia sus actividades en el campo de informática musical en 1984, después de graduarse en física y abandonar el saxofón. Desde entonces trata de combinar con la mayor flexibilidad e interrelación posibles, investigación, pensamiento teórico y creación artística. Durante los ochenta trabaja en síntesis de voz, explora los ámbitos del análisis, la escucha, y la improvisación musicales por ordenador, toca con el grupo de música experimental Clónicos y compone música electrónica para películas, videos y espectáculos teatrales y de danza.

Desde principios de los noventa, trabaja en proyectos multimedia más amplios, instalaciones y performances, colaborando frecuentemente con otros artistas como Konic Thr (IO-ZN y Kapsula-K), La Fura dels Baus (F@ust Music On Line y DQ), Cristina Casanova (web DQ) y Marcel·lí Antúnez. Con este último crea el robot de carne de cerdo JoAn, el Hombre de Carne (1992), Epizoo (1994-95), una performance interactiva que ha sido presentada en una veintena de países europeos y americanos, y Afasia (1998-99).

Sus principales áreas de interés son la relación sonido/imagen (el software VideoChoreographer), la improvisación musical con ordenador (composición e interpretación en tiempo real) y la composición colectiva, tanto off-line como on-line (FMOL).

Es codirector del Master en Artes Digitales y director del curso de postgrado Programación Orientada al Multimedia del Institut de l'Audiovisual, coordinador del área de Sistemas Interactivos dentro del Grupo de Tecnología Musical del mismo instituto y profesor asociado en la Universitat Pompeu Fabra. Ha escrito numerosos artículos, libros, e impartido seminarios y conferencias en Europa, Asia y América. Actualmente toca con el grupo de música electrónica improvisada FMOL Trio con el que ha publicado dos CDs. Ha recibido también varios premios, entre ellos una mención especial Ciutat de Barcelona en la categoría Multimedia, 1999.

The reactable: Tabletop Tangible Interfaces for Multithreaded Musical Performance

ABSTRACT

In recent years we have seen a proliferation of musical tables. Believing that this is not just the result of a tabletop trend, in this paper I first discuss the reasons that make tabletop interfaces promising musical interfaces. After that, I present the reactable, a musical instrument based on a tabletop interface that exemplifies several of these potential achievements.

Author Keywords

Reactable, tangible interfaces, tabletop interfaces, musical instrument, musical performance, design, interaction techniques.

ACM Classification Keywords

H.5.2 [User Interfaces]: interaction styles, input devices and strategies J.5: [Arts and Humanities]: performing arts.

INTRODUCTION

In recent years there has been a proliferation of tabletop tangible musical interfaces. This trend started with the millennium with projects such as the Audiopad [26,27], Jam-o-drum [4] or SmallFish [33], but nowadays so many “musical tables” are being produced that it becomes difficult to keep track of every new proposal [22]. Is this just a coincidence or the result of a tabletop vogue? While arguably, not all the currently existing prototypes may present the same level of achievement or

coherence, I believe that there are important reasons, perhaps often more intuited than stated, that make tabletop interfaces excellent candidates for new musical interfaces. In this paper I first analyze the potential of tabletop tangible interfaces as new musical instruments. In the second part I present the reactable, an ambitious tabletop musical instrument we have been developing for the last three years, built upon some of the principles exposed on the first part.

MUSICAL CONTROL AND LIVE PERFORMANCE

HCI and Research in Live Computer Music

Early and definite examples of the synergy between music and HCI can be found in the research and contributions undertaken by William Buxton during the 1970s and 1980s; it was in fact, the design and use of computer-based tools for music composition and performance, which led Buxton into the area of HCI [5]. Buxton has even ironized that there are three levels of design: standard spec., military spec., and musical or artist spec, being the third the hardest and most important [6].

From the musical side, several computer music researchers have studied the control of sound in musical instruments as well as aspects of the communication between players and their instruments. Pressing [29] studies and compares the sound control issues of a violin and a standard MIDI keyboard using no less than ten dimensions. Vertegaal and Eaglestone [37] evaluate timbre navigation using different input devices. Wanderley proposes a basic gesture taxonomy evaluating how such gestures relate to different sound control tasks, and approaches the evaluation of input devices for musical expression by drawing parallels to existing research in the field of HCI [38]. Great effort has thus been devoted into bringing general Engineering Psychology [10, .1.1] and HCI knowledge and research into the domain of sound control.

Sergi Jordà

Music Technology Group, Pompeu Fabra University - Ocata, 1, 08003 Barcelona, Spain

{sjorda, ggeiger, malonso, mkalten}@iua.upf.edu



Musical Performance Bandwidth

Researchers from non-musical HCI related fields could find on their side, many reasons for considering musical performance. To start, musical instruments are among the most complex and sophisticated machinery humans have managed to design, construct and master, and musical performance may probably be the densest form of human communication. As pointed by Bischoff, “to bring into play the full bandwidth of communication there seems to be no substitute, for mammals at least, than the playing of music live.” [3]. Robert Moog estimated that a skilled musician is able to generate about 1,000 bits/sec of meaningful information [24]. Apart from this demanding bandwidth, a very precise temporal control over several multidimensional and continuous parameters, sometimes even over simultaneous parallel processes is specially required in the interaction dialog that takes place between the performer and the instrument.

The social affordances associated with tables directly encourage concepts such as “social interaction and collaboration” [13] or “ludic interaction” [12]. Tabletop interfaces should thus allow almost by definition, several simultaneous users, each probably using both hands, several simultaneous fingers, or even simultaneous objects; they seem therefore ideal candidates for high bandwidth demands. In the next section we will unveil less obvious reasons that bring to tabletop interfaces the potential to become ideal platforms for new digital music instruments.

MUSIC INSTRUMENTS AND TABLETOP INTERFACES

Music Controllers

Whereas in most (non keyboard) acoustic instruments the separation between the control interface and the sound-generating subsystems is unclear, digital musical instruments can always be easily divided into a gestural controller (or input device)

that takes the control information from the performer(s), and a sound generator that plays the role of the excitation source. The controller component can be a simple computer mouse, a computer keyboard or a MIDI keyboard, but with the use of sensors and appropriate analogue to digital converters, any control signal coming from the outside can be converted into control messages understandable by the digital system.

The list of currently available controllers could be infinite, ranging from MIDI-fied versions of traditional instruments, such as saxophones, trumpets, guitars, violins, drums, xylophones or accordions, to non imitative controllers, such as gloves, wearables, non-contact or bioelectrical devices, to mention just a few categories [9]. Moreover, many cheap and widely available control devices meant for the general market, such as joysticks or graphic tablets, are often being used as interesting music controllers. As a sign of the growing interest in this field, the annual conference on New Interfaces for Musical Expression (NIME), which started in 2001 as a 15-person workshop, now gathers annually more than two hundred researchers, luthiers and musicians from all over the world to share their knowledge and late-breaking work on new musical interface design. The yearly proceedings, available on-line at <http://www.nime.org> constitute the ultimate and more up to date source of information on this topic.

Interactive Music and Laptop Performance

In parallel to this research bloom, the laptop is progressively reaching the point of feeling as much at home on stage as a saxophone or an electric guitar. However, the contemporary musical scene does not clearly reflect this potential convergence. Most laptop performers seem hesitant to switch towards the use of new hardware controllers, as if laptop performance and the exploration of post-digital sound spaces was a dialog conducted with mice, sliders, buttons and the metaphors of business computing [34]. There may be some reasons for that, which lie precisely in the new musical possibilities of computer based instruments.



In traditional instrumental playing, every nuance, every small control variation or modulation (e.g. a vibrato or a tremolo) has to be addressed physically by the performer. In digital instruments nevertheless, the performer no longer needs to control directly all these aspects of the production of sound, being able instead to direct and supervise the computer processes which control these details. As a result of the potential intricacy of these ongoing processes, which can be under the instrument's sole control or under a responsibility shared by the instrument and the performer, performing music with computers often tends towards an interactive dialog between instrument and instrumentalist. These new type of instruments often shift the centre of the performer's attention from the lower-level details to the higher-level processes that produce these details. The musician performs control strategies instead of performing data, and the instrument leans towards more intricate responses to performer stimuli, tending to surpass the note-to-note and the 'one gesture-one acoustic event' playing paradigms present in all traditional instruments, thus allowing musicians to work at different musical levels and forcing them to take higher level and more compositional decisions on-the-fly [20].

Multithreaded musical instruments with shared control

I state that most of the music controllers currently being developed do not pursue however this 'multithreaded and shared control' approach, prolonging the traditional instrument paradigm instead.

Many new musical interfaces still tend to conceive new musical instruments highly inspired by traditional ones, most often designed to be 'worn' and played all the time, and offering continuous, synchronous and precise control over a few dimensions. An intimate, sensitive and not necessarily highly dimensional interface of this kind (i.e. more like a violin bow, a mouthpiece or a joystick, than like a piano) will be ideally suited for direct microcontrol (i.e. sound, timbre, articulation). However, for

macrostructural, indirect or higher level control, a non-wearable interface distributed in space and allowing intermittent access (i.e. more like a piano or a drum), and in which control can be easily and quickly transferred and recovered to/from the machine, should be undeniably preferred [20].

Moreover, not many new instruments profit from the display capabilities of digital computers, whereas in the musical performance approach we are discussing, in which performers tend to frequently delegate and shift control to the instrument, all affordable ways for monitoring ongoing processes and activities are especially welcome. Visual feedback becomes thus a significant asset for allowing this type of instruments to dynamically 'communicate' the states and the behaviors of their musical processes [17]. It is the screen and not the mouse, what laptop performers do not want to miss, and it is in this context where tabletop tangible interfaces may have a lot to bring.

INTRODUCING THE REACTABLE

The reactable, the first tabletop project conceived and developed by this team, did not start from the idea of exploring musical applications on tabletop interfaces, but rather from our more than 15 years experience as digital luthiers and computer music performers [16]. The reactable conceptual precursor was in fact a GUI based software synthesizer, FMOL, developed by the author between 1997 and 2002.

Visual Feedback on FMOL

FMOL is a software synthesizer and musical instrument with a peculiar interface. Its sound engine supports six real-time synthesized audio tracks or channels, and its mouse-controlled GUI is so tightly related to this synthesis architecture, that almost every feature of the synthesizer is reflected in a symbolic, dynamic and non-technical way in the interface [15, 17]. In its rest position the screen looks like a

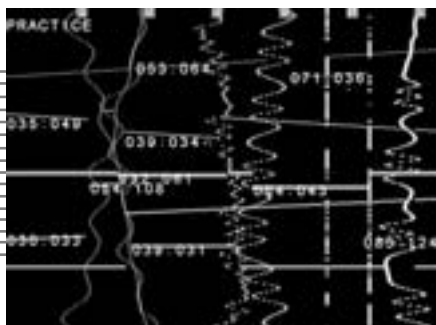


Figure 1. FMOL in action

simple 6x6 grid or lattice, where each of the six vertical lines is associated with one voice generator, and each horizontal line is associated with an effect processor, controlled on its turn by a low frequency oscillators (LFO). In performance, all of these lines work both as input devices that can be picked and dragged with the mouse, and as output devices that give a dynamic visual feedback, drawing the sound waveforms and showing all the music activity. When multiple oscillators or segments are active, the resulting geometric “dance”, combined with the six-channel oscilloscope information given by the strings, tightly reflects the temporal activity and intensity of the piece and gives multidimensional cues to the player.

Looking at a screen like figure 1, which is taken from a quite dense FMOL fragment, the player can intuitively feel the loudness, the dominating frequencies and the timbral content of every channel, the amount of different applied effects, and the activity of each of the thirty low frequency oscillators. The ‘audio’ feedback presented to the performer in a visual form, intuitively helps the understanding and

the mastery of the interface, enabling the simultaneous control of a high number of parameters that could not be possible without this visual feedback. More essentially, no indirection is needed in order to modify any of these parameters, since anything in the screen behaves simultaneously as an output and as an input, as both representation and control [35]. In spite of being controlled by a mouse, FMOL was already a musical abacus, in the Ishian sense of the term [14]. From an empirical point of view, FMOL had proved to be a good musical instrument used for years in live performance by many musicians including the first author. It was with this know-how and with the idea of surpassing mice limitations that the reactable project started in 2003.

The reactable: Conception and Description

The first step was to believe that everything is feasible, assuming access to a universal sensor which can provide all the necessary information about the instrument and the player state, and enabling thus the conception and design of an ideal instrument without being constrained by technological issues. Luckily enough, the current implementation almost fully coincides with the original model [19].

The reactable, has been designed for installations and casual users as well as for professionals in concert. It seeks to combine immediate and intuitive access in a relaxed and immersive way, with the flexibility and the power of digital sound design algorithms, resulting in endless improvement possibilities and mastership. It is based on a round table, thus a table with no head position or leading voice, and with no privileged points-of-view or points-of-control. Like in other circular tables such as the Personal Digital Historian (PDH) System [32] the reactable uses a radial coordinate system and a radial symmetry.





Figure 2. Four hands at the reactable

In the reactable several musicians can share the control of the instrument by caressing, rotating and moving physical artifacts on the luminous surface, constructing different audio topologies in a kind of tangible modular synthesizer or graspable flow-controlled programming language. Each reactable object represents a modular synthesizer component with a dedicated function for the generation, modification or control of sound. A simple set of rules automatically connects and disconnects these objects, according to their type and affinity and proximity with the other neighbors. The resulting sonic topologies are permanently represented on the same table surface by a graphic synthesizer in charge of the visual feedback, as shown in figure 2. Auras around the physical objects bring information about their behavior, their parameters values and configuration states, while the lines that draw the connections between the objects, convey the real waveforms of the sound flow being produced or modified at each node.

THE REACTABLE IMPLEMENTATION

Computer Vision

In the previous years, researchers have often criticized the application of computer vision techniques in tabletop development, pointing out drawbacks such as slowness and high latency, instability, lack of robustness and occlusion problems, while favoring other techniques such as electromagnetic field sensing with the use of RFID tagged objects [25] or acoustic tracking by means of ultrasound [23]. Recent implementations such as Microsoft's Surface [39] or the reactable itself, clearly demonstrate that these reservations are not applicable anymore. For tracking pucks and fingers, the reactable uses an IR camera situated beneath the translucent table, avoiding therefore any type of occlusion (see Figure 3).

Additionally, some of the advantages we have found in the use of computer vision (CV) are:

- CV can be combined with beneath projection, permitting a compact all-in-one system, in which both camera and projector are hidden
- Almost unlimited number of different markers (currently several hundreds)
- Almost unlimited number of simultaneous pucks (only limited by the table surface), and with a processing time independent of this number (≥ 60 fps)
- Possibility to use cheap pucks (such as for example, specially printed business cards)
- Detection of puck orientation (pucks are not treated as points)
- Natural integration of pucks and finger detection for additional control.

ReacTIVision, the reactable vision engine, is a high-performance computer vision framework for the fast and robust tracking of fiducial markers in a real-time video stream. Fiducial markers are specially designed graphical symbols, which allow the easy identification and location of physical objects with these symbols attached.

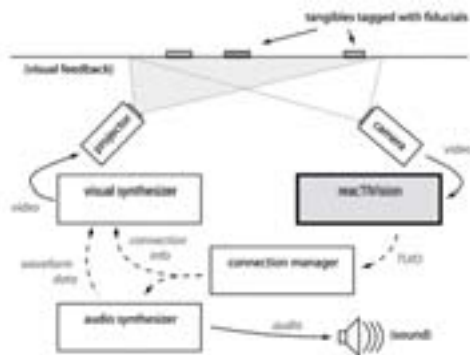


Figure 3. The reactable components

The 'amoeba' symbol set [1] shown in Figure 4, and the related detection algorithms [2] were specifically developed for the reactable, taking into account the special needs of a real-time musical instrument such as low latency and high temporal resolution (~60 fps). Since November 2005, reactIVision is available to the general public, including the binaries for all three major operating systems (Win32, MacOS and Linux) as well as the source code under an open source license (GPL, LGPL). Along with the actual sensor component, a collection of free example client projects for the rapid development tangible user interfaces in many programming languages such as C++, Java, Processing and Pure Data are also available on the project site [31].

Modular Synthesis and Dynamic Patching

The idea of creating and manipulating data flows is well acquainted in several fields, such as electronics, modular sound synthesis or visual programming. Modular synthesis goes back to the first sound synthesizers, in the digital and especially in the analogue domains, with Robert Moog's or Donald Buchla's Voltage controlled synthesizers [7]. This sound synthesis method, based on the interconnection of sound generators and sound processors units has largely proved its unlimited sound potential. It can also be considered as the starting point of all the visual programming environments for sound and music, which started with the Max environment in the late 1980s, and constitute nowadays one of the more flexible and widespread paradigms for interactive music making [30]. The reactable outdoes these models applying what we call dynamic patching [21], i.e. managing automatic connections depending on the type of objects involved and on the proximity between them.

Each reactable object has a dedicated function for the generation, modification or control of sound. By moving them and bringing them into proximity with each other, performers construct and play the instrument at the same time. Since the move of any object around the table surface can alter existing connections, extremely variable synthesizer topologies can be attained resulting in a highly dynamic environment.

Albeit not so popular in regular HCI, the use of rotary knobs is a well-acquainted tradition in electronic music practice. All reactable objects can always be spun, which allows controlling one of their internal parameters; a second parameter is controlled by dragging the finger around the objects' perimeter (see Figure 5). Although the exact effect varies from one type of object to the other, rotation tends to be related with frequency or speed and finger dragging with amplitude.



Figure 4. Four markers from the reactIVision 'amoeba' set

The reactable Syntax

Reactable's objects can be categorized into six different functional groups: audio generators, audio filters, controllers, control filters, mixers and global objects (which affect the behaviour of all objects within their area of influence). Each family is associated with a different puck shape and can have many different members, each with a distinct (human-readable) symbol on its surface (see Figures 5 and 6). Table 1 summarizes several characteristics of each family or type.

Connections between objects are determined by the objects' affinities (see Table 1, column 2) and simple proximity rules. In the example shown in Figure 6 (a real snapshot of the visual synthesizer), the sound generator A (a sample player) is sounding alone, while sound generator B (a frequency modulation synthesizer) is being controlled by the step-sequencer D, and the resulting sound is being filtered by C (a resonant filter), which on its turn, is being modulated by E (a low frequency sine wave oscillator). The metronome F only affects the generator A because the other objects are out of the metronome's current influence range. G is a global object (a tonalizer) which corrects the notes being generated by A and B, according to the pitches that are active (dark) on its 12-note perimeter (in this case, C,D,D#,F,G,A and A#). H is the audio output or sink, where all sounds converge (in a quadraphonic setup, the angle with which each audio thread arrives to H determines the panning position of this voice).

In a simplified approach that would only consider generators, filters and controllers, and omit all the proximity rules that manage the system, the reactable syntax could be described with the following regular type-3 grammar [8]:

$$S \rightarrow aNt$$

$$N \rightarrow cN \mid bN \mid \epsilon \text{ where } a \text{ represent generators, } b \text{ filters, } c \text{ controllers, } t \text{ is the audio output, and } \epsilon \text{ is the empty string.}$$

This results in the equivalent regular expression: $ac^*(bc^*)^*t$, with each of these strings representing a reactable audio thread. As seen in Figure 6, several simultaneous threads are possible, each starting with its own generator (a). The combination of this syntax with proximity rules and global objects (that affect all objects within their access range) provides a playful and rich interaction which seamlessly combines the three categories proposed by Ullmer et al. [35] for relating physical elements on a tabletop interface: spatial, relational and constructive.



Figure 5. Modifying a parameter with the finger



Figure 6. A snapshot showing connections between several objects



Bridging the gap from novice to expert use

The reactable wants to be instantly engaging, intuitive and non-intimidating. These properties seem a must for musical instruments to come. Considering the speed at which technology and fashion shift in our current 21st century, proselytism will surely not be attained by promising ten years of sacrifice. If we aspire for a new instrument to be played by more than two people it will have to capture the musicians' imagination from the start. And yet, no matter how affordable it may seem at first glance, the reactable was conceived as a real musical instrument, capable of the more subtle complexities.

Visual Feedback and advanced interaction

Visual feedback thus becomes an essential component for playing the reactable and dealing with all its complexity. One of our initial design dogmas was to avoid any type of textual or numerical information, while banishing at the same time any decorative display. In that sense, any shape, form, line or animation drawn by the visual synthesizer is strictly relevant and informational. The audio lines that connect objects show the real resulting waveforms; control lines indicate the density and intensity of the values they transport; low frequency oscillators, metronomes and other objects that vibrate at visible rates are animated with their precise heartbeats.

Visual feedback is also important for constantly monitoring the objects' states and internal parameters, such as in the white 180° circular fuel gauges that surround any object indicating their rotational values, in the dots that show the position of the second parameter slider (see all objects in Figure 6, except D and G), or on the finger-activatable discrete steps that surround objects as the step-sequencers or the tonalizer (see respectively D and G in Figure 6). The use of fingers is not limited to modifying objects' parameter. Fingers can also be employed for temporarily cutting (i.e. muting) audio connections. Muted connections, which are represented with straight dotted lines, are reactivated touching again the object that has been muted.







	Connections	Shape	Examples
Generators	<ul style="list-style-type: none"> 1 audio out N control in 		<ul style="list-style-type: none"> square wave sampler player
Audio filters	<ul style="list-style-type: none"> 1 audio in 1 audio out N ctrl in 		<ul style="list-style-type: none"> resonant filter flanger
Controllers	<ul style="list-style-type: none"> 1 ctrl out 		<ul style="list-style-type: none"> sine wave low frequency oscillator 12-step amplitude sequencer
Control filters	<ul style="list-style-type: none"> 1 ctrl in 1 ctrl out 		<ul style="list-style-type: none"> decimator sample & hold
Audio mixers	<ul style="list-style-type: none"> 2 audio in 1 audio out N ctrl in 		<ul style="list-style-type: none"> mixer bus ring modulator
Global	<ul style="list-style-type: none"> N ctrl in 		<ul style="list-style-type: none"> metronome tonalizer

Table 1. A summary of the reactable objects types

Scalability

As pointed by Ulmer most tangible platforms map interactive objects with physical world elements that have a clear geometrical representation [36]. This often poses problems with respect to the scalability of such systems, in terms of the physical objects that can be realistically manipulated on a table, and the restricted level of complexity that can be handled within these restrictions. The reactable deals reasonably well with this scalability problem: while two objects can often be sufficient for a “solo” intervention, the level of musical complexity that can be generated by a table full of objects can easily surpass the cognitive load of several performers [28].

This satisfactory behaviour has not prevented us from considering container objects [35] for storing sub-patches. Substituting a group of interrelated objects by one unique sub-patch container is an acquainted habit in many visual programming languages including musical ones such as Max; finger drawing a closed area on the table surface and embedding all of its contents into a physical container object, seems also a quite natural and coherent way to interact with the reactable. Although this has been implemented as a proof of concept for containers, we have yet to solve the question of how to control the high number of relevant parameters (i.e. 2 for each contained object) that can rule the sub-patch behaviour.

INTERACTING WITH THE REACTABLE

Since its first presentation at the Audio Engineering Society Conference in Barcelona on May 2005, the reactable has undergone a very active life outside of the laboratory. It has been exhibited in the more prominent festivals and conferences all over the world, such as SIGGRAPH (Boston, August 2006), Ars Electronica (Linz, September 2005), the International Computer Music Conference (Barcelona, September 2005), the New Interfaces for Musical Expression Conference NIME (Paris, May 2006) or the Sonar Festival in Advanced Music and Multimedia Art (Barcelona, June 2006).

In these different exhibitions, the reactable has been played by several thousands

users, of all ages and different backgrounds (musicians, computer music and computer graphic experts; electronic music, digital art or computer games aficionados; teenagers, families with kids, etc.). The feedback has always been very positive, often even passionate, showing that the reactable can be very much enjoyed even without being fully understood. We have estimated that interested people start grasping its basic principles after 5 or 10 minutes of completely unguided and joyful interaction. Users who spend more than 5 minutes often become “addicted”, and come back again many times, trying to find the special moments in which the installation is empty or at least less crowded.

In parallel to these public installations, the reactable has been performing dozens of festival concerts all over Europe and America, performed both by its creator team (Sergi Jordà, Martin Kaltenbrunner, Günter Geiger or Marcos Alonso), or lately, accompanying the Icelandic singer Björk, in her new world tour.

As a result of this exposure, the reactable has arguably become the most popular new music instrument of the last years, appearing in thousands of blogs and webpages, in newspapers and in the more prominent electronic music magazines, and being often epitomized as ‘the XXIst century musical instrument’. In any case, it has certainly turned into a completely mature musical instrument, which does not prohibit its continual design process refinement. The ideal combination of these two very different test-beds (i.e. public installations plus concerts) fulfills indeed our initial goal, which was to build a musical instrument conceived for casual users as well as for professionals.

CONCLUSIONS

I have shown the implementation of a tabletop based musical instrument, which is proving to be successful both as a musical instrument and as a tabletop application.

We firmly believe that tangible user interfaces and more precisely, table based tangible interfaces in which digital information becomes graspable with the direct manipulation of simple objects available on a table surface, can fulfill many of the special needs brought by the new live computer music performance paradigms. This type of performances often require the combination of intimate and sensitive control, with a more macro-structural and higher level control which is intermittently shared, transferred and recovered between the performer(s) and the machine. Tabletop interfaces favor multi-parametric and shared control, exploration and multi-user collaboration, while they can also contribute to delicate and intimate interaction (e.g. moving and turning two objects with both hands). Their seamless integration of visual feedback and physical control allows also for more natural and direct interaction.

I am also convinced that the deep involvement present in (both expert and novice) musical performance has much to bring to other interaction contexts which involve creativity in a very broad sense, understanding that creativity is present not only in the production of nice pictures or music, but specially in the process of creation or construction of anything. Creativity, related with expressiveness and with freedom, can thus become important in any interaction process enough complex or enough free, such as the ones in which the paths to a goal are open or when the goal itself is open.

ACKNOWLEDGEMENTS

The reactable has been developed in the Music Technology Group of the Pompeu Fabra University in Barcelona, by a team of four digital luthiers: Marcos Alonso, Günter Geiger, Martin Kaltenbrunner and the author. The author would also like to thank former reactable collaborators such as Hugo Solis, Ross Bencina, who made important contributions to the computer vision component, Chris Brown who wrote and performed Teleson, the first composition for reactable, and the interns Ignasi

Casasnovas and Gerda Strobl. I would also like to thank Xavier Serra, director of the Music Technology Group in Barcelona for his support, all the festival organizers who have given us the chance to show the reactable in so many different contexts, and the thousands of users who are continuously helping in the reactable iterative refinement.

REFERENCES

1. Bencina, R. and Kaltenbrunner, M. The Design and Evolution of Fiducials for the reactTVision System. Proc. 3rd International Conference on Generative Systems in the Electronic Arts (2005).
2. Bencina, R., Kaltenbrunner, M. and Jordà, S. Improved Topological Fiducial Tracking in the reactTVision System. Proc. IEEE International Workshop on Projector-Camera Systems (2005).
3. Bischoff, J., Gold, R. and Horton, J. Music for an interactive Network of Computers. Computer Music Journal, 2(3) (1978), 24-29.
4. Blaine, T. and Perkis, T. Jam-O-Drum, A Study Interaction Design. Proc. ACM DIS 2000 Conference. NY: ACM Press (2000).
5. Buxton, W., Patel, S., Reeves, W., and Baecker, R Object and the Design of Timbral Resources. Computer Music Journal, 6(2) (1982), 32-44.
6. Buxton, W. Artists and the art of the luthiers. ACM SIGGRAPH Computer Graphics, 31(1) (1997), 10-11.
7. Chadabe, J. The Voltage-controlled synthesizer. In John Appleton (ed.), The development and practice of electronic music. New Jersey: Prentice-Hall (1975).
8. Chomsky, N. Three models for the description of language*. IRE Transactions on Information Theory (2) (1956), 113-124.
9. Cutler, M., Robair, G. and Bean. Outer Limits. Electronic Musician Magazine, August (2000), 49-72.
10. Fitts, P. M. Engineering Psychology and Equipment Design. In S. S. Stevens (Ed.), Handbook of Experimental Psychology. NY: Wiley (1951), 1287-1340.
11. Fitts, P. M. and Posner, M. I. Human Performance. Belmont, CA: Brooks/Cole (1967).
12. Gaver, W.W., Bowers, J., Boucher, A., Gellerson, H., Pennington, S., Schmidt, A., Steed, A., Villars, N. and Walker, B. The drift table: designing for ludic engagement. Proc CHI '04 extended abstracts on Human factors in computing systems, ACM Press (2004), 885-900.
13. Hornecker, E. and Buur, J. Getting a Grip on Tangible Interaction: A Framework on Physical Space and Social Interaction. Proc. CHI 2006 (2006), 437-446.
14. Ishii, H and Ullmer, B. Tangible Bits: Towards Seamless Interfaces between People, Bits and Atoms. In Proc. CHI 97 (1997), 22-27.
15. Jordà, S. Faust Music On Line (FMOL): An approach to Real-time Collective Composition on the Internet. Leonardo Music Journal, 9 (1999), 5-12.
16. Jordà, S. Improvising with Computers: A personal Survey (1989-2001). Journal of New Music Research, 31(1), (2002), 1-10.
17. Jordà, S. FMOL: Toward User-Friendly, Sophisticated New Musical Instruments. Computer Music Journal, 26(3) (2002), 23-39.
18. Jordà, S. Sonographical Instruments: From FMOL to the reactable*. Proc. International Conference on New Interfaces for Musical Expression (2003), 70-76.
19. Jordà, S., Kaltenbrunner, M., Geiger, G. and Bencina, R. The reactable*. Proc. International Computer Music Conference (2005).
20. Jordà, S. Digital Lutherie: Crafting musical computers for new musics performance and improvisation. PhD. dissertation, Universitat

- Pompeu Fabra, Barcelona (2005).
21. Kaltenbrunner, M., Geiger, G. and Jordà, S. Dynamic Patches for Live Musical Performance. Proc. International Conference on New Interfaces for Musical Expression (NIME-04), (2004) 19-22.
 22. Kaltenbrunner, M. <http://www.iaa.upf.es/mtg/reactable/?related>. Referenced October 20, 2006.
 23. Mazalek, A. Media Tables: An extensible method for developing multi-user media interaction platforms for shared spaces. Ph.D. dissertation, Massachusetts Institute of Technology (2005).
 24. Moog, R. Keynote speech at the Conference on New Interfaces for Musical Expression (2004).
 25. Patten, J., Ishii, H., Hines, J., Pangaro, G., Sensetable: A Wireless Object Tracking Platform for Tangible User Interfaces. Proc. ACM CHI '01 (2001), 253-260.
 26. Patten, J., Recht, B. and Ishii, H., Audiopad: A Tag-based Interface for Musical Performance. Proc. Conference on New Interface for Musical Expression (2002), 24-26.
 27. Patten, J., Recht, B. and Ishii, H. Interaction Techniques for Musical Performance with Tabletop Tangible Interfaces. In ACE 2006 Advances in Computer Entertainment, Hollywood, California, (2006).
 28. Pressing, J. Cognitive Processes in Improvisation. in Cognitive Processes in the Perception of Art, Ray Crozier and Anthony Chapman Eds, North Holland, Amsterdam (1984), 345-363.
 29. Pressing, J. Cybernetic Issues in Interactive Performance Systems. Computer Music Journal, 14(1) (1990), 12-25.
 30. Puckette, M. Max at 17. Computer Music Journal, 26(4) (2002), 31-43.
 31. ReacTVision. <http://mtg.upf.edu/reactable/?software>. Referenced October 20, 2006.
 32. Shen, C., Lesh, N. and Vernier, F. Personal Digital Historian: Story Sharing Around the Table. In Interactions 10(2) (2003), 15-22.
 33. SmallFish: http://hosting.zkm.de/wmuench/small_fish, Referenced October 20, 2006.
 34. Turner, T. The Resonance of the Cubicle: Laptop Performance in Post-digital Musics. Contemporary Music Review, 22(4) (2003), 81-92.
 35. Ullmer, B. and Ishii, H. Emerging Frameworks for Tangible User Interfaces. In Human-Computer Interaction in the New Millenium, Ed. John M. Carroll, Addison-Wesley (2001), 579-601.
 36. Ullmer, B. Tangible Interfaces for Manipulating Aggregates of Digital Information. Ph.D. Dissertation, Massachusetts Institute of Technology (2002).
 37. Vertegaal, R. and Eaglestone, B. Comparison of input devices in an ISEE direct timbre manipulation task. Interacting with Computers, 8(1) (1996), 13-30.
 38. Wanderley, M. M. Performer-Instrument Interaction: Applications to Gestural Control of Music. Ph.D thesis, Université Pierre et Marie Curie - Paris VI (2001).
 39. Wilson, A.D. PlayAnywhere: a compact interactive tabletop projection-vision system. Proc. 18th annual ACM symposium on User interface software and technology, New York, NY, USA, ACM Press (2005), 83-92.

Entrevista a Sergi Jordà por Sebastián Mealla C.

Título: El Hombre que quería ser Luthier (digital)

Un impasible intercambio electrónico entre uno de los hombres que ideó el primer instrumento musical del siglo XXI y uno de los tres millones de personas que, por ahora, lo miran por YouTube.

A comienzos de 2007, cuando esta publicación no existía como proyecto del CCE.C, acordamos con Sergi Jordà un encuentro en el edificio Ocata de la Universitat Pompeu Fabra (UPF), a orillas del Borne de Barcelona, sede del Music Technology Group (MTG). Un par de meses antes me había convertido en uno de los millones de personas que vieron por YouTube los primeros videos demostrativos del Reactable (1), un instrumento musical electrónico dotado de una interfaz tangible basada en una mesa, e inspirado en los sintetizadores modulares de los años 60. La intención de fondo era invitar a Jordà a la Argentina para presentar este nuevo proyecto en el marco del Agosto Digital 07, uno de los programas más longevos del CCE.C, dedicado a las nuevas tecnologías.

En la UPF, rodeados de oficinas que remitían directamente a la prototípica idea del "centro de investigación" y pasillos envueltos por un modoso silencio de trabajo, dimos un repaso por las posibilidades de una futura visita, todo esto en frente a un Reactable a medio montar.

Unos meses más tarde, para suerte de todos en el MTG pero a nuestro pesar, la visita se frustró ante la enorme visibilidad e interés que suscitó el proyecto, especialmente a través de Internet. Por entonces, Björk estaba a punto de salir de

1. <http://mtg.upf.edu/reactable>
2. <http://mtg.upf.edu>

gira acompañada del novedoso instrumento, y un sinnúmero de presentaciones alrededor del mundo podían verse publicadas en el sitio oficial del MTG (2). Sin embargo, casi un año después de este primer encuentro, la propuesta del libro por el décimo aniversario del Centro Cultural España-Córdoba renueva el objetivo pendiente, en forma de mails encadenados y conversaciones telefónicas bajo crueles diferencias horarias: recabar el testimonio de uno de los referentes más importantes de las tecnologías digitales aplicadas al campo sonoro, la música y la interacción en tiempo real.

Punto de partida. Lo digital como artesanía

“Yo toco ordenadores’, ésa es, de hecho, mi primera respuesta cuando alguien me pregunta qué instrumento musical toco. En ocasiones, la conversación continúa con ‘¿y qué programa utilizas?’. Mi respuesta a dicha pregunta es ‘Por lo general, diseño y construyo mis propias herramientas y ordenadores para realizar performances. Muchas veces, también lo hago para otros performers’. No sólo toco, también desarrollo instrumentos musicales digitales”(3).

En septiembre de 1978, Sergi Jordà comenzó sus estudios de Física y a tocar el saxofón. A pesar de que ninguna de dichas actividades está directamente relacionada con su profesión actual, Jordà no duda en afirmar que ambas determinaron fuertemente su actividad como “luthier digital”:

“Cuatro años después, dos incidentes en apariencia sin relación fueron determinantes en mi carrera. Empezaré por el segundo, que fue ver la fotografía de un espectrograma de Synclavier en la contraportada de Mr. Heartbreak, de Laurie Anderson, su segundo álbum de 1984. Yo había estudiado la transformada de

Fourier de manera general y abstracta (nadie nunca habló de sonido durante mis cinco años de física), entonces pude comprender intuitivamente el espectrograma: el sonido (y por lo tanto la música) podía ser ‘comprendido’ por los ordenadores. El hito accidental anterior (que curiosamente también involucra al Sr. Fourier) ocurrió varios meses antes, durante nuestra primera y única clase universitaria de programación para ordenadores, basada en BASIC: ‘éste es un IF y éste es un WHILE. Ahora vayan al tercer piso y empiecen a programar la transformada de Fourier para la próxima clase’. No recuerdo qué ordenadores utilizamos, sólo que tenían discos floppy más grandes que un LP, y que fuimos los primeros afortunados en utilizar el teclado, ¡sin tener que perforar tarjetas! Lo importante fue que allí descubrí y adoré la programación”(4).

A principios de los 80, Jordà comenzó a percibir la experimentación sonora vinculada a la tecnología de ordenadores como un factor definitivo en su producción posterior, especialmente en lo referido a las partes mecánicas y repetitivas relacionadas a la ejecución musical. “Me gusta comprender el funcionamiento de las cosas, pero me aburre tener que aprenderlo todo de memoria. Tocar un instrumento requiere dedicación y repetición, para llegar a dominar al máximo una técnica. A mí este aspecto no me interesaba tanto, de forma que un día comprendí, así de golpe, que a los ordenadores, para explicarles cómo deben hacer algo, basta con decirlo una sola vez: a partir de este instante ya pueden repetir las cosas perfectamente”. Aquel día Jordà resolvió que utilizaría ordenadores para hacer música, conservando para sí el aspecto que más le interesaba: inventar permanentemente. “En el año 84 decidí convertirme en un improvisador con ordenador, y éste ha sido un poco el camino que me ha ido llevando hasta ahora, aunque no siempre en línea recta”.

-Anoche estuve repasando los documentos que me enviaste por mail, e intentaba sacar en limpio los rasgos característicos de tu trabajo con ordenadores. Entiendo

3. Jordà Puig, Sergi, “Digital Lutherie. Crafting musical computers for new musics’ performance and improvisation”, Barcelona, 2005, pág. 43.
Disponible en línea: <http://www.iaa.upf.edu/mtg/publicacions.php?lng=eng&aul=3&did=365>.

4. Ibídem.

que gran parte de tu producción está fuertemente vinculada a la improvisación y la performance...

-Sí. Es lo que me interesaba en ese momento, cuando tocaba free jazz con el saxo, y es lo que me sigue interesando todavía. No digo que no me interese componer, pero me interesa más el hacer, el hacer en tiempo real. Por otro lado, a la hora de componer música, si no es en vivo, si no es improvisación, siempre estoy lleno de dudas en cuanto a qué es mejor, poner esta nota aquí o allá... A veces, las decisiones que uno toma sobre estas cosas son casuales, por lo que yo, antes de tener que decidir, prefiero dejarlo abierto. Esto me llevó a hacer música interactiva, algo a lo que el ordenador se presta perfectamente.

La música interactiva abarca conceptos, paradigmas y posibilidades muy amplios, pero podríamos decir que en uno de sus extremos, el más alejado de la composición convencional, está el ideal de "crear instrumentos". Entre ambos polos, el del instrumento y el de las composiciones convencionales, se podrían situar las composiciones más o menos abiertas, pero digamos que un instrumento es la "composición más abierta posible", ya que cualquier instrumento musical es capaz de recrear infinitas composiciones. No cualquier composición, ya que no hay instrumento capaz de tocar "todas las músicas", pero sí infinitas. Un instrumento es algo mucho más abierto que una composición. En realidad instrumento y composición, no son tanto dos términos dicotómicos, como los dos polos de una línea continua, y a mí me interesa más el lado del instrumento.

Los instrumentos musicales constituyen probablemente las más complejas y sofisticadas máquinas que el ser humano ha llegado a construir, y el flujo de información que se establece entre un músico y su instrumento representa una de las más densas formas de comunicación hombre-máquina conocidas. Equiparar, pues, al programador informático o multimedia con el luthier puede resultar excesivo. Pero en algunos pocos casos, cuando el programador se convierte en el creador

de sofisticadas y maravillosas máquinas destinadas a maximizar la creatividad de los que las utilicen, creo que es la analogía más acertada. Ésta es una de mis aspiraciones.

La década del 90. El MTG

En 1994, Xavier Serra, reconocido músico, profesor e investigador catalán, creó el Grupo de Investigación en Tecnología Musical de la UPF (MTG). Durante años, este centro se especializó en las tecnologías digitales relacionadas con el sonido y la música, investigando tópicos como el procesado y síntesis de sonido; análisis, descripción y transformación de contenidos musicales; sistemas interactivos y modelos computacionales relacionados con la percepción y cognición musical. Jordà se incorporó a este espacio bastante antes de su creación oficial, cuando conoció a Serra en la International Computer Music Conference de Glasgow en 1990. "Él había terminado el doctorado en Stanford y yo vivía en Madrid, programando e investigando sobre música con ordenador de una forma totalmente independiente. No estoy seguro, pero debo haber sido una de las pocas personas en España que estaba haciendo esto de forma independiente. Xavier me comentó sobre su intención de montar un centro de investigación en Barcelona, y me convenció de participar. Los dos primeros años éramos nosotros dos junto con el compositor chileno Gabriel Brcic. Así pues, en 1992 empiezo a colaborar en lo que tres o cuatro años después se convertiría en el MTG, al vincularse a la Universidad Pompeu Fabra, a través del entonces recién nacido Instituto Universitario del Audiovisual (IUA) (5)".

-En reiteradas oportunidades mencionaste que varios de tus trabajos han sido el resultado de años de investigación y desarrollo en el marco de un grupo

especializado e interdisciplinario, el MTG. ¿Cuál es tu percepción del contexto español y europeo en este ámbito?

-Si hablamos de una investigación de carácter más tecnológico, digamos tecnología de punta, es posible que Europa no esté a la cabeza, pero cuando intervienen aspectos más humanos e interdisciplinarios, Europa se sitúa sin duda por delante de EEUU o de Asia. Aún así, creo que el MTG es un caso bastante atípico. En España, hay centros de investigación en universidades así como numerosos espacios de creación digital, como por ejemplo Hangar (6), también en Barcelona; pero un grupo interdisciplinario como el MTG, que pueda ser tan fuerte y competente a nivel internacional, tanto en aspectos de investigación como de creación, creo que es difícil de encontrar. Incluso a nivel europeo, creo que el único parangón sería el IRCAM (7) en París.

En el MTG y el IUA se encuentra el germen que, a mediados de los años 90, impulsó a numerosos artistas y profesionales de las tecnologías digitales –muchos de ellos latinoamericanos– hacia Barcelona para participar de los primeros programas de especialización en arte y tecnología, en los que Jordà participó activamente.

“(...) Fue una iniciativa pionera en España y quizás en Europa. En Holanda y los países nórdicos existía ya una cierta “tradicición”, pero no en España. Supongo que fue importante y de ello me voy percatando con el tiempo, cuando veo que muchos de los que trabajan en este ámbito a nivel internacional pasaron por nuestros cursos. En el año 95, a muchos estudiantes que venían del diseño costaba convencerlos de trabajar con ordenadores y poder comunicarse con ellos; hacerles entender que no se trataba de aprender a utilizar Photoshop. Si uno no es capaz de comunicarse

5. <http://www.iua.upf.es>

6. <http://www.hangar.org>

7. Institut de Recherche et Coordination Acoustique/Musique. <http://www.ircam.fr>

utilizando el lenguaje de los ordenadores, la comunicación con estos, en los aspectos más creativos, va a ser muy filtrada, muy poco personal”.

El contexto Latinoamericano y la democratización de la creación

Sergi Jordà visitó Argentina por primera vez en 2001, cuando participó de las Terceras Jornadas de Arte y Medios Digitales en el CCE.C. Por aquel entonces presentaba FMOL (8), un software-sintetizador basado en una interfaz gráfica de usuario (9), considerado el precursor conceptual del Reactable.

Meses antes de una crisis económica que terminaría por derrumbar –entre muchas otras cosas– un sistema económico afianzado en el espejismo menemista de la convertibilidad, Jordà recuerda las complicaciones existentes para acceder a las herramientas de carácter tecnológico. Un panorama que, aunque poco alentador, no se le presentó como un problema definitivo. “Centrarse más a partir de tener menos cosas a veces ayuda. Lo digo sobre todo ahora, con tanta saturación de información y productos; esto en ocasiones dificulta la concentración para saber realmente qué es lo que uno quiere hacer”.

En estas demarcaciones, Jordà rescata el trabajo del uruguayo Brian Mckern (10): “En su base intimista y pequeña, Brian no necesita pensar en mega proyectos. Tal vez tampoco tenga acceso a los medios, pero con trabajos que aparentemente no son muy ambiciosos creo que entiende perfectamente este lenguaje. Un proyecto interesante no tiene por qué ser suntuoso. Si hablamos de una pintura, no es que se tienen que hacer óleos de diez por quince o murales. A veces la gente

8. Para mayor información revisar: <http://www.iua.upf.es/~sergi/FMOL/index.html>

9. También conocidas como Graphical User Interface (GUI).

Para mayor información: http://es.wikipedia.org/wiki/Interfaz_gr%C3%A1fica_de_usuario

10. <http://netart.org.uy>

confunde el tamaño y el número de ordenadores que hay involucrados con la calidad de un proyecto”.

-Desde tu perspectiva, la llegada de herramientas musicales más intuitivas debería fomentar y democratizar la creación musical. ¿Cómo crees que opera este fenómeno no sólo en relación al uso, sino también en términos de accesibilidad del instrumento? Especialmente en contextos tan diferenciados como América Latina y Europa.

-Si bien en América Latina las instituciones no pueden competir con alguna de las instituciones europeas o norteamericanas, el acceso a las herramientas es prácticamente el mismo. Y por otro lado, también está claro que no hace falta tener la computadora del mes pasado para poder hacer cosas. Es decir, las de hace 5 años están muy bien para muchísimas tareas. Si partimos de esta base, cualquiera está igualmente capacitado, a pesar de las diferencias en el contexto social y la información. Aunque yo esté en un centro de formación, o lo haya estado y lo siga estando, esto no es imprescindible. A veces es mejor trabajar sin guía, sin una persona que te guíe. Como docente, intento dar pocas directrices, no orientar, sino simplemente dejar ideas y que cada cual busque su camino. En realidad creo que soy “un docente en contra de la docencia”. Hoy en día cualquiera que disponga de una conexión a Internet, puede encontrar toda la información que existe en la humanidad. Hablo pues de democratización y de igualdad de condiciones.

A esto habría que añadirle los cambios que se producen también con Internet y especialmente y de forma más reciente, con la Web 2.0, y las nuevas herramientas de difusión de las obras. Estamos en una etapa realmente muy nueva en la historia de la humanidad. Fíjate que ahora es posible –no digo que sea fácil, pero es posible– darse a conocer, mostrar lo que uno hace y que esto tenga eco. Hay muchos factores: la suerte, las estrategias, muchas cosas, pero es posible. Por

ejemplo, lo que está sucediendo ahora con el Reactable es un muestra clara, en el sentido de que nos hemos hecho mucho más famosos de lo que éramos antes, por un video en Youtube, en el cual no se ve todo “nuestro historial”. Nos hemos hecho famosos partiendo de cero, como quien dice. Si bien se nos conocía en ámbitos más especializados, ahora nos hemos convertido en un fenómeno popular y de nivel masivo. Le podría haber sucedido a un estudiante de 20 años; está claro que lo que hemos hecho ahora es fruto de toda nuestra historia y trayectoria, pero eso el público no tiene por qué saberlo, ni le interesa.

El campo digital como nuevo Renacimiento. Creación colectiva, la difusión de la tradición y el meta-arte

Avanzada la entrevista, se define un paisaje marcado por el acceso ilimitado a la información, nuevas formas de difusión en red, el valor del gesto intuitivo y el diseño de interfaces tangibles en pleno desarrollo. Pintura fresca de un cuadro recién terminado, como señala Lev Manovich respecto a los íconos y botones del primer momento de las interfaces multimedia. “Cada período de la historia de los medios informáticos ofrece sus propias oportunidades estéticas, así como su propia visión de futuro; su propio “paradigma de investigación” (11).

-¿Cuál es tu percepción sobre la situación actual del media-art y la experimentación con tecnologías digitales y sistemas interactivos?

-Creo que está mejor que nunca, en el sentido de que hay más conciencia de que esto existe, por lo tanto más posibilidades de encontrar ayudas. Sin embargo, esto no quiere decir que la producción sea mejor, en muchos sentidos es peor. Hay muy pocas obras – o llámale como quieras– “rompedoras” últimamente. Sin embargo, todo parece más fácil; el conocimiento es mucho más público, las herramientas

11. Manovich, Lev, El lenguaje de los nuevos medios de comunicación, Buenos Aires, Paidós, 2006. Págs. 50-51.

son mucho más potentes, y las instituciones son más conscientes de la importancia del medio. También existe, es cierto, más competencia. Lo curioso, es que no parece que todo esto nos esté conduciendo a productos o creaciones mejores.

-Y en los dominios de la llamada Web2.0, con sus cambios sustanciales en términos de distribución, difusión y autopublicación ¿detectás estéticas o discursos propios de una nueva etapa?

-Por un lado, te diría que estamos teniendo un momento de recesión, porque lo que se está popularizando es la difusión de formas convencionales y tradicionales. Si ponemos el ejemplo de YouTube, se trata de distribución de videos, y el video no es un formato demasiado nuevo, ¿no? Por otro lado, digamos que el auge del Net.art, algo mucho más específico en Internet, en sus momentos de mayor auge (a finales de los 90) no alcanzó jamás la popularidad que están teniendo actualmente los diversos mecanismos de la Web2.0. Son dos cosas muy diferentes, el Net.art suponía un enfoque más elitista, mientras que la Web2.0 es un aparador en el que todo cabe, aunque lo que prima son contenidos en formatos muy convencionales: aquí está mi música y aquí está mi video clip.

Por otro lado, que la gente haga sus videos de un minuto, mostrando lo que le dé absolutamente la gana, puede en realidad resultar más interesante que muchos experimentos más elitistas. Lo que está cambiando ahora es, por lo tanto, el aspecto sociológico de la creación, más que las creaciones en sí. Ésta es, curiosamente, la última y mayor aportación de los nuevos medios.

-¿Y en relación a los proyectos de base colaborativa y de fuerte impronta colectiva? Muchos trabajos artísticos vinculados a Internet utilizan actualmente las plataformas de auto-publicación, recursos propios de las comunidades en red, bases de datos, etc. Se han creado plataformas que capitalizan todos estos rasgos.

-Sí. Es cierto que en los últimos años se han creado más redes de este tipo, con intereses determinados. Esto me parece sumamente sano, maravilloso. Pero la verdad, es que la potencia de estas redes radica en su componente social y el sinfín de posibilidades que abren, y no necesitan a menudo de la muletilla "arte". Desde mi punto de vista, la mayoría de las creaciones de las que podemos estar hablando, no necesitan, ni ganan nada, calificándose de "arte". Para mí, uno de los problemas radica en la acepción actual de este término, que creo beneficia poco a la creación digital. Yo no me adjudico jamás el término "artista"; no me considero como tal. El uso de este término en todo lo que está sucediendo actualmente, me da en realidad una sensación más bien rancia, como de una cosa nostálgica. Creo que el arte ya no hace falta. No es necesario y no será peor la sociedad sin él. Soy consciente de que estoy entrando en un terreno espinoso, ¡así que intentaré explicarme, antes de que me lapidéis! El concepto de arte al que estamos hoy acostumbrados ha evolucionado mucho durante la historia. Los griegos no entendían el arte como lo entendemos nosotros y no por ello eran menos creativos. El Renacimiento tenía una visión muy diferente de la que se tuvo en el siglo XIX y no por eso fue menos creativo. Creo que incluso después de las vanguardias y del posmodernismo, se arrastra una idea del arte muy del siglo XIX.

-¿Y qué vendrá a cubrir, de alguna manera, el espacio que resigna el arte?

-El arte conceptual ha hecho todo su recorrido. Puede seguir haciéndolo; a mí mayoritariamente no me interesa. En el Renacimiento había una importancia de la técnica y del artesano. Es decir, todos los grandes creadores de ese período fueron artesanos que comprendieron y dominaron determinados lenguajes, a menudo muchos, y el hecho de dominar unas técnicas no les impidió experimentar y evolucionar. Hoy en día, el lenguaje y las herramientas cambian tanto, son tan poderosas, que utilizarlas sin ton ni son me parece una enorme pérdida de energía.

Luego, para dominar el lenguaje de hoy se requiere un esfuerzo, y es por ello que somos realmente artesanos, sin que esto tenga que comportar, insisto, que no podamos replantearnos permanente los cánones. De hecho, digamos que como todo va tan rápido, los nuevos cánones ni siquiera tienen tiempo de consolidarse; ni existen.

Los lastres no son pocos, y los principales, repito, creo que proceden del mundo del “Arte”; aún así, creo que estamos frente a un nuevo Renacimiento. “Renacimiento” con r mayúscula y también con r minúscula. La situación actual es muy parecida a la del siglo XV o XVI. Hay tanto por explorar y se necesita explorar hasta el final... sin lastres, y sin discursos vacuos. Cuando te digo que el arte no existe o no hace ya falta, me refiero por ejemplo, a que las creaciones más importantes del mundo digital no tienen que ver con el arte. Por ejemplo, cuando alguien pone un contenido o una nueva herramienta en la red, es porque piensa que puede tener interés. Y no lo piensa diciendo “voy a hacerme rico”, lo piensa simplemente porque cree que aquello puede ser importante para la sociedad. Y lo hace una persona, al margen de todas las corporaciones. Estoy pensando por ejemplo en las redes P2P. Ian Clarke y Shawn Fanning, respectivamente los creadores de Freenet y Napster en 1999, eran dos estudiantes de informática que con su visión, cambiaron de golpe la sociedad. No eran científicos, ni políticos; crearon algo fruto de su tiempo, que cambió su tiempo; y lo hicieron porque creyeron que estaría bien hacerlo; no montaron un discurso estético alrededor, pero sí que provocaron cambios revolucionarios. La sociedad cambia y las corporaciones tienen que despertarse. Llevan este milenio pensando cómo hacerlo y cómo sobrevivir. Creo que éste es un cambio revolucionario, hecho por personas individuales desde sus casas e infinitamente más potente que cualquier obra de arte de las que he visto en los últimos años. Tal como lo veo, el “Arte” con mayúsculas se ha convertido en meta-arte; de lo único que habla es del arte y se mira el ombligo cuando es fuera

12. Ver la nota al pie 1.

13. “Reactable. Diseción del instrumento made in Barcelona”, en Revista Rolling Stone, Nº 117, Buenos Aires, diciembre 2007.

donde está en realidad sucediendo todo. Pero bueno, dejémoslo aquí... tampoco quiero crearme demasiados enemigos...

Reactable. Creando música con ordenadores desde el “hemisferio derecho”

Hace cuatro años, un equipo perteneciente al MTG integrado por Sergi Jordà, Günter Geiger, Marcos Alonso y Martin Kaltenbrunner, comenzó a desarrollar el Reactable (12), un instrumento musical electrónico dotado de una interfaz tangible basada en una mesa. A finales de 2006, tres videos demostrativos publicados en YouTube propinaron al proyecto una popularidad inesperada, incluso para sus creadores. Desde entonces, Reactable no cesó de alternar entre el reconocimiento del sector formal del media-art y los magazines de cultura popular. El 4 de noviembre de 2007, mientras Jordà y Geiger presentaron su proyecto en el OFFF Festival de Nueva York, Björk alistó su Reactable para tocar en Buenos Aires. Unos días más tarde, la edición vernácula de la revista Rolling Stone lo llamó “invento musical del año” (13).

-¿Cuáles fueron las circunstancias que los llevaron a desarrollar el proyecto Reactable?

-La idea del Reactable no surge de un único punto, sino que es el compendio de muchas afortunadas condiciones. Es fruto de nuestra historia, convicciones y deseos. Algunos miembros del equipo (especialmente Günter y yo), llevamos bastantes años creando música en vivo mediante ordenadores, y creando también a menudo las herramientas o instrumentos (programas, interfaces) para hacerla. Así pues, en los últimos veinte años (Günter un poco menos, pues es más joven...)

hemos estado inventando “instrumentos” para nosotros mismos (i.e. tocando música, improvisando con ellos) y también para los demás.

La situación actual respecto a la música electrónica en vivo es compleja, pero creo que se puede sintetizar de la siguiente forma: los ordenadores resultan cada vez más familiares en los escenarios. Ya nadie se sorprende de ver un músico con su ratón, detrás de una manzanita blanca y brillante. Paralelamente, se inventan cada vez más controladores musicales (MIDI o no). Cierto que a nivel comercial, las novedades “novedosas” son poquísimas (este último año, el Lemur (14), que junto con el Reactable acompaña a Björk en sus giras, es una muy sana excepción), pero a nivel experimental, hay centenares de tentativas, como lo muestra la existencia de congresos y festivales como el New Interfaces for Musical Expression (15) (NIME), que cada año reúne a centenares de investigadores.

Lamentablemente, la mayoría de los músicos e improvisadores digitales siguen prefiriendo el ratón; a lo sumo, un soso fader MIDI con varios botones o potenciómetros. Y sin embargo, nadie duda que el ratón, muy apropiado para seleccionar menús y realizar otras tareas ofimáticas, es un desastre para hacer música.

¿Por qué no cuajan la mayoría de nuevas interfaces, cuando todos reconocen que el ratón es tan desastroso? Sería muy largo explicar dónde radica, desde nuestro punto de vista, el problema. Para ello, recomendaría que los lectores más curiosos lean algunos de nuestros artículos (16) o mi tesis doctoral sobre instrumentos digitales e improvisación.

El caso es que, después de muchos años de experiencia práctica, y algunos de maduración teórica, quisimos concebir el mejor instrumento para “tocar ordenadores” que pudiéramos imaginar en aquel momento; aquel que mantuviera tanto como fuera posible, los mejores aspectos de los instrumentos tradicionales (como es el control directo y simultáneo de varios parámetros, utilizando ambas manos), y que aprovechara al máximo las posibilidades de los ordenadores

como herramientas para la creación musical en vivo (como sería la posibilidad de compartir con el ordenador el control sobre determinados procesos y de visualizar claramente todos éstos).

Por último, me gustaría insistir en que con el Reactable, o con proyectos similares, no pretendemos estar haciendo arte, sino concebir, lo más creativamente posible, instrumentos para potenciar la creatividad de todos, incluidos nosotros mismos. No cabe duda de que la llegada de herramientas musicales más intuitivas debería fomentar y democratizar la creación musical. Pero también aquí hay que ir con pies de plomo. Un instrumento democratizador no es aquel que siempre suena bien, se le haga lo que se le haga. Un buen instrumento debe ser capaz de sonar muy mal, para que los que lo utilicen aprendan a controlarlo, y progresen a través de sus errores y de resultados indeseados. De lo contrario, la “creación” no sería más que una ilusión.

-¿Cuáles son los principios que rigen el funcionamiento de Reactable?

-El Reactable es un instrumento musical colaborativo dotado de una interfaz tangible en forma de mesa, en el que varios ejecutantes simultáneos comparten su control, desplazando y rotando fichas transparentes sobre una superficie luminosa. Está inspirado en los sintetizadores modulares de los años 60 y 70, como los inventados por Bob Moog o Donald Buchla, aunque con una interfaz radicalmente diferente. Los sintetizadores modulares originales se controlaban a través de paneles con decenas de agujeros, que se interconectaban mediante montones de cables (tipo antigua central telefónica analógica). Así, la señal sonora que partía de algún punto, iba modificándose progresivamente en cada tramo, a través de diferentes procesos totalmente configurables y parametrizables (gracias también, a montones de potenciómetros). Era un sistema sumamente flexible, pero no lo más intuitivo del mundo.

14. http://www.jazzmutant.com/lemur_overview.php

15. <http://www.nime.org/>

16. Los artículos del MTG referidos al Reactable pueden encontrarse en <http://www.iaa.upf.es/mtg/reactable/?publications>

En el Reactable, se consigue algo similar aproximando y relacionando entre sí diversos objetos, cada uno de ellos con una función sonora particular. Hay generadores de sonido, filtros, moduladores, etc., de forma que las señales que parten de cada uno de los generadores, van modificándose al atravesar diferentes objetos. Este mecanismo permite que los usuarios vayan creando complejas y dinámicas topologías sonoras, como si de un sintetizador modular tangible, o de un lenguaje de programación directamente manipulable se tratara. A su vez, todas estas conexiones sonoras se van visualizando dinámicamente sobre la superficie de la mesa. Lo que es difícil de explicar, se entiende inmediatamente mirando cualquiera de nuestros vídeos en Internet (17).

A más bajo nivel, todo esto se consigue mediante una cámara, un ordenador y un proyector, todos ellos situados debajo de la superficie semitransparente de la mesa. La cámara analiza, identifica y detecta la posición y la orientación de cada uno de los objetos sobre la mesa, y manda esta información al ordenador. A partir de estos datos, el ordenador se encarga de relacionar los objetos entre sí, de acuerdo a sus posiciones y afinidades, y a continuación genera sonido e imagen. El sonido se manda a los altavoces y la imagen al proyector, que la muestra sobre la superficie de la mesa.

El Reactable es un instrumento que busca ser intuitivo y accesible, válido por lo tanto para usuarios ocasionales, niños, etc., y que permite a la vez un aprendizaje infinito y su uso en conciertos de la mano de instrumentistas profesionales. Este acceso inmediato y no intimidador, que invita desde el primer segundo a la experimentación, combinado con unas posibilidades de progreso prácticamente infinitas, como en los instrumentos tradicionales, es muy importante para nosotros.

17. Actualmente hay varios vídeos sobre el Reactable en Internet. La mayor parte de ellos puede verse en YouTube. <http://www.youtube.com>

Construir juguetes atractivos no es tan complicado. Conseguir instrumentos que atraigan desde el primer segundo pero que no se agoten tras diez minutos de juego, es mucho más difícil. Y esencial hoy en día, si se quiere crear un nuevo instrumento musical.

-En la documentación oficial del proyecto se cita a FMOL, tu trabajo inmediatamente anterior, como el precursor conceptual del Reactable. En ambos casos identifico a la creación colectiva y a la colaboración como aspectos fundamentales.

-En FMOL y Reactable los aspectos colaborativos surgen de inquietudes muy diferentes. En FMOL había varios conceptos alrededor de la creación colectiva. Por un lado, un aspecto proselitista; me interesaba difundir la música “ruidosa” –ponlo entre comillas para que todo el mundo entienda algo muy simple y un poco irónico– o ruidista, haciendo partícipe de ello a la gente. Porque la mejor forma de entender algo y apreciarlo es haciéndolo, participando en ello. Y luego estaban las ideas en torno a la autoría. ¿Quién es el dueño de qué, el autor de qué? ¿Qué es la autoría? ¿Tiene ésta algún valor? ¿Qué son esos derechos? Eran ideas que estaban ya en el aire con el tema de los samplers y del hip hop, y de que si uso estos loops y tal. Se estaba empezando a debatir lo que después fue toda la discusión sobre los derechos de autor. En ese sentido FMOL era, desde mi punto de vista, un ecosistema, obviamente muy reducido y limitado, en el que probar. Muy limitado, me refiero, en comparación con el mundo real, con la red real donde esta creación continua es incontrolable, y donde enviar loops de alguien y después procesarlos no tiene nunca fin. FMOL era un pequeño experimento o simulacro de todo esto.

Lo digital se puede duplicar y también modificar de miles de formas. Es lo natural del medio, mientras que a su vez, la red potencia por millones estas posibilidades. Es difícil prohibir lo más obvio, lo más natural, impedir que éstas no sean las prácticas más comunes. Es normal que hoy en día uno de los aspectos más frecuentes de la creación conlleve el reciclaje. El reciclaje, por otro lado, tal vez no haya sido nunca tan obvio, pero siempre ha existido. Y no sólo en la música popular, que basa su evolución en este mecanismo; también Bach apañaba temas de Pergolesi; todos lo hacían, era una práctica habitual y nadie se rasgaba las vestiduras.

Sin embargo, en el Reactable la colaboración surge de otra idea: cuando se crea música mediante un instrumento convencional, el músico es 100% responsable de lo que sucede, porque esos instrumentos no “saben” ni toman decisiones. Pero cuando se hace música con ordenadores, al menos la que a mí me interesa, el ordenador deja de ser una cosa meramente pasiva y puede adoptar cierta actividad. Esta actividad puede ser mayor o menor, es muy amplio el espectro de cómo uno puede entender un ordenador y hacer música con él. Hay muchas grandes diferencias entre los instrumentos tradicionales y los digitales, pero para mí, la más importante radica en que en los instrumentos acústicos (o eléctricos), cualquier detalle, cualquier matiz, cualquier variación o modulación (e.g. un vibrato o un tremolo), es responsabilidad absoluta del músico. En los instrumentos digitales, sin embargo, el instrumentista no necesita ya controlar todos los aspectos de la producción sonora, todo el tiempo, pudiendo dirigir y supervisar en su lugar los procesos digitales que controlan estos detalles. En este contexto, el instrumentista tiende a delegar o a permutar con el ordenador el control parcial del instrumento. A mí me interesan los que utilizan el ordenador como algo más que un violín, como un instrumento que se convierte también en el creador parcial de la música. Una música que deja de ser responsabilidad exclusiva del humano para pasar a serlo del binomio humano-máquina. Y cuando existe esta responsabilidad compartida, junto con esta complejidad potencialmente infinita, se me hace muy natural pensar

¿por qué no incluir también varios humanos? Es decir, repartir la responsabilidad entre un sistema y diversas personas. Y ahí es donde surge el aspecto colaborativo del Reactable. Tengo varios escritos donde indico lo poco frecuentes que han sido los instrumentos multiusuario en la historia (18).

En otro ámbito, creo también que hubo muy pocos intentos previos destinados a abordar la creación musical con ordenadores en vivo, o la improvisación por ordenador “desde el hemisferio derecho”, es decir, primando la acción al análisis y, a la vez, desde una posición rigurosamente “digital”. Me explico: los intentos por crear interfaces intuitivas para la música por ordenador, o bien resultan en interfaces poco intuitivas y demasiado ofimáticas, o se parecen demasiado a los instrumentos convencionales (que se diseñan para ser “llevados” y “tocados” todo el rato), y no explotan el verdadero potencial de los ordenadores para la creación musical.

El Reactable incorpora toda esta información visual de la forma más directa que hemos podido imaginar, permitiendo incluso tocarla y modificarla directamente. Cuando uno o varios instrumentistas comparten con un ordenador el control parcial de un instrumento, todas las posibilidades de monitoreo de los procesos activos serán bienvenidas. El feedback visual se convierte así en un elemento importante para que estos nuevos tipos de instrumentos comuniquen o informen sobre el estado de sus procesos, de sus parámetros, etc. Lo contrario sería parecido a pilotar un jet sin indicadores; algo a priori factible pero sin duda poco tranquilizante. El feedback visual del Reactable, ofrece pues una nueva relación entre el intérprete y su instrumento, y también entre éste y el público, que mirando la superficie de la mesa, puede llegar a intuir lo que en ella está sucediendo.

18. Estos y otros artículos del autor pueden descargarse en: <http://www.iaa.upf.es/~sergi/>
19. http://www.youtube.com/profile_videos?user=marcosalonso

-El Reactable genera un magnetismo muy fuerte en el régimen de la mirada, no sólo para quién lo ejecuta, sino también para el público presente. Te escuché decir en varias ocasiones que, cuando se ven los videos, el instrumento se entiende fácilmente.

-Respecto al magnetismo, es cierto que muy a menudo la gente se queda como cautivada, hipnotizada. Creo que resulta importante no sólo el aspecto visual, sino el refuerzo y la sinestesia que se produce en todos los sentidos: lo sonoro, lo visual y también lo táctil. Creo que emana algo "mágico", en el sentido más inocente de la palabra. Tiene el poder de convertirnos en niños cuando estamos frente a él y esto es un poco lo que le da tanta fuerza.

Respecto a los videos, es cierto que el Reactable se hace famoso a través de tres videos (19) que, la verdad, se hicieron en un par de horas, sin ninguna conciencia. Me refiero a que si hubiésemos sido conscientes de que iban a hacer "historia", a lo mejor no los hubiésemos hecho nunca ¡porque todavía estaríamos editándolos! Los hicimos en una tarde y los colgamos aquella misma noche, sin ninguna intención de trascender, y luego los videos explotaron. Hoy, suman más de 3.000.000 de visitas, miles de blogs hablan del Reactable, y vamos realizando tantos conciertos y presentaciones en tantos países, que hemos tenido que fabricar tres instrumentos más para poder repartirnos el trabajo. En el 2007 realizamos 80 conciertos y presentaciones en 25 países de tres continentes. Hemos percibido un interés totalmente inusitado e inesperado. Parece que, de repente, hemos inventado el instrumento musical más famoso del siglo XXI (lo cual no es poco, a pesar de que sea un siglo todavía muy joven). Pero el impacto cultural a largo plazo todavía está por verse.

A corto plazo, esto pone obviamente de manifiesto el poder real de la denominada Web 2.0, de YouTube, los blogs, etc. Hace unos meses sólo nos conocían unos pocos músicos e investigadores del sector, los de la música electrónica,

el media-art, la human-computer-interaction (HCI)... Hoy nos conocen y hablan de nosotros medios que no son los nuestros "naturales": magazines de televisión de tarde, revistas de moda, eventos para empresas de publicidad que quieren contratarnos... Algo comparable nos sucede en el terreno estrictamente musical. Leemos algunos posts sobre nuestros videos en YouTube, de repente hemos llegado a las masas: "esto es sólo ruido, ¿dónde está la música?". De hecho, tienen razón: tan sólo eran unas demos sin pretensión, grabadas en unos breves minutos; unas demos que mostraban algunas de las posibilidades técnicas del instrumento. No era música ni pensábamos que fuesen a tener trascendencia alguna. Pero después sigues leyendo algunos comentarios y... "¿dónde están las notas, las bellas melodías?"... "Esto no es música. ¡No se puede plasmar en un pentagrama!" Y entonces te das cuenta de que si hubiésemos hecho "música", nuestra música, algunos comentarios hubiesen sido incluso peores. Está claro que no todo el mundo tiene que conocer a Stockhaussen, ni siquiera apreciar a Autechre, pero ellos tampoco aparecen en los magazines de tarde, con lo cual no se produce esta extraña confrontación e incomprensión. De hecho, mi música prereactable es mucho más "ruidosa", por llamarla de alguna forma sencilla. Y ahora, cuando estamos en el proceso de descubrir la voz de nuestro instrumento, nos vemos sometidos a una especie de esquizofrenia creativa. Yo nunca había hecho techno; me pueden gustar algunas cosas, bastantes de hecho, pero nunca había hecho música de baile. Y ahora, a menudo, en concierto, aunque seguimos haciendo música improvisada, nos vemos sometidos en este dilema esquizoide.

-¿Cuáles fueron los motivos que impulsaron la publicación de Reactivision (el software de visión computarizada del Reactable) bajo licencia GPL (20)?

-Lo entiendo un poco como una regla básica para la evolución de la sociedad; que las herramientas que uno desarrolla, o los logros alcanzados puedan ser

20. Siglas en inglés de Licencia Pública General. Es una licencia orientada principalmente a proteger la libre distribución, modificación y uso de software. Su propósito es declarar que el software cubierto por esta licencia es software libre. Más información en: <http://es.wikipedia.org/wiki/GPL>

aprovechables por muchos más. La mayoría de los planteamientos y soluciones propuestos por Reactable son totalmente idiosincrásicas, muy particulares a nuestras formas de hacer las cosas, pero Reactable posee también algunos componentes, como Reactivision, que son claramente genéricos y que permiten hacer trabajos muy diferentes. Por ello nos pareció natural que otros pudieran aprovechar estas herramientas para desarrollar sus propias visiones, y nos enorgullece que hoy en día existan centenares de proyectos hechos con Reactivision. Cada día salen propuestas diferentes, o nos escriben, o miramos en Youtube y encontramos cosas nuevas. Algunas muy interesantes, otras –yo diría– clones o réplicas pobres de lo que hacemos nosotros... pero supongo que eso también es normal.

-Y en este sentido, me preguntaba por las posibilidades de estandarizar el Reactable, digamos, no necesariamente bajo una licencia libre, sino más bien en relación a fomentar el uso del instrumento a través de un modelo fácil de configurar. Algo similar a la versión utilizada por Björk.

-Estamos trabajando en ello. Nuestra intención es comercializarlo en breve, para que no resulte tan costoso y más personas lo puedan tener. De momento, Björk tiene uno, hay uno en Madrid, uno en Montreal... En la primera mitad del 2008, habrá uno en Atenas, en Barcelona, Chicago, México y San Francisco, pero está claro que no dejan de ser puntuales, no es una cosa a la que accede todo el mundo. Los productos que lo forman son, de por sí, caros. Es decir, hoy por hoy no puede ser algo para cualquier chico, pero en el futuro puede que lo sea. Muchas cosas, cuando empiezan, son muy caras porque son costosas de hacer. El Synclavier, el primer sintetizador digital, valía un millón de dólares, y hoy en día es menos sofisticado que un teclado de estos que venden en las tiendas de todo a cien. Esto sigue su camino.

-¿Cuáles son los proyectos que el grupo se plantea para el futuro?

-Durante un tiempo hemos tenido mucha presión y hemos planeado a merced del viento. El viento sopla fuerte y siempre te lleva a algún sitio, no estamos nunca quietos. Pero eso también nos despista de nuestros intereses principales. Ahora estamos tratando de organizarnos y sacar todo esto adelante.

¿Es posible encontrar un nuevo instrumento, que se convierta en un nuevo estándar? De hecho, toda mi tesis doctoral giraba en torno a esta discusión, y al final no me quedaba una respuesta demasiado clara... La guitarra eléctrica, el sintetizador modular en los 60, el sampler en los 80 o paralelamente, el tocadiscos, son para mí los últimos clásicos, los últimos instrumentos de la Historia. Con el ordenador surge la dificultad de crear un instrumento con identidad propia. ¿Tiene sentido este problema? ¿Aparecerá algún día este instrumento o es el ordenador, por definición, genérico e indefinido y carente de identidad? Son cuestiones para las cuales aún no tengo respuestas ciertas, pero curiosamente nos hemos percatado de que estamos en posición de ser el siguiente, y eso es algo que nos satisface mucho y queremos concentrarnos en ello. El Reactable es muy inspirador, no sólo para el que lo usa, sino sobre todo para el que lo crea. Cada día nos surgen ideas de cómo puede evolucionar el proyecto; el problema es que no tenemos tiempo.

-O sea que el próximo proyecto será conseguir más tiempo...

-(Risas) Sí. Es difícil.



Jorge Haro. Argentina. Espacio Sonoro

(Buenos Aires, 1963)

Compositor, artista sonoro y audiovisual. Investiga en el campo de la música experimental, las piezas audiovisuales y las instalaciones sonoras. Ha editado cinco trabajos: *early works_8991* (online ep: http://www.experimentaclub.com/exp_net, 2007), *u_xy* (audio CD, fin del mundo, 2005), *u_2003* (CD-R extra + net-disc, Fin del mundo, 2003), *Música 200(0)* (CD extra, Fin del mundo, 2001) y *Fin de siècle* (CD extra, Fin del mundo, 1999). Tiene además piezas de música en distintos compilados publicados en Argentina, Canadá, USA, España y Polonia. Ha realizado conciertos acusmáticos, conciertos audiovisuales e instalaciones en Argentina, Uruguay, Brasil, Perú, Estados Unidos, España, Portugal, Francia, Suiza, Alemania, Polonia, Dinamarca, Austria y Holanda. Ha compuesto piezas en colaboración con Francisco López/Absolute Noise Ensemble, Zbigniew Karkowski y Mitchell Akiyama, entre otros artistas. Participó en festivales internacionales como Sónar (España), LEM (España), Observatori (España), Shift (Suiza), Ertz (España), Confluencias (España), ExperimentaClub (España), Sónikas (España), Jornadas de Arte Digital (Argentina), Champ Libre (Canadá), Contacto (Perú), Sound Site (USA), 5hype (Brasil), Ares y Pensares SESC (Brasil), Interfaces_02 (Uruguay), 5ta. Biental de Video y Nuevos Medios de Santiago (Chile), Internationale Filmmusik Biennale (Alemania), entre otros. Es co-director del site Fin del mundo (<http://www.findelmundo.com.ar>) y del proyecto LIMbO (Laboratorio de Investigaciones Multidisciplinarias buenos aires ø) (<http://www.limb0.org>). Es miembro fundador del sello Sudamérica Electrónica (<http://www.sudamericaelectronica.com>). Es docente en carreras de diseño audiovisual en la Universidad de Palermo (Buenos Aires) y en las carreras Gestión para las Artes y la Cultura y Artes Electrónicas de la Universidad Nacional de Tres de Febrero (Provincia de Buenos Aires).

<http://www.jorgeharo.com.ar>

<http://www.myspace.com/jorgeharomusic>

Espacio Sonoro

Conferencia basada en experiencias de trabajo en el área de la música experimental, el arte sonoro, las instalaciones sonoras y las piezas audiovisuales, reactivas e interactivas. También se abordarán temas relacionados a la situación de la música experimental en Latinoamérica y el rol del sonido en el contexto del arte contemporáneo.



Sobre acciones, circunstancias y geografías: Sudamérica Electrónica

I
En Latinoamérica suelen escucharse dos frases: “esta todo por hacer” y “aquí no se puede hacer nada”. Esta aparente contradicción responde a múltiples factores de tipo histórico, social, cultural, económico, etc. que serían muy difíciles de resumir. La segunda de las frases esta mas relacionada a la falta de apoyo institucional y al desinterés y abulia de las oficinas culturales de los gobiernos que a los hechos en sí. Se hacen y suceden cosas, en muchísimas disciplinas, incluso en algunas que resultan poco imaginables para el común de la gente. En un continente con muchas necesidades y desigualdades de tipo social, cultural y económico es posible encontrar artistas trabajando en proyectos que son por lo menos curiosos y muchas veces muy interesantes. El apoyo para ciertas actividades es mínimo y proviene principalmente de empresas privadas o instituciones extranjeras cuando no son, sencillamente, proyectos autogestionados. El trabajo en el campo del arte sonoro y la música experimental forma parte de esta lógica.

II
¿Por qué iniciamos un proyecto de publicaciones en una disciplina sin mercado y en un período histórico signado por la desmaterialización del soporte como valor simbólico y de cambio? Precisamente porque el mercado no lo es todo, e involucra sólo una parte de las actividades culturales de una región, aquellas enmarcadas en la industria cultural. Nuestro proyecto va por afuera de esos intereses y se basa en poner “en pantalla” la producción Latino e Iberoamericana en el campo del arte sonoro y la música experimental que mas allá de su heterogeneidad ilustra una acción concreta, desarrollada en distintos puntos del continente y por artistas que poseen distinta formación, distintas áreas de acción e incluso distintos intereses.

Por un lado lo que nos une es una búsqueda, que precisamente sólo puede desarrollarse por fuera del mercado de la cultura, y por otra parte una necesidad de trabajo en red que ha logrado, a pesar de las dificultades, generar una sinergia. Es fundamental que esta actividad se vea plasmada en algo menos efímero que un concierto, un taller o una conferencia (mal allá de lo importante de todas y cada una de esas actividades) de forma tal de obtener un snapshot de la acción. Es por esto que nuestra empresa ha tenido eco a nivel internacional y nos permite presentar una serie de ediciones de arte sonoro y música electrónica experimental Iberoamericana a través de un proyecto editor llamado Sudamérica Electrónica.

III
Conocemos muy bien la discontinuidad que amenaza los proyectos artísticos en Latinoamérica. Muchas veces las intenciones son muy buenas pero es imposible mantener una estructura de trabajo, interés, financiación, etc. Para intentar solventar estas falencias se ha hecho un acuerdo entre el Festival Experimenta Club de Madrid y el Laboratorio de Investigaciones Interdisciplinarias Buenos Aires 0 (LIMb0) con el apoyo de la Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID) para que Sudamérica Electrónica logre una continuidad de producción y difusión. Un objetivo nada fácil para un emprendimiento de este tipo.

IV
Desde un punto de vista exclusivamente artístico hemos podido confirmar la riqueza y heterogeneidad en las propuestas, lo que constituye un panorama amplio, tan basto y potente como nuestras geografía en donde lo árido, lo exuberante, el silencio, el ruido extremo, la cita, el humor, etc. conviven, en una secuencia de obras que mas allá de sus logros dibujan un panorama que, por el sólo hecho de su existencia, bien merece ser atendido y difundido.

Sudamérica Electrónica Crew. si hay que corregir, colocar aqui el texto que esta en el docuemento del seminario



Antoni Abad. España. Comunidades digitales en dispositivos móviles

Antoni Abad nació en Lleida en 1956. Ha vivido desde niño dentro de un ambiente artístico e intelectual: su madre es poeta, su padre era escultor. "Yo tenía un padre escultor", recuerda, "que nunca hablaba de escultura, pero siempre hablaba de fuerza. No sé qué es fuerza, pero lo entiendo perfectamente".

En 1979 se licenció en Historia del Arte por la Universidad de Barcelona. Ese mismo año, comenzó a exponer públicamente sus obras, que han ido alcanzando una resonancia creciente tanto dentro como fuera de España. Harald Szeemann lo seleccionó para la última Bienal de Venecia, en 1999, donde presentó *Últimos deseos* (1994) y *Love Story* (1998). Acaba de iniciar una estancia como artista invitado y tutor durante el Curso 2000-2001 en Le Fresnoy, un prestigioso centro/estudio de arte contemporáneo del norte de Francia.

Expone habitualmente en la Galería Oliva Arauna, de Madrid. Sus obras pueden visitarse digitalmente en: www.y0y0.org En estos momentos prepara una exposición que se presentará en el New Museum of Contemporary Art, de Nueva York, a partir del 9 de enero de 2001. Y trabaja en el desarrollo de un proyecto con la imagen de la filoxera, ese minúsculo pulgón que produce la enfermedad de la vid, que pretende abrir en Internet un espacio físico compartido por distintos usuarios.

ACADEMICO

Licenciado en Historia del Arte de la Universidad de Barcelona. Artista multimedia, sus proyectos han sido expuestos en el Museu d'Art Contemporani de Barcelona, 2003; P.S.1., Long Island City, Nueva York, 2003; Hamburger Bahnhof, Berlín, 2002; Media Lounge/New Museum of Contemporary Art, Nueva York, 2001; artista invitado en Le Fresnoy, Francia, 2000; Museo de Arte Moderno de Buenos Aires, 1999; 2ª Bienal Iberoamericana de Lima, 1999; ZKM'net_condition, Karlsruhe, 1999; Dapertutto/Bienal de Venecia, 1999; Espacio Uno/Centro de Arte Reina Sofía, Madrid, 1997. Gana el premio Arco Electrónico con su obra 1.000.000, en 1999.



... Foro Académico de Diseño

A.1. Reflexión acerca de la naturaleza doble del diseño y el método del error

Reflexión acerca de la naturaleza doble del diseño y el método del error

Arq. Alejandro Mesa Betancur y Mg. Myriam del Pilar Hernández Cardona

alejandro.mesa@upb.edu.co , pilar.hernandez@upb.edu.co

Universidad Pontificia Bolivariana

Alejandro Mesa Betancur es Arquitecto de la Universidad Pontificia Bolivariana, Ha sido docente en áreas prácticas y teóricas en las Facultades de Arquitectura y Diseño Industrial de la misma Universidad y en la facultad de Ingeniería de Diseño de la Universidad EAFIT. Actualmente se desempeña como Docente y Coordinador Académico del Área de Proyecto del Ciclo Profesional la Facultad de Diseño Industrial. Como conferencista ha participado en seminarios y postgrados en las áreas de arquitectura y diseño industrial en el ámbito nacional y local. En su empresas Mesa de Arquitectura se desempeña como arquitecto proyectista, asesor de proyectos de diseño estratégico y diseñador industrial en distintas campos.

Myriam del Pilar Hernández Cardona es Maestra en Artes Plásticas y Magíster en Docencia de la Universidad de Antioquia. Egresada de la Especialización en Hermenéutica Literaria de la Universidad Eafit. Actualmente adelanta estudios de Especialización en Edición de Publicaciones en la Universidad de Antioquia y se desempeña como docente de la Escuela de Arquitectura y Diseño de la Universidad Pontificia Bolivariana.

Mesa temática de trabajo: 1. Diseño, cognición y transmisión del conocimiento.

Resumen

En esta ponencia se presentan reflexiones acerca de la búsqueda de un método para la formalización en el diseño y las restricciones que por su naturaleza establece el diseño mismo en este aspecto. Se expone el diseño como un objeto doble, que es simultáneamente proceso y producto, su naturaleza humana como proceso de pensamiento, las implicaciones de esta naturaleza en el momento de formalización como un producto incompleto, su diferencia con los objetos materiales y el reconocimiento del error como medio, como instrumento, del proceso de diseño.

Palabras clave

Naturaleza del diseño, error en el diseño, formalización, método del diseño, proceso y producto.

Los intereses que motivan esta ponencia están fundados en dos inquietudes que percibimos se repiten dentro del ámbito académico del diseño y son: si existe un método que garantice la efectividad del diseño como producto y las diferencias de criterio que existen alrededor del concepto de error en el proceso de diseño.

Hemos observado con atención que en la búsqueda de “el método del diseño” se tiende a estudiar procesos de formalización que han dado como resultado objetos exitosos. Una vez concluida la observación, se pasa a describir el proceso, por medio del cual se llegó a dicho resultado, en el orden del discurso. Así se determinan etapas y los elementos que se observan en “desorden” se perciben como errores que, en otro momento, deberían considerarse como experiencia para ejecutar estas acciones en su etapa correspondiente. De esta manera, se establece una secuencia en el tiempo de los pasos de este proceso que garantizarían la efectividad del diseño creando la ficción de método.

A nuestro juicio este tipo de reflexiones sólo deberían hacerse sobre procesos que exploran los fenómenos físicos, objeto de las ciencias exactas que aplican el método hipotético deductivo, porque el diseño, si bien tiene en cuenta estos fenómenos físicos en el objeto, su proceso explora las formas a partir de ideas, fenómenos síquicos, y por lo tanto utiliza el método de las ciencias humanas cuyo razonamiento es inductivo, esta lógica del proceso y el método no opera, como trataremos de exponer, en la naturaleza del proyecto de diseño.

Desde un punto de vista semiológico la naturaleza del proyecto de diseño, entendido como proceso de formalización de un objeto, es diferente a otros procesos más habituales. Esto se debe al que el diseño, en su dimensión de proyecto, es al mismo tiempo idea conceptual y materialización temporal de un producto, objeto síquico y objeto material incompleto, práctica simbólica y práctica material simultáneamente. El diseño es entonces es una operación de naturaleza doble, producto síquico y paralelamente producto físico que se dibuja, materializa, plasma, se realiza, como evidencia de su dimensión material. Esto nos permite señalar por que el proceso de formalización del proyecto de diseño es al mismo tiempo proceso y producto.

Como proceso implica no etapas sino momentos, aparentemente repetidos, donde el objeto ideado aparece y desaparece para poderse formalizar y como producto es transitorio, ya que el diseño en sí mismo no es un producto final sino, un instrumento que provee la información necesaria para materializar los objetos, evidenciando esta naturaleza doble. De hecho, es en este último punto donde se identifica que el proceso de pensamiento y su evidencia física materializada: los dibujos, planos, indicaciones, especificaciones y modelos de prueba, dan origen a otro proceso, el de fabricación del objeto, del cual el diseño es solamente una etapa.

El proceso de formalización del diseño entonces, implica muchos momentos de análisis y síntesis para evaluar y tomar decisiones que no podrían haberse previsto hasta ese preciso momento de materialización provisional e imposibilitan la secuencialidad de las etapas entendidas como momentos donde informaciones precisas entran en el proceso de manera metódica y sistemática para seguir un orden que garantice su éxito. Aquí las informaciones entran simultáneamente y en todos los momentos pudiendo incluso invalidarse unas a otras creando la sensación de “prueba y error”. Esta situación se presenta porque el diseño es una idea, un objeto síquico, instrumento de una práctica simbólica, que permite en otro momento materializar un objeto físico, que será usado por un sujeto en una práctica material, simbólica o en ambas.

Queda claro que el diseño no es fin si no medio, que es instrumento de otras prácticas, que es un proceso de pensamiento de naturaleza humana y por lo tanto “incompleto”. Esta incompletitud del diseño como proceso se evidencia en su devenir. El proceso de diseño se ejecuta en un vector temporal y cuando el tiempo se acaba se genera la ilusión de que el proceso ha terminado, que está completo, proceso “completo” que al reconstruirse podría ser comprendido y reproducido. Esta idea del proceso como potencial de método siempre se ve insatisfecha debido a que diseño es de naturaleza transitoria, por lo tanto siempre incompleto. Coloquialmente los diseñadores decimos: “los proyectos no se terminan, se abandonan”.

La incompletitud del diseño puede verse en dos dimensiones, la objetual y la proyectual. Los objetos producto del diseño están sujetos a las prácticas humanas y como éstas cambian constantemente tarde o temprano se hacen obsoletos. Por eso el diseño como práctica nunca termina, su completitud significaría su anulación como proceso de pensamiento en el tiempo. ¿Para qué generar más objetos si todo ya está hecho y satisfecho? ¿Para qué se seguir pensando lo que ya está completo?

El diseño nunca es realmente óptimo, el proceso de formalización de los objetos no consigue perfeccionarse totalmente o ajustarse lo suficiente en el tiempo de su uso -si es que esto fuese necesario- no antes de que cambien las pertinencias de los sujetos que los utilizan en una práctica humana. Dichas práctica sólo se mantiene durante unas pocas generaciones y además conviven con diferentes pertinencias demandadas por las nuevas generaciones simultáneamente. Por este motivo es que nunca ni el objeto ni el proyecto de diseño están completos.

Este estado latente de las ideas y su materialización es continuo y permanente, responde a la naturaleza de lo humano, cuando se potencializa se plasma en la creación y el objeto físico da cuenta de ese proceso, evidencia la realidad de su existencia en ese preciso momento del tiempo, pero lo único que permanece es este movimiento, este cambio. Por eso no es definitivo, es solamente un momento, el diseño es un corte transversal en el transcurrir de las ideas del hombre, evidencia de sus prácticas y la naturaleza humana de todos los aspectos asociados a ellas. En el sentido de lo humano, la idea de diseño como objeto síquico, es la que nos lleva a pensar que el proceso de diseño está transitado de manera importante por lo afectivo, lo subjetivo, y es esta dimensión la que lo induce al "error". "Error" que se percibe por la repetida aparición del objeto dibujado de forma incompleta durante el proceso de formalización del diseño, y esta incompletitud se señala como falta, como falla, tanto en el sentido de carencia como en el sentido de lo reprochable y por eso a las sesiones de taller, en el ámbito académico, se les suele llamar "correcciones de diseño" no asesorías para el ajuste de proyectos.

La propuesta que presentamos hoy es considerar el error mismo como método. Reconocer que la incompletitud inherente a la naturaleza misma del diseño no es carencia, que el diseño es, en el mejor de los términos, un proceso de prueba y error. Es poder decir que el proceso de formalización del diseño al reconstruirse

permite reconocer todos los elementos que se incluyeron y afectaron su producto, las motivaciones afectivas que llevaron a tomar las decisiones de todo orden, incluidos el material y el técnico, y cada diseñador las hará conscientes para entender su manera, pero en tanto subjetiva, irrepetible y además única para ese caso en ese momento.

La incompletitud, "el error", entonces no se causa sino que es consecuencia de la naturaleza humana del diseño y este método es la única forma posible de explicitar justamente en los términos del diseño, verbales y no-verbales, las ideas para que podamos evaluarlas y seguir adelante.

En ningún momento del proceso se evidencia más claramente la naturaleza síquica del diseño que en la conceptualización. Es la primera operación del diseñador al iniciar el proceso de formalización del diseño. Es imaginar su objeto en fragmentos separados que lo motivan a construir una imagen síquica afectiva que debe explicitarse para poder ser evaluada.

Podríamos definir entonces la explicitación de la conceptualización como: la expresión mediante diversas formas del lenguaje, de la necesidad de generalizar características y cualidades que se desea estén presentes en el objeto encargado a partir de casos concretos conocidos en la experiencia (como el conocimiento de la experiencia siempre es particular, su percepción siempre será subjetiva y esta conceptualización será una para cada caso).(cfr. Wikimediafoundation, 2009)

La conceptualización, explicitada, agrupa las características y cualidades comunes a muchos objetos pero singulares para el caso concreto (no solamente nos referimos a los rasgos formales, lo sustantivo, sino a sus cualidades, lo adjetivo). Define el propósito comunicativo del proyecto. Propósito comunicativo bajo el cual se enfocan los demás elementos o aspectos del proyecto de diseño y son visibles en el objeto como rasgos formales deseables y pertinentes que generan novedad (los aspectos formales en el sentido de lo productivo y los funcionales

necesarios para la operación del objeto se resuelven en función de este propósito comunicativo).

Queda claro que la conceptualización hace parte del soporte teórico de la propuesta de diseño y define el propósito dentro del planteamiento del proyecto cuando se expresa como, una oportunidad de diseño detectada y valorada como novedad. Su efectividad radica en la capacidad del diseñador para mencionar de forma inequívoca la combinación exacta de sensaciones, que despertaron su curiosidad para señalar y elegir esta idea en particular, sensaciones que están estrechamente ligadas al contexto (incluidos el lenguaje y la cultura) y la información percibida por los sentidos que fue accesible en momento de la construcción del planteamiento. (cfr. Wikimediafoundation, 2009)

En este sentido, el concepto lo podemos definir como el vínculo consciente o inconsciente entre los pre-juicios (en el sentido de información previa) del diseñador y la información que recibe “en el encargo” y que se hace presente en la idea de diseño. El boceto es parte fundamental de la conceptualización, su evidencia física. Como el diseño es inductivo, el boceto le permite al diseñador identificar en la forma dibujada los límites de las tendencias del significado. Es decir, el significado que no es uno sino muchos pero entorno al cual hay un consenso que se evidencia al confrontar el suyo (significado propio) con el de los demás para establecer (reconocer) unos límites de esa tendencia conceptual o significativa que comparte con los potenciales usuarios, aunque estos límites sean difusos. Podríamos afirmar que el objeto diseñado tiene éxito cuando el diseñador establece un punto de vista que es percibido (compartido) por las personas a quienes va orientado.

El boceto, es entonces, el comienzo de la materialización de la idea, es la primera construcción de las evidencias físicas necesarias para la evaluación del proyecto y la materialización del diseño. El boceto plantea las preguntas, en un lenguaje no verbal, que serán respondidas en el proyecto.

En el momento en que el diseñador recibe la información del encargo “está que se dibuja” y efectivamente lo hace y no solamente efectiva sino afectivamente. Por eso la idea, y su evidencia el dibujo, se manifiesta desde el momento que se gesta el concepto. Este dibujo solamente logra ser fragmentario, incompleto, y revela los asuntos síquicos subjetivos que luego el diseñador confrontará con la realidad del proyecto para verificar si son compartidos por los demás, por los sujetos a quienes va dirigido el diseño. Este dibujo entonces es una señal de lo posible, materialización de la idea que surge, que es muestra de todas las posibles, este es el azar del diseño.

El boceto y los dibujos subsecuentes materializan temporalmente la idea de diseño como producto incompleto (producto que no es más que una parte del proceso), son la expresión única posible (no verbal) de los aspectos del diseño que deben hacerse aparecer para ser evaluados y una vez precisada la naturaleza de su incompletitud establecer lo que falta, este ciclo se repite hasta el punto donde esta falta sea aceptable.

Este dibujo (y/o modelo en algunos casos) cargado de faltantes, de “error”, es justamente el que permiten rastrear, analizar y evaluar, en él como evidencia física los elementos afectivos que se cuelan en las ideas de formalización, y que corresponden a la subjetividad del diseñador, para mantenerlos a la vista y poderlos controlar, para asumir una posición objetiva en la medida de lo posible y así no el correr riesgo de la arbitrariedad, y poder ajustar o cambiar los elementos necesarios en función de las pertinencias solicitadas por el proyecto.

A partir de la aparición de nuevas tecnologías para la representación en el campo del diseño, no se puede distinguir el proceso del producto, este valor del dibujo y del modelo tosco, imperfecto y por lo tanto posible de percibir como incompleto cambia. Estos nuevos medios, especialmente los Cad-Cam, entregan al diseñador una representación del objeto (tan perfecta) que parece “terminado”. En esta materialización de su idea, cree que el proceso ha terminado, se genera la

percepción momentánea de completitud, pero al mismo tiempo no deja de percibir una sensación de incertidumbre, incompletitud, que emana de la confrontación de este objeto representado con el objeto deseado en la idea, pero no alcanzado en ese momento, y que adicionalmente queda congelado en el tiempo por esta ilusión de conclusión. El boceto y el dibujo (y en algunos casos el modelo) a diferencia del render son evidencia misma, y sana, de la incompletitud que si no se tiene cuidado puede quedar oculta en la representación e impide, en muchos casos, evaluar aspectos importantes del proyecto en esta ficción de lo acabado.

En el proceso de diseño evidenciar la incompletitud es necesario el dibujo como materialización de la idea es la evidencia, en la medida que el diseñador sea capaz de diferenciar los dos momentos: proceso y producto podrá entonces reconocer y valorar la información que emerge del proceso y valorar el error como herramienta que es el único medio que permite evaluar el diseño y potenciar su éxito.

Podemos concluir que la reconstrucción de los procesos de diseño exitosos, evaluados en sus objetos resultantes, puede ser útil para compararlos y establecer de que naturaleza fueron las variables que se tuvieron en cuenta y sin las cuales cada uno de los objetos resultantes no serían exitosos. Pero tratar de establecer un método que garantice "el buen diseño", que permita generar ideas exitosas, es a nuestro juicio inútil.

Si ni el proceso de diseño ni su producto son una finalidad, no pueden darse como componentes definitivos, absolutamente determinados, sino como elementos transitorios. Esta característica los inhabilita para ser aislados como etapas y ser utilizados para construir un método que garantice objetos de diseño exitosos. Tanto en el proyecto de diseño como en el objeto facturado podrán evaluarse y probarse sus variables físicas, pero difícilmente con respecto al proceso de formalización, la idea del objeto, podrán rastrearse y reconstruirse sus variables síquicas.

El proceso creativo tiene momentos y movimientos cíclicos que podemos aproximar, sin embargo en la medida de su naturaleza humana siempre será

diferente. En el proceso de formalización hay etapas que se repiten, claro está, mas que etapas momentos. Sin embargo el conjunto de observaciones y decisiones en cada momento de este movimiento es diferente, no se puede hacer un catálogo, "el catalogo", hay que entrenarse en ese devenir. Al diseñador no se le enseña un método de formalización sino que se le pone en contacto con un universo donde el tiene que enfrentar diferentes situaciones para entrenarse en la observación y toma de decisiones.

Como reflexión metacognitiva, reconstruir el proceso de diseño nos permite identificar su incompletitud y de esa manera reconocer el "error" como método y no como falta, como parte de la naturaleza doble del diseño como proceso y producto.

Podrían estarse preguntando entonces si ¿El diseño está realmente incompleto o se percibe como incompleto? ¿Hasta que punto las variaciones posibles, las alternativas consideradas en el proceso de formalización del diseño, introducen mejorías al proyecto o simplemente son otras alternativas distintas? El entrenamiento debe permitir al diseñador reconocer cuando dichas variaciones dejan de ser alternativas para convertirse en otra idea posible, que no es mejor sino diferente pero igualmente incompleta. El diseño como concepto, en su definición más extensa, deviene siempre y se expresa como una tendencia, una potencialidad, no es ni único ni estable, lo único y estable es el cambio. La riqueza de la potencialidad es que, como lo diría F. Ansermet, solamente estamos determinados para ser imprevisibles. (cfr. Magistretti y Ansermet, 2006:24)

Bibliografía

Magistretti, P. y Ansermet, F. (2006) A cada cual su cerebro: Plasticidad neuronal e inconsciente, Buenos Aires: Katz. 237p.

Wikimediafoundation (2009). Concepto. En: <http://es.wikipedia.org/wiki/Concepto>. [consulta: 13/02/09]

A.2. La novedad como originalidad en el diseño

La novedad como originalidad en el diseño

Arq. Alejandro Mesa Betancur

alejandromesa@upb.edu.co

Universidad Pontificia Bolivariana

Alejandro Mesa Betancur es Arquitecto de la Universidad Pontificia Bolivariana, Ha sido docente en áreas prácticas y teóricas en las Facultades de Arquitectura y Diseño Industrial de la misma Universidad y en la facultad de Ingeniería de Diseño de la Universidad EAFIT. Actualmente se desempeña como Docente y Coordinador Académico del Área de Proyecto del Ciclo Profesional la Facultad de Diseño Industrial. Como conferencista ha participado en seminarios y postgrados en las áreas de arquitectura y diseño industrial en el ámbito nacional y local. En su empresas Mesa de Arquitectura se desempeña como arquitecto proyectista, asesor de proyectos de diseño estratégico y diseñador industrial en distintos campos.

Resumen

La presente ponencia expone una reflexión acerca de la novedad cuando es entendida en el sentido de originalidad. Para exponer el tema se define la naturaleza síquica del diseño, el concepto de identidad específica y la silueta como portadora de sentido en el objeto y de los rasgos y rastros de la identidad que permiten su transformación. Para terminar se revisan los elementos que influyen en la transformación de los objetos, como materialización de las ideas, y los que influyen en las ideas, como producto del diseño, y que han llevado a privilegiar la diferencia, la originalidad, como única posibilidad de evidenciar la competencia profesional del diseñador.

Palabras clave

Novedad, originalidad, concepto de diseño, identidad específica, silueta, rasgo, característica.

He observado en mis años como docente de diseño un fenómeno recurrente: que el propósito que anima el trabajo de los estudiantes es ser originales. Esto me lleva a la reflexión que presento hoy donde debato la validez del concepto de novedad entendida únicamente como originalidad. Para desarrollar lo que quiero decir de la novedad es importante iniciar con la presentación de los conceptos que tomo en cuenta para el análisis, estos son: la definición de originalidad, el concepto de diseño, el concepto de identidad específica y el concepto de silueta.

El original del latín originalis es definido como: “que no es imitación de otra cosa. Que parece haberse producido por primera vez. Que escribe o compone [o diseña] de un modo nuevo. Extraño, singular. Texto, a diferencia de la traducción”. De allí que La originalidad se define como: “carácter de original. Carácter singular”. (Larousse, 1962)

Para comprender el concepto de diseño, es necesario diferenciar el diseño de sus productos. Como afirma el semiólogo Luís Prieto (1992) la invención no es un objeto sino un concepto o sea una identidad específica, la que el inventor piensa que debe tener un objeto para ser eficaz como medio para alcanzar cierto fin. El diseño es por tanto una idea, la que el diseñador tiene de las características que debe tener el objeto ejecutado. Entonces el diseño no es una entidad material, en este sentido los diseñadores creamos ideas, sólo existen físicamente los elementos facturados y estos tienen cada uno su propia denominación: sillas, vasos, mesas, carros, casas entre otros. El diseño como tal es la idea que permite materializarlos y conferirles su propia identidad específica.

Según éste mismo autor (1992), la identidad específica de un objeto puede

definirse como una característica o conjunto de características que el objeto presenta. Un objeto presenta infinidad de características. La identidad específica está determinada por su forma, rasgos y características que la definen, sus rasgos pertinentes, los rasgos característicos que son reconocidos por el sujeto en una práctica. Aunque rasgo y característica se refieren a la presencia de un elemento o elementos en un objeto o un sujeto que le confieren peculiaridad, propiedad o nota distintiva y sirven para distinguirlo de sus semejantes, el rasgo es particular e individual a un objeto en tanto que la característica es particular e individual a un grupo. El rasgo se convierte en una característica cuando el sujeto en su práctica identifica la presencia repetida de este rasgo dado, a su vez por una práctica, en un grupo de objetos o sujetos a lo largo del tiempo.

Estos rasgos pertinentes le confieren su identidad y definen su silueta, sin embargo como claramente lo ejemplifica Jordi Llovet en un aparte de su libro *Ideología y Metodología del Diseño* (1979: 98-101), para que estos rasgos sean reconocidos como silueta no solamente importa su presencia sino que estén relacionados bajo una sintaxis determinada por la práctica. Las prácticas materiales o simbólicas le solicitan a los objetos pertinencias que son necesarias para poder ser instrumentos eficaces de dicha práctica. Estas pertinencias cuando se mantienen en el tiempo se convierten en características. De estas características, algunas le confieren la forma. Estos rasgos formales característicos de un objeto en cuestión son los que definen su silueta y le confieren su identidad específica. La silueta entonces, está dada por los rasgos pertinentes al objeto que su creador ha creído necesarios para su desempeño.

La silueta de los objetos entonces se mantiene en el tiempo como uno de sus signos reconocibles, solamente cuando hay un cambio en las prácticas las pertinencias del objeto se modifican y el objeto se modifica incluso en su silueta. La silueta de los objetos es bastante estable y es lo que permite hablar en la teoría

de la comunicación de función referencial (Llovet, 1979). El cambio en la silueta de un objeto por tanto no es un propósito sino una consecuencia. En conclusión el cambio eventual de la silueta de los objetos lo interpretamos como originalidad, pero está novedad que se percibe, no garantiza por sí sola el carácter de original. A partir de los anteriores podemos inferir que la originalidad es un atributo de los objetos o productos materializados (objetos físicos) y por lo tanto, no es el propósito de los procesos de pensamiento que generan dichos objetos; si el diseño es un proceso de pensamiento y su resultado una idea (objeto síquico), que cuando se ejecute se verá materializada como un objeto (condición que confiere al diseño su carácter de objeto doble pues es al mismo tiempo proceso y producto), esta idea tendrá atributos como la creatividad pero no la condición de novedad en el sentido de originalidad; la originalidad pertenece al juicio que posteriormente se haga sobre el producto como creación.

¿Por qué vemos entonces la novedad en la forma como señal de originalidad en los objetos? para responder a esta pregunta quiero diferenciar los aspectos que afectan a la formalización de los objetos, de los aspectos que influyen las ideas de diseño. Con respecto a la formalización de los objetos es importante distinguir dos momentos: el del artesanado, donde el artesano es hacedor-creador y el de la industrialización, donde el diseñador, es el creador pero no necesariamente el hacedor. Es el cambio de la fabricación artesanal a la producción industrial. Antes de la industrialización las características de los objetos estaban dadas por dos factores: la función, que ligaba al objeto como instrumento de una práctica material o simbólica y las huellas que dejaba su hacedor creador sobre la materialidad del objeto.

En el pasado, el hacedor probaba un repertorio de formas a partir de los elementos pertinentes al uso y potencializaba sus características para generar nuevos modelos. Podemos afirmar que los objetos como propuesta de diseño no niegan

el pasado, por el contrario hacen evidente cómo mejoraron su desempeño en labores específicas, esto se debe a que el diseño está inmerso en el ambiente en que vivimos, por lo tanto en cada objeto nuevo permanecen algunas características de los objetos anteriores. (Grassi, 1980).

La diferencia entre objetos no estaba dada entonces por una gran diferenciación formal sino por sus características pertinentes y calidad de fabricación, pudiendo establecerse un punto de comparación entre el trabajo de diferentes artesanos lo que generaba exclusividad. (Esto es útil hoy en el ámbito de las antigüedades de colección). La originalidad entonces estaba dada por las características físicas del objeto en tanto modelo y factura.

Esta concepción de la originalidad cambia con la industrialización en la medida que el diseñador no es el hacedor, además se reemplaza el término fabricación por el de producción. La industrialización olvida la condición humana de la creación.

Con la industrialización la cantidad de objetos disponibles aumentó. Con el paso de la fabricación a la producción había más productos en el mercado y estaban al alcance de más personas. El artesanado disminuyó dramáticamente, al no poder competir con la novedad del producto de las máquinas, y con él los rasgos de exclusividad ligados a la fabricación del objeto en número y forma. Esta nueva visión del mercado y la producción adiciona otro factor importante y es el de la comercialización y el consumo. La moda es resultado de esto. Los objetos que se producen en la industria rápidamente se hacen corrientes y ordinarios, su ciclo de vida se acorta para introducir nuevos productos. Los diseñadores deben entonces ocuparse de este asunto.

Comienza aquí otro dilema: ¿Cómo hacer de los objetos que se producen rápidamente objetos exclusivos?

En esta carrera por lograr la exclusividad se comienza a valorar la diferencia formal

como la única resolución de la novedad. Poco a poco se agotan las posibilidades de combinación de los elementos formales, de la misma manera no cambian rápidamente la inventiva y las prácticas (materiales o simbólicas) que pueden proponer otra función, sólo queda modificar la forma para hacer parecer al objeto nuevo. De esta manera los diseñadores comenzaron a creer que cambiando la forma el objeto se hacía nuevo y original e hicieron del cambio de forma su único propósito.⁽¹⁾

Tanto la pérdida de las características pertinentes a la práctica, que le confieren la forma al objeto, como de las características de su factura, que dejan huella sobre su materialidad, fueron diluyendo la silueta de los objetos en la medida que la diferencia se convirtió en propósito y los objetos se volvieron invisibles o perdieron visibilidad en los términos de Ítalo Calvino (1989).

Como lo expresa Alice Branco (1999) en el artículo La Escena Cosmológica publicando por la revista Experimenta a finales de los años noventa: "Cada vez encontramos una uniformidad mayor, que a su vez origina un mundo hecho de equivalencias y una ausencia de reconocimiento. Hemos heredado la histeria de intentar a toda costa retirarles la condición de cosas familiares a las cosas familiares y reconocibles." (p.70)

Ya habiendo identificado los aspectos que afectan la formalización de los objetos pasare a analizar los aspectos que influyen las ideas de diseño.

Como el diseño es una idea, se ve influenciado por la manera de pensar de cada época, así una posible respuesta a nuestra pregunta ¿Por qué valoramos más la originalidad que la creatividad en la resolución de nuestros proyectos de diseño? sería: por qué estamos sumergidos en el pensamiento moderno, en la pasión por el cambio. Este pensamiento que se aceleró con la industrialización es el que nos mueve a ver la originalidad como condición del diseño. Para entender el afán por la novedad es importante diferenciar dos modelos de pensamiento: el tradicional y el que llamamos moderno, los cuales, Octavio Paz (1987) expone claramente en el

1. Lo que en diseño se suele denominar como "forma gratuita".

capítulo La Tradición de la Ruptura en su texto Los Hijos del Limo:

Tanto para las sociedades primitivas como para sus sucesoras, hasta la modernidad, se determinó el pasado como base de su presente y su futuro. Para éstas, el modelo del presente y del futuro, era el pasado, pero no el pasado reciente sino el pasado inmemorial, el origen, este pasado que fluye y desemboca en el presente y confundido con él genera actualidad; y esto las protegía del cambio.

Nuestra época rompe con todas estas maneras de pensar, la época moderna que comienza en el siglo XVIII y posiblemente está por terminar, es la primera que exalta el cambio y lo convierte en su fundamento. Hereda el tiempo lineal e irreversible del cristianismo y se opone a toda concepción cíclica.

Si bien las dos son concepciones lineales del tiempo la cristiana habla de un presente infinito, la moderna desea un futuro infinito. Novedad, evolución, desarrollo, historia, son palabras que marcan su camino y se condensan en un solo tiempo, el futuro, no el pasado ni la eternidad, no el tiempo que es, sino, el tiempo que no es y que siempre esta apunto de ser, su gran paradoja. (Paz, 1987).

Para comprender esto debemos observar que desde el siglo pasado se habla de la modernidad como una tradición que ha hecho de la ruptura la forma por excelencia del cambio, de esta manera lo moderno desaloja la tradición del momento para ceder su puesto rápidamente a otra tradición que no es mas que otra manifestación momentánea de la actualidad. La modernidad nunca es ella misma, siempre es otra, siempre es distinta, en contraposición a la tradición que siempre era la misma, era singular.

Sin embargo, podremos ver que el culto a lo nuevo, el amor por la novedad, aparece con regularidad en la historia, si bien no de una forma cíclica, tampoco casual. Han habido momentos de la historia donde el ideal estético ha sido la imitación de los antiguos, en otras se ha exaltado la novedad y la sorpresa.

En el barroco se cultivó la estética de la sorpresa, de lo teatral. Para los barrocos, la novedad y la sorpresa eran términos afines, características deseables en la ejecución de sus obras, los conceptos, las metáforas y otras combinaciones, estaban destinadas a producir asombro, para ellos lo nuevo era nuevo si era sorprendente. La novedad del siglo XVIII no era crítica; no negaba la tradición, al contrario, afirmaba su continuidad. Por el contrario, para la modernidad la novedad y la sorpresa son términos equivalentes. Novedad es cambio, es ser diferente de todo lo que hay. En resumen para el barroco la novedad es sinónimo de asombro, de admiración, no de cambio como es para los modernos, para quienes la novedad es lo diferente, lo inesperado.

Podríamos afirmar entonces, que lo nuevo no es exactamente lo moderno, salvo que sea negación de lo pasado y afirmación de algo distinto, ajeno y extraño a la tradición reinante, lo que se opone a los gustos del momento. Es una oposición activa donde lo nuevo no nos seduce por nuevo sino por distinto.

En este punto podemos decir que si lo nuevo es lo distinto, también lo antiguo y lo pasado entran en la modernidad con la única condición de negar lo anterior y proponer otra cosa. En el arte y el diseño moderno hay una persistente corriente arcaizante, desde el africanismo de Picasso hasta las actuales tendencias del retro. Todos los objetos, trátense de pinturas, esculturas u objetos de uso cotidiano, tienen en común lo siguiente: cualquiera que sea la cultura a la que pertenezcan, su aparición en nuestro horizonte estético significó una ruptura, un cambio. Esas novedades centenarias han interrumpido una y otra vez nuestra tradición, al grado que la historia del arte moderno es también la resurrección de las artes de muchas civilizaciones desaparecidas. Esta es una de las máscaras que ostenta la modernidad.

De esta manera podemos entender que la paradoja del pensamiento moderno, es más que la contradicción entre lo antiguo y lo nuevo, entre lo tradicional y lo moderno, ya que esta oposición entre pasado y presente literalmente se evapora

porque el tiempo corre con tal rapidez que las distinciones entre los distintos tiempos se hace innecesaria. El tiempo se condensa anulando la distinción entre lo que esta pasando y lo que ya pasó, entre la vejez y la juventud.

Nuestra época tiene tal pasión por la novedad, y la juventud es novedad, que ha exaltado la juventud hasta convertirla más que en una religión, en una superstición, en un culto, sin embargo nunca como ahora se había envejecido tan rápidamente, nuestras casas están llenas de estilos y movimientos; de cuadros, esculturas y objetos prematuramente envejecidos.

Hoy no pasan más rápido los días, pero si pasan más cosas en ellos, y no pasa una cosa detrás de la otra sino todas al mismo tiempo. Pero esta aceleración de la historia es ilusoria y los cambios afectan solo la superficie no la realidad profunda. Al cambiar nuestra imagen del tiempo, ha cambiado nuestra relación con la tradición, los pueblos tradicionales viven inmersos en el pasado y más que vivir con la tradición viven en ella, pero lo que nos hace distintos a ellos es nuestra conciencia de la historia, cuando un pueblo se da cuenta que vive en una tradición terminará por cuestionarla y llega a veces a negarla, nosotros hemos pasado dos siglos tratando de fundar una tradición en el único principio inmune a la crítica, el cambio.

Parece que esta aparente pérdida del control del tiempo, esta pasión por la novedad, nos ha hecho olvidar la perspectiva de la duración de las cosas. Nos hace percibir una falta de tiempo que nos sumerge en la idea de prisa, en un consumismo exacerbado impulsado por la búsqueda de nuestra identidad en el marco de la uniformidad, esto implica que cada idea nueva muere rápidamente sumergida en la producción masiva, nos ha hecho creer que cambiando constantemente las cosas que nos rodean es posible recuperar lo que percibimos como pérdida en nuestra calidad de vida. Esta agotadora carrera sumada a la pérdida del poder adquisitivo nos hace pensar que le queda poco tiempo a esta sociedad del cambio continuo, que nos lleva como diseñadores a este desespero y ansiedad por lograr la

novedad, como solución formal visible, como manifestación de nuestra originalidad que pareciera señalarla como la única demostración posible de nuestra capacidad como Profesionales.

Podemos concluir que no es en el cambio de forma donde estriba necesariamente la novedad, no es este el asunto en el cual el diseñador debe enfocar su atención para generar la novedad en el sentido de originalidad, es en su creatividad entendida, desde este punto de vista, como la lectura de las pertinencias que devienen de las actividades humanas, de la observación de las prácticas materiales y simbólicas de la sociedad de su momento, del análisis de estas pertinencias para extraer de allí los rasgos que permitirán las posibles transformaciones de la silueta de los objetos, y las futuras características de su forma, que serán reconocidas por los sujetos en su práctica y les conferirán su nueva identidad específica.

¿Será entonces deseable que en el futuro nos dediquemos a hacer menos cosas, más duraderas y nos reconozcamos en ellas encontrando más belleza? ¿Que, como cuando se reconstruye algo, pensemos en la reelaboración como búsqueda de una mejor perspectiva de nuestra calidad de vida mostrando que somos una reunión de personas conscientes de nuestros intereses comunes?

Bibliografía

- Branco, R. (1999). La escena cosmológica. Experimenta: ediciones de diseño, 26, 68-71.
- Grassi, G. (1980). La arquitectura como oficio y otros escritos. Barcelona: G.G.
- Llovet, J. (1979). Ideología y metodología del diseño. Barcelona: G.G.
- Paz, O. (1987). Los hijos del limo. Bogotá: Seix Barral
- Prieto, L. (1992). Le mythe de l'original: L'original comme objet d'art et comme objet de collection. En Gérard Genette (Ed.) Esthétique et Poétique. Paris: Seuil.
- Calvino, I. (1989). Seis propuestas para el próximo milenio. Madrid: Siruela.

A.3. Insostenibilidad, ¿problema de productos o de usuarios?

Luz Amparo Arroyave Montoya Maestría en Diseño Visual – Universidad de Caldas e-mail: laroyavemon@yahoo.com Manizales, abril 10 de 2009

Resumen

La producción masiva ha generado grados de contaminación grandes, por lo cual se plantean prácticas de sostenibilidad que ayuden a reducir el impacto ocasionado por la generación de desperdicios, desechos y residuos tóxicos. El usuario, quien permite y nutre la evolución y la comercialización de nuevos bienes, debe asumir su responsabilidad con respecto a los productos, a la información y a la utilización de sus adquisiciones. Para ello, se debe generar un cambio de pensamiento, “cambiar el viejo paradigma de los productos para promover el nuevo paradigma emergente enfocado a la información y los servicios” (Manzini, 1999); a través de un proceso bien constituido en el campo de la enseñanza.

La responsabilidad de los efectos nocivos al medio ambiente se ha limitado a la producción masiva, sin embargo el usuario es pieza fundamental en este proceso, pues puede ser al mismo tiempo diseñador, publicista y empresario. Básicamente, sería él quien podría establecer los criterios de usabilidad, y contextualizar el producto y las elecciones que hace en un espacio y tiempo determinados, que superan las barreras a corto plazo y su visión espacial inmediata; lo cuatridimensional del objeto (forma, apariencia, función y contexto), planteado por Saravla (2000)

Las tecnologías blandas contribuyen a aminorar los efectos de contaminación, un fenómeno estrechamente relacionado con la insostenibilidad. La producción y el consumo, el consumo y la producción, como parte del engranaje de la economía

mundial, han generado “bienestar”, pero al mismo tiempo, ha ejercido una fuerte presión sobre los ecosistemas planetarios y ha contribuido a comprometer la supervivencia de especies silvestres y a alterar el panorama ecosistémico de las generaciones futuras. En el presente ensayo, se podrá definir condiciones de vida a partir del producto y cómo la relación del usuario con respecto al consumo es la que debe apuntar a la sostenibilidad, teniendo en cuenta la ética, la educación y la reacción proactiva ante lo que le rodea.

Palabras clave

Sostenibilidad, Tecnologías blandas, Objetos cuatridimensionales, Ética, Medio ambiente, Producción limpia.

Mesa temática de trabajo: Desarrollo de productos interactivos, sistemas información y sostenibilidad.

Introducción

Larga es la lista de productos y servicios que han ofrecido los diseñadores para diferentes situaciones, en el proceso de evolución de las sociedades. Sin embargo, la producción masiva para suplir necesidades (creadas o reales), ha conllevado a la saturación de productos que han ocasionado trastornos al medio ambiente. Bonsiepe (2000) plantea un cuestionamiento muy razonable que puede aplicarse al desarrollo de esta discusión ¿en qué momento los datos se convierten en información, la información en conocimiento y el conocimiento en sabiduría? Al analizar la condición de la sociedad con respecto a los productos consumidos encontramos que existen muchas variables que influyen en los problemas de sostenibilidad del medio ambiente, entre los que tenemos el

manejo de la información, que debería, según lo plantea Bonsiepe, convertirse en conocimiento enfocado al mejoramiento de la calidad de vida de los individuos. La discusión que en este ensayo se pretende realizar, está enfocada a definir grados de responsabilidad con respecto a las sociedades sostenibles.

¿La sostenibilidad de una sociedad es problema de productos o de individuos? Los usuarios son parte importante del problema que sobre sostenibilidad se plantea, pues el usuario no interioriza y utiliza la información de manera aplicada al entorno, omite las consecuencias a mediano y largo plazo.

Productos y usuarios, ¿hacia un concepto de sostenibilidad aplicada? Nuestra sociedad está saturada de productos, para cada posible situación problema se genera una posible solución a partir de nuevos bienes tangibles; Anie Leonard (2008), en el análisis que presenta en el video "la historia de las cosas", presenta un panorama caótico generado por el mismo hombre, individuos ocupados de consumir, trabajar, y consumir, círculo vicioso que no deja más que desechos en el planeta que habitamos ¿y qué queda de ello?, no se han establecido criterios de sostenibilidad, las prácticas de producción limpia al no generar beneficios económicos no ha sido apoyada por entidades gubernamentales y empresariales, su visión es mayor beneficio económico aunque con ello solo se presenten pérdidas en el campo ambiental.

Los criterios de sostenibilidad, tal como lo plantea Tony Fry (2008), dependen y varían según la perspectiva desde la que se aborde:

- Si la temática es abordada desde el gobierno, su finalidad es cubrir negocios, dentro de ellos se puede incluir el negocio de la ecología y el medio ambiente, pues paradójicamente estos pueden generar posibilidades de rentabilidad y apoyo en campañas políticas.

- Si es abordada desde el campo de la industria, su finalidad es identificar a toda costa oportunidades de mercado, igual que la política la sostenibilidad es una posibilidad de mercado, albergados en el viejo paradigma del producto, donde para solucionar un problema, se fabrican nuevos productos, llamados verdes o degradables
- Y si el problema es abordado desde el campo de la educación, su finalidad será la de fomentar el progreso. Lamentablemente, la idea de progreso está ligada a la fabricación de muchos productos para consolidar los avances de tecnologías duras y el estatus de los individuos que en este punto son consumidores.

Aunque se presentan dificultades, cabe anotar que se está produciendo un cambio, pero como es un proceso lento, algunos participantes o integrantes de comunidades se desmotivan al no ver efectivo a corto plazo lo que esperan; mejoramiento del ecosistema. La política de consumo afecta ya hasta las zonas rurales, las cuales deben usar y adquirir productos muy tóxicos: químicos, fungicidas, semillas manipuladas genéticamente, entre otros; aquello que debería parecer natural, ya no lo es.

Pero al estar en el proceso de cambio, es importante tener en cuenta que es un proceso largo; se debe motivar y centrar el interés del gobierno, de empresarios y del campo educativo para apoyar; otra limitante es que es un proceso muy costoso, por lo que la deserción es grande cuando se debe pagar más para obtener menores beneficios y utilidades económicas.

Generar políticas de sostenibilidad, resulta como ya se dijo muy costoso, como también lo resulta fortalecer la educación, para formar usuarios conscientes de una manera ética sobre las consecuencias de sus actos consumistas.

El usuario puede catalogarse de diferentes maneras, teniendo en cuenta la manera cómo se acerca al producto, esto teniendo como referente que los seres

humanos consumimos en algún momento de nuestra vida, para este ensayo, los clasificaremos de la siguiente manera:

1. USUARIO – USUARIO: consumidor común que se desenvuelve en otras disciplinas ajenas a la producción
2. USUARIO – DISEÑADOR: Consumidor que genera productos para suplir necesidades reales o no, preocupado por el usuario y la estética con calidad del producto
3. USUARIO – PUBLICISTA: Consumidor que se encarga de posicionar productos que los diseñadores producen
4. USUARIO – EMPRESARIO: Consumidor que aporta capital para que tanto diseñadores como publicistas realicen su trabajo
5. USAURIO – GOBIERNO: Consumidor que establece políticas para que tanto empresarios, publicistas, diseñadores y usuarios sean beneficiados con todo lo que se produce.

Se podría ampliar la categoría de los usuarios, pero con los mencionados podemos apuntar a nuestro objetivo: ¿si todos somos usuarios cómo generar políticas de sostenibilidad sustentables?

Encontramos entonces dos cuestiones que limitan el desarrollo de propuestas sostenibles:

1. La educación y la orientación ética que no asimila la reducción de consumo de productos como fuente de progreso. Lo que genera la segunda limitante

2. La capacidad de manejo de información y recursos por parte de los usuarios, como su relación con los productos

En medio de todo está el diseño generador de productos, ya sean tecnológicos, bienes o de información; en esta gran esfera del consumo, está en la parte central, el diseñador, siguiendo con la capa de los publicistas que motivan a los usuarios para que consuman, vendiendo la idea, que Anie Leonard (2008), propone como “infelices con lo que tenemos”; luego está el usuario que se encuentra en el extremo de la esfera, la cual posee mayor cantidad de personas, los cuales se acercan a los productos por diferentes motivos: Placer, Curiosidad, Conocimiento, Suplir necesidades; todo esto enmarcado y delimitado por el empresario que al final de cuentas es quien apoya las practicas de consumo, sean estas amigables o no. Vivimos en una sociedad donde la última urgencia es suplir necesidades reales; a ciegas aportamos herramientas para el consumismo masivo, ¿cómo hacer para que nuestra sociedad se vuelva sostenible?

Tecnologías blandas y cambio de paradigmas

Para acercarnos al planteamiento del fortalecimiento de las tecnologías blandas debemos como primera medida definirla: son aquellas donde el producto no es tangible, pretende el mejoramiento de organizaciones e instituciones para cumplir con sus objetivos; entre ellas encontramos la educación y el conocimiento, aspecto que llama la atención al momento de plantear prácticas y proyectos sostenibles. Partamos de la pregunta ¿cómo pueden ayudarnos las tecnologías blandas (en este caso la educación y el conocimiento) al desarrollo sostenible de las sociedades? El hombre ha estado ligado a la fabricación de productos y a consumirlos, ahora se enfrenta a un nuevo problema, que ha evolucionado y crecido con el paso de los años, deterioro del planeta a causa de la sobreproducción de desechos generados

por las empresas constructoras de productos (basadas en las tecnologías duras). El uso incorrecto y sin control de determinados artefactos ha accionado problemas, haciendo que en las últimas décadas se complejice más.

Educación, mecanismo para cambio de paradigmas

Si apuntamos a la educación como mecanismo para cambiar visiones a los usuarios y para fortalecer la manipulación efectiva de la información y los recursos, estaremos entrando en la era consciente del uso apropiado y del consumo medido de acuerdo a las necesidades para reducir el negativo impacto ambiental que generan los productos, el consumo y la irresponsabilidad con la que se ha asumido esta actividad.

Bonsiepe, G. (2000), afirma “el diseño del aprendizaje puede convertirse en uno de los principales negocios del próximo siglo”, la raíz del problema del medio ambiente en relación con los productos, radica claramente en la educación”; esta premisa nos hace percatar que hasta el momento, a pesar de tantos avances tecnológicos, con tanta evolución en el hombre, no contamos con una teoría coherente sobre información y aprendizaje.

De acuerdo con Manzini(1999), los usuarios están percibiendo el problema, por lo que no demandan sólo de productos y servicios, requieren de los resultados que estos puedan ofrecerle. A partir de la revolución en prácticas sostenibles y sustentables, los negocios usuales están sometidos a un estancamiento, pues se plantean nuevos parámetros de diseño estratégico, orientado a beneficiar al gran grupo de usuarios: usuario – usuario, usuario – diseñador, usuario – publicista, usuario – empresario, usuario – gobierno; además de generar beneficios al medio ambiente; basadas en tecnologías que se enfoquen en lo humano (tecnologías blandas).

Saravla (2000), nos propone la cuarta dimensión, la cual implica trascender la materialidad del objeto, es hallar su razón de ser, entablar una comunicación con el

usuario para contextualizarlo, pues fuera de él, el objeto es tridimensional (forma, apariencia y función); cita a Michael Erlhoff (1987) para establecer cuatro requisitos para el diseño: ser funcional, significativo, concreto y tener un componente social; a partir de ello podemos notar como la evolución en el campo de la investigación del diseño, ha generado cierta rigidez y honestidad en las prácticas para proponer acciones y productos acordes a los requerimientos de la sociedad, que urge por ser sostenible.

La energía proveniente del sol, por ejemplo, se ha planteado como una posible solución al creciente problema de la demanda energética y frente a la agotabilidad de los recursos naturales no renovables, sobre los que se sostiene y cimienta la civilización occidental actual, básicamente, carbón, petróleo y sus derivados. Para ello el diseño desempeña un papel fundamental en el adelanto hacia la eficiencia para el aprovechamiento de un recurso abundante pero difícil de aprovechar eficientemente (Murillo et al. 2006).

La investigación en el diseño, para reducir los impactos ambientales del consumo, deberá estar asociada a otras disciplinas, que involucren no solo cambios en las formas, apariencias empaques, etc., que reduzcan la contaminación propagandística y que contribuyan a que el producto se compre por lo que vale y por su uso potencial real, y no solo por el empaque que lo contiene.

Así será necesario, que se involucren diferentes disciplinas, tal como ha sucedido en tiempos recientes, por ejemplo, para el diseño de automóviles solares y tecnologías ambientalmente sanas; dichas propuestas presentan ciertos grados de interés ante las sociedades, porque han sido consolidadas por profesionales competentes; sin embargo los costos siguen siendo un gran obstáculo para el desarrollo de proyectos sostenibles, pues para ello se requiere de inyección de capital constante y contar con una visión proyectiva hacia el medio ambiente, nuevos aprendizajes, que generen espacios apropiados en el tiempo para validar

dichas propuestas. El mejoramiento de la calidad de vida es cuestión fundamental en la evolución del diseño y la investigación en este campo (Manzini, 2008), para lo cual se debe tomar en cuenta que este debe ser integrador de conocimientos, fomentando nuevos productos, nuevos mercados y nuevos servicios.

Conclusión

El progreso de las sociedades está relacionado con la evolución que presenten sus habitantes, con la producción de conocimiento, con la apropiación de sus aprendizajes y con la corrección de sus errores. El diseño está relacionado con esa evolución, en cada una de las prácticas que se desarrollan en la cotidianidad se involucra de diferentes maneras, sin embargo éste, debe progresar y plantear nuevas estrategias que le permitan ser contestatario a las necesidades reales de sus usuarios; ya no sólo es cuestión de generar productos, es contextualizarlos para que cobren funcionalidad e identificación, además de contribuir a la evolución de prácticas sostenibles (cuatridimensionalidad). En este aspecto la educación es factor principal, la formación del usuario es la herramienta con la que se cuenta para este cambio de paradigma, pues no es cuestión de productos, es cuestión de actitud por parte de los usuarios.

Las propuestas de autosostenibilidad no pueden estar enfocadas a generar nuevos productos, se debe generar la cultura de ser felices con menos bienes, utilizar lo necesario, para ello se debe establecer los diferentes tipos de usuarios, pues tanto diseñadores, como publicistas y empresarios están en este grupo, por ello se debe formar al individuo para que sepa cómo intervenir, cómo actuar, cómo reaccionar ante las diferentes propuestas. Formación enfocada al usuario, diseñar usuarios, diseñar diseñadores, diseñar publicistas, diseñar empresarios que se proyecten al nuevo mundo que exige un cambio de paradigmas, que pide a gritos acciones para frenar los efectos devastadores en el medio ambiente por

parte de la producción desmesurada. Tenemos una sola casa, un solo planeta, si los usuarios han generado el problema, también pueden generar espacios para el cambio y de esta manera contribuir a la solución.

El proceso es largo, no es tarea fácil, pero damos cuenta del problema es una buena manera para buscar soluciones, soluciones que apunten al desarrollo de prácticas renovables, química limpia, economía local viva, entre otras. Es necesario, reconocer, que probablemente, las presiones que ejercen los usuarios, pueden ser contraproducentes, pero, una demanda consciente de recursos y productos podría generar impactos de menor magnitud sobre el medio ambiente, del que dichos productos provienen, y al que finalmente regresan, tarde o temprano, transformados en desechos. Como se ha puntualizado anteriormente, un cambio esencial en los valores orientado por la educación, puede contribuir a dar respuesta a varios factores, no solo en el aspecto medio ambiental, si no también político y social que se ha tomado en muchas regiones del mundo en un asunto que desmejora la calidad de vida de los ciudadanos de la aldea global.

Bibliografía

- Bonsiepe, G. (2000). El diseño como herramienta cognitiva – metabólica: Producción de conocimiento para el conocimiento. Politécnico de Milano.
- Fry, T. (2008). The Voice of Sustainment: The Gap in the Ability to Sustain.
- Leonard, A. (2008). La historia de las cosas. Extraído el 5 de marzo de 2009 desde <http://video.google.com/videoplay?docid=-5645724531418649230>
- Manzini, E. (1999). Strategic Design for Sustainability: Towards a New Mix of Products and Services. *Ecodesign*, 434-437. First International Symposium on Environmentally Conscious Design and Inverse Manufacturing.
- Manzini, E. (2008). Small, local, open and connected. Learning lessons about sustainability and design. Observatorio de diseño y arquitectura. Región Murcia. Extraído el 12 de marzo de 2009 desde: <http://www.obsmurcia.es/admin/agenda/winarcdoc.php?id=196>
- Murillo López, W., E. Banguero Palacios, G. Aragón Cardona. (2006). La energía solar fotovoltaica (una alternativa para mejorar la Calidad de vida en nuestra región). *Revista Institucional. Universidad Tecnológica del Chocó*. No. 25 pp. 97-100.
- Saravia, M.H. (2000). La cuarta dimensión del objeto: una perspectiva sociológica del diseño. *Revista de Estudios Sociales*, 6, 90-93.

A5. La web 2.0 y la creación de conocimiento colaborativo. Una propuesta de desarrollo alternativo de aprendizaje.

Andrés Felipe Gallego Aguilar. Docente Departamento de Ciencias de la Comunicación Universidad Autónoma de Occidente de Cali. Estudiante Maestría en Diseño y Creación Interactiva Universidad de Caldas. andresfox@gmail.com

Resumen

La web 2.0 ofrece toda una serie de herramientas que pueden ser utilizadas en el desarrollo de propuestas de aprendizaje colaborativo; sin embargo, lo más importante es entender su funcionamiento para que puedan ser aprovechadas por las personas interesadas en transmitir su conocimiento. Se debe hacer especial énfasis en construir todo un sistema de alfabetización en lo tecnológico que permita sacar provecho de diferentes propuestas en condiciones concretas de uso, incluso desde las edades tempranas, para facilitar la construcción de nuevo conocimiento. Se plantea la necesidad de creación de una metodología para el uso de estas herramientas.

Palabras claves

Web 2.0, internet, educación basada en medios digitales, transmisión del conocimiento, aprendizaje colaborativo.

Mesa temática: Diseño, cognición y transmisión del conocimiento.

Una de las palabras que más se usan en la actualidad hace referencia al concepto de la web 2.0, que significa la democratización de la internet por medio de herramientas que permiten que las personas puedan cambiar su rol, de usuarios pasivos a participantes activos. En sus inicios, para poder crear contenidos en internet era necesario contar con conocimientos avanzados en informática; en la actualidad, sólo existen dos barreras que se interponen para lograr este objetivo, la primera tiene que ver con una decisión personal, crear o no crear; la segunda, con el desconocimiento del uso de tecnologías en situaciones específicas.

El primer problema es el más complejo y se resuelve con un cambio de actitud personal; el segundo, requiere de un proceso de difusión y capacitación en el que por diversos medios se demuestren las ventajas del uso de estas aplicaciones como mecanismo de expresión.

En veinte años, internet ha pasado de ser una herramienta de acceso a información estática, a toda una plataforma tecnológica multimedia en la que se pueden encontrar aplicaciones que funcionan en diferentes ámbitos estructurales de la sociedad. Este crecimiento se ha logrado gracias a que los costos de acceso a la infraestructura de internet se han reducido.

Un estudio llamado "Wave 3.0" organizado por la empresa Universal McCann' (2008) indagó sobre el uso que hacen de internet 17.000 personas de todo el mundo. Los resultados demostraron un amplio crecimiento en lo que se conoce como medios sociales, herramientas que permiten la creación de contenidos por parte de los usuarios; a pesar de que la mayoría de las personas aún invierten gran parte de su tiempo en observar videos y leer blogs, los grandes cambios se evidenciaron en la participación activa de los encuestados en la publicación de contenidos, fotografías en sistemas de administración de imágenes y en la gestión de sus perfiles en redes sociales.

Este tipo de propuestas demuestran un alto interés por parte de las personas en ser partícipes de un medio democrático en el que se puede compartir con gente de todo el mundo. Hasta hace poco, contar con un medio de comunicación propio, con alcance global y una audiencia de millones de personas, era un privilegio de pocos; para lograrlo era necesario tener una gran cantidad de dinero o algún tipo de influencia; esta máxima, el día de hoy, hace parte del pasado.

Todos los días la tecnología se hace más accesible para las personas. Los elementos se encuentran alineados para realizar cambios significativos en el uso que se hace de la red. Si en el principio los cambios se ejecutaron gracias a que grandes mentes pensaron la tecnología; hoy, los grandes cambios suceden porque muchas mentes, en un ambiente democrático pueden construir modelos alternativos de uso de esa tecnología a partir de sus nacientes ideas.

¿Cómo aprovechar esa necesidad de expresión con la que cuentan las personas para transformar sus intereses de comunicación, en conocimiento que pueda ser aplicado por otros para mejorar su calidad de vida? Aunque internet se utiliza en la actualidad, en gran medida como medio de entretenimiento, se puede aprovechar la web 2.0 para crear nuevos espacios de aprendizaje; situación que en algunos países ya no es parte de una visualización del futuro, sino que corresponde a una realidad del presente.

Polanyi (1958) decía que las personas “Saben más de lo que pueden decir”; a esto se le llamó conocimiento tácito; las personas son capaces de realizar múltiples tareas, pero si las tienen que hacer explícitas a los otros, no saben cómo transmitir su conocimiento. Con el uso de las herramientas actuales se podrían poner en marcha diversas alternativas que faciliten su transmisión. Sin embargo, para poder hacer realidad este principio, es necesario diseñar una metodología que facilite su ejecución.

El proceso colaborativo

Scharage (1990, como fue citado por Rhoades, Friedel, & Morgan, 2009) plantea que: “La colaboración es un proceso de creación compartida donde dos o más individuos con habilidades complementarias interactúan para crear un conocimiento que ninguno de los dos tenía previamente o al que no habrían podido llegar de manera individual. Este proceso puede suceder por correo, teléfono o en persona; pero el verdadero medio de colaboración está constituido por las personas”.

Si las personas son el elemento esencial para establecer el proceso colaborativo, se deben desarrollar mecanismos que les permitan tener un conocimiento real del uso que pueden hacer de la tecnología. Si se aprovechan las herramientas que están vigentes en la actualidad, no sólo para generar experiencias lúdicas, sino para construir aplicaciones alternativas en el área de la educación, la ciencia y el desarrollo social, el nuevo conocimiento que se genere puede ser un catalizador de grandes cambios.

Un proceso de este tipo se puede apreciar en la revista Good (2009), un modelo colaborativo en el que individuos, empresas y organizaciones sin ánimo de lucro desarrollan contenidos sobre temas que sirvan para que la comunidad entienda la importancia de un mundo sostenible “Moving the world forward”; en uno de sus artículos plantearon un concurso en el que las personas debían crear una infografía que lograra explicar, desde su punto de vista, la crisis financiera en los Estados Unidos bajo el lema “Making Sense of the financial mess”; el concurso se concentró en lograr que las personas hicieran un análisis de la situación real por medio de un elemento gráfico que permitiera que otros pudieran entender claramente, en su lenguaje cotidiano, los efectos de la crisis. Este proceso de construcción de conocimiento contó con un experto evaluador que se encargó de

valorar la veracidad de lo creado. Después de varias propuestas se seleccionó un ganador quien finalmente pudo compartir su visión del mundo con sus iguales.

Las herramientas de la web 2.0 como los blogs, wikis, sistemas de administración de podcast, videoconferencia y administradores de ofimática en línea, ofrecen diferentes tipos de funcionalidades que pueden ser aprovechadas por las personas en nuevas aplicaciones.

Una propuesta similar la plantea el Banco Común de Conocimientos (2009), cuyo objetivo principal se concentra en que las personas puedan compartir aquello que conocen; o como lo plantean en su sitio web: "BCC es un campo de acción colectiva basado en la transferencia de conocimientos y la educación mutua. Un laboratorio donde experimentar con nuevas formas de producción, aprendizaje y participación ciudadana. En este espacio creativo de acción social se generan políticas de aprovechamiento, revalorización y reciclaje de los recursos que cada individuo posee".

Este recurso es el conocimiento capturado por medio de encuentros efectuados en espacios públicos donde se realizan talleres, reuniones con expertos, proyecciones audiovisuales, entre otras actividades; Los encuentros son grabados para luego, ser visualizados en el sitio web, donde también se puede tener acceso a mecanismos de publicación de información, que luego será clasificada para su divulgación en línea. Todos los contenidos creados son etiquetados con licencias de uso libre o copyleft, que permitan el uso de los elementos sin contravenir los derechos de autor.

Hacia la construcción de un modelo de desarrollo

Parte del proceso de construcción de una metodología de aprovechamiento de la web 2.0 debe tener en cuenta las características individuales de las personas, evaluando su conocimiento técnico para que puedan sacar el máximo provecho

de la tecnología. Si se quiere alcanzar este objetivo es importante el desarrollo de campañas de concientización que inicien en las etapas tempranas del proceso de educación tradicional. Se les debe explicar a los niños cómo funciona la tecnología, cuáles son los mecanismos que hacen posible su uso, para que luego apliquen el nuevo conocimiento en situaciones cotidianas.

Una vez con el conocimiento técnico, se les puede motivar a utilizar las herramientas de la web 2.0 en aplicaciones diferentes a las tradicionalmente establecidas; no con el fin de inhibir su uso en propuestas de entretenimiento, sino con el objeto de poder aprender de situaciones reales. Plantear casos en los que traten de explicar eventos actuales, o coyunturas con sus palabras, siempre con el apoyo de un tutor que ayude a valorar las conclusiones desarrolladas para generar un cambio significativo.

Sistemas como Mogulus, que permite la transmisión en vivo y en directo las 24 horas del día de programación audiovisual creada por el usuario; Blogger y Wordpress para la creación de bitácoras personales; Flickr, para el intercambio de imágenes; 2Collab para el almacenamiento de referencias bibliográficas en procesos de investigación e incluso el Facebook, pueden ser utilizados para invitar a los niños a crear estrategias de aprendizaje colaborativo que generen nuevos conocimientos desde su punto de vista.

Lo importante es hacer visible la necesidad de analizar las situaciones a las que se pueden enfrentar. Es cierto que se tiene acceso a mucha información, pero se deben establecer criterios que faciliten que las personas entiendan las relaciones entre múltiples conceptos para su aplicación en nuevas prácticas.

Como parte de la estructura curricular en los colegios se deben diseñar asignaturas que permitan que los estudiantes incorporen el uso de estas herramientas en su

vida cotidiana como un mecanismo de construcción de aprendizaje colaborativo. Sin embargo, para que esto sea posible es necesario un compromiso por parte de los docentes en aprender las bondades de este tipo de metodologías. Pues se debe entender que aunque los niños de hoy se consideran “Nativos digitales”, aquellos que cuentan con poder de decisión y una gran responsabilidad son las personas que los educan.

Se evidencia aquí una problemática respecto a cuáles deben ser las competencias mínimas que requiere un educador para poder ejecutar de manera eficiente su labor, haciendo uso de las tecnologías de la información. Una discusión de este tipo se desarrolló en la red social “Classroom 2.0”, un espacio en el que los docentes comparten sus experiencias de uso de esta tecnología en el aula de clase. Las conclusiones que plantearon respecto a las competencias mínimas fueron:

Dominio General

- * Manejo del clic derecho y administración de múltiples espacios de trabajo. (alt-tab, uso de la barra de tareas y del escritorio)
- * Métodos cortos de teclado (F1, ctrl-a, shift, etc.) y capturas de pantalla.

Administración de archivos

- * Crear y administrar carpetas.
- * Nombrar archivos, guardar y guardar como.
- * Buscar archivos y crear accesos directos.

Habilidades de navegación

- * Navegación por pestañas y búsquedas de sitios web. (Mobile musings, 2009).

Un método de trabajo

Andrade, Ares, García, Rodríguez, Seoane y Suarez (2008) plantean un modelo de

desarrollo de sistemas de aprendizaje en línea basados en preguntas proactivas para la creación de material didáctico: ¿Qué? ¿Por qué? ¿Cómo? ¿Cuándo? ¿Dónde? ¿A quién? Cada una trata de resolver inquietudes sobre las características del contenido a crear en cinco grandes áreas:

Base de conocimientos: se concentra en establecer una visión general de los contenidos que se pueden convertir en un curso o lecciones particulares.

Páginas amarillas de conocimiento: define que un buen aprendizaje requiere que el estudiante cuente con la asistencia de un tutor; el propósito principal es mostrar a los usuarios dónde buscar (Personas, lugares, o cualquier tipo de fuente de información) cuando se requiere conocimiento especializado.

Lecciones aprendidas: enseña al estudiante a definir su conocimiento a través de las experiencias de otras personas.

Seguimiento y tutorial: es una estrategia pedagógica que permite conocer, en tiempo real, cómo está evolucionando el estudiante y cómo se puede guiar su proceso de aprendizaje, estimulándolo para que alcance sus objetivos.

Aprendizaje alternativo: los estudiantes pueden adquirir conocimiento haciendo uso de mecanismos que les permitan comunicarse en ambientes colaborativos para enriquecer su conocimiento actual.

Identificar con claridad este tipo de propuestas puede facilitar la incorporación de las herramientas de la web 2.0 como un mecanismo de apoyo al desarrollo de proyectos de educación alternativos.

Higdon y Topaz (2009) definen una metodología de aprendizaje justo a tiempo,

haciendo uso de los blogs y las wikis para la recuperación de los comentarios de los estudiantes frente a dos preguntas clave sobre los temas que van a ser vistos en clase. Esta metodología permite que estos puedan profundizar sobre el material de aprendizaje en un contexto diferente al salón de clase que motive su participación; se desarrolla de la siguiente forma:

1. Los estudiantes crean un blog personal y envían un correo electrónico al instructor con el enlace al blog para que éste lo agregue a un lector de RSS.
2. El instructor crea una wiki.
3. El instructor suscribe los blogs de los alumnos en la wiki usando una herramienta de RSS.
4. Antes de cada clase, el profesor plantea dos preguntas ¿Cuál es el tema más difícil de entender del material que va a ser discutido? Y ¿Cuál es la parte más interesante? Se propone una fecha límite de entrega de las respuestas.
5. El instructor evalúa las entradas que se han agregado en la wiki, ésta se actualiza automáticamente cuando los estudiantes publican sus comentarios en su blog. Gracias al RSS el instructor no tiene que revisar cada uno de los blogs, pues éste le informa cuando alguien ha realizado una actualización.

Con la información recuperada, el educador tiene la posibilidad de organizar su clase de una forma más atractiva para los estudiantes, tratando de resolver las inquietudes que se presentaron, con nueva documentación que profundice sobre lo tratado. De esta forma se empieza a gestar una comunidad de práctica que puede reconfigurarse por el uso de las tecnologías de la información.

El caso local

Parte de este tipo de prácticas se llevan a cabo en ambientes de educación superior; un ejemplo de esto se desarrolla con los estudiantes de primer semestre de Comunicación Social de la Universidad Autónoma de Occidente, ubicada en la ciudad de Cali – Colombia, en la asignatura Tecnologías de la Información.

Después de construir todo un proceso de alfabetización sobre las aplicaciones que se pueden hacer con las herramientas de la web 2.0 para la creación de medios de comunicación, se les plantea la construcción de una propuesta de contenidos, para su divulgación en un programa de televisión que será transmitido en línea por el sistema Mogulus. La mayoría de propuestas de guión, que nacen principalmente de iniciativas personales, dan respuesta a múltiples problemáticas actuales, algunas de impacto social, otras de característica netamente lúdica.

Lo interesante del proceso es que en el diseño de este tipo de estrategias, se estructuran dos clases de conocimientos para aprender; uno el de una aplicación específica de la web 2.0, y otro, quizás el más importante, a contar historias en un medio digital.

Se puede apreciar entonces que existe un potencial de uso de las tecnologías de la información como medio de transmisión de conocimientos. Sin embargo, para aprovecharlas es necesario aprender con claridad sobre su funcionamiento, para que de esta forma, todas las barreras frente a su uso se eliminen y el conocimiento tácito se vuelva explícito.



BIBLIOGRAFIA

Banco Común de Conocimiento (2009). Recuperado Marzo 19, 2009, de <http://www.bancomcomun.org/Wiki/queEsBcc/>

Emily B Rhoades, Curtis R Friedel, A Christian Morgan. (2009). Can Web 2.0 Improve Our Collaboration? *Techniques*, 84(1), 24-27. Recuperado Marzo 18, 2009, de Career and Technical Education database. (Document ID: 1649911911). <http://proquest.umi.com/pqdweb?did=1649911911&sid=3&Fmt=3&clientId=53958&RQT=309&VName=PQD>

Good. (2008). GOOD's Financial Crisis Infographic Contest Winner Announced. Recuperado Marzo 19, 2009, de <http://www.good.is/?p=16378>

Javier Andrade, Juan Ares, Rafael García, Santiago Rodríguez, María Seoane, Sonia Suarez. (2008). Guidelines for the development of e-learning systems by means of proactive questions. Recuperado Marzo 15, 2009, *Computers & Education*, Volume 51, Issue 4, December 2008, Pages 1510-1522, ISSN 0360-1315, DOI: 10.1016/j.compedu.2008.02.002. <http://www.sciencedirect.com/science/article/B6VCJ-4S2VRH6-1/2/6b2e2a3a83746f15c97c06796a521a7c>

John Thompson. (2008). Don't Be Afraid to Explore Web 2.0. *The Education Digest*, 74(4), 19-22. Recuperado Marzo 19, 2009, de Research Library Core database. (Document ID: 1607322451). <http://proquest.umi.com/pqdweb?did=1607322451&sid=1&Fmt=3&clientId=53958&RQT=309&VName=PQD>

Jude Higdon, Chad Topaz. (2009). Blogs and wikis as instructional tools: a social software adaptation of just-in-time teaching. *College Teaching*, 57(2), 105-109. Recuperado Abril 3, 2009, de ProQuest Education Journals database. (Document ID: 1667018651).

Mobile Musing. (2009). Tech basics no teacher should be without. Recuperado Abril 03, 2009, de <http://www.k12handhelds.com/blog/>

Polanyi, M. (1958). *Personal Knowledge: Towards a Post-Critical Philosophy*. Chicago: University Of Chicago Press.

Universal Mccan. (2008). Power to the people social media tracker: Wave 3.0. Recuperado Marzo 15, 2009, de http://www.universalmccann.com/Assets/wave_3_20080403093750.pdf



A6. Performance basado en su práctica como método de obtención de conocimiento de su producción y autoría artística.

Mauricio Rivera Henao. Docente Fundación Universitaria del Área Andina de Pereira Departamento de Diseño Gráfico. Estudiante Maestría en Diseño y Creación Interactiva Universidad de Caldas. mauriorh@gmail.com

Resumen

El performance basado en su práctica como método de obtención de conocimiento permite que la autoría sea un cosntructo colectivo y receptivo de modificaciones donde se reconozcan las decisiones de los integrantes, en el sentido de los acuerdos y protocolos a seguir que se manifiestan con el fin de alcanzar la creación de la experiencia concreta, la autoría del performance, sin que necesariamente sean artistas o conocedores profundos. El arte colaborativo fundamenta la construcción e innovación de conocimiento como construcción colectiva, determinada por la aplicación en la acción performática de rituales y ceremonias indígenas del bajo Putumayo Colombiano como modelo y método de conocimiento diferente al académico. Este depende de la interacción directa con los participantes, una comunión entre dos formas de conocimiento con un propósito común: El reconocimiento cognitivo, perceptivo y activo de los participantes en el performance permitiéndoles ser conscientes de su cuerpo físico, mental y espiritual.

Palabras clave

Performance, rituales y ceremonias indígenas, diseño colaborativo, investigación dirigida por la práctica.

Mesa temática de trabajo: 1. Diseño, cognición y transmisión del conocimiento.

Objetivo

Este trabajo tiene por objeto crear un performance colaborativo, basado en rituales y ceremonias indígenas del bajo Putumayo Colombiano, que permita la autoría colectiva por medio de su práctica. Se busca la confluencia de un método de conocimiento que depende de la cosmovisión de la comunidad, una relación con las plantas y el entorno, con el conocimiento académico. La acción performática entra allí como mediadora entre ambos.

En búsqueda de la interacción:

“El primer padre se sacrificó por el Árbol de la vida, la muerte es el camino hacia el asombro.” (1)

La liberación del código comunicacional ha sido una de las grandes preocupaciones y preguntas del ser humano a través de la historia, en la búsqueda de un lenguaje abierto, entendible y participativo. Desde la modernidad hasta ahora, en todas las manifestaciones artísticas y sus vanguardias se han representado los anhelos de descubrir un lenguaje universal que alimente las angustias existencialistas; ausencia de comunicación, entendimiento e interacción. “Y habiendo expulsado al hombre, puso querubines, al oriente del jardín del Edén, y un remolino que disparaba rayos, para guardar el camino del Árbol de la Vida.” (2)

Toda energía tiende a su transformación y todo proceso evolutivo es incierto, el objeto es acercarnos al árbol de la vida, el interés es redescubrirlo así los querubines y el remolino que dispara rayos no nos permitan llegar a él; ¿es mejor asombrarnos desde la distancia? o ¿perdemos en la certidumbre del camino hacia este?

1. Encuentro entre el guardián del árbol de la vida, sacerdote Maya y Tomas colono Español. The Fountain. Director, Darren Aronofsky. 1:22:00. 20th Century Fox. 2006
2. Génesis, 3:24.

Desde la aparición del “artista” a finales del siglo XIV, los diferentes sistemas creativos que existieron con anterioridad pasaron a pertenecer o no a esta categoría, de allí que representaciones como la bizantina estructurada desde un orden político - religioso aun se mantiene como estatus de poder y prohibición en conductas publicas y estatales, la aparición de galerías privadas y objetos funcionales descontextualizados en sus paredes inician las estructuras del arte museable y la especialización del mismo.

Desvirtuando lo que en la antigüedad le permitía a (el artista) en este caso el taita, el sacerdote, el maestro o el creativo, su relación con la realidad, eran ellos los que a su alrededor permitían la creación de un lenguaje colaborativo; participación colectiva para que las ceremonias y rituales pudiesen existir, si no fuese por la participación, estas acciones no tendrían sentido, pues es el momento a partir del cual se legitiman, dentro de sus relaciones con su cotidianidad, con su entorno.

Los movimientos de la modernidad y posmodernidad tratan de liberarse de los museos y la institución del arte para llevarlo a la cotidianidad, así cada representación de esta sea una aproximación virtual, este virtuosismo de la virtualidad nos ha convencido de lo que en la tradición milenaria era su objeto de análisis, la realidad. “la ubicuidad, desmaterialización y su replicabilidad”. (3) Se han explotado, creemos, sobre su medida máxima. Hemos rebasado muchas barreras gracias a la tecnología y esta y su aplicación han acelerado nuestra deconstrucción parafraseando a Derrida. Lo que ha posibilitado e imposibilitado Internet, como mantener estables lazos de comunicación así los usuarios no estén conectados, ha desarrollado otro tipo de afectos, necesidades y soluciones del mundo, al igual que el consumo masivo de información chatarra, simulaciones y ficciones. Cada vez nos comunicamos más a partir de nuestra soledad.

3. COSTA, Tania y MONTOLIO, Ricardo. www.esdi.es/ibero. Modulo 10 de la Especialización en Video y Tecnologías digitales online / offline 2008. Estética Digital. Softwares generativos y modelos de preservación. Pág. 5. Tensiones digitales: entre la desmaterialización y la objetualización, la llegada de los medios digitales no ha hecho otra cosa que reactualizar todas estas cuestiones, y ello se debe a un doble motivo. Por un lado, la naturaleza del propio medio lo hace inasequible para las instituciones tradicionales; el medio digital se caracteriza por tres factores fundamentales en relación al objeto: su desmaterialización –la independencia de la existencia física del objeto–, su ubicuidad – la posibilidad de estar en todas partes en cualquier tiempo o simultáneamente, evadiéndose de la idea tradicional de objeto - y su replicabilidad –la pérdida de toda distinción entre original y copia.

El arte desde su autonomía crítica como expresión de la cultura, manifiesta la artificialidad, de en este caso, la interfaz digital y evidencia la necesidad de una interacción directa, sin intermediarios. Por lo tanto la profesión y la investigación desde el arte es relacionada con procesos en la comunidad, que involucran una investigación etnográfica, con el propósito de hacer de la experiencia artística una expresión libre de la institución, y fuera de las cuatro paredes.

Referencia Teórica y Conceptual. Una acción interactiva

El performance es un medio artístico, una acción física que se estructura desde los movimientos dadaístas y futuristas de 1920, se caracteriza por la utilización del cuerpo humano como materia prima. Medio representativo de la experiencia comunicacional, que deviene de dos fuentes.

1. La primera una acción de tipo representativa derivada del teatro, narrativa aristotélica (inicio, nudo, desenlace). Estructurada también de las representaciones bizantinas, teología de la imagen. Tipo de representaciones como puente entre la divinidad ángeles y seres inmortales con nosotros.

2. Una acción de la re-presentación, presentar algo de forma diferente, o presentar algo sin guiones y niveles de especialización, viene de los antecedentes de Artaud, y Joseph Beyus, y Pollock como artistas de la modernidad que en sus acciones plantean, la cotidianidad, la catarsis, y los estados alterados de conciencia como métodos de investigación en sus acciones.

Esta acción derivada no de la representación sino de la presentación, basada en la improvisación (Expresionismo Abstracto y fluxus), además estructurada desde

las teorías Junguianas del inconsciente colectivo, subraya la importancia de los rituales y ceremonias de tipo sagrado como esencia y antecedente primario de sus acciones. “No olvidemos el control, que en muchos cultos orientales, se ejerce sobre la musculatura lisa, llegando a veces a paralizar el corazón o a lograr estados de verdadera iluminación, según la psiquiatría calificaría hoy a esos, cuadros clínicos. En el arte de la performance, las acciones permiten que en la comunicación a que ella da lugar se animen los cuerpos. Se animicen, al gozar en plenitud de aquello que la tradición ubicó en un nivel de automatismo ritual y repetitivo.” (4) Lo mas particular de este tipo de performance es su vinculación con un nivel bajo de interacción que los futuristas y dadaístas, en sus recitales poéticos, representaciones de piezas teatrales y de danza, inician lo que mas adelante sería un verdadero arte participativo, pues a finales de la década de los años cincuenta en gran parte gracias a los medios masivos de comunicación las acciones en vivo cobran verdadero significado, las improvisaciones en el jazz y el expresionismo abstracto le permitirían más adelante a movimientos como el fluxus y el happening estructurar un arte participativo e interactivo gracias a las interfaces físicas que le dieron la posibilidad al participante de pasar a ser coautor y el artista a ser programador de la experiencia, “Las narrativas verdaderamente interactivas, destinadas a la navegación o a la inmersión de un espectador-usuario no disminuyen el papel del autor, sólo lo vuelven más complejo y difícil.” (5) Es allí donde la acción performatica colectiviza la autoría liberando en el caso de esta propuesta, su código de creación, pues este pasa a ser de interés y dominio común. “Diseño colaborativo. La colaboración en el diseño surge de la necesidad para sintetizar las diferentes perspectivas de un problema, para gestionar grandes cantidades de información pertinentes para un diseño de tareas, y para entender las decisiones de diseño que han determinado un artefacto diseñado a largo plazo de

4. Glusberg, Jorge. (1986). El arte de la performance. Buenos Aires: Ediciones de arte gaglione

5. Machado, Arlindo. (2000). El medio es el diseño audiovisual. Jorge La Ferla. (Comp). El advenimiento de los medios interactivos. (371). Manizales: Editorial Universidad de Caldas. 2007.

6. Gerhard Fischer y Ostwald Jonathan, Gestión del Conocimiento: Problemas, las promesas, Realidades, y Retos de la Universidad de Colorado

7. Glusberg, Jorge. (1986). El arte de la performance. Buenos Aires: Ediciones de arte gaglione.

la evolución. Sobre la práctica y para los miembros, para compartir conocimientos acerca de su trabajo y para colaborar en proyectos. Necesitan apoyo para la comprensión de evolución a largo plazo de y artefactos para la comprensión de los problemas causados por el rápido cambio en su dominio. Sirven de apoyo a la colaboración y la evolución. Diseño de sistemas complejos para integrar las numerosas contribuciones de muchas personas” . (6)

Esta práctica performática tiene como propósito investigar desde su génesis misma, que se contextualiza en el sentido de liberar el código de creación y comunicación para hacerlo participe y colectivo desde los participantes. Esta práctica depende del diseño de rituales y ceremonias indígenas del bajo putumayo Colombiano. “Aquí estamos lejos de una transmisión de informaciones; si, frente a un hecho de comunicación, que no necesita ser la de expresiones inteligibles sino la participación en un mismo marco de magia. Por este motivo quien vive la experiencia no puede dejar de consignarla” (7)

El enfoque metodológico para su ejecución es dado por la práctica, basado en la experiencia mientras se desarrolla. Estos rituales y ceremonias indígenas obedecen a la innovación y creación de otro tipo de conocimiento ajeno a nuestro conocimiento académico, estas acciones son para la comunidad métodos de comunicación con su contexto, de conocimiento de las plantas y el ambiente que les rodea, como también de las tradiciones culturas que dependen directamente de la interacción con el mundo, para ellos estas acciones hacen parte de su cotidianidad, y no dependen de la razón, ni de procesos intelectuales, sino de la intuición y de la interacción con su cosmogonía. Estas acciones no solo son una manifestación del cuerpo físico sino de todos los componentes de la unidad del ser

humano. El performance se estructura como un método, un diseño de la práctica que estimula el reconocimiento de esta unidad holística bajo un lenguaje común de entendimiento donde las expresiones no son resultado de la casualidad, sino acciones colaborativas bajo sus respectivas técnicas de manipulación en la creación del performance; cualquier tipo de experiencia concreta que estimule la creación y producción de autoría del performance que sucede. Es decir, la construcción colaborativa de la ceremonia y el ritual. “La investigación basada en la práctica es una investigación original realizada con el fin de obtener nuevos conocimientos en parte por medio de la práctica y los resultados de esa práctica. La reivindicación de originalidad y contribución al conocimiento puede ser demostrado a través de resultados creativos en forma de dibujos, música, medios de comunicación digitales, performances y exposiciones. Aunque el significado y el contexto de las reclamaciones se describen en las palabras, una completa comprensión sólo se obtiene con referencia directa a los resultados.” (8)

Principales Questionamientos Colaboración o Participación

Nuestra experiencia humana en el espacio-tiempo excede su campo físico tridimensional y nos lleva a experimentar otras dimensiones habitables; los procesos tecnológicos que han acompañado paradigmas científicos como la física cuántica, fundamentan la experiencia en la escogencia de una posibilidad, en medio de múltiples posibilidades alternas y ramificadas del acontecer que en este caso el “programador (artista)” dirige a partir de la interfaz, “La fenomenología del objeto temporal es reemplazada por el continuum de la dinámica de habitabilidad.” (9). Ramificada, estructura arbórea, multidimensionalidad más allá del límite tridimensional de nuestro cuerpo, y más allá de nuestra mente y espíritu, que le

permita reflexionar y pensar más que experimentar y jugar. Es decir, el papel del performer es hacer ver el cuerpo y sus códigos comunicacionales, y el del (curaca) hacer ver de la realidad lo que los otros no ven.

Dichas dimensiones alternas y posibilidades múltiples han sido constantes en las manifestaciones artísticas y culturales, las inquietudes dimensionales y vivenciales que estructuran filosofías, occidentales y orientales, (como el budismo zen, y ceremonias andinas) son ahora objeto de estudio de la tecnología, los ambientes de inmersión, virtualidad y simulación que les permite su habitabilidad, son lo que para estas tradiciones era la realidad, el habitar múltiples dimensiones, que desde el conocimiento científico no pasan de ser manifestaciones metafísicas y esotéricas, se han vuelto reales, tangibles. La personificación de avatares, conversaciones por chat, e inmersiones en dimensiones (niveles de interactividad) los cuales siempre son una interacción diferente con la interfaz, se han vuelto modelos que buscan liberar la experiencia creativa de un único camino o lectura, ampliando cada vez desde su interacción las posibilidades de navegación e inmersión. Una fuente de conocimiento ligada de la práctica y la experiencia. Esta interactividad ligada al arte, si bien ha permitido volver real lo que para los futuristas y dadaístas era su propósito, un verdadero arte participativo, también se ha vuelto dominio de la automatización, algo así como, todas las ficciones del hombre la tecnología las hace posibles. El futuro próximo automatizado y las películas de ciencia ficción se vuelven reales, y esta interactividad nos acerca más al dominio de la máquina, a su dependencia.

¿Si la tecnología se ha desarrollado para solucionar nuestros problemas por qué continúan empeorando y por qué seguimos dependiendo de esta? Para no parecer tan apocalíptico, este arte participativo ha buscado otras soluciones como el arte colaborativo con el fin de permitir la interacción sin la automatización, estableciendo un vínculo, colectivo, directo, crítico, argumentativo y humano. “Desafortunadamente, la mayoría de los ambientes computacionales actuales

8. Candy, Linda. (2006). La investigación basada en la practica. University of Technology, Sydney. Informe CCS: noviembre 2006-V1.0 <http://www.creativityandcognition.com>.

9. HERNANDEZ G, Iliana. El medio es el diseño audiovisual. Editorial Universidad de Caldas. 2007. Espacios electrónicos interactivos. Arquitecturas en permanente generación. Pág. 528

no permiten a los usuarios actuar como diseñadores y colaboradores. Esto puede compararse con el objetivo en el arte que se centra en el artista como el facilitador de la experiencia creativa para los usuarios. Pagina. 2. y más adelante continua... Para crear la mentalidad de diseño, una de las principales funciones de los nuevos medios de comunicación y las nuevas tecnologías no es para entregar información a predigerido, sino de dar la oportunidad y recursos para el debate social, la discusión y la colaboración en el conocimiento. pagina7. En este contexto, "diseño" es un concepto amplio que incluye actividades en las cuales una persona desea actuar como un participante activo y contribuyente personalmente en actividades significativas... incluye una co-evolución de los artefactos con la practica. Pagina 8." (10)

Conclusiones

De esto podemos concluir que el arte colaborativo permite una verdadera interacción en busca de construir conocimiento de forma colectiva, una experiencia concreta, medida desde la creación de cualquier tipo de artefacto que manifieste la participación o la innovación de conocimiento. La investigación que se debe seguir para la obtención del conocimiento debe ser dirigida por la práctica basada en ceremonias y rituales indígenas que desde el arte se convierten en acciones performáticas, Se crea conocimiento a partir de otra forma de conocimiento que no es el académico, que no depende solamente de la razón y la descripción, sino que además de estos también depende, de la intuición, y el espíritu. Una comunión de dos tipos de conocimiento con un propósito común: Liberar la creación, innovación, producción y autoría de la obra artística performance, desde si misma.

BIBLIOGRAFIA

- . Aronofsky, Darren. (2006). The Fountain. 20th Century Fox.
- . Candy, Linda. (2006). La investigación basada en la practica. University of Technology, Sydney Informe CCS: noviembre 2006-V1.0 <http://www.creativityandcognition.com>
- . Costa, Tania y Montolio, Ricardo. (2008). Modulo 10 de la Especialización en Video y Tecnologías digitales online / offline 2008. Estética Digital. Softwares generativos y modelos de preservación. Pág. 5. www.esdi.es/ibero.
- . Gerhard Fischer y Eric Scharff. (2000). Meta-Diseño: Diseño para los diseñadores. Center for Lifelong Learning and Design (L3D). Departamento de Ciencias de la Computación e Instituto de Ciencia Cognitiva. Universidad de Colorado. Boulder, CO 80309-0430 EE.UU. gerhard@cs.colorado.edu. scharffe@cs.colorado.edu.
- . Gerhard Fischer y Ostwald Jonathan. (2001). Gestión del Conocimiento: Problemas, las promesas, Realidades, y Retos. De la Universidad de Colorado.
- . Glusberg, Jorge. (1986). El arte de la performance. Buenos Aires: Ediciones de arte gaglione.
- . La Ferla, Jorge. (2007). compilador. El medio es el diseño audiovisual. Manizales: Editorial Universidad de Caldas.
- . Génesis, 3:24.

10. Gerhard Fischer y Eric Scharff. Meta-Diseño: Diseño para los diseñadores. Center for Lifelong Learning and Design (L3D). Departamento de Ciencias de la Computación e Instituto de Ciencia Cognitiva. Universidad de Colorado. Boulder, CO 80309-0430 EE.UU. gerhard@cs.colorado.edu. scharffe@cs.colorado.edu.

A7. Advergaming

Roberto Restrepo Paredes. Maestro en Arte Plásticas Universidad Nacional de Colombia Medellín. Estudiante Maestría en Diseño y Creación Interactiva Universidad de Caldas. roberestrepo@une.net.co

Resumen

El video juego es un nuevo lenguaje cibernético que surge como entretenimiento hace 30 años, sin dejar de lado su función inicial se ha transformado en un medio publicitario, adevrgaming, haciendo una propuesta innovadora, promocionar productos a través del juego, haciendo que le usuario vaya a la publicidad y no la publicidad al usuario cambiando el sentido y generando una nueva relación entre empresa y cliente en el terreno de la cibercultura como salida a la saturación de los medios clásicos para la emisión de pauta publicitaria, por la masificación de los video juegos y consolas y por los nuevos modos de comunicación. Ya esta comprobado que el advergaming es un éxito como estrategia publicitaria, pero ¿tendrá el mismo éxito como herramienta educativa o artística?

Palabras Clave

Advergaming, publicidad, cibernética, usuario, zapping, placement, ArtGames, Web advertising, In-Game advertising.

El advergaming es el tope de la evolución del videojuego que en su corta vida, solo 30 años, ya se ha posicionado como un fenómeno del nuevo lenguaje cibernético, corriente cultural y fuente económica. Los videojuegos son los precursores del encuentro entre cibernética, cine, televisión y publicidad. Es donde las actuales multimedia interactivas tienen sus bases y principios y son parte importante del tiempo dedicado al ocio.

La apropiación que hace el usuario de las nuevas herramientas tecnológicas hace posible la interacción del cuerpo con la maquina, despierta el deseo por la participación en el proceso creativo y la necesidad de los creadores a involucrar al público como componente activo. Con la nueva desmaterialización del arte que se presenta como consecuencia de la virtualización de la obra, de la digitalización de los conceptos, el videojuego se presenta como una nueva herramienta y se hace necesario estudiar su historia, sus posibilidades y cualidades plásticas, narrativas y tecnológicas para ver la viabilidad de su aplicación en el arte. “La diversidad semiótica y plástica de este New Media ha hecho que creadores de una gran variedad de disciplinas (músicos, pintores, escultores, directores de cine...) participen en las últimas producciones de la industria como responsables en sus respectivas áreas creativas. Sin embargo no son menos importantes las contribuciones realizadas por artistas de los nuevos medios (videoartistas, net-artistas, hack-artistas o atistas del software) en lo que se ha venido a llamar ArtGames o Videojuegos Artísticos.” (1)

La saturación de los medios masivos de comunicación con publicidad, donde el bombardeo con anuncios publicitarios es constante, no solo en los espacios destinados para ello, sino también durante el programa ha obligado al espectador al zapping, que dicho sea de paso, surge con la aparición del control remoto en 1956, cambiando la relación del espectador con la televisión, generando el concepto del cambio de canal durante los comerciales (zapping), la aparición y masificación de la consola de juegos que empieza a consumir parte del tiempo que los espectadores destinaban para ver televisión y la consolidación de la “aldea global” (2) donde las nuevas formas de comunicación cambiaron el concepto de tiempo y distancia. Con todos estos componentes en escena la publicidad busca nuevas formas y herramientas de difusión para promocionar sus artículos y es cuando surge la idea de promocionar películas a través de videojuegos, siendo

1. Escibano Serrano, Jose M. (2007). Arte y Videojuego. Departamento de pintura de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid. (Inedito)

2. Moluhon, Marshal (1962). La galaxia de Gutenberg. Génesis del “Homos Typographicus”. Routledge & Kegan Paul

Start Wars y Attack of the killer tomatoes las primeras películas en crear videojuegos basados en las tramas y personajes del film. También se empieza a implementar la publicidad por emplazamiento o product placement (también conocido como publicidad indirecta o simplemente placement) que es una técnica que no menciona los productos directamente, pero si se utilizan marcas y distintivos que se hacen visibles a través de los actores y la acción, un ejemplo concreto es la utilización en 1982 de los Reese's Pieces de The Hershey Company en la película E. T.: El extraterrestre de Steven Spielberg. "En 1983 Midway desarrolló un polémico arcade para Budweiser llamado Tapper. En este título el jugador se pone en los zapatos de un camarero y debe servir a clientes impacientes y sedientos antes de que se agote su paciencia, todo esto acompañado de la publicidad de Budweiser de fondo. Estaba previsto que el videojuego se distribuyera solamente en tabernas, pero el juego se hizo muy popular y empezó a distribuirse en máquinas de arcade por todo EEUU. Pronto los niños empezaron a jugar y poner en marcha estas tabernas virtuales. Los padres interpretaron esto como publicidad de bebidas alcohólicas para niños.

En consecuencia el juego se convirtió en Rootbeer Tapper eliminando la publicidad de la marca. (3) Hasta este momento todos los juegos desarrollados sirvieron como preámbulo para que años después apareciera una nueva herramienta de marketing que serviría para promocionar un producto, un videojuego que por medio de la interactividad busca la exposición continua del usuario ante la marca publicitada." (4) En 2005, Toyota es el primer anunciante que introdujo vallas publicitarias interactivas en un juego de Internet (concretamente en Anarchy Online). A través de un acuerdo entre Massive INc (Propiedad de Microsoft) y el editor del juego, Funcom, Toyota ofrecía a los jugadores la posibilidad de tener una experiencia más interactiva con su modelo Yaris. Además estas vallas estaban

situadas en escenarios que copian la realidad (por ejemplo, Time Square, en Nueva York). El advergaming es un juego de marca. De acuerdo al contenido y la forma de publicidad en los videojuegos esta se puede clasificar así:

- Advergaming: Juegos puros publicitarios
- Web advertising: Juegos en portales web con publicidad en el portal.
- In-Game advertising (IGA): Publicidad insertada en juegos
 - Estática: Publicidad fija insertada de forma previa a su distribución
 - Dinámica (DIGA): Publicidad suministrada de forma dinámica al juego atendiendo a factores de ubicación geográfica, de tiempo y de contexto de juegos.
- Otros modelos emergentes: Marketing en Mundos virtuales (Virtual worlds): Publicidad inmersa en mundos virtuales y MMORPGs, y marketing basados en avatares.
 - Sesiones de juego patrocinadas (Sponsored game play): Visualización de un anuncio publicitario –video o banner animado– previo al inicio gratuito de una partida.
 - Torneos de juegos (Game tournament): Campeonatos y torneos locales o mundiales de videojuegos con marketing y publicidad en el evento y por parte de equipos y jugadores. (5)

Como la publicidad tradicional es invasiva y no tiene capacidad de respuesta, la finalidad del advergaming es llegar al público objetivo a través del videojuego mediante el cual es más fácil asimilar el mensaje mientras el usuario aprende, se

3. Pons Alfonso José Vicente, 30 de junio de 2006, La evolución del advergaming, extraído el 5 de abril de 2009 desde www.exelweiss.com/blog/52/la-evolucion-del-advergaming/

4. Pons Alfonso José Vicente, 5 de junio de 2006, Advergaming, cuestiones básicas, extraído el 5 de abril de 2009 desde www.exelweiss.com/blog/37/advergaming-cuestiones-basicas/

5. Imagame, 4 de julio de 2007, El gasto en Gamevertising (Publicidad en juegos) se va a disparar desde <http://blog.imagame.com/el-gasto-en-gamevertising-publicidad-en-juegos-se-va-a-disparar/>

informa y se divierte. El juego se caracteriza por la interacción, la presencia implícita o explícita de la marca, la personalización, la naturaleza viral de propagación, la integración de canales on y offline y la obtención de datos (6) del usuario siendo esta quizás la principal característica ya que permite crear un vínculo más personalizado con el usuario y así lograr los niveles de fidelización con la campaña, además de tener la posibilidad de crear un canal de comunicación con el cliente y contar con una base de datos para el análisis, obteniendo de primera mano información tan importante como son los gustos y necesidades de sus clientes, el target que consume los productos de la marca.

“Este nuevo canal publicitario, el advergaming, se puede utilizar para:

- Reforzar la imagen de marca.
- Creación de bases de datos con información sobre los usuarios.
- Segmentación directa del público objetivo al que nos queremos dirigir.
- Relación costo / efectividad mucho mayor que en otros medios y soportes publicitarios.
- Alto índice de recuerdo por parte del usuario.
- Gran capacidad para transmitir los atributos del producto y de la marca.
- Baja intromisión publicitaria a la hora de navegar.
- El internauta busca el juego y no al revés.
- Construir diálogo con los usuarios” (7)

Mediante la información recopilada en bases de datos al participar en los juegos, la empresa anunciante o patrocinadora puede establecer un diálogo con los usuarios a través de comunicaciones periódicas vía e-mail.

Estos datos pueden conseguirse:

- Al participar en niveles mayores del juego.
- Al rellenar algún cuestionario.
- Al introducir su puntuación en los rankings de mayor puntuación. (8)

La repetición y la adicción al juego. La atractiva naturaleza del advergaming mantiene durante largo tiempo la atención de los usuarios, permitiendo a los anunciantes online educarles sobre nuevos productos o características, asegurarse el impacto y, mejor aún, la interiorización del mensaje y de la marca por parte de su público objetivo. Cualquier unión con otras acciones promocionales refuerzan la viralidad del advergaming. Los ratios de respuesta obtenidos son altísimos entre un 24 y 30 por cien de tasas de click comparados con otros índices de respuesta como la televisión (1%), prensa y revistas (0,75%), radio (0,55) o teléfono (1,5%). El tiempo de permanencia oscila entre 15 y 30 minutos de media. Sin embargo, es difícil de imaginar que alguien esté frente a un spot, un anuncio de revista o una valla publicitaria más de unos segundos. (9)

6. Pons Alfonso José Vicente, 5 de junio de 2006, Advergaming, cuestiones básicas, extraído el 5 de abril de 2009 desde www.exelweiss.com/blog/37/advergaming-cuestiones-basicas/

7. Ibid

8. Ibid

9. Pons Alfonso José Vicente, 5 de junio de 2006, Advergaming, cuestiones básicas, extraído el 5 de abril de 2009 desde www.exelweiss.com/blog/37/advergaming-cuestiones-basicas/

A8. La incidencia del diseño visual en procesos de enseñanza –aprendizaje de la educación superior en ambientes virtuales. La experiencia de diseño de objetos virtuales de aprendizaje en la Universidad del Valle.

Karen Ramírez González. Diseñadora Gráfica Universidad del Valle Cali. Estudiante Maestría en Diseño y Creación Interactiva Universidad de Caldas. karenram@univalle.edu.co

Resumen

En los últimos cuatro años la Dirección de Nuevas Tecnologías y Educación Virtual de la Universidad del Valle, ha trabajado sobre un modelo pedagógico y un método para el diseño de objetos virtuales de aprendizaje, que busca orientar y apoyar el proceso de transformación de la acción docente ante los retos que ofrecen las TIC, particularmente los entornos virtuales de aprendizaje. Teniendo como caso de estudio las experiencias recogidas tanto por el equipo humano que diseña y produce los OVA (Objetos Vituales de Aprendizaje) como de los profesores y estudiantes (usuarios finales), se busca como proyecto de investigación en el marco de la maestría en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas, indagar sobre la incidencia del diseño visual en los procesos de enseñanza - aprendizaje que se llevan a cabo a través de materiales hipermedia, creados para ser usados en ambientes virtuales de aprendizaje. Este texto, se presenta como un primer acercamiento al caso de estudio, en el cual, se identifican los antecedentes, el método de diseño y los criterios relevantes a la etapa de diseño gráfico computacional de los OVAs.

Palabras clave

Objetos virtuales de aprendizaje, TIC, entornos virtuales de aprendizaje, diseño centrado en el usuario, hipermedia, usabilidad.

Antecedentes

La introducción del uso de las TIC en la docencia universitaria, presencial y a distancia en la Universidad del Valle, ha sido el fruto de un proceso de evolución llevado a cabo desde la década de los 60. Esta universidad tiene una larga tradición en la educación a distancia, en el uso de los medios y en la producción de materiales académicos para esta modalidad educativa. Sin embargo es a partir del año 2003 que se introduce una plataforma virtual de aprendizaje para ser usada por profesores y estudiantes de la modalidad a distancia y algunos de la modalidad presencial. En 2005 se introdujo en la Universidad la plataforma Moodle y empezaron a diseñarse materiales académicos para ser gestionados a través de la misma. A partir de ahí y teniendo como referencia el modelo de proceso IWeb [figura.1] , se inició la construcción del método de diseño de objetos de aprendizaje en la DINTEV, que hasta la fecha ha sido evaluado y ajustado de forma permanente y muy de la mano a las experiencias recogidas.

Para orientar el método se retomaron dos definiciones, la de David Wiley, que plantea que los objetos de aprendizaje: "... son elementos de un nuevo tipo de instrucción basada en computador y fundamentada en el paradigma computacional de 'orientación al objeto'. Se valora sobre todo la creación de componentes (objetos) que pueden ser reutilizados en múltiples contextos. Esta es la idea fundamental que se esconde tras los objetos de aprendizaje: los diseñadores instruccionales pueden construir pequeños componentes de instrucción (en relación con el

tamaño de un curso entero) que pueden ser reutilizados varias veces en contextos de estudio diferentes.” (1) y la del Ministerio de Educación Nacional de Colombia que lo define como “un conjunto de recursos digitales que puede ser utilizado en diversos contextos, con un propósito educativo y constituido por al menos tres componentes internos: contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización.” (2).

Descripción del método

El método de diseño de objetos de aprendizaje de la Universidad del Valle, está concebido en 5 fases, constituidas por una o varias etapas que integran el modelo pedagógico, una propuesta de diseño visual y de integración de medios:

Fase 1. Formulación y planificación

Etapa 1. Definición del proyecto: en esta etapa el profesor, junto con el equipo multidisciplinar de trabajo: asesor pedagógico, diseñador gráfico / visual, ingeniero de sistemas, y comunicador, definen: a.) el problema, b.) la solución al problema, c.) los objetivos y productos del proyecto, d.) los objetos de aprendizaje que se deberán obtener, e.) los requerimientos funcionales y no funcionales preliminares, f.) el presupuesto, g.) el cronograma. El resultado de esta etapa es el documento proyecto.

Fase 2. Análisis:

Etapa 1. Diseño formativo: en esta etapa se estructuran pedagógicamente los objetos de aprendizaje, a través del análisis y la definición de ciertos aspectos se marca una ruta para el diseño de los contenidos. Los aspectos que se estudian son los siguientes: a.) público objeto, b.) el enfoque pedagógico, c.) los objetivos

de aprendizaje, d.) la estrategias de aprendizaje, e.) el modelo de evaluación, f.) las actividades de aprendizaje, g.) los medios de comunicación. El producto que resulta de esta etapa es el boceto.

Etapa 2. Primer análisis de requerimientos funcionales y no funcionales: consiste en una revisión conjunta, a partir de la cual se discuten los medios y la intensidad pedagógica con la que han sido propuestos en el boceto. Como producto de esta etapa sale el primer análisis de requerimientos.

Fase 3. Ingeniería

Etapa 1. Desarrollo de contenidos: con base en el boceto realizado en la etapa 1 de la fase 2, el profesor con apoyo del asesor pedagógico inicia la escritura del contenido del curso, esta escritura deberá aprovechar las posibilidades del hipertexto y de los recursos audiovisuales que se tienen disponibles. El resultado de esta etapa es un prototipo que el profesor entrega en el formato digital que elija.

Etapa 2. Análisis definitivo de requerimientos funcionales y no funcionales: a partir del prototipo se hace el último análisis de requerimientos para verificar si hubo cambios desde el boceto al desarrollo de contenidos.

Etapa 3. Diseño gráfico y computacional: con la versión definitiva del contenido, el diseñador gráfico / visual se reúne con el autor o los autores para conocer los conceptos que se manejan alrededor del tema tratado en el curso, posteriormente define una interfaz gráfica de usuario a través de la cual se presentará todo el contenido. Una vez lista y aprobada, la interfaz debe ser adecuada o programada para que funcione en la web.

1. WALEY, David. Connecting learning objects to instructional design theory: A definition, a metaphor, and a taxonomy

2. CALAPPE, A., SEGOVIA, Y., & RINCON, H. Y. Toward an instructional design model based on learning objects. Educational Technology Research and Development , 55, 671-681.,2007

Etapa 4. Diseño y producción de unidades de información: esta etapa consiste en la elaboración y/o digitalización (según sea el caso) del material audio visual: audios, videos, fotografías, gráficos, ilustraciones, animaciones y textos.

Fase 4. Generación de páginas y pruebas

Etapa 1. Montaje de los objetos de aprendizaje: consiste en ordenar y acoplar las unidades de información en la interfaz gráfica de usuario ya programada.

Etapa 2. Publicación y pruebas internas: se publican los objetos de manera privada, en la plataforma virtual de aprendizaje y se hace una revisión interna en la cual se tienen en cuenta aspectos funcionales y no funcionales del objeto, estos aspectos incluyen las indicaciones explícitas que haya hecho el autor del contenido. De aquí resulta el primer reporte de correcciones.

Etapa 3. Correcciones: con el primer reporte, diseñador gráfico e ingeniero realizan las respectivas correcciones.

Fase 5. Evaluación del cliente

Etapa 1. Evaluación y corrección: una vez el profesor autor tiene acceso al objeto publicado en la plataforma virtual de aprendizaje, debe revisarlo, diligenciar y enviar los formatos de prueba. Diseñador e ingeniero se hacen cargo de las correcciones finales.

Etapa 2. Diseño y adición de la versión lineal del curso: con la primera versión definitiva del objeto, se diseña una versión lineal del material, que se enlaza desde la interfaz gráfica de usuario del objeto. Esta versión sirve para que el estudiante

la descargue y / o imprima y pueda realizar su estudio sin necesidad de estar conectado a internet.

Criterios para la etapa de diseño gráfico computacional:

El diseño visual de los materiales académicos hipermedia desarrollados en la DINETV se define a partir de principios básicos de usabilidad, un enfoque de diseño centrado en el usuario y la psicología de la Gestalt.

La usabilidad en términos generales hace referencia a la facilidad con que las personas pueden emplear una herramienta u objeto diseñado por el hombre para determinado fin, el enfoque de diseño centrado en el usuario sugiere la comprensión de las condiciones de uso, es decir del contexto y del usuario y los principios sobre percepción que reúne la psicología de la Gestalt aportan a la composición de interfaces gráficas sencillas y comprensibles para los usuarios.

En cuanto a los elementos de la interfaz gráfica de usuario, se tiene: las imágenes entendidas como representación visual de las cosas (fotografías, ilustraciones, gráficos), el texto escrito como forma de la argumentación y el discurso, las propiedades de color, forma y textura y las diferentes posibilidades de organización para relacionar estos elementos, siempre en función de tener un material que facilite la experiencia de aprendizaje.

Imágenes: de acuerdo con su función, las imágenes han sido clasificadas así:

- Ilustrativas, explicativas, descriptivas: las que complementan un texto o contribuyen a ampliar el significado del mismo.



- **Icónicas o metafóricas:** las que sintetizan gráficamente un concepto o una idea específica. En esta categoría clasifican también los íconos y las imágenes que eventualmente se realizan para representar los temas de un menú, es importante aclarar que en la experiencia del caso de estudio, este tipo de imágenes ha quedado supeditado siempre a requerimientos muy específicos del material, en el caso de los menús, por ejemplo, por tratarse de conceptos tan indefinidos para la representación visual se ha evitado el uso de íconos y por el contrario se pondera usar los nombres correspondientes a cada ítem.

- **Estéticas o decorativas:** aportan al estilo gráfico de la interfaz y aunque se usan poco, se tienen en cuenta porque complementan la apariencia del material desde la perspectiva estética. Por lo general se usan en espacios limpios que no interfieran con el texto ni con las imágenes ilustrativas del contenido.

- **Fondos:** el fondo generalmente se clasifica como imagen, bien sea un color sólido o una textura, visualmente suele interpretarse como una imagen. Se puede decir que para un producto web existen amplias posibilidades de crear y asignar fondos, es decir, además de considerar un color, una textura o una fotografía como fondo del navegador, puede considerarse también como un elemento para diferenciar los espacios de distribución de la información. En este sentido, es importante saber que sus características pueden o no aportar a la ubicación del usuario y a la lectura del contenido, pero por otro lado, también debe considerarse la función estética de todo elemento visual.

Para el uso de las imágenes además de considerar la pertinencia, se piensan asuntos técnicos como la resolución, el peso y el tratamiento de acuerdo al estilo gráfico que previamente se haya definido. Usarlas no debe generar dificultades para la visualización y / o descarga de los materiales, por el contrario deben potenciar el

proceso de enseñanza – aprendizaje y fluir a través del medio, de manera natural o transparente para los usuarios.

Texto escrito: el texto siendo escrito adopta propiedades de color y forma como cualquier otro elemento visual. Por tanto las decisiones que se toman en torno son cuidadosas del aspecto funcional.

Los textos son estructurados en párrafos cortos, se seleccionan las fuentes tipográficas, los tamaños, el color y los fondos, para asegurar que la información además de estar disponible, pueda ser leída adecuadamente en el medio en que ésta va a ser publicada. Estas son algunas de las recomendaciones que se siguen:

- **Selección de la fuente tipográfica:** se usan las fuentes clasificadas como sans – serif (Arial -Tahoma – Verdana – Helvetica) es decir sin remates. Se considera que por ser fuentes sencillas, de menos resolución, con espacios más amplios entre letras y líneas, facilitan la lectura en pantalla.

- **Tamaño de la fuente tipográfica:** para definir el tamaño se tiene en cuenta por ejemplo, la edad de los usuarios, la distancia a la que normalmente se lee en pantalla. En cuanto a los aspectos técnicos, se debe pensar en la configuración de los navegadores y la resolución de pantallas para el cual se está diseñando.

- **Color del texto:** esta es considerada una propiedad que debe favorecer la lectura y ubicación del usuario. Se evitan los contrastes de choque o discordantes que no generan tranquilidad para la lectura, los contrastes por analogía aunque generan quietud o tranquilidad, no son comúnmente usados en estos OVAs porque sobre fondos del mismo valor el texto pierde visibilidad. Se sugieren, los contrastes altos



generados por colores opuestos, por ejemplo texto negro sobre fondo blanco, pero considerando en general las proporciones en que se dispone el color, la relación del texto - fondo y la intención comunicativa del texto.

Con el color, el tamaño y la selección de la fuente tipográfica, también se logra ordenar y jerarquizar el texto escrito. Es importante entonces, que haya una definición previa y de acuerdo a la estructura del contenido, estilos que diferencien títulos, subtítulos, hipervínculos, pie de fotos, etc. En síntesis, es importante conocer y entender la estructura del texto para clasificar la información, de manera tal que el usuario tenga un contenido ordenado que le permita identificar con facilidad los posibles recorridos y el sitio en que esta ubicado.

Organización de los elementos visuales: la organización de los elementos visuales en la experiencia de diseño de interfaces gráficas de usuario del caso de estudio, ha tomado como base algunos principios de la Gestalt:

- Ley de prägnanz: determina que la organización perceptual tiende a la mayor simplicidad posible, esta tendencia implica la aplicación de recursos cognitivos y sugiere que si las imágenes son sencillas desde el principio, se podrán procesar visualmente y recordar con más facilidad que las complejas o ambiguas.
- La relación figura – fondo indica que los elementos son percibidos como figuras (objetos de atención) o como fondo (el resto del campo de percepción) y que la claridad entre estos, da estabilidad para la interpretación de la imagen y contribuye a la comprensión y recordación de la misma.
- El principio de similitud, define que los elementos similares se perciben como un único grupo o fragmento, este agrupamiento reduce la complejidad y refuerza

la relación de los elementos de diseño facilitándole al usuario cierto orden para la identificación, comprensión e interpretación de lo que esté viendo.

- La ley de cierre, identifica la tendencia a percibir un conjunto de elementos diferentes entre sí como un patrón único e identificable, es decir que automáticamente las personas completan la información visual que haga falta en un conjunto, pero si el esfuerzo que esto requiere es mayor al que se necesita para percibir los elementos por separado, no habrá efecto de cierre pues la tendencia siempre es hacia la facilidad de la configuración de la información visual.

Conclusiones

El diseño de interfaces gráficas influye sobre la comunicación entre el usuario y el sistema o aplicación, por tanto debe ponerse en consideración todos los elementos audiovisuales y las posibles acciones y recorridos del usuario. Las decisiones en torno a la apariencia del material, deben tomarse no como cuestiones meramente estéticas o innovadoras sino totalmente pertinentes a la intencionalidad pedagógica planteada por el autor. El diseño de OVAs en el caso de estudio, demuestra que el componente diseño visual toma conceptos básicos de usabilidad que aseguran una comunicación mínima con el usuario, en general demuestra que aunque haya un enfoque de diseño centrado en el usuario, éste únicamente se nutre de la información que conoce y suministra el profesor en la fase 2 del método.

Preguntas de investigación

- ¿Cómo los elementos del diseño visual pueden aportar al proceso de enseñanza aprendizaje de determinada área o conocimiento?

- ¿Cómo los elementos del diseño visual aportan a la construcción de conocimiento en los ambientes virtuales de aprendizaje?
- ¿Cuál es el nuevo rol del diseñador visual en los procesos de e-learning?
- ¿Cómo la interfaz gráfica de usuario puede optimizar la relación entre estudiante y profesor?
- ¿Cómo integrar los potenciales usuarios al método de diseño, para que éste cumpla a cabalidad con un enfoque de diseño centrado en el usuario?

Bibliografía

CHIAPPE, A., SEGOVIA, Y., & RINCON, H. Y. Toward an instructional design model based on learning objects. Educational Technology Research and Development , 55, 671-681.,2007

PRESSMAN, R. 2002. Software engineering. A Practitioner's Approach Quinta edición. Madrid: McGraw-Hill.

WALLEY, David. Connecting learning objects to instructional design theory: A definition, a metaphor, and a taxonomy.

ANEXO

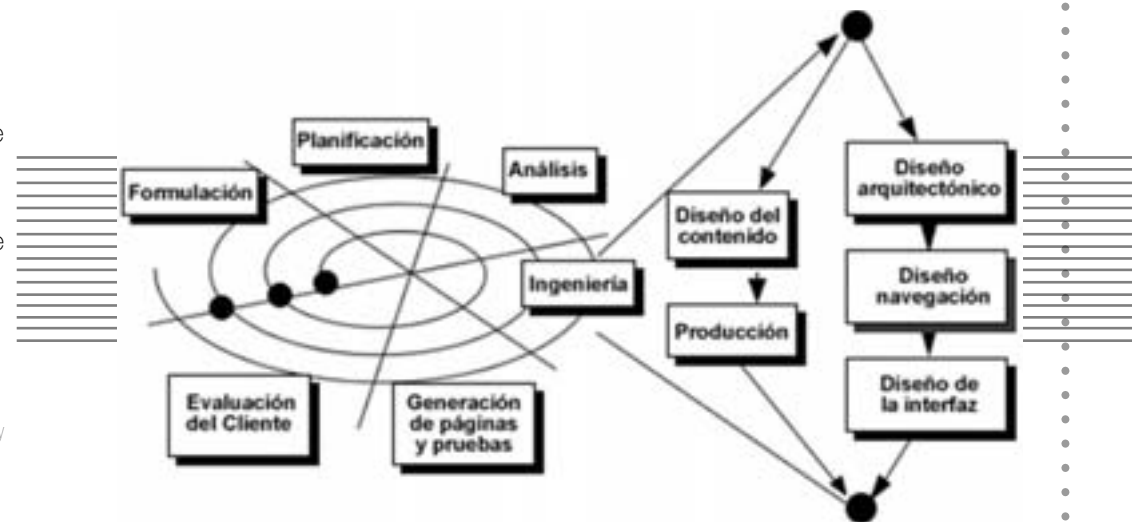


Figura 1. Modelo del proceso IWeb [PRE02]

A9. El diseñador visual dentro del estudio del diseño.

Juliana Castaño Zapata. Diseñadora Visual Universidad de Caldas. Docente Departamento de Diseño Visual. Estudiante Maestría en Diseño y Creación Interactiva Universidad de Caldas. julicasta@gmail.com

Resumen

La cultura, el arte y las propuestas artísticas multidisciplinares están a la orden de acontecer internacional e institucional, dentro de un ambiente de formación académico como el que tiene la universidad de Caldas es importante plantear alternativas de investigación que involucren sus recursos y potencialidades para hacer parte de estas tendencias con respecto a la integración de proyectos multidisciplinares que plantean nuevas propuestas desde el diseño, con la formulación del proyecto de investigación para esta maestría trataré de estudiar la manera de integrar un interés particular como lo es el teatro con el oficio profesional encontrando un reflejo de esa formación multidisciplinaria que permite converger tanto el sentir como el hacer dentro de una proyecto artístico que debe solucionar postulados desde los retos que supera el diseño. También es pertinente descubrir el papel del diseñador visual dentro de estos equipos multidisciplinarios para enfocar esfuerzos y recursos dentro de su disciplina.

Palabras claves: Tecnología, impacto social, economía, movilidad, sostenibilidad, nuevos lenguajes audiovisuales, integración de disciplinas, globalización, ética.

Introducción

Descubriendo la cantidad inexplorada de razones para creer y querer estudiar el diseño me doy cuenta que esta disciplina aborda unas áreas mucho mas delicadas dentro del comportamiento humano en relación con el contexto y su experiencia en el mundo, como alguna vez leí “el diseño no es Dios pero esta en todas partes”

(EXPODISEÑO:1998, entrada conferías), de manera coherente condicionando la experiencia, es muy atrevido pues pretende abordar campos desconocidos donde el diseño aparece inmerso casi de manera accidental, el acto de diseñar es entonces el acto de comprender ese comportamiento adaptable del hombre que a veces se desvía del camino armónico de su experiencia sensorial, aparecen términos aterradoras en la actualidad como sostenibilidad que surgen como un monstruo detrás de las que alguna vez fueron buenas ideas, la idea es entonces aquel compromiso ético con el cual influencio y transformo un ambiente y como debo asumir retos que no solo solucionen problemas sino que no ocasionen más.

Durante el recorrido en la búsqueda de referentes que permiten enfocar una investigación en diseño he descubierto muchos puntos de vista que convergen en el hecho de entender el diseño como una disciplina nueva que se nutre de antecedentes muy estructurados y antiguos pero en base a estos trata de romper algunos paradigmas no solo en el conocimiento del contexto a través del diseño sino también del comportamiento resultado de la experiencia y vinculación con el hecho de diseño y su causalidad. Para investigar en diseño es importante conciliar el hecho de necesitar referentes y aportes desde diversas disciplinas que sitúen las ideas de diseño como estructuras que consolidan procesos, las ideas, los conceptos, los saberes andan sueltos la tarea del diseño es enfocarlos en un punto donde comiencen a aportar soluciones, innovaciones, rupturas, nuevos planteamientos y sobre todo una traducción mas efectiva de las necesidades humanas frente a un escenario cada vez mas complicado.

La educación en diseño se ha nutrido de lo mejor de muchas disciplinas y tendencias, es así como el campo queda abierto al discurso de la curiosidad pues la única limitante del diseñador puede ser su falta de visión, proyección, comprensión e interacción.

Las ciencias naturales proporcionan datos inspiradores y bases sólidas sobre las cuales se pueden fundamentar los procesos y surgir proyectos que van con cimientos fuertes y en algunos casos pueden presentar soluciones a paradigmas que ya se habían descartado o perdido vigencia. Las ciencias exactas fundamentan los nuevos lenguajes que desde la matemática amplían el campo de acción a la virtualidad, aleatoriedad y a campos inexplicables aparentemente desde el diseño como la física o la química, un paso que se da para identificar la cercanía del diseño conceptual y el diseño propio de la naturaleza.

El arte junto a las ciencias aparece mostrando ese ingrediente subjetivo donde el ingrediente principal es el sujeto, aquí se fundamenta y nace la experiencia, en este campo amplio y valioso encuentra el hombre un medio para plasmar la visión de un mundo que trata de comprender, estructurar, reinventar y compartir.

La visión personal del entorno solo toma sentido en el momento de confrontarla con las demás posturas, aquí en el arte nace la oportunidad de entender el mundo de muchas maneras y en forma simultánea, se puede transgredir en soportes, en habilidades, en conocimientos y en oportunidades.

El diseño surge pues como una respuesta a necesidades no solo existenciales sino interpretativas. Para pretender entender el diseño no solo debe enfocarse su estudio como el esclarecedor del porque ser de los procesos de diseño, este debe ser más bien motivado a generar más interrogantes que cuestionen la pertinencia de estas discusiones y de estos supuestos, la tarea del diseñador no es solo resolver inconvenientes ni ser un optimista (MANZINI), es más bien cuestionar el porque se adoptan algunos parámetros y comportamientos, como encontrar caminos adecuados para generar nuevos conocimientos. Todas las áreas del diseño: gráfico, industrial, audiovisual, etc. tienen como objeto de estudio la forma y la comunicación de esta con el contexto y con las demás, ahora más que en la forma debemos concentrarnos en el contenido, en ese contenido que

garantice la supervivencia, la existencia del otro, la ética, la evolución no solo en el comportamiento sino también en la conciencia, la buena utilización de los recursos aun disponibles, la implementación de procesos efectivos que ayuden a direccionar y reutilizar lo que se considera como desecho, un reciclaje no solo de lo físico sino también de lo conceptual para poder avanzar de manera escalonada, conciente y menos dolorosa en un mundo cada vez más débil pero más saturado.

El espectro de acción del diseño es cada vez más amplio, la idea de vincular procesos emergentes de muchas disciplinas al estudio del diseño es cada vez más necesario pues en últimas solo de los modelos superados y los simulacros obtenidos se puede tomar referentes válidos para nuevos comienzos, bases que encuentren en el diseño en camino y el cómplice para concretar su objetivo. En un mundo cambiante el diseño siempre se enfrenta a nuevos retos, siempre tendrá nuevas tareas por hacer y adelantos en las tecnologías que le permitirán solucionar lo que antes veía más complejo y lejano de resolver, el buen uso de las tecnologías, de los avances en las ciencias y en los comportamientos deben ser la fortaleza del diseñador para plantearse nuevos retos, siempre tendrá la oportunidad de presentar una mejor respuesta, de solucionar retos por caminos más efectivos, toda la experiencia y el recorrido que ha llevado a esta nueva disciplina a asumir retos y a tratar de encontrar buenas posibilidades debe fortalecer la responsabilidad asumida por este campo de acción que integra conocimiento con experiencia y sentir.

Referentes teóricos

En todo este camino de indagaciones se encuentran interesantes puntos de vista como el que aborda al diseño como un agente de conocimiento, esta actividad multifuncional se adapta con flexibilidad al contexto, enfatiza la importancia de la interacción entre los individuos con los productos y sobre todo esa capacidad del

diseño de integrar conocimientos (BERTOLA), todos estos requerimientos surgen como productos respuesta a una actividad humana ejecutada de una manera ágil para su funcionalidad, el ser humano busca siempre interpretar el mundo que le rodea, este es uno de sus valores racionales mas recurrentes pues al entender su experiencia válida su existencia, los medios para alcanzar estas representaciones se seleccionan de acuerdo con lo exigido por los fines; los cuales implican el uso de la destreza de diseño para integrar diferentes aspectos, disciplinas, contextos y vivencias en pro de la comprensión racional del proceder humano. Aquí en este punto “los diseñadores deben tener un par de pasos adelante en la comprensión del contexto en el que opera” (MANZINI) para poder anticiparse no solo a los posibles planteamientos e interpretaciones que puedan presentarse, el diseñador no solo se identifica como el integrador, mediador o traductor sino como estudioso de fenómenos sociales e intermediario propiciador de experiencias. Es así como en las investigaciones en diseño se pretende enfocar un concepto transdisciplinario para contextualizarlo y ubicarlo de manera coherente para definir su rango de acción y sus posibles alcances. Este proceso solo adquiere dimensión en la practica donde se reconoce la única manera para formular conocimientos si se pretende entender el mundo, el diseño es el escenario sobre el cual se desarrolla esta practica la cual integra, atraviesa e incluye muchas otras disciplinas que contribuyen al proceso de la creación basada en la investigación por eso importante considerar que “la ciencia es analítica, el diseño constructivo” (GREGORY) en la generación de productos de diseño se encuentra implícito el proceso investigativo ya que al proponer soluciones reales a practicas convencionales y contextualizar en otros ámbitos las posibles variables se recrea la intención de proponer el estado natural de las cosas: “La ciencia natural estudia como son las cosas, el diseño estudia como deberían ser” (SIMON).

Otra área importante que aborda el diseño es la comunicativa que a veces coincide con la pragmática, mediante códigos que pretenden dar lenguaje a los objetos y

generar una interacción, la creación de estos lenguajes y su implementación varía dependiendo la intención y el contexto, así se hace evidente la integración de los procesos de diseño a la construcción de nuevas tecnologías, las cuales ahora se ocupan mas de su propia evolución en la conservación del entorno y de las mejoras en sus procesos productivos.

Esto ha permitido alcanzar una mejor comprensión de las personas, sus necesidades, diseños, hábitos y la percepción para que esto conduzca a las mejores decisiones sobre el diseño, surge pues otro concepto final que encausa todo el sentido del diseño en la ultima década: la sostenibilidad, es aquí donde el diseño encuentra su nueva potencialidad para enfocar su razón investigativa, es obligatorio en todas las áreas del conocimiento adoptar posturas tendientes a proteger el medio ambiente, en conservar los recursos existentes y en producir mecanismos mas acertados para el tratamiento de productos y servicios considerados desechos, el diseño puede crear estructuras que solucionen algunos problemas pero solo no puede abarcar todas las áreas, se necesita un trabajo integrador que comprometa al ser humano como su propio conservador, en esta etapa de nuevo aprendizaje social se plantea un reto en el consumo, en la optimización del recurso, en el compartir, reutilizar y descontextualizar los mismos objetos para múltiples usos. Así asume el diseñador el papel y el reto de crear para resolver problemas, este es el compromiso ético con la sostenibilidad, también el de presentar al diseño como protagonista e integrador de las promesas de irreflexión del consumo y cambios en los hábitos comerciales.

Conclusión

Un poco de la responsabilidad en la situación del medio ambiente como consecuencia de un uso no pensado del diseño es entonces el material de trabajo con el que el diseñador cuenta hoy para plantear cambios en paradigmas sociales, económicos y políticos, el debe generar un cambio en la conciencia que

debe llegar por medio de la educación mostrando las posibles consecuencias de nuestros hábitos consumistas actuales, todos nuestros enfoques prácticos deben darse desde el concepto de sostenibilidad, debemos hacer visibles los problemas desde el diseño y hacer notar la intencionalidad en las decisiones para recordar en todo momento el compromiso que como ser humano tengo con mi contexto y con las acciones que generen mis posibles producciones, para un futuro inmediato se presenta la posibilidad de mostrar el termino sostenibilidad y todo lo que el acarrea como un modelo soberano de acción como resultado de una reflexión consiente del estado actual del hábitat, los países en vía de desarrollo como el nuestro asumen retos mas importantes pues son en ultimas los mas afectados por las consecuencias de actos ajenos, el compromiso de la conservación no es solo nuestro debe ser entendido como un nuevo modo de actuar, pensar y saber diseñar.

El diseño pues es mas que un área del conocimiento un estilo de vida, un diseñador es mucho mas que un creador de estructuras y de mecanismos, un visionario que debe moverse con instinto dentro del mundo que le rodea para crear nuevos métodos de interacción con el, el compromiso del diseño en la sociedad actual recae mas en la manera de comprender y adaptarse a los cambios que en la manera de generar mas artefactos para satisfacción personal, la nueva etapa del diseño donde apenas comienza a estructurarse con procesos investigativos profundos debe ser el escenario para la innovación y para la sostenibilidad no solo del medio ambiente sino de las ideas y las posturas que deben ser tan moldeables y posibles como contextos existentes.

BIBLIOGRAFIA

- + Krippendorff, K. (2006) "An Exploration of Artificiality", en *Artifact*, 21 April 2006, vol.1, núm. 1, pp. 17 - 22.
- + Ochoa, C. El diseño y las ciencias humanas. Hacia una concepción integral, s.d.
- + Manzini, E. (2009) "New Design Knowledge" en *Design Studies*, vol 30, núm. 1, pp. 4/12
- + Archer, B. (1995) "The Nature of Research", en *Co-design, Interdisciplinary Journal of Design*, January 1995, pp 6-13
- + Bayazit, N. (2004) "Investigating Design: A Review of Forty Years of Design Research", en *Design Issues*, vol. 20, núm. 1, pp. 16-29.
- + Bertola P., Teixeira J.C. (2003) "Design as a knowledge agent. How design as a knowledge process is embedded into organizations to foster innovation", en *Design Studies*, vol. 24, pp. 181-194.

A10. Miedos o encuentros en la tras escena del arte

Francisco Javier Parra Correa. Maestro en Artes Plásticas. Docente Departamento de de Artes Plásticas Universidad de Caldas. Estudiante Maestría en Diseño y Creación Interactiva Universidad de Caldas, francisoparrac@yahoo.es

Resumen

La ya no tan reciente aparición de las creaciones electrónicas ha generado en las academias tradicionales de arte una serie de reacciones que van desde una mirada que ve en ellas el escape del encierro disciplinar aquellas que ven en estas producciones la pérdida de valores fundamentales para la practica del arte. Es pues bajo esta motivación que abordamos las creaciones de este tipo para referimos no a las diferencias de tipo técnico, sino a los cambios de concepto y sentido que están implícitos en estas nuevas producciones de la experiencia humana. Es por esta razón que tomamos referentes más teóricos y nos alejamos de problemas prácticos para acercarnos a algunos de los motivos que generan temores en el campo de la formación académica del arte y que luego son reflejados en la practica profesional. Hacia el final dejamos entrever que estos acercamientos a las transformaciones del mundo no son nada nuevo y que lo que en este momento experimentamos es producto de sucesos históricos que lo han antecedido, dejamos en este punto la puerta abierta a la exploración de estos referentes.

Palabras clave

Arte, tecnologías, electrónica tiempo y espacio

Introducción

Lo que motiva el ejercicio de escritura de este ensayo es la sospecha y en especial el temor que genera en los maestros de artes plásticas del departamento de Artes Plásticas, de la Universidad de Caldas, la fuerte “intromisión” de las tecnologías electrónicas dentro del campo del arte. Iniciaremos este recorrido hablando del arte y quizás para exponer de una forma más clara y directa lo que pretendemos decir, citaríamos a algunos de los que a nuestro juicio son considerados como principales representantes de este campo del conocimiento y de la expresión humana.

La tarea emprendida de este modo exigiría de nuestra parte un gran esfuerzo para elaborar los criterios que permitirían categorizar a esos exponentes principales del arte. Para acercarnos un poco a lo que genera esta dificultad citaremos a F. Nietzsche, en un pequeño aparte que sirve de “introducción” por así decirlo, a la Microfísica del Poder, de Michel Foucault. “La genealogía es gris; es meticulosa y pacientemente documentalista. Trabaja sobre sendas embrolladas, garabateadas, muchas veces reescritas. Paul Ree se equivoca, como los ingleses, al descubrir las génesis lineales, al ordenar, por ejemplo, con la única preocupación de la utilidad, toda la historia de la moral: como si las palabras hubiesen guardado su sentido, los deseos su dirección, las ideas su lógica; como si este mundo de cosas dichas y queridas no hubiese conocido invasiones, luchas, rapiñas, disfraces, trampas. De aquí se deriva para la genealogía una tarea indispensable: percibir la singularidad de los sucesos, fuera de toda finalidad monótona; encontrarlos allí donde menos se espera y en aquello que pasa desapercibido por no tener nada de historia – los sentimientos, el amor, la conciencia, los instintos -; captar su retorno, pero en absoluto para trazar la curva lenta de una evolución, si no para reencontrar las diferentes escenas en las que han jugado diferentes papeles; definir incluso su ausencia, en el momento en el que no han tenido lugar”

Es claro que nuestra pretensión no es establecer la génesis del concepto arte,

mas bien la palabras de Nietzsche sirven en este texto de desencadenante metafórico para acercarnos a lo que constituye motivo de preocupación de los artistas cuya formación académica genera sospechas sobre la “Invasión” de las nuevas tecnologías electrónicas en el campo del arte y trasladar esta discusión al concepto arte.

Perdidas o quizás retornos.

La zona gris en la que parece haber entrado el arte en su relación con las nuevas tecnologías electrónicas, tiene que ver con el cambio de valor de aquello que constituía su soporte, el espacio físico y los procesos atados a la transformación física de los materiales, o como lo formula Armando Silva respecto al urbanismo, cuando nos deja ver “una sobrevaloración del aire sobre la tierra” para referirse al traslado de los problemas del espacio a los problemas del tiempo.

Y este nuevo “soporte” parece desvanecer el espacio - obra para convertirlo en tiempo de impulsos electrónicos, que dejan de ser solo la propuesta de un autor único, reconocible y localizable, para ser obra de múltiples coautores, eliminando de paso la categoría del espectador público. Lo que esta en juego aquí no es solo la imagen obra, como hecho perceptual, sino mas bien el soporte que sostiene y da forma al trabajo de los creadores. Es apenas natural que frente a esta perdida de referentes localizables (autor, obra) las manifestaciones que posean características no tradicionales sean sospechosamente peligrosas, como un enemigo sentado a la mesa del banquete. La palabra arte aquí ya no guarda su sentido, no es dominio único de los artistas o por lo menos no es solo del virtuoso; del genio maestro, el ser que es capaz de dominar múltiples disciplinas con una inteligencia y espíritu que lo hacían un ser único, especial y constructor de la obra maestra. Las creaciones provenientes del cruce con lo tecnológico electrónico, exigen la participación de varios cocreadores y entre ellos al mismo público, casi en una especie de retorno a los ritos tribales en donde lo que estaba presente

era la creación de manera colectiva de vinculo con lo intangible, pero altamente perceptible. Este regreso por vía de lo tecnológico a las raíces de la actividad humana como herramienta de construcción de la realidad, es sentida muchas veces en el campo del arte como perdida de su sentido, pero esta afirmación resulta demasiado dura, pues como lo anuncia Nietzsche y trasladándolo al arte y ya no a la génesis de la moral, es necesario reconocer que los deseos que orientan la dirección del sentido del arte asumen otras rutas de acercamiento a lo intangible.

El sentido como suceso en el tiempo

Esa forma inmutable como Deleuze denomina al tiempo, es para nosotros el intangible que constituye “la materia” sobre la cual las artes electrónicas tienen sus practicas, ya que en la construcción de “una obra” de este tipo es necesaria la participación de los creadores en tiempo real, este es entendido aquí como aquellas acciones que se llevan a cabo en un mismo momento sin espera alguna. Por la extensión de este texto no entraremos a de finir desde una óptica más amplia el concepto de tiempo real, pero si podemos decir que el tiempo real en un sistema, constituye la parte específica en los comportamientos de este sistema y además como lo menciona Bernat G. “La exactitud del sistema depende no sólo sobre la lógica de los resultados de cálculo, sino también en el momento en que los resultados se producen.”

Partiendo de la definición del tiempo real como aquello que sucede en el momento y sin espera, podemos ver como la participación de los colaboradores convierten a esta creación en evento, en suceso, en el que el tiempo se constituye en fundamento que le otorga sentido.

Esta ruptura de los límites entre autor y público y la desaparición del dominio exclusivo del creador sobre lo creado y su proceso, ha contribuido a pensar en

una pérdida del sentido, que no es otra cosa que el traslado de este hacia el tiempo. Es por esta razón que la sincronización con el tiempo por parte de los participantes en el acto de construcción sensible (o en términos tradicionales en el arte, creación de la obra), redefine el sentido de lo que en términos tradicionales en el arte se ha denominado como obra.

La construcción sensible está sucediendo en el tiempo, acontece de forma permanente desligada de las ataduras del espacio físico (tierra), para sucederse en la velocidad de la conexión (el aire) entre los diferentes participantes o cocreadores. Las limitaciones geográficas se desaparecen haciendo aparecer al tiempo y la velocidad de conexión como el límite que se debe afrontar, y es justo ahí en el tiempo donde se sucede la construcción sensible.

El tiempo presentado aquí de manera general se constituye en la suma de los diferentes tiempos que invierten cada uno de los participantes al sincronizarse para dar lugar a que acontezca "la obra".

Limites borrosos

De regreso a la pérdida del referente para el arte tradicional, ubiquemos nuestra mirada en el autor, que es el representante y contenedor de la disciplina y detengámonos un instante en lo que constituye otro elemento de sospecha para este tipo de creador.

La sincronización de los colaboradores al momento de la construcción de la "obra" evento, hace posible el cruce disciplinar ya que estos colaboradores no provienen únicamente del campo del arte, y es en el cruce disciplinar donde parece desvanecerse los límites de las disciplinas.

Para solo nombrar un caso podemos fijarnos en el caso del diseño y el arte, los límites de ambas disciplinas parecen trocarse y confundirse hasta el punto de no

poder distinguir claramente que tanto hay de una y de otra. Y no solo por que ambas disciplinas encuentren un punto fuerte de unión en el desarrollo estético de sus producciones, sino por que además cuando se piensa en el diseño como una tercera área del conocimiento independiente y diferente de las ciencias y las humanidades, propuesta que es presentada por Fatina Saikaly y que tiene como base las reflexiones de Bruce Archer sobre que la practica del diseño recoge un "cuerpo de conocimiento practico, basado en la sensibilidad, la invención, la validación e implementación", los límites se confunden a un más dejando al descubierto que efectivamente las palabras ya no guardan su sentido, por que es precisamente estas categorías (Cuerpo de conocimiento práctico, Sensibilidad, Invención, validación e implementación) que Archer nombra las que hacen posible distinguir el arte de la estética, como para nombrar otro cruce disciplinar que nos deja ver la transformación a la que el arte se enfrenta.

Cabe aclarar que estas preocupaciones que suelen ser muchas veces de índole académico en el campo de las artes, se ven superadas en el campo de la práctica en la creación de vínculos entre diseño y arte, de donde se pueden destacar los movimientos de vanguardia como es el caso del constructivismo soviético, la Bauhaus, que nos han demostrado que estas diferencias disciplinares son abordadas en la práctica, y respecto a este debate y algunas de sus resoluciones podemos acercarnos a Alex Coles, quien respecto a las vanguardias antes mencionadas dice: "Por diferentes vías, ellos respondieron a las implicaciones tecnológicas y políticas de la industrialización para adelantarse a nuevas relaciones entre la esfera autónoma del arte y la producción masiva del diseño de la cultura industrial. El resultado ha sido una nueva forma de practica donde los bordes tradicionales de cada disciplina son renegociados.", es precisamente esta renegociación la que estimula la creación y practica del arte por medio de la tecnologías electrónicas, haciendo posible la emergencia de una nueva relación y un nuevo sentido de la palabra arte.

Sobre los consecuentes miedos y angustias que representa la pérdida de los sistemas de referencia sobre los que se basa una disciplina. Cabe anotar que son las comunidades disciplinares las que permiten el fortalecimiento de lo que deben ser las estructuras que definen los límites disciplinares. Y que en el caso del diseño se muestran cada vez más sólidas y definidas, mientras que en el arte en nuestro contexto nacional su construcción aún se está pensando, lo cual contribuye a generar más desconcierto frente a la posición que se debe asumir de cara a este reto de un campo de renegociaciones.

No se trata pues de tomar partido, como si fuera una contienda, sino más bien de reconocer el carácter siempre cambiante de conceptos y palabras que definen nuestra posición frente a la realidad. Así concluye Nietzsche “[...]si no para reencontrar las diferentes escenas en las que han jugado diferentes papeles; definir incluso su ausencia, en el momento en el que no han tenido lugar”.

Conclusión

Lo que nos encontramos en las creaciones que hacen uso de las tecnologías electrónicas y de colaboración no es otra cosa que el natural cambio de sentido de las palabras y por lo tanto de la realidad y de cómo se percibe. Dicho cambio genera respuestas de todo tipo que contribuyen a poner en claro cuál debe ser la actitud de las personas frente a sí mismas y el mundo que se les presenta.

La gran tradición histórica del arte hace que este debate sea más fuerte y que la defensa de los límites disciplinares lleve a posiciones tan extremas como las de pensar en una desaparición de las estructuras básicas que sostienen el campo del arte, pero por fortuna estas son solo posiciones locales, lo cual amplía el espectro de discusión y construcción de los límites de las disciplinas del arte. No se

trata de la desaparición del arte tradicional y de los valores que constituyen el fundamento de este, sino de una ampliación y contribución para complementar las reflexiones iniciadas por el arte tradicional. Esto lleva a pensar que no se trata solo de un cambio técnico, sino que tiene que ver con el valor que se le da al tiempo valorado no sólo como metáfora, sino como un momento valioso de resolución de problemas de manera directa por parte de los participantes de la obra y esto implica una relación nueva que se presenta en el campo del arte a pesar de que es una solución natural en la vida ordinaria.

BIBLIOGRAFIA

- Coles, Alex (2007). *Design and Art*. Cambridge, MIT
- Deleuze, Gilles (1985). *La imagen- tiempo, estudios sobre cine 2*. Barcelona: Paidós Ibérica S.A
- G. Bernat, A. Llamas, R. Puigjaner. "Diseño de Sistemas de Tiempo Real". *Novática*, edición especial de *Sistemas de Tiempo Real*, No. 129, Septiembre-Octubre, 1997.
- Nietzsche, F. (1971). *La Genealogía, L'Histoire* en "Hommage a Jean Hyppolite". París: Ed. PUG. Pp. 145-172 citado en Foucault, M. (1979). *Microfísica del poder*. Madrid: Ediciones la Piqueta.
- Saikaly, Fatina. http://ead.verhaag.net/fullpapers/ead06_id187_2.pdf. Recuperado 16 de febrero de 2009
- Silva, A. eco.mdp.edu.ar/cendocu/repositorio/tabiani/textos/ArmandoSilva.doc. Recuperado 15 febrero de 2009.

A12. La animación en el diseño y su perpetuación en el tiempo.

Andrés Fabián Agredo Ramos. Diseñador Gráfico Instituto de Bellas Artes Cali. Docente Universidad Autónoma de Occidente Facultad de Comunicación Social, Programa Diseño de la Comunicación. Estudiante Maestría en Diseño y Creación interactiva de la Universidad de Caldas. afagredo@uao.edu.co

Resumen

La siguiente ponencia hace parte de las primeras reflexiones entorno al objeto de estudio del proyecto de investigación en la Maestría en Diseño y Creación interactiva de la Universidad de Caldas, de ahí que se entiende la animación como un poderoso recurso, aquella expresión audiovisual que puede crear sus propios mundos a diferencia de la imagen real y que ha sabido adaptarse a diferentes épocas, géneros, medios y públicos. En primera medida se expondrán diferentes perspectivas y definiciones entorno a la temática con el fin de dar pauta y contexto, posteriormente se vislumbrarán escenarios de intervención de la animación para reconocer su participación y aceptación. Finalmente se planteará un acercamiento con la interactividad y estética con el propósito de brindar indicios teórico-conceptuales entre la animación y la interactividad, del mismo modo promover iniciativas e intereses de estudio e investigación a estudiantes, docentes y profesionales entorno a la animación.

Palabras clave

Diseño, diseño audiovisual, animación, imagen en movimiento, interactividad, mass media, TIC, tecnología, multimedia, hipermedia.

Algunas aclaraciones y posturas de contexto

La complejidad de la comunicación visual en una sociedad de la imagen, ha hecho surgir diferentes definiciones y manifestaciones donde es necesario enmarcar la animación, es el caso del diseño en movimiento, diseño audiovisual, imagen en movimiento, cinegráficas, dibujo animado y gráficas en movimiento, para una aclaración se propone enmarcarla bajo tres marcos: Una primera definición y general, propuesta por Abraham Moles referente a la imagen en movimiento, una segunda desde un enfoque disciplinar referente al diseño audiovisual y finalmente una clásica, desde el plano etimológico.

Desde una mirada de las mass media

En primera medida y desde una perspectiva de los mass media, Abraham (1985), define que la imagen es un soporte de la comunicación visual que materializa un fragmento del mundo perceptivo (entorno visual), susceptible de subsistir a través del tiempo y que constituye una de las componentes principales de los mass media (fotografía, pintura, ilustración, escultura, cine, televisión). Moles establece que el mundo de las imágenes puede dividirse en imágenes fijas e imágenes móviles dotadas de movimiento, estas últimas derivadas técnicamente de las primeras.

La imagen fija, surgió inicialmente figurativa, con la intención de retener por parte del hombre el mundo exterior. Por su parte la imagen móvil, surgió al descubrirse la fusión de series de imágenes fijas con el cine.

Para circunscribir el medio animado en la imagen móvil, se propone la caracterización de las imágenes según Moles:

a) Grado de figuración, correspondiente a la idea de representación por la imagen de objetos o seres conocidos intuitivamente por nuestros ojos en el mundo exterior, denominado <<exactitud fotográfica>>. Final Fantasy: La fuerza interior (2001), es el primer intento riguroso de crear animación fotorealista.

b) Grado de iconicidad, Correspondiente al grado de realismo de una imagen con respecto al objeto que representa. El gato Félix (1920) -animación tradicional 2D- es menos icónico que el gato con botas de Shrek (2001) -animación tridimensional- que, a su vez, lo es menos que un gato real.

El grado de figuración e iconicidad subyacen principalmente a la forma y comprometen notoriamente la técnica de animación. Esto se puede notar desde la primera aparición del antropomórfico Mickey Mouse en blanco y negro en 1928, pasando por su aplicación de color y audio, hasta la actual representación tridimensional que podemos ver en series infantiles y video juegos. Por otro lado y cambiando las variables antropomórficas el conocido ratón Stuart Little (1999) es más icónico y con un mayor grado de exactitud fotográfica. Permitiendo así que este roedor animado tridimensional se mimetice con la imagen real. Así pues se refleja que la tecnología y la técnica aportan a manipular los grados de caracterización de la imagen.

El asunto no es sólo de forma, ya que la imagen en movimiento implica el tiempo y el espacio, en este sentido Moles plantea el <<proceso de esquematización>> entendiéndose esquema como la representación simplificada y abstracta de un objeto o fenómeno. Según este proceso de esquematización la imagen animada se caracteriza en:

a) El grado de abstracción, de lo más real a lo más abstracto

b) El grado de complejidad, mayor o menor esfuerzo para captar un mensaje informativo.

Es necesario recordar que estamos hablando del grado de abstracción y complejidad del objeto y el movimiento. Si tomamos un objeto y lo distanciamos a su realidad adicionándole un movimiento desusado nos estaremos acercando a una propuesta surrealista. Citemos por ejemplo Neighbours (1952), el film más famoso de Norman McLaren: los protagonistas y objetos siendo reales y de una iconicidad elevada, poseen movimientos abstractos al permitir que los sujetos y objetos se muevan gracias a la técnica de animación pixilación (1) y no a las lógicas reales cotidianas.

Para mayor información respecto al proceso de esquematización, ver anexo Desde la postura de Moles, hemos tomado todo lo relativo a imagen, pero es preciso insistir que nos estamos refiriendo a una línea y de igual forma a una fotografía. Estando el dibujo animado entre lo abstracto y lo concreto, entre lo no figurativo y lo figurativo, entre lo no real y lo real.

Desde una mirada disciplinar

Desde una postura disciplinar, Ráfols y Colomer (2003) plantean que el diseño audiovisual elabora su discurso comunicativo de una manera diferente a como lo hacen los otros géneros audiovisuales, ya que la función principal del diseño es resolver problemas comunicativos y, al parecer en el audiovisual hay cuestiones que sólo se pueden resolver con el diseño.

El diseño audiovisual es la más joven de las disciplinas del diseño. Nació con el cine en los años 50's con los títulos de créditos de Saul Bass, se desarrolló con la

1. Pixilación. Es una técnica de animación, variante del stop motion, realizada con objetos reales e incluso personas, fotografiados repetidas veces, y desplazados ligeramente entre cada fotograma.

televisión en los años 70's y alcanzó su plenitud con la informática en los 80's. En este orden de ideas los autores trazan 4 funciones del diseño audiovisual

- 1) Organización, entendida como una herramienta para la creación de orden y coherencia.
- 2) Información, entendida como la capacidad de dar prioridad a la información cuando la voluntad de expresar contenidos es dirigente, sobre todo al referirnos que el diseño audiovisual es un sistema de signos que conjuga estética y semántica.
- 3) Persuasión, entendida como la posibilidad de influir al receptor, atraer su atención y provocar el deseo.
- 4) Simbolización, entendida como la habilidad de asociar conceptos abstractos (como calidad, nuevo, mejor, necesario, divertido, etc), posibilitando así que los símbolos en color, forma, movimiento y sonido sirvan para identificar al público.

El diseño audiovisual es un sistema de comunicación que se basa en la capacidad expresiva de la forma a través de unidades de significación. Esta comunicación se trasmite mediante su carácter semántico (por la significación y la información), como a través de la estética (por el significante y su condición audiovisual)

La intención de determinar una postura de la animación desde la disciplina del diseño es para aproximarnos a la idea de Diseño como una ciencia y una tecnología de base empírica y teórica, postura fundada por Tomás Maldonado, citado por Guillermo Ruiz (1994).

Las anteriores apreciaciones establecen que la animación convoca las relaciones, límites y demarcaciones entre la imagen en movimiento y el diseño audiovisual.

Desde una mirada etimológica

Desde otro enfoque se propone concebir la animación (del griego anemos: viento, aliento y del latín animus: dar vida) del modo más puro y clásico. Esa animación que ha podido perdurar, mutado y adaptado a los cambios tecnológicos, culturales y exigencias del medio.

La importancia es brindar al espectador la idea de un personaje, un objeto o sujeto no real con vida propia, es el caso de las producciones análogas de Ray Harryhausen, considerado uno de los mejores técnicos de animación de la historia al que debemos numerosos monstruos y seres inmemorables que perfeccionaron la técnica del stop motion mediante películas como 20 Millions to Earth (1957), Simbad y la Princesa (1958), Jasón y los Argonautas (1963) y Furia de titanes (1981). Igualmente pero desde el plano digital, tenemos una extensa filmografía mediante técnicas computarizadas como: Jurassic Park (1993), Spiderman (2002), Watchmen (2009), entre otras.

Un ejemplo claro de adaptación y evolución de la animación se puede ver con el cambio de tecnología y técnica de animación en películas como Godzilla (1954) y King Kong (1933), donde sus primeras versiones fueron realizadas con Stop Motion y son retomadas de nuevo en técnicas computarizadas.

Participación de la animación en diversos géneros y medios

La animación en el cine -aunque posteriormente se tocaran otros medios-, concurre según su intención cinematográfica:

Por una parte está la animación que se vale de su propuesta estética, de su forma, su condición audiovisual, ejemplo de ello son las películas: Vampiros en La Habana



(1985), El extraño mundo de Jack (1993), Toy Story (1995), El viaje de Chihiro (2001), Coraline (2009) entre otras.

Desde otra perspectiva está la animación que se camufla, que no debe ser vista, que no puede ser solucionada por la imagen real y obedece a la lógica de efectos especiales, ejemplo de ello son las películas: Blade: Trinity (2004), Yo, Robot (2004), Piratas del Caribe (2008), El curioso caso de Benjamin Button (2009), entre otras. En otro sentido está la animación aplicada a los créditos de películas, bien sea en su inicio o final, no hace parte necesariamente de la narrativa del film, pero sí de la información a brindar, ejemplo de ello son las películas: Vértigo (1958), Atrápame si puedes (2002), Una serie de eventos desafortunados (2004), Juno (2007), Rocknrolla (2008), entre otras. Curiosamente se ve una inclinación en contrastar películas tridimensionales con créditos en 2D, ejemplo de ello son las películas: Ratatouille (2007), Kung Fu Panda (2008), entre otras.

Desde otro enfoque está la animación que sirve de digresión, brindando así una ruptura al relato cinematográfico y respondiendo a una estética posmodernista. Ejemplo de ello son las películas: Pink Floyd: El muro (1982), Asesinos por naturaleza (1994), Corre Lola corre (1998), Kill Bill (2003), La ciencia de los sueños (2006), Caótica Ana (2007), entre otras.

En su mayoría se ha usado de referente el medio cinematográfico, ya que fue quien albergó en sus indicios a la animación, pero es claro que no sólo el cine se apodera de este recurso. A continuación se consideran algunos diversos recursos y géneros con ejemplos representativos.

En televisión, siendo el principal medio de difusión para la animación ha brindado desde sus inicios series animadas tanto para niños como para adultos, incluso llegando a tener canales específicos de animación, ejemplo de ellos son: Animax, Cartoon Network, Discovery Kids, Jetix, Nick, entre otros.

En el ámbito de documentales, igualmente existen canales que se han apropiado de este medio para poder llegar a la representación de seres-entornos extintos, futuristas, microscópicos o macroscópicos, ejemplo de ellos son: Discovery Channel, History, NatGeo, entre otros.

En publicidad, existen marcas y productos que han fortalecido sus campañas mediante el lenguaje animado, ejemplo de ellas son Red Bull, Budweiser, Kisscool, Unicef, entre otras.

En video clips musicales, existen grupos que establecen su forma de llegar al público también mediante la animación, ejemplo de ellos son: Gorillaz, Daftpunk, El cuarteto de nos, Aterciopelados, Incubus, entre otros.

Igualmente existen grupos musicales, que su puesta en escena de conciertos se acompañan de visuales entre lo abstracto y figurativo: ejemplo de ellos son: Pink Floyd, the Chemical brothers, Nine Inch Nails, the blue man group, entre otros.

Series animadas en Internet, Calicoelectrónico, Ninjai, Subversiva Zombie Collage, entre otras.

En Video juegos, desde sus inicios con Spacewar, Pacman, Tron, Mario Bross hasta el auge de la tridimensional con Doom, Quake, Resident Evil, World of Warcraft, entre otros.

La lista resulta incalculable, se quedan por fuera escenarios como el cine expandido, microcine, cine abstracto, instalaciones, video arte y con la aparición del ordenador y el internet la realidad virtual, realidad aumentada, multimedia y dispositivos móviles, que comprometen la interactividad. Lo cierto es que el individuo necesita y pide a gritos la participación y estéticas de la animación en visuales que no se resuelven con la imagen real, necesidades que el diseño y su finalidad deben remediar.



La tecnología es un factor apremiante en el desarrollo animado, teniendo presente las anteriores aproximaciones podemos discernir que el diseño concibe la animación como un proceso dialéctico en el que interactividad y tecnología se forjan mutuamente.

La Animación y su relación con la interactividad

Con la posibilidad de digitalización de la imagen se han abierto puertas antes insospechadas, permitiendo así una creación, manipulación, transformación y eliminación de la imagen por parte del usuario. Sumado a esto con la aparición del internet y entornos virtuales, es necesario trazar una nueva época, la que me atrevo a llamar la animación interactiva.

Se trata de reflexionar sobre el grado de interactividad visual y probablemente táctil que existía en los primeros juguetes ópticos del siglo XVII y la postura de ser simples espectadores en la época de la disneyización de los años 50's. Actualmente el internet y la realidad virtual sobrepasan el sentido de la vista, de este modo ya no hablamos de un espectador, hablamos de un usuario que se interioriza en el personaje, en un avatar (2) ese avatar que diseña sus propias narrativas, esas narrativas ya no propuestas por el realizador, por lo tanto la animación permite la implementación de extensiones de la vida real convirtiéndonos en coautores. <<Un usuario que da vida>>.

Según Margarita Schultz (2008) los avatares nos invitan a replantearnos cognitivamente, a buscar nuevas lógicas mentales y exigencias racionales, ya no hablamos del personaje planteado por el realizador, bajos sus lógicas narrativas aristotélicas, estamos hablando de personajes animados, pero que nosotros mismos le brindamos el alma, nuestra alma, cualidades que construyen la identidad

personal. "Nacidos de los juegos en el ciberespacio, de las obras de acciones de multiusuario (interacciones participativas y/o colaborativas), los avatares pueden ser examinados, sin embargo, desde las virtudes de su alto grado de motivación a la plasticidad psíquica de un ser humano, y/o al juego de asunción de personalidades, cercano a la actividad de actuación teatral" (Schultz, 2008).

Vemos entonces, como el grado de interactividad de estos "cándidos" personajes animados se adapta a las épocas. Actualmente estamos en una era en que los usuarios son los poseedores y manipuladores de la información y esto se ve en diferentes perspectivas.

Así pues la estética – característica fundamental del lenguaje animado se transforma – ya no estamos hablando sólo de la estética del objeto, en los años 20's y 30's el dibujo animado poseía un estilo surrealista, la época Disney obedecía a un estilo barroco, actualmente podemos hablar de una estética participativa, por lo tanto la intervención del espectador resulta esencial para la realización. Tânia Costa y Ricard Montoli (2008), establecen tres características de la estética participativa "para empezar la estética de la participación se basa en la máxima conceptual según la cual la obra se valora por la idea transmitida, no por la aparición. En segundo lugar, participa del pensamiento fenomenológico, en el sentido de que la obra es la experiencia de la misma, no el objeto en sí. Y en tercer lugar, se relaciona con las estéticas relacionales en los aspectos que atañen a la colaboración y socialización entre diversas personas".

Borraud - citado por Costa y Montoli - es uno de los principales teóricos de la estética relacional, plantea que la estética relacional, se expresa a través de la creación de situaciones en lugar de hacerlo mediante la confección de objetos. Y de aquí surge la idea de convivencialidad, es decir, de la interpretación de la

2. Con este término se designa a las 'criaturas visuales' que asumen personalidades en el Ciberespacio. Puede tratarse de la propia identidad, aun cuando con frecuencia el usuario es invitado a asumir alguna otra a elección dentro de un repertorio. Se origina en los mitos orientales relativos a la encarnación de dioses en el mundo de los humanos.

obra – en este caso la animación – como la creación de un territorio dedicado a acoger interacciones entre sujetos. Un ejemplo notable de animación bajo la perspectiva de la estética relacional y participativa, son las Machinimas, técnica vanguardista postmodernidad que se refiere a la creación de animación por medio de video juegos, donde varios diseñadores, realizadores, productores incluso actores de diferentes partes del planeta, se conectan en Red, para llevar a cabo un cortometraje de Machinima. Veo importante destacar que este fenómeno se favorece de la Internet y sus posibilidades de interacción, obedeciendo así al término acuñado por Pierre Lévy “inteligencia colectiva” que acepta una postura optimista y crítica de la cibercultura.

Conclusiones

Con el dominio del espacio-tiempo y audio que brinda el audiovisual, más la posibilidad de crear propios mundos y realidades con la animación, y finalmente adicionamos las incalculables oportunidades de lo digital, interactivo y multimedial, tendremos una valerosa herramienta, no sólo para el entretenimiento, persuasión, información, sino también para el campo de la enseñanza/aprendizaje, de ahí que, ya no hablamos de transmisión de información, hablamos de transmisión del conocimiento a individuos y sociedades.

Las posibilidades de abordar la investigación en animación desde la perspectiva del diseño permiten avanzar significativamente en el reconocimiento e interpretación de este recurso, son necesarios análisis desde la forma y la función sin descartar las relaciones que tiene con numerables ciencias.

Bibliografía

- GONZÁLEZ Ruiz Guillermo, Estudio de Diseño, Emecé editores, Buenos Aires, 1994.
MOLES Abraham, ZELTMANN Claude, La Comunicación y los mass media, Ediciones mensajero, Bilbao, 1985.
RÁFOLS Rafael, COLOMER Antoni, Diseño audiovisual, Editorial Gustavo Gill, Barcelona, 2003.
SCHULTZ Margarita, COSTA Tània y MONTOLÍO Ricard, Curso on Line de especialidad en video y tecnologías on Line – off Line, Media Center MECAD Escuela superior de Disseny ESDI, 2008

A14. La enseñanza del Diseño Visual para la creación de interfaces gráficas de usuario.

Carlos Aranzazu López. Diseñador Gráfico Universidad Nacional de Colombia. Especialista en Diseño Multimedia, Universidad Nacional de Colombia. Docente Universidad Militar Nueva Granada Programa de Ingeniería en Multimedia. carlos.aranzazu@gmail.com

Resumen

El diseño de interfaces gráficas de usuario requiere de técnicas y procesos propios del diseño visual, para lograr que diferentes medios de carácter electrónico como el audio, video, texto e imagen funcionen como un todo unificado bajo conceptos de la animación, usabilidad, acceso y diseño gráfico.

Debido a que la mayoría de programas universitarios incluyen algún tipo de formación en la producción de multimedia como pueden ser temáticas de Internet, y presentaciones de apoyo académico o de negocios, la aplicación y enseñanza de conceptos del diseño visual aplicados a la multimedia, se hace necesaria la inclusión de teoría y técnica de este tipo de producción en sus mayas curriculares.

Hay conceptos del diseño visual que están ligados a diferentes ramas del saber, cuando en éstas interviene la multimedia y estos van desde el diseño básico, la semiología, el color, la ilustración, la redacción y otras temáticas de la teoría de las artes visuales. Este texto tiene como objetivo poner en relevancia conceptos del diseño visual aplicados a la construcción de interfaces gráficas de usuario.

Palabras clave

Interfaz gráfica, usabilidad, accesibilidad, diseño de información, diseño visual.

La multimedia es un Sistema Comunicativo.

El desarrollo e integración de productos multimediales es un sistema comunicativo basado en la capacidad que tienen las formas de expresarse. Las formas son signos, y estos comunican cosas y pueden ser muy variados: como lo cita el autor Rafael Rafols en su libro Diseño Audiovisual, los signos textuales pueden ser usados como caracteres tipográficos, o bien como archivos de audio (locución), o una imagen (texto como imagen); así mismo, el color puede ser un elemento formal en lo estético o tener una carga emotiva de acuerdo con lo que represente, el video puede ser apoyo a la información verbal de lo escrito o hablado, y a veces puede ser usado para todo el peso de lo que se quiere comunicar. La animación se usa para llamar la atención en ciertos puntos focales interesantes a lo comunicativo, o simplemente como decoración, y por ello tiene una función también. Todos los signos conjugados dentro de una interfaz gráfica de usuario tienen funciones semánticas (lo que significan) y estéticas (lo significante). Un signo no estético, agota el intelecto ya que hace difícil la decodificación del mensaje. Por ejemplo un largo párrafo escrito en mayúsculas que genera una mancha tipográfica ilegible y difícil para la lectura; también es un ejemplo de esto último, el uso excesivo de animaciones o la utilización excesiva de efectos visuales para eventos que ocurren en la interfaz y la interacción con ella.

Lo más difícil de la construcción de interfaces gráficas es que no disponemos de unas reglas o normas fijas para tal fin, como podría ocurrir con algunas decisiones de diseño en otros entornos, por ejemplo el impreso, en donde no se usa la interacción física de un "mouse" o control remoto para manipular eventos del acto comunicativo, como sí ocurre en algunos casos de la multimedia. La interacción en el impreso se presenta más a un nivel intelectual aunque en dicha interacción medie algo físico, como pasar páginas, navegar por páginas con la información

de folios o el texto "sigue en la página..." o recorrer la vista en una página. De manera que cada caso de diseño interactivo tiene su propia sintaxis, y esta se va conformando con una lógica interna del producto.

El diseño de interfaces de usuario no es sólo visual. La información también se diseña.

La página Web del Instituto Internacional del Diseño de Información (<http://www.iiid.net/>) nos dice que: "El diseño de información es la definición, planeación y modelado de los contenidos de un mensaje y su ambiente, lo cual se presenta con la intención de lograr objetivos particulares en relación a las necesidades de los usuarios".

La primera etapa del diseño en multimedia es la recolección de la información más relevante para el trabajo a realizar. Muchos desarrolladores de multimedia sienten la tentación de empezar a trabajar en software gráfico de animación, interacción, composición o de desarrollo para Internet, una vez contratado el trabajo, dejando de lado la estructuración concienzuda del proyecto a nivel informativo. Al proceso previo de abocetar y diseñar gráficamente, se le denomina Diseño de Información.(2)

En la etapa de Diseño de Información, se recolectan materias primas, que se clasifican y se hacen legibles a nivel técnico para luego ser integradas estratégicamente con el Diseño Gráfico y la programación. Esto último podría ser parte de la teoría que se enseña en Ingeniería de Software. Pero la ingeniería de software hace parte, de otro proceso similar al de la ingeniería gráfica. En el proceso de Diseño de Información, se presentan dos enfoques, uno particular que es el Usuario y otro general que es el Público. Se tienen en cuenta aspectos como el tipo de Usuario, que más adelante será el responsable de que se diseñe para él una estrategia de

"Usabilidad" y otra de "Accesibilidad", y también se considera un "Público" al que va dirigido el producto, para el que se piensa una estrategia de comunicación, una estrategia como puede ser divertir, informar, consultar.

Otros aspectos del Diseño de Información a tener en cuenta son el objetivo, las opciones de desarrollo tanto a nivel humano como técnico y tecnológico, el entorno donde se desenvuelve el producto multimedial y, finalmente, la distribución final. Estas características ligadas entre sí, determinan cómo será el comportamiento del producto, la estrategia comunicacional y, en especial, la proyección de una estrategia de diseño acertada.

Es en esta etapa donde se tomarán decisiones importantes para el resto del proyecto como las funciones de profesionales de ramas afines o no a la comunicación visual, como un escritor, un periodista, o un científico al que se le deba indagar por procesos. También la cualificación de equipo tecnológico y todo lo que en costos conlleve a un buen término del proyecto. También se tienen en cuenta las condiciones del entorno como luminosidad, ruido, tráfico de personas entre muchas otras condiciones.

¿Cómo funciona el producto Multimedia?

Cada medio tiene su forma de expresarse en otro medio que lo contenga. Y dentro del contexto que se genera en la creación multimedia y la integración de diferentes elementos como lo son imagen, texto, audio y video, una imagen puede ser estática y puesta como principal referente de información, o puede estar inserta dentro de un botón, cumpliendo un trabajo icónico; puede estar en un video como animación o también puede ser un fondo de pantalla, y está claro que para cada medio en el que se inserte, tendrá una función diferente: dirigir, informar, separar elementos visualmente o dar forma estética al producto.

La imagen y la metáfora gráfica.

Las imágenes funcionan en las pantallas en tres formas diferentes: como ícono, como símbolo y como metáfora, produciendo significados para quien los lee. Los íconos, por representar cosas del mundo real no deben requerir de un aprendizaje previo para encontrarles significado, una flecha, de acuerdo a donde apunte, significa literalmente adelantar, atrasar, subir o bajar, inclusive en diferentes culturas(4). Si en el manejo de la imagen que pretende ser icónica, media una interpretación por parte del usuario, se convierte automáticamente en Símbolo ya que para interpretarla se deben conocer previamente códigos culturales, sociales, académicos o de cualquier otro tipo, que le den sentido a la imagen. Dos colores colocados uno al lado del otro pueden desempeñar un papel estético, pero también pueden tener una fuerte carga emotiva si se refieren a un tema deportivo.

Las metáforas visuales son conocidas como un conjunto de imágenes asociadas al lenguaje verbal y se constituyen en el recurso audiovisual más importante para muchos casos del diseño de pantallas. Las imágenes dispuestas así, pueden ayudar a determinar asociaciones para los usuarios que las leen. Mientras se pueda asociar una metáfora con lo que se quiere comunicar, se mantiene el sentido, pero si no, este se pierde. Juega aquí un papel importante el público al que va dirigido el mensaje. Algunas audiencias no podrían entender la metáfora del escritorio lleno de elementos interactivos para un sitio Web de noticias, pero si podrían entender mucho mejor una pantalla diagramada modularmente, de acuerdo con cánones del diseño gráfico básico. Las imágenes meta-fóricas por si solas no funcionan, pues estas no pueden ser leídas literalmente. Necesitan de íconos y símbolos para funcionar. La metáfora gráfica se constituye en una serie de elementos que unidos entre si adquieren sentido.

El Sonido.

La Tipografía es al recurso visual, como la Palabra y la Música lo son al recurso auditivo. El sonido puede estar representado como un signo auditivo, que pondrá en relevancia acciones tomadas por un usuario en la pantalla. El sonido ayuda a hacer conscientes los eventos sucedidos (por ejemplo presionar el mouse) y puede generar una sensación en la experiencia del uso de los controles de la interfaz. El audio también se presenta a veces como pieza central de la información cuando es el responsable de comunicar contenidos, haciendo que su manejo en la etapa de Diseño de Información sea cuidadoso para poder entregar al desarrollo un material manejable e integral con el resto de medios. En la producción multimedia, el audio suele ser esquivo en su manejo y responsable de decisiones finales de diseño, es así como, por citar un ejemplo, una locución malograda en las primeras etapas de realización retarda las pruebas y distribución. Así, la enseñanza de técnicas de manejo de audio, y sus conceptos de uso se hace necesaria. Piense en un fondo musical del género Heavy Metal, para poner un ejemplo exagerado, en un producto interactivo dirigido a lectura en una biblioteca. Otro ejemplo es el desperdicio del recurso auditivo que significa una locución en un video para presentar productos en un atestado recinto ferial o una estación de transportes, donde el Público difícilmente se detiene a mirar un monitor por más de 20 segundos.

El uso de tipografía en el sistema comunicativo.

La Tipografía es quizá el elemento comunicativo más complejo que hay en la síntesis de una buena comunicación visual. Es difícil de entender sobretodo en casos de inexperiencia, cuando el uso de fuentes tipográficas se limita a las experimentales, manuscritas, o fuentes para titulares o capitulares, como largos párrafos escritos

en mayúsculas, bajo la proyección de llamar la atención y sobresalir sobre los demás elementos de la pantalla. El cerebro procesa mejor los caracteres de caja baja, pues, por su abundancia en todos los medios, estamos acostumbrados a leerlos y a diferenciar astas bajantes, subientes, y alturas de las minúsculas. Un texto emparejado en la altura, se convierte realmente en una barra de caracteres, que con más de una línea de extensión se hacen difíciles de leer y deberían usarse solo en algunos casos muy específicos. En la enseñanza de la construcción de productos multimedia se hace necesaria una teoría básica de fuentes tipográficas, no de la Tipografía en sí -esta puede ser abordada en otros momentos- si no de los conceptos de su uso en pantalla, la experimentación con el color y el papel que juega ésta como signo verbal (o sea lo hablado) o como signo visual.

El uso del color.

El conocimiento de la teoría del color en lo relativo a esquemas de color, es importante a la hora de diseñar interfaces de usuario, pues juega un papel relevante en el uso, acceso y recepción de la información por parte del usuario. Legibilidad, acceso, estética y comprensión son las palabras claves de su aplicación. Los colores de fondo y la tipografía hacen posible, en parte, la legibilidad. Su uso debe ser cuidadoso sobretodo en casos donde haya que asegurar acceso a la información. Puede tenerse legibilidad en pantalla en un texto gracias a los colores usados, pero esto no garantiza el acceso, por ejemplo en procesos de impresión donde los colores deben ser neutralizados para imprimir en escalas de grises, pueden confundirse por luminosidades idénticas y perderse en la impresión.

La combinación de colores, su separación visual, el uso en los eventos interactivos, como un Rolls-over, por ejemplo, acompañan al sonido y la animación en la llamada

“experiencia de usuario” y dan sensaciones de grados de dureza en las interfaces. Un botón o etiqueta de texto que al ser enfocado no cambie de color, podría dar la errada interpretación de no ser un vínculo.

El uso adecuado del color delimita lo que la mente verifica como funcional y lo que no. Hay aquí un concepto importante el cual es el “aprendizaje” que el usuario tiene acerca de la sucesión de acciones en la pantalla. Ejemplos de ello se encuentran en un botón rojo que en audio significa grabar, una aviso amarillo intenso para el caso de alertas y amarillo claro para las ayudas. Este aprendizaje se da por que el uso constante de herramientas de software o multimedia sientan precedentes de lo que se puede hacer con objetos de un determinado color y que, aunque no son premisas iguales a la de los signos verbales (como la gramática y la ortografía) si se deben considerar. Hay muchos otros usos, como el de delimitar secciones, agrupar, ayudar a ubicar al usuario en secciones ya visitadas, secciones inactivas. Y para ellos se debe entender la armonía del color en agrupaciones por esquemas de color, tema cada vez más presente en las interfaces de software de diseño, lo cual demuestra ya una conciencia de querer madurar en concientización del uso del color.

La imagen en movimiento

La animación es el componente más utilizado en la creación multimedia. Pero también la estrategia más cuestionada por los expertos en usabilidad de sitios web y en especial a lo referente al “SEO”, Optimización de posicionamiento en motores de búsqueda, traducción de sus siglas en inglés.

El uso de animación tiene varios problemas como el de la prácticamente desaparición de contenidos de Flash en los resultados de búsqueda en Google

u otros buscadores en la web. Aunque se sabe que Google ya indexa dichos contenidos (3), los usuarios no saben que debe agregarse el término “filetype:swf” a la búsqueda, para encontrar este tipo de archivos. Otro problema visto bajo esta óptica, es la falta de compenetración que tienen las animaciones de Flash con las herramientas informativas y de navegación del software de navegación, ir atrás, adelantar, detener, son acciones ignoradas en el desarrollo de contenidos Flash. Aunque se puede programar dichas acciones, los desarrolladores no lo hacen porque es dispendioso y tiene cierto grado de dificultad el conectar el contenido con el software de navegación, casi que habría que diseñar un sistema operativo para cada producto.

Sin embargo la animación tiene su función en la composición para pantalla. Algunos desarrolladores prefieren diseñar una buena experiencia de usuario con la animación en detrimento del buen posicionamiento, en caso de que el producto sea para Internet. Otra manera de usar la animación es la de demarcar acciones posteriores, accesos, hacer visibles zonas de la pantalla que de lo contrario serían difíciles de acceder.

Otra manera de presentar imágenes en movimiento es el video. Este tiene el poder increíble de dar vida a la pantalla y es a su vez el más sofisticado componente, ya que en él pueden convivir todos los recursos audiovisuales mencionados en este artículo. Pero un mal uso desluce por completo todo un trabajo de integración. Los conocimientos y aptitudes para desarrollar buen video pasan por la fotografía, iluminación, composición, tipografía, edición, redacción, story-boarding y toda una gama de conocimientos técnicos en aparatos, códecs, medios, transmisión, software y efectos. Sin embargo producir video de calidad está al alcance hoy en día, si se dispone de un buen computador y una cámara de video. Pero, en definitiva, el mejor video digital, siempre proviene del mejor video análogo (cabe anotar que ya se da el video digital desde la fuente de grabación).

El video puede soportar toda la información del producto final. Anteriormente, debido a los escasos anchos de banda de la transmisión de medios locales (desde el CD-Rom o DVD-Rom a la pantalla) o externos como la Internet, el video era usado como apoyo al texto escrito, pero hoy tenemos computadoras con mayor capacidad y velocidad que pueden procesar más cantidad de información. También ha cambiado la teoría en cuanto a composición y uso de recursos audiovisuales, lo que ayer era impensable hoy ya se puede usar. Se pueden tener también técnicas de preproducción y postproducción más sofisticadas como el uso de efectos y técnicas 3D.

Desde el punto de vista de la semiótica, se puede evaluar un producto multimedia en cuanto a, por ejemplo, diagramación de pantalla con módulos de información gráfica, textual o auditiva y la manera cómo éstas comunican contenidos a los usuarios. La semiótica puede ayudar también a medir la “Experiencia de Usuario” con un determinado producto. A esta experiencia del usuario acompaña un sentido, una actualización entre otros posibles significados de los objetos y vínculos en una interfaz. Sigue las trayectorias y logros alcanzados y deja de lado alternativas de navegación y otros usos posibles.

Una de las funciones principales de la semiótica es la de evaluar a la producción multimedia, de una comunicación identificada y servida por medios masivos a la de un diseño visual que trabaja silencioso para que los contenidos funcionen.

También se pueden evaluar aspectos fundamentales en el diseño como el acceso a la información para todo tipo de usuarios. La accesibilidad hace parte de una estructuración cuidadosa en la maquetación de los objetos multimedia, para asegurar que personas con deficiencias físicas puedan acceder a información. Un invidente, por ejemplo, puede criticar un diseño de página web con tablas y preferir

uno con divisores (div) ya que este último entrega información de lectura a software especializado de manera ordenada. Otros aspectos en los que la semiótica puede inferir son la credibilidad, la calidad contextual y la calidad de contenido.

Conclusiones

El diseño de Interfaces gráficas de usuario empieza a tomar madurez debido sobretodo a desarrollos tecnológicos y cambios socio-económicos que hacen posible comunicar a nivel global. El diseño audiovisual es muy importancia en un momento en que el mundo necesita de buenas herramientas de comunicación, debido a la característica de los productos multimediales de poderse distribuir globalmente sin mayores problemas. Siendo así, se hace necesaria la enseñanza de diseñar, componer, entender y escribir para ese mundo globalizado, de acuerdo con las temáticas anteriormente expuestas. Esto también pondría a la profesión de diseñar, académica y profesionalmente hablando, en el lugar que se merece, lugar que tantas veces inadvertido por otras profesiones que se sirven del diseño para comunicar. El docente debe mantener una actitud crítica ante la investigación relaciona-nada a las interfaces de usuario para compartir con sus estudiantes.(1)

Bibliografía

- (1) Carr, Wilfred y Kemmis, Steve (1988). Teoría crítica de la enseñanza: La investigación-acción en la formación del profesorado. Barcelona: Martínez Roca.
- (2) Kristof, Ray; Satran, Amy; (1998). Diseño interactivo. Madrid: Anaya Multimedia.
- (3) Nobles, Robin (2009). Entrevista a Michael Marshall por Robin Nobles, en <http://www.searchengineworkshops.com/articles/flash.html> vista en marzo 25.
- (4) Rafols, Rafael y Colomer, Antoni (2003). El diseño audiovisual. Barcelona: Gustavo Gili
- (5) Royo, Javier. (2004). Diseño Digital. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- (6) Shneiderman, Ben (1998). Diseño de interfaces de usuario: Estrategias para una interacción persona-computadora efectiva. Madrid: Pearson Addison-wesley.

A15. Procesos formativos y diseño, de la concepción profesional del diseño a la propuesta formativa.

Juan José Cadavid Ochoa. Diseñador gráfico de la Universidad Pontificia Bolivariana. (1996). Docente de la Colegiatura Colombiana en los programas de diseño de modas y diseño gráfico. Estudiante especialización en Intervención Creativa, en la Colegiatura Colombiana (2009). juan.cadavid@colegiatura.edu.co

Resumen

Esta propuesta pretende generar posibilidades, rutas formativas para el diseño, basándose en la libertad como principio creativo, acudiendo a la lúdica como lógica e instalándose en la flexibilidad disciplinar y curricular como facilitador en la construcción de conocimiento. es una propuesta que aborda el tema de la evaluación desde el proceso y no únicamente desde la finalización. Este planteamiento teórico propone que la formación de los estudiantes de diseño se de desde la construcción por parte de ellos de rutas, que posibiliten el desarrollo de la razón creativa y no desde metodologías impuestas que mecanicen los procesos. La indisciplina sistematizada y continuamente actualizada, acompañada del quehacer profesional de los diseñadores, será entonces la propuesta formativa que esbozo en este texto.

Palabras clave

procesos formativos, creatividad, libertad, contexto y canon, rutas, información, conceptualización, abducción inducción deducción, ágape, criterios de evaluación, comunicación y tecnología.

Al pensar en una propuesta para el ejercicio pedagógico del Diseño, se presentan

varios interrogantes que generalmente se relacionan con el enseñar a ser creativo y cómo podemos, desde un ejercicio docente sensible y lógico, propiciar espacios de experimentación e imaginación, de razón y funcionalidad.

Propongo ver la educación del Diseño desde el Diseño mismo, pues el ejercicio de él nos entrega a los docentes las metodologías y las técnicas, las formas en las que debemos educar. Esta propuesta es entonces, una apuesta por explicar de manera dividida lo indivisible, por proponer una visión sobre la pedagogía del Diseño, separando en partes lo que en la práctica se da de manera conjunta y simultánea. Es esta una propuesta teórica sobre procesos sensibles, expresivos, e interiores, pero también tangibles, materiales y exteriores. Es una propuesta que se manifiesta en la práctica del Diseño y la docencia de manera unida, maciza y que sólo teóricamente es posible desglosar. En el desarrollo del presente texto, hablaré en primer lugar de conceptos como contexto, libertad y canon para con ellos definir las situaciones y características indispensables, básicas y previas a saber, en el ejercicio profesional y docente del Diseño. Luego enunciaré y desarrollaré el tema de las rutas en las que es posible evidenciar el estado del proceso creativo y los mecanismos que hacen posible el devenir de estos tiempos y espacios, haciendo hincapié en la concepción de la idea.

Seguidamente planteo una teoría pedagógica basada en el ágape, una ruta de la imaginación y la razón como herramientas primordiales para producir una nueva inteligibilidad, un nuevo conocimiento. Después hablaré del objeto de diseño, del producto resultante del proceso, que no es más que el resumen material físico o teórico del camino recorrido, pero que tiene la responsabilidad de brindar bienestar al ser humano. Este es el punto en el que el proyecto puede ser sometido a evaluación. También estudiaré aquí el concepto del gusto, para comprender cómo afecta la evaluación.

Libertad, contexto y canon

El Diseño es una actividad que transforma constantemente el mundo, a partir de la libertad creativa del individuo. Las rutas para lograr estos resultados son desarrolladas por los diseñadores. Rutas que a pesar de ser libres no son anárquicas y responden a contextos determinados, a situaciones históricas, geográficas, políticas y sociales, a influencias de índole local e internacional. Estos factores determinan en las sociedades formas de convivencia, maneras de ser, así como la construcción de normas, tradiciones e ideales de belleza, que como un acuerdo tácito sirven de filtro y determinan la validez de la obra creativa, que puede afincarse en estos cánones, negarlos o proponer nuevos, sin que esto implique su valoración en términos de bueno y malo.

Umberto Eco dice que “es bello aquello que, si fuera nuestro, nos haría felices, pero que sigue siendo bello aunque pertenezca a otra persona” (Eco: 2004. PG. 10). Aquello que es bello con el tiempo y el espacio. Las cosas que hoy definimos como bellas, mañana podrán tener otros calificativos, producto de múltiples factores que hacen que estas posturas sean entendidas y asumidas de maneras diferentes. El Diseño no depende de estas formas de ver y entender el mundo, pero las estudia para poder criticar, transformar o reafirmar, sus fundamentos y en este sentido es influenciado por determinados ideales estéticos. El hacer del diseñador exige que como profesional esté constantemente informado, actualizado, tanto en tendencias de diseño como en situaciones y acontecimientos actuales sociales, políticos, tecnológicos, artísticos, científicos y demás, pues su responsabilidad como comunicador del área así lo exige. De igual forma, el pasado proporciona conocimientos y posibilita las definiciones de futuro a las que el diseñador está abocado. El es un transformador, un proyectista y por lo tanto un estudioso de la historia, un conocedor del presente y un soñador de futuros.

Rutas

Momentos del proceso de diseño

Los procesos por los cuales se llega a la propuesta de diseño deben ser verificables, y en ellos se encontrarán todos los argumentos creativos. Este proceso puede ser asesorado, estimulado y propiciado por el profesor que ofrece herramientas y conocimientos. Pero será el estudiante quien defina sus propios caminos y aplique o genere, las metodologías que le permitan crear y afirmarse como un diseñador original.

Las construcciones creativas son el objetivo del diseño, la Bauhaus en 1919 decía en su manifiesto: “La meta final de toda actividad artística es la construcción” pero todos los procesos formativos, ya sean de viejas escuelas o de contemporáneas, quieren llegar a una meta, a un diseño, pasan por ciertos momentos, por estados, en los que sus objetivos se hacen comunes, haciendo posible verificar el estado del proceso, y el grado de desarrollo alcanzado. Este desarrollo no implica la ausencia del error, sino que más bien se nutre de este para poder avanzar.

Estos momentos o estados pueden organizarse para su comprensión, y en la labor pedagógica para su evaluación, pero en la práctica algunos procesos suelen darse de manera simultánea. En Diseño podemos nombrar seis momentos con los que podemos definir. Esos momentos son:

1. Pregunta: Es el momento en el que se plantea el problema, el tiempo en que se hacen manifiestas las necesidades, es cuando se identifica y se clarifica un punto de partida. Es la definición de una idea, es el momento en que se fija una meta que es al mismo tiempo el ideal originario de la intención de diseño.
2. Información: Es el momento en el que se indaga, se recopila, se jerarquiza, se organiza y se sistematiza la información.

por el pasado y el futuro, por el conocimiento, los recuerdos, las vivencias y la fantasía, por lo exterior percibido por los sentidos y por lo interior, las emociones y los sentimientos, haciendo nuevas conexiones imaginativas. Esta experiencia no es arbitraria, no está alejada de la conciencia y definitivamente aunque se nutre de ellos, no pertenece exclusivamente al mundo de los sueños. Esta experiencia para que sea efectiva y produzca abducciones, ideas e hipótesis, depende del poder de autocontrol, que permite la racionalización de la experiencia.

En la abducción podemos incluir los procesos por los cuales se producen las ideas o premisas de diseño, las soluciones primarias a problemas y los fines últimos planteados como metas del ejercicio creativo.

Este proceso y sus resultados no son exclusivos del primer momento de diseño, aunque en este encuentra su mayor fuerza e importancia, la experiencia del musement y las abducciones, acompañarán y serán necesarias en todo el proceso de diseño, permitiendo nuevas formas de asumir el desarrollo mismo de las ideas, su valoración, validación y concreción.

2. Deducción (alternativas, análisis, depuración)

Este es el mecanismo que se encarga de validar la idea del diseño a través de su argumentación, de la sustentación racional del devenir de la idea, las consecuencias que se derivan de la idea abducida, son el campo de estudio y la tarea de la deducción, es así que, una idea tendrá validez en la medida que sea explicada y valorada mediante la deducción de sus efectos. La idea inicial que al mismo tiempo es la meta máxima fijada en un ejercicio de diseño, será desarrollada y se generaran para ella posibilidades desde la deducción, haciendo factible la hipótesis de diseño.

En este proceso se desarrollan y se argumentan las iniciativas de diseño, se crean alternativas viables que soportan y sustentan la idea, se analizan las variables y se

depuran para escoger la que permita con mayor certeza acercarse a una propuesta, que por deducción será la más adecuada para acercarse al fin planteado desde la abducción.

3. Inducción (conclusiones, evaluación)

Aquí lo deducido, se hace práctico y se somete a la experimentación, el objeto de diseño se concreta y toma forma, para confrontarse con su objetivo y determinar si las conjeturas hechas son realmente aplicables. Este es el momento de la inducción en el que los proyectos se someten a la crítica, a la experimentación, a la funcionalidad o no de su razón operativa.

Este es el momento de la concreción del diseño, de la puesta en marcha de la propuesta, la confrontación con la sociedad, es el tiempo de la comparación analítica, de la valoración crítica y por supuesto de la evaluación.

Estos mecanismos permitirán entonces la acción creadora, posibilitarán el surgimiento de las ideas y su proyección que con la aplicación de técnicas, de metodologías liberadoras y con trabajo sobre las alternativas, llegarán a convertirse en productos de diseño, con un piso teórico, racional y sólido, coherentes y seductores, con objetivos claros, viables y aplicables en un contexto real, predeterminado.

La idea

Como se expuso anteriormente, la idea es el resultado de un estado de libertad mental, de un espacio de ensoñación, que C. S. Peirce llama "musement". A partir de ello se producen abducciones, que son conexiones diferentes entre informaciones y experiencias, y que permiten al diseñador tener un punto de vista diferente, que recrea, transforma y propone racionalmente, desde el autocontrol

creativo y basándose en la imaginación; sensaciones y sentimientos que con trabajo, corrección, mas abducciones, proposiciones deductivas y metodología llegan a convertirse en productos, que por último serán leídos desde la inducción y evaluados por la sociedad a través del tiempo. Esto quiere decir que la propuesta final a la que llega un diseñador, ya sea un objeto, un espacio, un atuendo o una imagen, es el resultado de un proceso, del trabajo, no el producto de la inspiración divina, o de una musa mágica, que llega sin anunciarse y en cualquier momento, nos da la luz que necesitamos para crear.

Idear

Para enseñar a idear debemos entonces inducir al soñar, pero hacerlo desde el control conciente de esos momentos en los que la imaginación es el principal insumo, para hacer racional y exterior lo que se manifiesta como fantasía en el interior. Esto se verificara a través de su argumentación, del proceso y las propuestas que de la idea se desprendan. La idea en diseño es entonces lo que se haga con ella.

El ágape como teoría pedagógica para el diseño

Entendiendo la libertad como un principio y derecho indiscutible del ser humano y como una característica indispensable en el que hacer del diseñador. Asumiendo las metodologías como herramientas y no como camisas de fuerza o guías para lograr diseños eficientes, Siendo concientes de los momentos que se viven en los procesos de diseño y de la posibilidad de asumirlos, de habitarlos de diferentes formas y en momentos únicos o paralelos. Conociendo el contexto y el canon estético que soporta y hace comprensible y legibles las preferencias o gustos

de sociedades determinadas. Reconociendo el valor de la seducción como la manera más eficiente de abordar proyectos de diseño y la forma mas eficaz para comunicar ideas y generar interés en el otro.

Podemos formular una teoría pedagógica que reconoce en estas ideas sus bases, sus fundamentos. Una teoría que se basa en el amor por la creación como un fin y fundamento del que hacer del diseño. Esta "no es una invitación al mundo de la irreflexión y de la irracionalidad, creo que es más un convidarnos a una manera distinta de lo racional, que ama lo sensible, lo respeta y lo desarrolla en los actos creativos" (2)

Este es un amor por la posibilidad, por la duda, por la ensoñación y la capacidad creativa que nos permite transformar el mundo y a nosotros mismos. Es un amor que produce alternativas, es flexible e influencia cada una de las acciones y las creaciones humanas, es un amor mental, inteligente, de la razón y la imaginación, que habita en todos los seres humanos y se desarrolla a través del ejercicio conciente de la creatividad.

Este amor se puede manifestar en hechos o productos con carga emotiva, pero no es producto de sentimientos o deseos, si no de un proceso intelectual, que se manifiesta en forma de abducción y se concreta por medio del trabajo sobre las conexiones creadas en la mente en momentos, de ensoñación, tomando forma gracias a procesos de desarrollo y concreción de las ideas, que se transforman por medio de metodologías que liberan y permiten el surgimiento de múltiples expresiones creativas y por lo tanto hacen viable la producción del diseñador.

El objeto del diseño

El fin al que se llega en un proyecto de diseño, ya he dicho, que puede ser el principio de múltiples procesos creativos mas, los productos del diseño no están

entonces limitados a construcciones de la cultura material, si no que abordaran también los campos teóricos, investigativos, y de estimulación de los sentidos en áreas como: la lúdica, la pedagogía, la política, la ciencia y la tecnología, la información, la promoción, la estética, la convivencia, el hábitat, la producción y todos aquellos espacios susceptibles de ser intervenidos creativamente.

Evaluación y gusto

Una grafía, un atuendo o un espacio, no pueden responder en términos de diseño al gusto particular, de un profesor o un estudiante. Los proyectos tienen que responder a contextos en los que se afincan determinados cánones estéticos.

El gusto es una condición humana que hace que todos queramos cosas diferentes y seamos por lo tanto obviamente distintos. La diversidad es gratamente inevitable, y por esta razón no se puede afirmar que exista un gusto superior, de mayor validez o importancia. Desde luego, esto implica que la evaluación de un diseño no se debe realizar con base en preferencias particulares y personales. Este proceso debe fundarse en planteamientos teóricos claros y criterios de evaluación preestablecidos.

Gusto e inter subjetividad.

El ejercicio del diseño, es subjetivo, construye miradas diversas del mundo, propone nuevas maneras de relacionarse y de ser, por eso esta siempre presto al cambio y es susceptible de interpretarse en múltiples sentidos, dependiendo del contexto en el que aparece. Que su carácter sea subjetivo no quiere decir que dependa del gusto o que nazca de él, pero si ha de tenerlo en cuenta pues es este uno de los factores que lo influyen. Es importante aclarar en este punto, que este

gusto no es el del profesor, ni siquiera es el del alumno, este gusto es el de las personas a las que esta dirigido el diseño. Este gusto es bajo el cual se esconden los cánones estéticos definidos en una sociedad por un grupo de personas, es este el elemento que le permite al diseñador crear propuestas seductoras y exitosas.

El gusto es entonces, un factor que hay que tener en cuenta para distanciarse de él, en el ejercicio como evaluador, pero, a abordar, como componente ineludible del que hacer del diseñador.

Para comprender esto, primero hay que definir el gusto, para el diccionario de la lengua española - Vigésima segunda edición, algunos significados de gusto son:

Placer o deleite que se experimenta con algún motivo, o se recibe de cualquier cosa.

El placer experimentado en la contemplación o experimentación de una propuesta de diseño, es un criterio a tener en cuenta, en la medida de ser ese (producir placer) el objetivo de la propuesta. El diseño puede tener diferentes motivaciones y objetivos, algunos de ellos buscaran otros fines, por ejemplo: concientizar a las personas de una sociedad, sobre fenómenos desagradables o dolorosos que se viven dentro de ella. En este caso el objetivo podrá ser valorado desde el sufrimiento y el stress generado por el diseño.

Facultad de sentir o apreciar lo bello o lo feo.

Escoger que es bello y que es feo tendrá que ser analizado contextualmente, pues estos calificativos dependen de múltiples factores que varían en cada cultura, cada región geográfica, en el tiempo y en las sociedades, pues son los grupos humanos los que llegan a acuerdos y definen para ellos que es bello y que no lo es. Hoy aunque se hable de aldea global y las comunicaciones nos conecten y la información

del planeta este al alcance de todos, seguimos reconociéndonos como diferentes y asociándonos, creando culturas de lo particular en las que se generan maneras, formas diferentes de comportamiento y de percepción del mundo. Por lo tanto en este sentido el gusto será un criterio de evaluación válido, siempre y cuando el canon estético y el ideal de belleza este claro y sea definido con anterioridad a la evaluación.

Existen otras definiciones posibles de gusto, pero en general de todas podríamos decir a manera de conclusión, que los criterios de evaluación que se relacionen con la apreciación desde el gusto, son criterios de funcionalidad del diseño en una sociedad o contexto determinado y no preferencias particulares o interpretaciones individuales sobre un objeto de diseño.

Criterios de evaluación

Existen primero criterios de proceso, segundo de cualidades de producto y tercero un grupo de criterios móviles especializados, que dependen de rasgos específicos de los proyectos.

Criterios de proceso

Idea: La capacidad de formulación, de preguntarse por asuntos relativos a un área del diseño específica, el como se construye una idea, que plantea un punto de partida viable para un proyecto de diseño.

Coherencia: Se evalúa la relación lógica entre cada uno de los desarrollos y conclusiones alcanzadas en los momentos esenciales del proceso creativo de diseño.

Suficiencia: No bastara con que el proceso sea coherente, será necesario validarlo con una cantidad y variedad de elementos, que permitan dar cuenta del proyecto

y justifiquen, la toma de decisiones, aclarando plenamente cada uno de los momentos del proceso creativo.

Sistematización y factura: Aquí se evalúa la forma en que se consigna y se organiza la información, es importante en este punto: la lógica, el rigor y la limpieza, aplicados a la presentación del proyecto.

Criterios de cualidades de producto

Seducción: La seducción es una característica importante en una propuesta de diseño, a partir de ella, nos alejamos del juicio, de la discusión por la belleza del resultado, y nos adentramos en la valoración de su efectividad, de acuerdo al nivel de aceptación por aquellos a los que esta dirigida. Podemos decir, que toda propuesta de diseño, tiene como objetivo principal, la seducción del otro. El poder de atracción que los objetos, las imágenes los espacios y todas las producciones del diseño, ejercen sobre las personas es la preocupación, el área y la responsabilidad, del trabajo constante del diseñador.

Función: La cualidad de la función puede estar relacionada en ocasiones con la seducción, pues este puede ser uno de los elementos que hagan que la propuesta funcione en una sociedad, pero no es la única función que debe poseer un proyecto de diseño, estas serán múltiples y se definirán a partir de las premisas que el mismo proyecto determine esenciales para el. Las funciones también estarán definidas por la lógica utilidad que el producto de diseño le propone a la sociedad.

Comunicación: Es la capacidad a evaluar que tienen los productos diseñados de comunicar con efectividad mensajes, sean estos de carácter directo o ilustrativo, promocionales, conceptuales o ideológicos, es la capacidad de transmisión de las ideas planteadas en la mente, del creativo al colectivo social, al que va dirigida la propuesta.

Producción: Es la factibilidad en términos constructivos o de producción del diseño, son todas las características técnicas, que darán viabilidad a la propuesta incluyen-



dola en un contexto real o simulado, teniendo en cuenta las limitantes y las oportunidades tecnológicas que soportaran la producción del diseño.

Factura: Este es el criterio que evalúa la realización propiamente dicha, el hacer físico, la pieza como objeto de diseño, la factura abarca todos los aspectos relacionados con la terminación, los acabados y la presentación final del diseño.

Criterios especializados

Este grupo de criterios reúne por ejemplo, las pautas dadas por un concurso en una convocatoria de diseño de cualquier tipo, pues estas serán para el jurado, características indispensables que el proyecto debe poseer y sin las cuales este podrá ser rechazado antes de entrar en competencia.

Conclusión

Este texto pretende generar reflexiones, puntos de partida sobre los cuales investigar y propiciar cambios o por lo menos revisiones de nuestra labor pedagógica, es una invitación a pensar con "la inteligencia del corazón" para que en un ágape de la creatividad propiciemos espacios para la fantasía, para que el corazón tome conciencia de que sus realidades no son reales y que sus irrealidades son reales, de que sus sentimientos son su verdad, pero también de que esos mismos sentimientos son fantasías de su deseo y auras de sus imágenes..." y que sin ninguna duda allí donde esta la fuente de todo el conocimiento. (3)

Bibliografía

- Barrena, Sara. 2007 La razón creativa. Crecimiento y finalidad del ser humano según C.S. Peirce. Madrid. Ediciones Rialp, S.A.
- Droste, Magdalena. 1991. Bauhaus. Alemania. Editorial Taschen.
- Eco, Umberto. 2004. Historia de la belleza. Barcelona. Editorial Lumen.
- Hillman, James. El pensamiento del corazón. Anima mundi: el retorno del alma al mundo. Ediciones Siruela.
- <http://buscon.rae.es> DICCIONARIO DE LA LENGUA ESPAÑOLA - Vigésima segunda edición.

3. Apartes de texto tomado del libro El pensamiento del corazón, PG 111, de James Hillman.



A16. Búsqueda objetiva de la forma: una herramienta didáctica para la investigación formativa

Andrés Hernando Valencia Escobar. Juan Esteban Vélez Vélez. Sandra Marcela Vélez Granda. Docentes Facultades de Arquitectura y Diseño Industrial de la Universidad Pontificia Bolivariana de Medellín. Grupo de Estudios en Diseño (GED)
andres.valencia@upb.edu.co

Resumen

La metodología de la experimentación formal objetiva fue utilizada para el desarrollo de proyectos de investigación formativa con el fin de desarrollar patrones morfológicos experimentales con alto potencial de innovación formal a partir de técnicas manuales de tejeduría. Se trabajaron ocho técnicas diferentes a partir de las cuales se obtuvieron bancos de formas con características no convencionales, que pueden ser funcionalizadas con el fin de materializar objetos industriales novedosos. Este artículo presenta la metodología utilizada para la obtención de los patrones formales a partir de estudios de caso y discute cómo la investigación formativa de carácter experimental permite acercar a los estudiantes de pregrado de diseño industrial a procesos de generación de nuevo conocimiento en temas relevantes para su desempeño profesional.

Palabras clave

Morfología experimental, Experimentación formal objetiva, Técnicas manuales de tejeduría, Investigación formativa.

Introducción

La experimentación formal objetiva es una metodología para la generación y la transformación de la forma bi o tridimensional, que permite obtener patrones morfológicos no convencionales a partir del manejo de variables formales con principios geométricos y físicos utilizados y presentes en la naturaleza. Esta metodología ha sido desarrollada por la Línea de Investigación en Morfología Experimental del Grupo de Investigación de Estudios en Diseño GED de la Facultad de Diseño Industrial de la Universidad Pontificia Bolivariana, a partir del concepto de “finding form” trabajado entre otros por (Otto & Rash, 2005), (Wendland, 2001) y (Bletzinger & Ramm, 2001).

Para la aplicación de este modelo metodológico se desarrollaron 8 estudios de caso a partir de proyectos de grado de estudiantes de pregrado de diseño industrial, que utilizaron como soporte físico una técnica de tejeduría manual. Como objetivo general de los trabajos se tenía el desarrollar patrones morfológicos experimentales con alto potencial de innovación formal con cada una de las técnicas. Se tomaron como referencia las técnicas manuales de tejeduría ya que se identificó que en Colombia se presenta una carencia en la exploración material y formal en los productos artesanales e industriales obtenidos a partir de ellas. Los proyectos tienen todos como alcance la obtención de patrones formales que puedan ser usados en un futuro como referentes para el desarrollo de objetos industriales formalmente novedosos con alto potencial de innovación.

Esto implica que es posible utilizar la técnica para su desarrollo o tomar simplemente las características formales de los modelos obtenidos como referencia morfológica para estos productos. El desarrollo de los proyectos se da dentro del esquema que la Facultad de Diseño Industrial tiene contemplado dentro de su Sistema de Trabajos de Grado. En este sistema los estudiantes de manera voluntaria seleccionan una

línea de investigación adscrita al Grupo de Estudios en Diseño -GED- y hacen una monografía investigativa a partir de las temáticas y metodologías desarrolladas por cada línea y posteriormente transfieren los resultados del proyecto de investigación a un proyecto de diseño industrial. Dentro del soporte conceptual de los proyectos se encuentran la propuesta de análisis formal de (Valencia, 2007) y (Otto, 1988) en la cual se establecen como variables de caracterización formal a la superficie, el tamaño, la textura, la sección transversal y la simetría. La mirada estructural para la geometría desarrollada por (Vanegas, 2005) y la referencia a la naturaleza como una fuente de soluciones entre las que se encuentran las formas y configuraciones geométricas como unas muy valiosas para el diseño industrial dada por (Sierra, 2005). También (Patiño, 2005) muestra como el orden geométrico se puede utilizar para construir sin equivocarse, en la medida en que se establezca como un patrón de referencia natural.

También se toman los trabajos de (Wong, 1979), (Stevens, 1987), (Haken, 1981), (Hildebrant & Tromba, 1990) y (Wasenberg, 2004), en los cuales se desarrollan los temas sobre los principios de generación y transformación de la forma en la naturaleza. Desde la metodología experimental de la morfología se toman entre otras las ideas de (Sierra, 2006) y (Patiño, 2005) donde plantea la importancia de acercar al estudiante de diseño industrial a un proceso experimental donde se relacione con modelos físicos que le permitan validar su proceso de experimentación creativa.

Metodología

Metodológicamente se establece un esquema pedagógico dentro de 3 cursos o asignaturas. En estas se distribuye el trabajo de investigación de manera que en la primera se desarrolle todo el planteamiento del proyecto, en la segunda se ejecuta el trabajo experimental y analítico; y en la tercera, se escribe el informe de

investigación. Con este esquema se garantiza que los estudiantes se vinculen de manera activa a la investigación formativa y logren comprender a fondo cada una de las etapas de este proceso. Didácticamente las asignaturas utilizan herramientas de trabajo en equipo y momentos académicos de tipo presencial y autónomo. Se propician encuentros entre los mismos estudiantes con el fin de que se socialicen no solo los resultados de cada una de las etapas, sino también las metodologías utilizadas y las experiencias adquiridas en este proceso de formación. Además, se propicia el hecho de que los estudiantes participen con sus proyectos en los encuentros de semilleros de investigación.

El desarrollo de los proyectos está estructurado a partir de las temáticas y metodologías que la Línea de Investigación en Morfología Experimental maneja. Lo anterior se justifica en la medida en que los docentes investigadores asociados a ella pueden soportar el proceso y aportar desde su experiencia científica. Con esto, la transformación y la generación de la forma experimental se establecen como eje central para este proceso. De manera genérica el proceso de experimentación formal objetiva se desarrolla a partir de las siguientes etapas: selección de un soporte físico o digital para el proceso experimental, definición de las variables formales y físicas de trabajo, desarrollo experimental a partir del control del cambio de las variables dentro del soporte físico o digital, evaluación de resultados morfológicos y por último si es del caso se procede a una funcionalización de los modelos o patrones formales obtenidos.

Para este caso el proceso de experimentación formal objetiva se llevó a cabo a partir de estrategias didácticas de investigación formativa, en las cuales cada grupo de estudiantes seleccionó una técnica manual de tejeduría como soporte físico. Las técnicas elegidas fueron: la cestería, el ganchillo, las redes, el enrollado, el trenzado y la técnica de argollas. Además uno de los equipos tomó al origami

como técnica de trabajo. Luego, a partir de esta selección, se siguieron los siguientes pasos:

- Caracterización de la técnica manual de tejeduría: Se identificaron los procedimientos y la instrumentación que se utiliza tradicionalmente en cada una de las técnicas. Además, se reconocieron todas las variables físicas, técnicas y geométricas que se relacionan con la forma que se obtiene al final del proceso.
- Caracterización de los materiales utilizados tradicionalmente en la técnica: Se identificaron y caracterizaron las materias primas que se usan para la fabricación de objetos artesanales con cada una de las técnicas. Con esto se reconocieron las propiedades físicas y morfológicas que se manejan en cada técnica para la selección de las materias primas.
- Identificación y caracterización de materias primas alternativas para su uso con la técnica: A partir de la caracterización desarrollada en la etapa anterior, se seleccionaron materias primas no convencionales para cada una de las técnicas con el fin de evaluarlas en el proceso.
- Definición de las variables de trabajo con la técnica: Se seleccionaron cuáles de las variables físicas, técnicas y geométricas se iban a dejar constantes y cuáles iban a variar.
- Definición de parámetros de caracterización y evaluación formal: Se definieron los parámetros con los cuales se iba a evaluar si las morfologías finales representaban o no un potencial de innovación formal.
- Selección de principios geométricos y/o físicos naturales de generación y

transformación a trabajar: Dentro de las opciones de principios de generación y transformación, cada grupo definió cuál o cuáles se iban a utilizar para la fase experimental del proyecto. Los principios de generación y transformación geométricos utilizados fueron: el crecimiento desde el interior, crecimiento diferencial, crecimiento direccional, el caos y el azar, los fractales y la simetría. Los principios físicos fueron: la tensión, el plegado, el corte, la sustracción, la adición y la unión.

- Desarrollo de modelos formales: A partir de las variables definidas y de los principios seleccionados, se desarrollaron los modelos físicos experimentales a partir del manejo de patrones morfológicos.

- Caracterización y evaluación de patrones formales: Los patrones obtenidos fueron caracterizados y evaluados a la luz de los parámetros establecidos anteriormente. En todas las técnicas se utilizaron matrices de análisis en las cuales se comparaba cada patrón obtenido con respecto a todos los parámetros de evaluación.

Resultados

Desde lo académico se logró que los estudiantes desarrollaran proyectos de investigación a partir del modelo experimental de manera exitosa. Se verificó además, que las metodologías de generación y transformación de la forma desarrolladas por la Línea de Investigación en Morfología Experimental fueran aplicables a técnicas manuales de tejeduría. Como resultado físico de este proceso se obtuvieron una serie de modelos que combinaban modificaciones desde la técnica de tejeduría manual, materiales y principios de generación y transformación de la forma. Cada grupo obtuvo alrededor de 40 piezas físicas que fueron sometidas a la evaluación mencionada en la metodología con el fin de seleccionar aquellas que representaban

un mayor potencial de innovación. En la tabla 1 se muestran algunos de los modelos obtenidos en el proceso.

Discusión de resultados

Con los proyectos de investigación desarrollados por los estudiantes se obtuvo una adecuada formación en investigación ya que cada una de las etapas del proceso de investigación formativa se desarrolló de manera sistemática y detallada y bajo una constante supervisión por parte de los docentes investigadores. El modelo de transferencia del conocimiento utilizado por la Línea de Investigación en Morfología Experimental mostró ser efectivo, en la medida en que el proceso experimental se fundamenta como herramienta didáctica y permite la vinculación directa y activa del estudiante con el conocimiento. Si bien las metodologías desarrolladas habían sido probadas, nunca se había explorado el tema de las técnicas manuales de tejeduría como soporte físico para la implementación de las mismas. Por este hecho, los resultados resultan muy satisfactorios en la medida en que permiten afirmar que desde la academia es posible impactar un sector semi-industrial tan importante para Colombia, como lo es la artesanía.

A continuación se enuncian los proyectos y los estudiantes que participaron en ellos:

- Técnica de enrollado: Paula Andrea Cárdenas, Laura Cristina Murillo y Rodrigo Andrés Rendón.
- Técnica de trenzado. Lina María Avendaño, María Fernanda Mejía y Carolina Arango.
- Técnica de argollas: Juan David Buitrago, Ana Eugenia Vélez y Manuela Márquez.
- Técnica de ganchillo: Sandra Milena Ríos y María Adelaida Trujillo.

- Técnica de cestería: Diana Carolina Tavera, Daniel Trujillo, Andrés Vergara, Paula Andrea Agudelo, Manuela Montoya y Lady Salazar.
- Técnica de redes: Diego Armando Rojas, Robinson Luciano Sepúlveda y Lina María Larrea.
- Origami: Alina María Agudelo, Manuela Richard y Carolina Muñoz.

Conclusiones

De este proceso se obtienen dos conclusiones, una desde el proceso didáctico y pedagógico que llevó a cabo, y otra desde los resultados físicos obtenidos. Desde lo didáctico es posible concluir que la investigación formativa es un proceso imprescindible dentro de la formación de los profesionales de diseño industrial, en la medida en que si bien, ya esta disciplina tiene un acercamiento a procesos de documentación avanzados, el método científico trabajado les permite desarrollar competencias que no solo les invita a acercarse de maneras diferentes al conocimiento, sino generarlo y aplicarlo a su práctica proyectual. Desde los resultados físicos se concluye que la utilización de la metodología de la búsqueda objetiva de la forma a partir del uso de principios de generación y transformación morfológica a técnicas manuales de tejeduría, permite obtener modelos formales con un alto potencial de innovación. Implicando esto que se identifica un nuevo campo de trabajo para la artesanía en Colombia, en la medida en que se desarrolle un trabajo conjunto entre la academia y la comunidad artesanal.

BIBLIOGRAFIA

- Bletzinger, K. & Ramm, E. (2001). Structural optimization and form finding of light weight structures. Computers and structures. (79), 2053–2062.
- Haken, H. (1981). Fórmulas del éxito en la naturaleza, Sinérgica: la doctrina de la acción de conjunto. Barcelona: Salvat editores.
- Hildebrandt, S. & Tromba, A. (1990). Matemática y formas óptimas. Barcelona: Prensa científica. 1990. 206p.
- Otto, F. (1988). IL 22 "Form". Stuttgart: Institute for Lightweight Structures.
- Otto, F & RASH, B. (2005). Finding form. Fellbach: Axel Menges.
- Patiño, E. (2005). El orden geométrico. Iconofacto. 1 (2), 81-86.
- Patiño, E. (2005). Forma espontánea: métodos experimentales de búsqueda formal. Consultado el día 10 de enero de 2007 de la Worldwide Web:
http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_auspicios_publicaciones/actas_diseno/articulos_pdf/A4087.pdf
- Sierra, F. (2005). Por qué mirar la naturaleza. Iconofacto. 1 (1), 23-29.
- Sierra, F. (2006). ¿Laboratorio de morfología?. Iconofacto. 3 (2), 23-29.
- Stevens, M. (1987). Patrones y pautas en la naturaleza. Barcelona: Salvat editores.
- Valencia, A. (2007). La estructura: un elemento técnico para el diseño. Medellín: UPB.
- Vanegas, D. (2005). La geometría es estructura. Iconofacto. 1 (1), 110-115.
- Wagensberg, J. (2004). La rebelión de las formas: o como perseverar cuando la incertidumbre aprieta. Barcelona: Tusquets editores.
- Wendland, D. (2001). Model-based formfinding processes: free forms in structural and architectural design. [Homepage] Consultado el día 15 de febrero de 2009 de la World Wide Web:
<http://elib.uni-stuttgart.de/opus/volltexte/2001/761/pdf/wendland.pdf>
- Wong, W. (1979). Fundamentos del diseño bi y tri dimensional. Barcelona: Gustavo Gili.



Secuencia, Animorfos, Ejercicio de los estudiantes del curso Procesos Creativos, Facultad de Diseño de Vestuario, Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín 2009

A17. Título: Web 2.0 y otras numerologías relacionadas.

Offray Vladimir Luna Cárdenas. Título de pregrado en Informática Matemática. Maestría en Educación, con énfasis en cognición, creatividad y aprendizaje Pontificia Universidad Javeriana. Docente Pontificia Universidad Javeriana. offray.luna@javeriana.edu.co

Resumen

La numerología establece una relación entre los números y las cosas del mundo y devela esta relación a los ojos del no iniciado. Con los vertiginosos cambios en el “número de la Web”, pareciera ser que estamos presenciando un acto de numerología y cabe preguntarnos: qué se esconde, entonces, detrás del susodicho “2.0” que se asocia ahora a la Web y por extensión a todo lo que esta potencia (educación 2.0, diseño 2.0, empresa 2.0, cultura 2.0, lo que sea 2.0)? Esta charla-taller pretende deconstruir y presentar con sentido crítico este número y la definición de Web que subyace bajo él y explorar otras numerologías como la “Web 3.0” o Web Semántica, al mismo tiempo que realizamos, a través del taller, el abordaje de una pregunta: Si el número es un símbolo asociado a la cantidad, qué tan pequeña puede ser la web? y para nuestros esbozos de respuesta nos enfocamos en el uso de arquitecturas micro y descentralizadas: microblogs, microwikis, aplicaciones portables, redes p2p, para establecer así una alternativa frente a las grandes tecnologías digitales que nos avasallan y que consiste en “pensar pequeño, pero conectado”. Tanto la charla, como el taller pretenden explicitar la alternativa y ponerla en práctica mediante el inicio de “pequeños trueques digitales conectados”. Los trueques y la plataforma de conexiones inicia en ésta edición del Festival de la Imagen, pero la intención es que sean autosostenidos, ubicuos y perdurables.

Palabras clave

Web 2.0, software social, diseño emergente, cognición distribuida

Sobre los números y las versiones

Indudablemente nos encontramos rodeados por los números. Se encuentran ocultos en la forma como se distribuyen las intersecciones de alfileres regados al azar sobre una hoja cuadriculada y se cruzan con sus líneas, en la proporción aurea asociada a la belleza en construcciones y rostros, en las relaciones de los ángulos internos de un polígono, el crecimiento de hojas en un girasol, las métricas asociadas a los sistemas multiagentes, el comportamiento caótico pero conectado de las bolsas de valores, la teoría de mundos pequeños, que describe porque el extraño de la fiesta es finalmente el amigo de una amiga y la enumeración puede seguir. Los números están presentes en todo nos ayudan a entender y explicar, e incluso nos hablan de los confines de la razón y los alcances limitados a la pretensión de explicarlo todo en un sistema autocontenido, como en el teorema de incompletitud de Gödel. Algunas de las mentes más preclaras, fueron conmovidos por el poder del número y la geometría de modos sublimes y no sólo encontraron asociados los números al orden natural de las cosas, sino que traían implícito revelaciones sobre el orden espiritual. El número tenía un carácter iniciático y a la academia de Platón no podía entrar quien no supiera geometría, mientras que Sócrates encontró en ellos la música de las esferas.

La numerología nos habla de la relación entre el número y el orden espiritual. Dice que 4 es el número reservado para la creación, el mundo, a él corresponden los 4 elementos (tierra, agua, aire y fuego) que según antiguas tradiciones lo componen todo. La tradición cabalística asigna al siete (Netzach) la victoria, es el número que corresponde a los días de la semana, las maravillas del mundo antiguo, los pecados capitales, los enanitos de Blancanieves. No sabremos el por qué de muchos de esos significados, a menos que emprendamos un camino ocultista, pues sus razones están enraizadas en la bruma del tiempo y la distancia y se

hacen inaccesibles por medio de la razón, el método científico y/o el consenso general. Pero hay otros números asociados a cosas, que se pelean por habitar el consenso, cuyas relaciones son más contemporáneas y cuyo significado podemos deconstruir. Uno de los más omnipresentes en el ciberespacio, pero tendiendo relaciones con el mundo análogo que le precedió, es el de Web 2.0 y la subsecuente Web 3.0. Precisamente deconstruir el significado del número tiene que ver con develar lo que él encierra y colocarlo en el lugar que le corresponde entre el orden natural o el orden espiritual. Esta charla pretende acercar los números de las esferas ciberespaciales, a un carácter más acorde con la esfera terrena y a proponer alternativas con otras métricas, asociadas a lo micro.

Los números de versión iniciaron con el software. En sus inicios, el software era sobre todo una forma de comunicar un saber disciplinar en el mundo de la informática, un ejercicio de naturaleza académico y, antes de que éste tuviera las connotaciones principalmente de un producto comercial, los números de versión eran usados entre los desarrolladores de software para indicar nuevas características y/o arreglo de errores. Cuando la industria de la informática se estableció, la práctica del número de versiones fue usada también con propósitos comerciales. Competir con el producto rival en el mismo espacio de mercado era equivalente a sacar números de versión más frecuentes y más altos.

Los cambios en los números menores de versión (los que están después del provencial punto) indicaban pequeñas mejoras, mientras que los cambios en los números mayores (los anteriores al punto) indicaban grandes mejoras, las cuales iban acompañadas de incompatibilidades hacia atrás, lo cual quería decir para el usuario que los archivos creados por los usuarios de las versiones más grandes eran incompatibles con sus versiones previas y si ellos no se actualizaban estarían pronto incomunicados. Esta práctica comercial tuvo su impacto en los usuarios de la informática, ahora los "clientes", y el mantra se resumía en dos frases: por

un lado más es mejor y por el otro actualizarse o aislarse. Se aprecia como un hacer con sentido en el mundo del desarrollo de software adquiere connotaciones particulares en el del comercio y transmite un mensaje consumista, pero claro, a los usuarios.

El término Web 2.0 fue acuñado por Tim O'reilly en el 2004 durante una conferencia que auspicia su compañía editorial de libros informáticos. Y desde entonces el término ha hecho una carrera vertiginosa en los imaginarios de una representativa porción de la población vinculada a Internet, particularmente académicos, empresarios y personas "de vanguardia" (a los de "la retaguardia", como por ejemplo el 80% de la población mundial que nunca ha accedido a Internet, los números asociados a la versión de la web o el software no los agobian, si se comparan con otros más cercanos a los de su cotidiano, como el salario mínimo). Si uno quiere estar "a la cibermoda" tiene que emplear 2.0 para lo que sea: cultura 2.0, educación 2.0, diseño 2.0, empresa 2.0, cualquier cosa 2.0. Qué define a esta nueva versión que no estaba en las anteriores? cuál fue la versión 1.7 (o su número distinto de cero favorito) que no la vimos? , qué trae la Web 3.0? , llegaremos a la Web setenta y pico punto cero? , será que esos ceros después del punto sólo suenan cool pero son tan significativos como los tradicionales ceros a la izquierda? , por qué esta fascinación por los números de versión más grandes, que operan sobre la lógica consumista de más es mejor? . Esta ponencia pretende brindar algunos elementos críticos para abordar estas preguntas al mismo tiempo que propone otra pregunta: Si el número es un símbolo asociado a la cantidad, qué tan pequeña puede ser la web? y para nuestros esbozos de respuesta nos enfocamos en el uso de arquitecturas micro y descentralizadas: microblogs, microwikis, aplicaciones portables, redes p2p, para establecer así una alternativa frente a las grandes tecnologías digitales que nos avasallan y que consiste en "pensar pequeño, pero conectado".



.:— De lo cuantitativo a lo cualitativo —.:

Quizás intención de O'Reilly era indicar cambios importantes en la Web, aunque el número de versión fue un aforismo desafortunado pero pegajoso, y la noción más es mejor y actualizarse o incomunicarse tan de moda en las prácticas asociadas al mundo consumista del software privativo terminó por desvirtuar el intento y es como si tuvieramos que actualizarnos a la nueva web, independientemente de si la entendemos o la necesitamos o no. Cuales son, entonces, los cambios importantes que están ocurriendo y que el número 2.0 o el término Web Social intenta englobar?

Estos son algunos de los más definitivos y de mayor recordación:

- **Lecto/Escritura:** Se dice que la red anterior era de sólo lectura, pero la emergencia de software social como blogs y principalmente los wikis, permite que la distinción entre el lector y el escritor se haga más difusa (particularmente en los últimos). La Wikipedia es quizás el ejemplo más conocido del poder asociado a hacer esta borrosa distinción. Sin embargo, si la Web "1.0" era de sólo lectura, quién la escribió? , es más, si consideramos que los lenguajes de etiquetamiento han sido reemplazados por las metáforas gráficas y son los iconos, no las etiquetas, las que hacen que la mayoría de la gente le de forma al texto digital, los ejemplos exitosos, resultan ser un ejercicios de los pocos usuarios alfabetizados digitalmente, que no le temen a deconstruir las metáforas gráficas y emplear las que no lo son, resulta, entonces, que la escritura web la ejercen sólo algunos, que son más que los que las tecnologías anteriores posibilitaban, pero no son todos los que quisieran. La noción de lecto-escritura, tan natural de los procesos de alfabetización análogos, no fue introducida tampoco por la Web 2.0 o el software social, sino que lo primeros diseños de la Web, desde los 70's con Theodor H. Nelson y Engelbard, ya consideraban esta posibilidad y lo revolucionario fue pasar de la noción atípica de

un medio de sólo lectura a uno donde también somos autores, como lo concebían las nociones originales (incluso los libros análogos son cambiados por el lector que participa de la reinterpretación de los mismos y no es raro verlos subrayados o con anotaciones al margen).

- **Interacción:** Las redes sociales (facebook), los sistemas de marcadores compartidos (delicio.us), los sistemas de puntuación colectiva (digg) y los foros temáticos (slashdot) tienen como aspecto clave la interacción. Es de anotar que tales interacciones no empezaron a ocurrir mágicamente en estos sistemas, ni se dieron de forma espontánea, pues sistemas no web, como las listas de correo, los grupos de Usenet y otros que están con nosotros desde los 70's también tenían como aspecto clave la interacción. De hecho la interacción es una faceta clave de lo humano y ha acompañado a tecnologías predigitales como la de la narración de historias al calor de una fogata o las fiestas adolescentes. Lo que estas tecnologías posibilitan son nuevos lugares de interacción que están enraizados en los viejos. No hubo acá un salto cuántico sin lugares intermedios, sino un cambio de escala en la medida en que más personas pudieron acceder a las posibilidades de interacción que otras tecnologías hacían accesibles sólo a expertos o amantes de la consola de comandos. Que las posibilidades de interacción con otros alcance una masa crítica en términos del número de interactuantes (y de interacciones) es clave, como lo veremos más adelante y allí las tecnologías recientes de informática han jugado un buen papel, pero es importante que no veamos esta interacción como algo que define a la Web 2.0 o la Web Social, pues es definitorio de la condición humana y son más bien escasas las tecnologías de la no interacción. Pero, si lo definitivo es la interacción, cuánta de ella la defino yo y cuánta la plataforma, es un aspecto sobre el cual la indiscriminada aceptación de los términos y condiciones de uso de un número creciente de plataformas no deja claro y en el que hacer click en aceptar no ofrece muchos lugares para reflexionar. La "interacción 2.0" es una



interacción irreflexiva, empoderada por los usuarios pero no empoderante de ellos y los lugares de interacción se vuelven más importantes que los interactuantes (están diseñados de esta forma). Si, las redes sociales son el último grito de la cibermoda, sin embargo la contradicción sobre que las más populares enajenan a aquellos que empoderan, no es una postura crítica muy escuchada en medio de la histeria colectiva y el afán de suscribirse y pertenecer.

- Información de doble vía: Que la información venga a mí en lugar de buscar la información. Esto es posible gracias a los sistemas agregadores y de sindicación (RSS, por las siglas en inglés de uno de los más populares). De nuevo este diseño de enlaces de doble vía estaba en los originales de proyectos como Xanadu previos a Internet, sin embargo, su implementación actual establece ciclos de realimentación positiva, de los que hablaremos más adelante. Esencialmente, en la web de una sola vía teníamos que ir a la información permanentemente, pero ahora gracias a los sistemas de sindicación es posible hacer que las personas sean notificadas sobre los cambios en algún sitio de Internet sin que lo visiten nuevamente, así como saber quién enlaza al sitio.

- Folksonomias: Son formas de organizar la información de modo emergente de acuerdo a catálogos que son construidos por personas interactuando con ella. Las nubes de etiquetas son una manera popular de presentar tales catálogos, en las cuales las palabras que son usadas como etiquetas se presentan en forma de nube y las dichas palabras tienen diferentes tamaños de acuerdo a cómo se han usado en clasificar items. Estas son clasificaciones que se construyen de abajo hacia arriba, en lugar de las que son construidas en el sentido contrario por grupos de expertos. Si bien se han establecido reparos frente a esta forma de clasificación emergente, en cosas como la polisemia, sinonimia y especificidad, lo cierto es que ha organizado gran cantidad de información y no tiene por qué competir con

las taxonomías creadas por expertos, sino que estas dos pueden encontrarse y ponerse a dialogar (usando cosas como vocabularios controlados y proponiendo caminos hacia redes semánticas).

- Beta permanente: Se habla acá del carácter de prueba de la tecnología informática (beta es un término usado para una versión experimental). El uso de software beta, se hizo popular gracias al software libre, pues en este la distinción entre desarrollador y usuario se hacía difusa y éste último coayudaba al desarrollo, reportando errores, mencionando nuevas características deseadas, probándolo en nuevos entornos, convirtiéndose así en un probador de las versiones por venir o un beta tester. Esto también ocurría en el software privativo, pero se requería ser parte de una selecta élite, mientras que el carácter abierto del software libre permitía a el que tuviera suficientes conocimientos y sobre todo intención, participar del proceso. Sin embargo, lo que se resalta acá no es el carácter no terminable de un proyecto de software, sino su carácter evolutivo hacia una versión terminada. El carácter vertiginoso de la tecnología digital y el hecho de aumentar el nivel de conexiones, hizo posible que muchas más personas se vincularan como beta testers de software ofrecido a través del navegador a miles de usuarios simultáneamente. Es de anotar sin embargo, que la gran mayoría no puede pasar el nivel de beta tester y los cambios al sistema dependen de otros, lo cual está bien para muchos, pero debería ser una decisión que fuera potestad de cada cual y no enajenada y bajo la voluntad de otros.

Como se puede apreciar, en todas estas características se potencian o redescubren cosas que estaban en los diseños originales y en este sentido la "Web 2.0" no marca un tipo de disrupción con lo anterior, o da cuenta de una evolución lamarkiana que da brincos, o de una idea revolucionaria (más bien recupera una desconocida). Lo importante de una web más cercana a los diseños originales es que recuperó dos cosas:



- Ciclos de retroalimentación positiva: Esto quiere decir que la salida de un sistema se convierte en la entrada del mismo. La retroalimentación positiva en un sistema conectado da cuenta de una propiedad interesante enunciada por Schelling y es que cambios micro producen comportamientos macro. Autores como Norbert Wiener encontraron en ella la clave para el surgimiento de sistemas autorregulados y si un sistema se puede regular a sí mismo es porque tiene una (proto)conciencia de sí.

- Masa crítica: En física se llama masa crítica a la cantidad de mínima de material que garantiza una reacción en cadena. El carácter crítico acá se refiere a la consecución de un estado de equilibrio dinámico autosostenido. Si bien la analogía no se mantiene del todo, el término masa crítica se aplica a un sistema complejo cuando alcanza una cantidad de elementos tales que se logra un estado de equilibrio dinámico autosostenido. Algunos lugares web actual como la Wikipedia, o Sourceforge, ya han alcanzado dicho estado, gracias a la cantidad de agentes interactuantes en ciclos de retroalimentación positiva.

Esta dos cosas son claves en el surgimiento de comportamiento emergente, en el sentido de teoría de la complejidad, es decir comportamiento que no está en ninguno de los elementos individuales del sistema, sino que es el resultado de la interacción de las distintas cosas que lo conforman. Sin suficientes agentes y sin retroalimentación positiva, lo emergente no podría darse y es en el “avanzar hacia el pasado”, hacia la esencia de la web (al margen de su ficticio número de versión) donde está su poder y surge la pregunta: Si podemos hacer de la web un lugar donde se exprese el poder del equilibrio dinámico autosostenido como regla y no como excepción, como podemos participar del diseño de tal lugar?

∴ — Diseño Emergente — ∴

La naturaleza misma de lo emergente hace que el comportamiento no pueda ser

predicho. Sin embargo, sí podemos encontrar elementos que ayudan a crear comportamientos emergentes (en la sección anterior mencionamos dos: masa crítica y retroalimentación positiva) y en esa misma línea de pensamiento, se podría hablar de diseño emergente, como un lugar de encuentro entre aquello que se diseña y aquello que surge sin diseño explícito. Se trata de una arquitectura de lo reconfigurable.

Si queremos una web que podamos reconfigurar de maneras activas, debemos tener un sentido crítico sobre lo que nos ofrece la actual y lo que podría ofrecernos, para sobrepasar la euforia alrededor de la “Web 2.0”, que tiene a muchos hipnotizados. Acá hay algunos principios para el diseño de una web altamente reconfigurable:

- Entendible: Una persona debería poder entender el software que define su interacción con lo otro y los otros, de modo que esté en condiciones de definir/propiciar futuras interacciones que a su vez la continúen cambiando a ella. Cambiar el artefacto que me cambia es una forma de decidir sobre mi destino, un modo de empoderamiento y para que este se de las arquitecturas deben ser minimalistas, pues así se facilita que sean entendibles, pues se trata de pocos principios conectados de maneras poderosas.

- Extensible: El núcleo mínimo que tiene la persona debe poderse cambiar con el trabajo de otras o ella misma sin modificar el núcleo. Esto ayuda a ejercer el derecho a ignorar, en la medida en que las extensiones se mueven en la periferia, pero no es un deber, es decir las extensiones deberían ser también entendibles.

- Emergente: Se trata acá de interacciones conectadas, retroalimentadas y con masa crítica. Las dos primeras son condición para la tercera.



Qué tecnologías favorecen este tipo de web altamente reconfigurable? Podrían enunciarse varias, rss, rdfs (Resource Definition Framework), FCA (Formal Concept Analysis), redes p2p (peer to peer), pero para no caer en los tecnicismos, se propondrá más bien un lugar donde la tecnología se encuentra con los usuarios y es en la experiencia. La experiencia propuesta dista mucho de ser perfecta, pero es precisamente su carácter perfectible el que invita a la participación. Al comienzo sólo algunos le encontrarán sentido, pues la tecnología se encuentra en un estado embrionario, sobre todo si se piensa en el encuentro entre el usuario y la experiencia desde la interface, pero es justamente en el tránsito de sentidos y la resignificación donde inician las posibilidades de construcción colectiva desde las interacciones individuales.

∴— Una experiencia de significados en lo micro —∴.

Si es el sentido (su búsqueda, su (de)construcción y su transformación) la clave de la experiencia propuesta, qué es lo que empleamos permanentemente para hacer sentido del mundo? Hay varios abordajes posibles para esta respuesta, pero en favor de la brevedad, se concentrará el esfuerzo en sólo un aspecto de la creación de sentido desde las teorías cognitivas, y con suerte este primer ejercicio se conectará con otros abordajes, en la búsqueda de sentidos más plurales, incluso a la pregunta por el sentido.

Desde la cognición, dos elementos claves para dar sentido son la metáfora y la analogía . La metáfora ha sido introducida en la informática como elemento clave de la interacción y en los tránsitos del cobre al usuario, como diría Alan Kay y su grupo, hay varias metáforas mediadoras. Se pasa de las corrientes eléctricas en los miles de transistores de los microchips a los unos y los ceros de los lenguajes de máquina, a las consolas de comandos y los lenguajes de

programación y finalmente a la interface gráfica como metáfora frecuente. En esta última capa de la metáfora es donde usualmente nos movemos: hablamos de carpetas y escritorios, que realmente nunca han estado en el computador y para escribir textos la metáfora usual del procesador de palabra es una mezcla entre la máquina de escribir y las imprentas análogas (hay saltos de carro, pero también cambiamos las tipografías). Pero cuál es la metáfora subyacente detrás de las metáforas usuales con las que interactuamos con el computador? . Se propone acá que es la de la red semántica. Nuestras interacciones con la máquina tienen la intención de conectar y desconectar cosas de forma que el computador refleje y extienda en el ciberespacio la red semántica que tenemos en la mente.

Las cristalizaciones de esta red, en ocasiones se vuelven párrafos, en otras diseños o pinturas y en ese sentido no se quiere plantear una metáfora reduccionista que no requiera a otras, sino que las comunique y sea apropiada para este ejercicio (a lo mejor requiramos de metáforas mixtas o nuevas).

Si las redes semánticas se pueden emplear como metáforas subyacentes, parece natural pensar en el hipertexto como forma de expresar algunos vínculos en la red semántica, al menos como primera aproximación. Sin embargo, se requiere un hipertexto cambiante, como la red semántica misma y en este sentido los wikis son una buena implementación de un hipertexto orgánico, que además ofrece un lenguaje de etiquetamiento con una metáfora a medio camino entre los comandos y las interfaces visuales tipográficas (aquellas como el procesador de palabra en las que se piensa en la estructura visual del texto – el tipo de fuente, la negrilla, las cursivas, etc.). Pero como se trata de emplear tecnologías sencillas y entendibles, los tradicionales motores wiki acá se tornan complejos. Se puede pensar en un microwiki que sea el hipertexto que nos muestra y conecta al mundo (tampoco apelaremos acá a hipermedios o multiversos en aras de la simplicidad).

Un microwiki personal como por un lado y una plataforma que los ayude a crear y conectar por el otro, como explicitación de una arquitectura de lo emergente (una de las muchas posibles). El primero refleja y extiende nuestra red semántica en el mundo a través del hipertexto orgánico y la segunda propicia lo emergente al conectar estas redes semánticas entre sí y a través de una metarred facilitar el tránsito de lo individual a lo colectivo y viceversa.

Ahora que se aborda el tema de las redes semánticas y el hipertexto, es tiempo oportuno para hacer una digresión sobre la llamada web 3.0 o Web Semántica. Se dice que esta posibilitará que las máquinas entiendan mejor los significados que transitan entre los humanos cuando interactuamos por medio de éstas, lo cual no deja de ser un propósito loable y digno de conseguir. Para esto tecnologías como los RDFs definirán los tipos de enlaces en la información, de modo que estos se asimilen a una red semántica y a diferencia de la red actual, no sabremos simplemente que un recurso se vincula a otro y ya, sino conoceremos el tipo de vínculo. Por ejemplo, que una entidad de tipo persona se vincula a otra de tipo libro mediante el enlace es autor de (o es lector de o cualquiera otro con sentido que se nos pueda ocurrir). Sin embargo, así como las características de la “web 2.0” que la definen como “Web Social” fueron acentuadas recientemente pero evolucionaron a partir de elementos preexistentes, así también la “Web Semántica” no empezará a existir sólo cuando nos actualicemos a ella, sino que ya tenemos una web donde transitan y se construyen significados y se dan interacciones sociales, al margen de las tecnologías y metodologías (si bien un cambio en ellas puede explicitarlo y agilizarlo). Siempre hemos tenido una web social y semántica, de lo contrario no sería un constructo colectivo humano. Este no es un cambio que se da con gigantescos saltos de versión, sino que la masa crítica y la retroalimentación positiva explicitan ahora el carácter exponencial y complejo del proceso, pero

no por esto se debe caer en el vertiginoso ciclo de las actualizaciones propias del comercialismo que ocultan los conceptos claves en los números de versión ajenos y definidos por otros y no muestran cómo tales conceptos claves continúan presentes al margen de si nos actualizamos a las grandes versiones y que de hecho son asumibles en lo micro.

Algunos autores se refieren a este proceso que se da más bien en un continuo, pero introduciendo cambios cualitativos perceptibles, como revolución evolutiva. Algunos incluso hablan de una web semántica (en minúsculas), para hablar de las tecnologías actuales donde el significado es provisto por los humanos y embebido en las máquinas empleando técnicas sencillas. El experimento propuesto en esta ponencia de microwikis conectados, apela a este mismo espíritu.

El microwiki nos mostraría como un el (hiper)texto que somos en línea, estaría afiliando a una tradición escrita, aunque inscrita en las dinámicas del ciberespacio. Pero también estamos afiliados a una tradición oral que se puede mostrar en el ciberespacio. Las personas de Community Wiki le llaman a esta dualidad oralidad/textualidad de la presencia en línea presencia dialógica y presencia documental. La intención de esta experiencia es ofrecer ambos tipos de presencia en línea y para la presencia dialógica, siguiendo en consonancia con las arquitecturas micro, la intención es usar microblogs, pequeños post en línea de no más de 140 caracteres que conectan personas entre sí a través de mensajes, temáticas y grupos.

En una primera instancia los lugares de coordinación serían centralizados, lo cual está bien se se quiere coordinar al mayor número de personas y ofrecer un balance entre lo individual micro y lo colectivo macro. Pero la intención es que la coordinación pase de un esquema centralizado a un esquema federado para que ella ocurra en múltiples centros. Se puede prever por lo menos dos niveles:

uno que agrupa a múltiples microblogs y microwikis (cada microwiki a su vez es una red personal hipertextual) y otro que agrupa a estas agrupaciones. Esto da la posibilidad de disentir y cuando las personas difieran con un centro en particular, pueden crear o afiliarse a otro, sin por esto quedar incomunicadas o aisladas.

.:— Las palabras de cierre y el ejercicio de apertura —.:

Hemos visto una sóla web (sin artificiales versiones) que se define a sí misma en término de las interacciones de las conexiones de conceptos que se explicitan en ella. Algunos conceptos, como social o semántica, se hacen más visibles con nuevas tecnologías pero subyacen a su esencia original, por eso no hay que cambiar de versión para hablar de ellos, pues no se está arreglando un defecto o introduciendo una nueva característica. Deconstruir los números para encontrar qué conceptos queremos empoderar es lo clave. Y para que este ejercicio esté al alcance de todos se requiere acceder a arquitecturas pequeñas pero mutables que empoderen las interacciones actuales y definan nuevas. El Festival Internacional de la Imagen es un lugar donde tales interacciones ya ocurren, un excelente laboratorio vivo. El ejercicio ahora consiste en explicitarlas más y hacer que otros participen. La propuesta acá es hacerlo a través de microblogs y microwikis que establezcan pequeños trueques digitales conectados que se extiendan más allá de este espacio y tiempo específicos. El ejercicio ahora debe ocurrir en los pasillos, para propiciar las conexiones, los cruces, los trueques.

.:— Acerca del expositor-tallerista —.:

Offray Vladimir Luna Cárdenas es un interesado en temas cognitivos, modelación de sistemas complejos, sistemas semiformales, gestión de conocimiento, comunidades de aprendices y nuevas tecnologías de informática y comunicaciones.

Activista de la libre cultura y usuario de software libre desde 1996. Sobre estos temas es expositor frecuente en eventos nacionales y algunos internacionales. Es magister en educación con énfasis en cognición, creatividad y aprendizaje y tiene un pregrado en Informática Matemática de la Pontificia Universidad Javeriana, donde se desempeña como docente de pregrado y cursos de extensión y tutor de maestría. Profesor invitado de las Universidad Autónoma y Universidad de Caldas en las maestría de didáctica de las ciencias y diseño y creación Interactiva. Coordinó la primera edición colombiana de la Campus Party, el encuentro en red más grande del mundo, en las áreas temáticas de software libre, desarrolladores de software e inclusión digital y ha sido consultor empresarial sobre estos temas.

Bibliografía

- García Areño, Lorenzo. *Web 2.0 vs Web 1.0?* Editorial del BINED. Octubre de 2007.
- Johnson, Steve. *Emergence*. Scribner. 2001.
- Nelson, Theodore. *Literary Machines*.
- Wiener, Norbert: *Cibernética o el control y la comunicación en animales y máquinas*. Tusquets Editores. 1998.

A19. Historia conceptual, sostenibilidad y diseño gráfico.

Augusto Solórzano. Maestro en Artes Plásticas. Magíster en Estética de la Universidad Nacional de Colombia. Estudiante Doctorado en Filosofía Universidad Pontificia Bolivariana. Docente Facultad de Diseño Gráfico Universidad Pontificia Bolivariana. portalsolorzano@gmail.com

Resumen

Esta ponencia explora la posibilidad de abordar el estudio del diseño gráfico desde la historia misma de los conceptos, tal como lo propone R. Koselleck para distintas ciencias sociales. En una primera parte del documento se muestra cómo alrededor de la emergencia del concepto mismo de diseño gráfico, existen una variedad de posturas limitadas única y exclusivamente a ubicarlo en un periodo determinado de tiempo, olvidando que su posicionamiento en la sociedad contemporánea es un foco generador de sentido. En una segunda parte, se explora cómo la historia conceptual permitiría construir un camino para entender de manera más profunda el nuevo paradigma de la sostenibilidad. Ésta se concibe aquí como el acopio de experiencias de toda una sociedad que poco a poco viene configurando una nueva ética alrededor del diseño.

Palabras clave

Diseño gráfico, diseño sostenible, historia de los conceptos, historia social, ética del diseño, filosofía del diseño, ética.

El repliegue histórico en el diseño.

Sensatamente, la mayoría -por no decir la totalidad de textos- sobre diseño gráfico, intentan en sus primeros apartes realizar un recorrido histórico de la disciplina. Varias versiones igualmente válidas pueden rastrearse sobre este particular. Hay quienes por ejemplo, sitúan el nacimiento de este género discursivo con fechas exactas como 1945 (1), año en el que por primera vez es reconocido públicamente el oficio del diseñador. También es frecuente relacionar el posicionamiento del diseño gráfico moder-no con el desarrollo de nuevas tecnologías (2) que en muy poco tiempo, no solo logran hacer de la imagen el factor operante más importante de la cultura, sino que además, logran trastocar la forma tradicional de concebir y transmitir la información. Otros autores lo ligan a movimientos devenidos de escuelas específicas de diseño como la Bauhaus o la Ulm o, en su defecto, de las vanguardias artísticas del siglo XX, el desarrollo del cartelismo, la tipografía o el cartel publicitario. Abundan también las acotaciones sobre períodos específicos como la posguerra y algunos más osados, dan vuelta completa a la página de la historia y se remontan a los dibujos prehistóricos de las cavernas. Ante tantas y tan variadas perspectivas no queda otra cosa más que reconocer el diseño gráfico como una disciplina bastante etérea en sus orígenes, pero lo bastante fuerte como para poder transformar ostensiblemente las áreas de producción simbólica y comunicativa de toda una sociedad.

La variedad de matices presente en sus raíces, también se ve reflejada en su estructuración conceptual. ¿Qué es el diseño gráfico? es en realidad una pregunta abierta que encaja perfectamente con la afirmación dada por San Agustín cuando se le indagó agudamente sobre qué cosa era el tiempo: “Sa-bemos lo que es si no se nos pregunta”.

1. Bertola P, de la facultad de Diseño del Politecnico di Milano; estudio sobre el conocimiento estratégico para la industria para la innovación, y el diseño es la vía, que genera su propio conocimiento, desde la investigación. La autora acude a un estudio donde se analiza la forma como

5 empresas multinacionales y 15 empresas locales se enfrentan al proceso de diseño.

2. ABRUCH, L. CHAVES, N. LEDESMA, M. Diseño y comunicación. Paidós, Buenos Aires, 2003. P. 17.

De plano sabemos cómo él vigoriza la comunicación visual a través del uso de la tipografía, la foto-grafía y la diagramación. Reconocemos el enriquecimiento al mundo de la imagen mediante la ilus-tración, el cartelismo y tantos otros recursos más. Valoramos constantemente la arquigrafía y la señalética en el dominio de lo práctico, pero también apreciamos sus aportes al comic, la novela gráfica, la imagen en movimiento y la usabilidad. Ante tantos flancos en donde se hace presente el diseño gráfico, no parece quedar otra salida que reconocer su carácter evanescente. Sin un tinte peyo-rativo, podría decirse que es como una especie de niebla que todo lo cubre y para la cual no existe –afortunadamente- un instrumento de medición. Es decir, conocemos el fenómeno, pero no hemos construido su herramienta valorativa, en razón de haber centrado nuestras preocupaciones teóricas sobre cuestiones netamente formales o en las cercanías y diferencias con el arte o la técnica.

Sin su presencia, el mundo no solo resultaría bastante aburrido, sino además, totalmente caótico, en tanto nos veríamos impedidos de poder participar de ciertas convenciones sociales sobre las cuales reposan las bases de la comunicación en general. El retrato de un mundo sin diseño gráfico, podría ser equiparado con la imagen bíblica del derrumbamiento de la torre de Babel a través del cual, se hace evidente las implicaciones que tiene en la vida práctica la carencia de los códigos reguladores.

Aunque los esfuerzos por rastrear los orígenes del diseño y su estructura teórica siempre serán valiosos para la construcción de un cuerpo sólido capaz de respaldarle, considero la posibilidad de proponer más bien una dimensión un poco apartada de esa perspectiva historiográfica, cuyos frutos parecen no rendir lo suficiente para explicar la transformación social producida por el diseño, lo visual y la imagen. Arriesgando un poco más, bien valdría la pena volcar la mirada hacia la manera en que las distintas ciencias sociales empiezan a apartarse del enfoque retrospectivo de la historia, al focalizarse en un sentido mucho más reflexivo, en

el cual, ésta deja de ser una sumatoria de partes para asumir el papel de un gran sistema interesado en el uso que la sociedad hace de los conceptos en la vida coti-diana. Un reconocimiento en este sentido, permitiría abrir las puertas para entender cómo el concepto articulado de diseño gráfico, acuñado recientemente desde los distintos flancos sociales, no solo se carga de nuevos contenidos en su uso, se hace presente en la formación de la conciencia de todo un colectivo, su lenguaje asume el doble papel de expresión y fundación de ideas e imaginarios, sino que además, modifica constantemente el horizonte de sus expectativas. En definitiva, se trata de un claro intento por superar la anquilosada idea del hombre que simplemente observa el acontecer histórico como si él fuera un agente externo de su propio devenir, o de quien centra su preocupación por enten-der la historia como una visita guiada al pasado. Si abiertamente se reconoce la evanescencia del di-seño gráfico, con mayor razón ha de tenerse en cuenta el sentido común y estético que se construye a partir de él.

De la mano de Gadamer y de Heidegger, la hermenéutica del siglo XX (3) ha venido reivindicando al hombre como el único ser que se comprende en aquello que comprende y esto, precisamente enmarca la propuesta teórica de la historia conceptual (4) fundamentada recientemente por R. Koselleck. El concepto mismo de diseño gráfico posee un modo de ser bastante particular en su uso, un uso capaz de desbordar la barrera del significado- significante. De ahí la dificultad de una definición concreta. En tanto él está ligado al contexto de la experiencia particular y colectiva, es necesario reconocer de antemano su carácter polisémico que si bien, en la modernidad, se legitima y ancla en la cultura en una franja de tiempo más o menos precisa, su abordaje debe traerse al presente mediante el estudio de expresiones que permitan su comprensión actual. Como desde ya puede verse, ello implica focalizarse sobre un tiempo particular capaz de vincular la comprensión histórica del diseño con el propio devenir del hombre.

3. GADAMER, Hans-Georg. La actualidad de lo bello. Paidós. Barcelona. 1991.

4. KOSELLECK, Reinhart. Pasado en futuro. Paidós. Barcelona 1993.

Un sentido histórico construido a partir del abordaje de un concepto, permitiría entender cómo el di-seño gráfico puede proyectarse también hacia el futuro. El reconocimiento de múltiples tiempos históricos alrededor suyo, también nos ayudaría a comprender de manera más precisa la relación entre el pasado, el futuro y el espacio de la experiencia que él modela en la cotidianidad.

Si se mira al detalle, la inclusión del diseño en la vida cotidiana (5) ha implicado una transformación de fondo en la relación entre pasado y futuro, al motivar un eclecticismo del tiempo capaz de hacernos renovar constantemente el pasado, pero también de acercarnos asombrosamente al futuro y hacernos sentir que ya estamos insertos dentro de él. El temor sentido por muchos teóricos contemporáneos puede tener su asidero en esta razón (6).

De hecho, lo que el diseño a través de las imágenes y los objetos ha puesto de relieve desde mediados del siglo XX, es la transformación radical de la producción concreta, cuya consecuencia directa puede verse reflejada en la construcción de un sentido del tiempo abierto y sobretodo acelerado. Basta revisar brevemente los planteamientos de Jean Baudrillard (7), Paul Virilio (8) o Guillo Dorfles (9) sobre este particular, para darse cuenta de cómo, más allá del valor de uso y de cambio alrededor de los objetos del diseño, entra en juego una serie de relaciones simbólicas sobre las que se apuntala una conciencia distinta del espacio, el tiempo, el sentido de comunidad y el mundo.

5. HASKETT, John, *El diseño en la vida cotidiana*. Gustavo Gili, Barcelona 2005.

6. Baudrillard reivindica el papel que ocupa hoy en día la copia. En *La precesión de los simulacros*, toma como punto de partida la sentencia del Eclesiastés, en la que se contempla que el simulacro no es lo que oculta la verdad, si no que es la verdad la que oculta que no hay ninguna verdad, y que por tanto el simulacro es verdadero; el autor propone que los procesos de "simulación" constituyen sólidas herramientas para resistir los embates de la metafísica.

Para Baudrillard los media y el desarrollo de las tecnologías en torno a ellos, han ido configurando paulatinamente un hiperespacio. Las unidades miniaturizadas, las matrices, los bancos de memoria y los modelos de órdenes, constituyen la posibilidad misma para que lo real pueda producirse y reproducirse infinitamente. Cobijado por un manto apocalíptico, dice que una vez lo imaginario ha perdido su envoltura, la racionalidad ya no puede ser catalogada como real, y ésta se convierte más bien en "hiperreal". En otras palabras, se trata de una sustitución de lo real mismo por los signos que antes constituían la realidad.

7. BAUDRILLARD, Jean. *La precesión de los simulacros*. Caracas, Monte Ávila. 2001.

8. VIRILIO, Paul. *La velocidad de la liberación*. Buenos Aires, Manantial. 1997.

9. DORFLES, Guillo. *Nuevos ritos, nuevos mitos*. Barcelona, Lumen. 1969.

10. BAUDRILLARD, Jean. *La pantalla total*. Anagrama, Barcelona. 2000.

Una propuesta así, se convierte en una invitación abierta para construir, legitimar y justificar, un proyecto para el futuro del diseño capaz de caminar acompasado con su compromiso social. En clara concordancia con la propuesta koselleckiana, podría decirse que es necesario recurrir al pasado cercano y lejano del diseño, afín de construir su expectativa futura, es decir, se hace necesario dar la vuelta a la página para revisar desde ella un sentido de la realidad que sobrepase los límites de los textos. Solo así sería posible percatarse de los alcances sobre cómo el diseño gráfico ha incidido en el cambio de los procesos históricos y en la transformación de los acontecimientos mismos. No solo basta con enmendar la historia del diseño desde una perspectiva diacrónica. Si bien ésta es necesaria, más necesario es el hecho de indagarse sobre el uso que la sociedad hace permanentemente de sus conceptos y sobre cómo en ellos se aglutinan experiencias de sentido sobre las que se fundamentan las diferentes prácticas sociales.

Tampoco se trata simplemente de reconocer el factor operante que el diseño gráfico tiene en la mente de los usuarios, pues nadie duda hoy en día de vivir dentro de los parámetros impuestos por una cultura de la imagen, sobre la cual, muchos autores, entre ellos el propio Jean Baudrillard, ha denominado como "pantalla total" (10). Volcar la mirada hacia el uso que la sociedad hace de sus productos gráficos, no solo nos llevaría a un replanteamiento serio de la historia misma del diseño, sino que además, permitiría una valoración distinta sobre cómo incide la sensibilidad

en las distintas formas de vivir y de comunicarnos. Una historia conceptual es el vehículo que también le facilitaría al observador tomar posición particular frente a lo observado y ver cómo en los distintos estratos de la experiencia se pliegan recuerdos que pueden ser evocados o transmitidos, mientras otros tantos resultan impregnados por el tinte del olvido. Si existe un carácter tan etéreo en las estructuras históricas y conceptuales del diseño gráfico, muy seguramente, esto corresponde al hecho de haber focalizado el interés de su estudio casi que únicamente sobre la comunicación, olvidando cómo esta forma discursiva pliega en su interior valores de trasmisión. En otras palabras hemos privilegiado la construcción teórica y la fundamentación histórica del diseño gráfico sobre el hacer saber la información, dejando de lado el hecho de que la gráfica configura un cuerpo de conocimientos y sentidos capaces de sostener la identidad de toda una sociedad. Como bien lo ha venido señalando R. Debray (11), es necesario ahondar en ese profundo abismo existente entre la comunicación y la transmisión. Mientras la primera, al estar ligada a lo inmaterial, los códigos y el lenguaje intentan dar a conocer o saber algo, la segunda atiende completamente hacia la formación y transformación de los valores, la producción de sentido y la transferencia de la identidad cultural a lo largo del tiempo. Superar esta barrera desde la historia conceptual y penetrar en cómo la imagen se constituye en una valiosa herramienta de transmisión de sentido y de valores, es el primer gran paso para una nueva forma de abordar el diseño y ligarlo plenamente a su responsabilidad social.

Solo así se hace posible formular la pregunta de qué es el hombre dentro del marco de lo cotidiano mismo y cuál es el compromiso del diseño en su transformación particular y colectiva. De manera directa, un sentido de la historia como este, conlleva también a reflexionar sobre la manera en que la incisiva flecha de la sensibilidad cotidiana producida cuidadosamente por la estela del diseño gráfico, atraviesa por igual a esa forma del diálogo que soporta las bases estructurales del sentido común,

11. DEBRAY, Régis. *Transmitir*. Manantial. Buenos Aires. 1997.

12. JOSELEVICH, Eduardo. *Diseño posindustrial*. Ediciones Infinito. Buenos Aires. 2005.

así como también las diferentes manifestaciones del gusto sobre las que se soporta una forma abierta de comunidad. Si bien es cierto que la relación que establecemos en la vida cotidiana con el sinnúmero de representaciones gráficas refleja un sistema cambiante al que sería imposible fotografiar en todos sus detalles, por lo menos es necesario empezar a reconocer en él categorías particulares de la realidad.

La sostenibilidad en el diseño gráfico.

¿Cuándo nace el concepto de sostenibilidad?, ¿Cómo él se afianza en el imaginario colectivo? ¿Cuáles productos culturales han propiciado su emergencia? ¿Cuál es el papel que la imagen ha jugado en la acuñación de este concepto?, son tan solo algunas preguntas que surgen sin fecha específica, aunque su demarcada influencia haya transformado nuestra relación con el entorno. Tanto la imagen como la sostenibilidad proponen para el campo de la historia la necesidad de remover los cimientos conceptuales que las soportan y sacar a flote una multiplicidad de planteamientos muchas veces opuestos a ellas. El llamado diseño posindustrial (12), enfrenta la tarea concreta de hacer realidad este proceso, pues en gran medida ha sido él, el principal responsable de la transformación económica, cuya repercusión más directa puede verse reflejada en la rápida y profunda mutación de las relaciones y prácticas sociales actuales ligadas por completo al consumo. A la fecha, el mundo de la imagen es sin lugar a dudas el factor operante más influyente en la configuración de la conciencia de los usuarios y en la toma de decisiones que van más allá del simple intercambio comercial de productos. Tener a cuestas este compromiso, lo vincula estrechamente con la potencia social, a tal punto de convertirlo en una especie de espejo modelador y reflector de los valores éticos y estéticos de la sociedad contemporánea.

Desde la década de los cuarenta, cuando el diseño se hace inseparable de los procesos productivos, hasta la década de los ochenta cuando el diseñador hace visible su trabajo al aparecer la figura del star-system o diseño de autor, ha flotado en el aire una necesidad de configurar una teoría capaz de ahondar en muchas apreciaciones que desde allí se han desarrollado. Enormes esfuerzos se vienen afianzando por algunos diseñadores, quienes de forma arriesgada han tratado de vincular y adaptar el cuerpo estructural de la lingüística, la antropología, la teoría comunicacional y tantas otras ramas más del saber, a ese campo tan evanescente que desde sus inicios parecer resistirse al trazado de un mapa conceptual (13). Llama profundamente la atención que en tiempos recientes la filosofía (14) desde sus trincheras epistemológicas, éticas y estéticas, al igual que los interesados en los estudios culturales (15) hayan volcado su mirada hacia los objetos del diseño, tras reconocer en ellos ser los principales agentes transformadores de la conciencia del hombre en relación con su medio.

Si bien el eco de la relación diseño- teoría puede aparecer ante nuestros ojos como una tarea casi imposible de realizar en tanto que no puede registrarse un inventario de imágenes y de significaciones sociales ligadas a él, lo importante de señalar aquí, es que todo lo relacionado con la estética de imagen, lo visual es hoy e día materia moldeable de la ética. Sin lugar a dudas, nos hallamos frente a un giro radical en todo lo concerniente a unas ciencias humanas cuyo objeto de estudio se focaliza ahora en las incidencias que tiene producción de objetos y de imágenes en la configuración del sentido. Por esta razón, pensar en un diseño sostenible hoy en día, significa abrir las puertas de la reflexión en torno a la incidencia de lo gráfico dentro de las cambiantes lógicas culturales. Hacer uso de los signos para señalarle al hombre común que los millones de imágenes circundantes tienen algo importante para transmitirle, es el primer paso para configurar un dominio de lo

práctico en el cual predomina la conciencia y la calidad de vida por encima del simple esquema del consumir por consumir.

La trampa plegada en un concepto contemporáneo tal y como lo es el de la sostenibilidad, radica precisamente en que la proyectación del diseño contemporáneo se adhiere sin ninguna postura crítica a los imaginarios culturales de los valores ecológicos tan imperantes hoy en día. Al hacerse latente la carencia de un Telos estructural que fundamente al diseño en general, la preocupación por el medio ambiente, termina por configurarse en la mayor cantera para que cualquier diseñador encuentre materia prima digna de enriquecer aún más la explotación comercial. La sostenibilidad en el diseño no puede restringirse a la inscripción de esta forma del discurso a un simple esquema comercial, ni tampoco a un somero reconocimiento de esa problemática que ha despertado profundos ecos en la existencia sensitivo-corporal.

La verdadera esencia de la sostenibilidad del diseño, no es otra cosa más que la puesta de relieve de los valores éticos ligados a los procesos de proyectación, materialización, consumo y desecho que reclama la sociedad a sus creadores. Allí es donde precisamente una historia conceptual puede rendir sus mayores frutos en tanto puede hacer latente cómo el cuerpo social modela en la cotidianidad un concepto capaz de transformar su propia realidad. En la vida diaria, la sostenibilidad se ancla de un modo particular en el lenguaje. Develar y ser consciente de cómo sucede este proceso y de cuales frutos espera la sociedad de un concepto vinculante como este, es una tarea no solo del estudioso de la cultura sino también del diseñador comprometido. Como intuición ancorada en el seno de la cultura de hoy, éste contiene la totalidad de un contexto de experiencia sobre el que se ha depositado todo el horizonte de expectativas y modelo de lo deseable.

13. ARFUCH, L. CHAVES, N. LEDESMA, M. Diseño y comunicación. Paidós, Buenos Aires, 2003. P. 9.

14. LUSSEER, Vilem. Filosofía del diseño. Síntesis, Madrid. 2002.

15. BLIZ, Miguel Ángel, ALMARIO, Oscar. El giro hermenéutico de las ciencias sociales y humanas. Universidad Nacional de Colombia, Medellín. 2008. Pp. 151-163.

Si se mira al detalle, la sostenibilidad ha encontrado amparo en el factor eco, y allí radica precisamente la razón por la cual, la posmodernidad intenta colmar el daño de la naturaleza a través del permanente reciclaje. Sin embargo lo sostenible involucra dar un paso más allá en la manera tradicional de proyectar el diseño. Casi puede decirse que se trata de intentar superar ahora la esencia misma del diseño focalizada casi que única y exclusivamente en una irrestricta funcionalidad sostenida sobre las necesidades antropológicas del hombre. Como concepto, la sostenibilidad también es el punto de apertura para acceder a una comprensión más profunda de cómo la imagen es hoy en día el epicentro de la transformación de los procesos históricos y del curso de los acontecimientos. Efectivamente, es el momento en el cual, el individuo contemporáneo cada vez se hace más consciente en su vida práctica de cómo una moral hedonista, alimentada desde el mundo de la imagen y especialmente, desde una publicidad avasallante, ha venido a remplazar esa moral puritana impartida desde unas instituciones hoy en crisis. Este nuevo estado de la naturaleza humana, se resume en gran medida en un resquebrajamiento ético o una "ética sin dolor" como lo plantea G. Lipovetski (16), para quien los derechos subjetivos tan afinados en la ética posmoderna, vienen modelado un nuevo orden en las relaciones sociales.

A pesar de la inminente verdad encerrada en este planteamiento, curiosamente, el afianzamiento de los valores individuales vienen reforzando más desde lo colectivo, el sentimiento de un deber y de una responsabilidad para con el medio ambiente. De allí que el concepto de sostenibilidad ande indistintamente hoy en día de boca en boca y de producto en producto.

Si el diseño hoy el principal foco social de la producción, no le basta con solo disfrazarse de "verde", o de "eco" para cumplir su misión de ser un agente regulador en la vida cotidiana. Sabiamente, lo que el sentido común le reclama al diseñador,

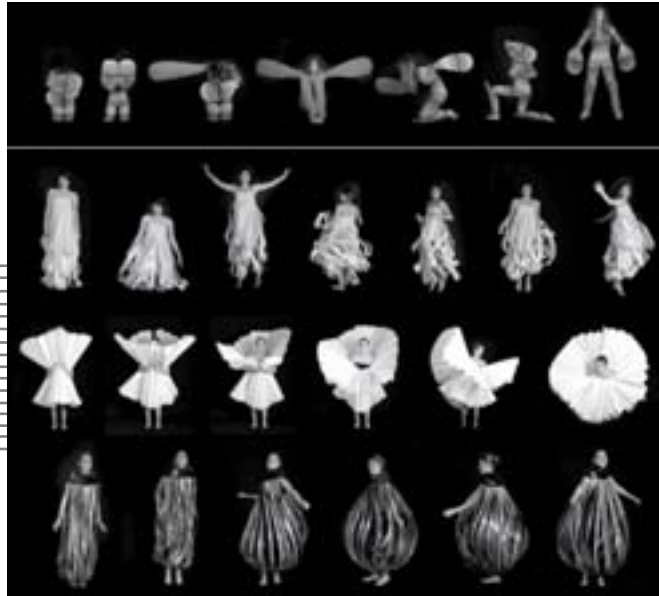
es ser capaz de alinear esta preocupación colectiva al sistema de producción misma. Aparece allí una oportunidad única para que el diseño realmente deje su impronta sobre las conductas, genere actitudes y hábitos transformadores, toque las puertas a nuevos horizontes simbólicos y educativos, regule con una conciencia seria el sistema de signos y propenda por el mejoramiento de los comportamientos sociales; en otras palabras, para construir un Telos y un cuerpo ético a su alrededor.

Solo cuando el diseñador sea capaz de interiorizar este hecho y de analizarlo como un agente social transformador de la historia, podrá decirse que encontró la razón por la cual, el concepto de "sostenible" es sinónimo de "razonable".

Bibliografía

- Arfuch, L., Chaves N., Ledesma, M. Diseño y comunicación. Buenos Aires: Paidós, 2003.
 Baudrillard, Jean. La pantalla total. Barcelona: Anagrama, 2000.
 —. La precesión de los simulacros. Caracas: Monte Ávila, 2001.
 Debray, Régis. Transmitir. Buenos Aires: Manantial, 1997.
 Dorfles, Guillo. Nuevos Ritos, nuevos mitos. Barcelona: Lumen, 1969.
 Dormer, Petter. El diseño desde 1945. Barcelona: Destino, 1993.
 Flusser, Vilém. Filosofía del diseño. Madrid: Síntesis, 2002.
 Gadamer, Hans-Georg. La actualidad de lo bello. Barcelona: Paidós, 1991.
 Hasket, Jhon. El diseño en la vida cotidiana. Barcelona: Gustavo Gili, 2005.
 Joselevich, Eduardo. Diseño posindustrial. Buenos Aires: Ediciones Infinito, 2005.
 Koselleck, Reinhart. Futuro en pasado. Barcelona: Paidós, 1993.
 Lipovetski, Gilles. El crepúsculo del deber. Barcelona: Anagrama, 1992.
 Ruiz García, Miguel Ángel, Almarío García Oscar. El giro hermenéutico de las ciencias sociales y humanas. Medellín: Universidad Nacional de Colombia, 2008.
 Virilio, Paul. La velocidad de la liberación. Buenos Aires: Manantial, 1997.

16. El neoindividualismo es simultáneamente hedonista y ordenado, enamorado de la autonomía y poco inclinado a los excesos, alérgico a las órdenes sublimes y hostiles al caos y a las transgresiones libertinas. La representación catastrófica de la cultura individualista posmoralista es caricaturesca: la dinámica colectiva de la autonomía subjetiva es desorganizadora y autoorganizadora, sabe reinscribirse en un orden social cuyo estímulo ya no es la presión moral ni tampoco el conformismo. En adelante la regulación de los placeres se combina sin obligación ni sermón a través del caos aparente de los átomos sociales libres y diferentes: el neoindividualismo es un "desorden organizador" LIPOVETSKI, Gilles. El crepúsculo del deber. Anagrama, Barcelona. 1992. Pp. 49-50



Secuencia, Animorfos, Ejercicio de los estudiantes del curso Procesos Creativos, Facultad de Diseño de Vestuario, Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín 2009

A20. Las performativas del cuerpo vestido

Mauricio Velásquez Posada / Claudia Fernández Silva. Docentes Facultad de Diseño de Vestuario Universidad Pontificia Bolivariana Medellín. rosaholografica@yahoo.com

Resumen

Las performativas del cuerpo vestido, indagan sobre la performance como medio contemporáneo de expresión que permite desde su dinámica transdisciplinar, acercarnos desde el diseño, asumiéndolo no solamente como fin, objeto o producto, sino como medio, como método, desde y a través del cual podemos posibilitar un campo expandido para la reflexión y la actitud crítica creativa. La performance al incorporar espacio – cuerpo – acción, nos permite estudiar el vestido desde el campo de la reflexión estética y plástica, consolidar procesos alternativos de creación y espacios de experimentación que nos ayuden a responder de manera consecuente ante la emergencia que corre la concepción del vestido ante las actuales prácticas culturales que nos obligan a replantear los medios tradicionales de su producción.

Palabras clave

Diseño de vestuario, Cuerpo, Vestido, Espacio, Performance, Movimiento, Vanguardias Artísticas, Artes Plásticas.

Introducción

Las “Performativas del Cuerpo Vestido”, hace parte de una reflexión mas amplia titulada “Experiencias y prácticas creativas alrededor del vestuario”, que se constituye como un proyecto de estudio sobre las relaciones plásticas entre el cuerpo y el vestido en el Taller de Procesos Creativos de la Facultad de Diseño de vestuario de la Universidad Pontificia Bolivariana.

Es una reflexión de carácter teórico que se ha fundamentado desde la experiencia docente y profesional en las áreas del diseño y de las artes y el la que durante los últimos tres años, hemos diseñado metodologías que nos ayuden a responder de manera creativa.

En *“Experiencias y prácticas creativas alrededor del vestuario”*, charla que tuvimos la oportunidad de compartir en este mismo espacio el año anterior, nos aproximamos a ciertos temas que desde nuestros intereses pedagógicos en el vestuario nos eran particularmente convenientes en la manera que queremos que los estudiantes entiendan en nuestro curso, las razones y raíces del vestido desde tres instancias: la superficie, la forma y el movimiento. Habíamos hablado de ellos como parte de una reflexión que entiende el vestuario como un acto que enfatiza el proceso de cubrirse, de transformar la materia para que interactúe con el cuerpo, buscando conducir al estudiante hacia una reflexión y acción donde sea posible expandir la idea del cuerpo y el espacio a partir del límite, es decir, el vestido.

Pero sentíamos que había una deuda, que era necesario identificar una dimensión, alterna que aparece precisamente en esa relación dinámica entre el cuerpo y el vestido, una dimensión tercera que lo acoge, esfera que reúne en el mismo tiempo y en el mismo lugar, la dualidad: cuerpo —lo sentido, lo medible, el motor— vestido —el sentido, la medición, la carcasa; que hace posible reflexionar sobre esa nueva corporalidad que se abre ante nuestros ojos, corporalidad que cada estudiante desde su trabajo personal intuye y construye. Es en ese punto en el que el término anglosajón “performance” desde su significado literal en el inglés (acción, procedimiento, acto) hacia su abordaje desde el arte nos ayudara a explorar nuestros cuestionamientos e intereses alrededor del cuerpo vestido.

La performance es una realización individual de carácter temporal o efímero que cubre un amplio campo de prácticas (Danza, artes plásticas, música, etc...), de técnicas audiovisuales y soportes; utiliza el cuerpo y es por lo general no verbal. Se efectúa delante de un público en un escenario, una sola vez o un número de veces muy limitado, Es interactivo al invitar al espectador a conceptualizar los límites entre su cuerpo y el del performer.

La performance, apunta hacia una nueva forma de ver el diseño y lo entrega a un nuevo discurso crítico; en una época dominada por la transdisciplinariedad, la performance puede servir como un medio para entender la realidad y los argumentos sobre la reflexión y el pensamiento humano: el cuerpo puede ser el medio para explicar algunas de las prácticas filosóficas de los últimos años. El estudio de las prácticas corporales puede usarse para entender el pensamiento contemporáneo y en ello lo que corresponde al diseño el diseño.

Asumiremos la performance desde la acepción específicamente relacionada a la acción, a la manera, a la serie de semejanzas posibles y realidades ficticias en interacción dinámica cuerpo - espacio - acción, y que exploramos a través de la relación plástica entre el cuerpo y el vestido teniendo como medio, o principal soporte expresivo al movimiento.

Antecedentes

El movimiento como fenómeno estético

El movimiento como materia plástica concreta se incorpora a la producción artística. a principios del siglo XX, su comprensión como fenómeno solo es posible a partir de a los estudios científicos acerca de la percepción del mismo y los mecanismos fotográficos para capturarlo; de igual forma la relación estética que establece con el mundo es una expresión de las dinámicas sociales regidas primordialmente

por la introducción del concepto de velocidad proporcionado por la maquina y el advenimiento de la industrialización.

Maquina y movimiento engendran una idea dinámica del mundo cuya representación se encuentra circunscrita por diferentes posturas críticas e ideológicas que definieron a muchos artistas como movimiento artístico. Encontramos como principales representantes de estas posturas a los Futuristas italianos, los Constructivistas rusos y los artistas de la cinética como Boccioni.

Para los futuristas, la representación del movimiento sería la gran aportación que les iba a identificar como grupo autónomo y separado de los otros movimientos artísticos. Declararemos que el esplendor del mundo ha sido enriquecido por una forma nueva de belleza: la belleza de la velocidad, afirmaban en su manifiesto. La velocidad y el continuo movimiento; les abriría las puertas hacia otro orden, aquel regido por el espacio-tiempo.

Así el Futurismo brindaría al arte un nuevo lenguaje basado en la idea común de representar a una nueva sociedad en un constante y frenético movimiento.

Apoiados en los estudios de movimiento de Marey (1830-1904), médico y fisiólogo francés, quien desarrollo en 1882 un sistema de fotografía múltiple llamado fusil fotográfico para capturar el movimiento de hombres y animales, los futuristas plasmaron en sus trabajos esa idea fragmentada del desplazamiento en secuencia sobre una sola imagen. Las cronofotografías de Marey a diferencia de la toma cinematográfica que consigue la secuencia por medio de la película multisoporte, donde se suceden el conjunto de fotogramas que va a formar la ilusión de imagen en movimiento, permitían analizar de forma detallada las dinámicas de esos cuerpos en movimiento capturándolos y comprendiéndolos como un mecanismo. De la misma manera el trabajo sobre el movimiento estroboscópico y la forma en que se comporta la retina al percibir las distintas imágenes de Wertheimer (1880-1945),

investigador estadounidense de origen checo y uno de los máximos exponentes de la Gestalt, reforzaría esta idea de simultaneidad.

Umberto Boccioni intenta trasladar la idea de movimiento en la escultura. Pensar en la utilización de medios mecanicistas para animarlas. Esta idea de incluir elementos móviles y aplicarles además una fuerza motriz, como si de máquinas se trataran, van a ser sin duda una premonición de lo que más tarde se va a considerar la escultura cinética.

Por su parte Robert Delaunay la importancia del color como reflejo de esa constante sensación de cambio y movimiento que producen ante nuestros ojos, por ejemplo, las nuevas visiones de los carteles luminosos en la noche de la ciudad. Delaunay incorporaría la sensación de dinamismo con base a sus formas circulares y al color; así como la aplicación de la teoría de contrastes simultáneos de Chevreul.

Pero es en la obra cinética donde el movimiento deja de ser pura representación y se convierte en acción, ya sea como variación o como cambio, como medio o finalidad. El cinetismo es un término que hace referencia al movimiento en general englobando además otros términos como alteración y cambio tanto en el espacio como en el tiempo. Los artistas cinéticos buscarían el movimiento como elemento referencial y sustentador de su particular forma expresiva. La dinámica, más que nunca, representaría la constante relación entre materia y energía; La mecánica, en cualquiera de sus formas regularía esa relación; El movimiento, visible o no, representaría la constante vital de esa misma relación. (1)

Comprendemos desde estas interpretaciones plásticas sobre el movimiento se convierte en una preocupación estética cuyas exploraciones creativas sientan las bases de nuestros actuales estudios académicos sobre cuerpo vestido y movimiento.

1. SQUACCIARINO, Nicola. El vestido habla: consideraciones psicosociológicas sobre la indumentaria. Madrid; Cátedra 1990

In-corporar el Movimiento

El cuerpo humano ha sido uno de los protagonistas principales de la historia del arte y de la reflexión teórica contemporánea, desde las posturas más conservadoras y reaccionarias como la bioética hasta posturas progresistas y liberales como la teoría Queer y las reflexiones de Michel Foucault en torno a la Biopolítica, que en los últimos años se ha convertido en un nuevo fenómeno de la vanguardia artística. Su práctica en el ámbito del vestuario.

Al concentrarse en el cuerpo como medio y soporte de expresión, se trastocan los sentidos y nos percatamos de cómo estos han sido manipulados. La performance explora la inmediatez, lo táctil y lo efímero, cualidades envidiables e imposibles para otras formas de expresión.

El concepto de cuerpo vestido varía según como se plantee a cada sociedad el problema del contexto y sus prácticas vestimentarias: de las políticas e intereses que le dan forma, el trabajo el deporte, la recreación, la moda. Etc. El mundo social es un mundo de cuerpos vestidos por tanto cuerpos en acción, que se expresan performaticamente desde sus desplazamientos por las calles hasta los aspectos más íntimos en el espacio de lo privado.

Dentro del vestuario y en especial a través de la performance, el cuerpo humano es cuestionado desde sus más hondas convenciones como una construcción social que nos acerca cada vez más a los estereotipos del afanado cuerpo ideal. Trabajos como los de Leigh Bowery, Rey Kawakubo, Issey Miyake, Hussein Chalayan y Gareth Pugh nos colocan en la lógica del límite trazado por occidente y su concepción de cuerpo como armonía, simetría y proporción entre las partes con la introducción de elementos de inestabilidad, exageración y deformación a través de juegos con la silueta y las cualidades formales y mecánicas de la superficie.

Bowery, Miyake y Chalayan aportarán de manera particular la noción de movimiento en sus desarrollos vestimentarios, desde los vestidos transgresores de bowery que persiguen la subversión como valor estético en sus puestas en escena, las investigaciones textiles y constructivas de Miyake que hacen del cuerpo en acción una sucesión escalonada de color en una experiencia lúdica con el vestido y las formas cambiantes de los animatrónicos de Chalayan conectadas a fragmentos musicales del siglo XX en su exhibición en pasarela.

Incorporar el movimiento significa por tanto introducir el ánimo al vestido dotarlo de vitalidad. Si bien la ropa y el adorno hacen siempre referencia a un cuerpo aun cuando están desprovistos del mismo, fabricados a partir de sus forma y proporción, no es sino cuando vuelven a ellos cuando se vuelven significantes, vehículos de expresión y símbolos de identidad, dado que nuestro cuerpos vestidos no son cuerpos escultóricos en cuanto expresivos pero estáticos sino cuerpos rutinarios, el vestido habrá de revelar ese encuentro en una serie de acontecimientos que van desde la tracción del movimiento de las extremidades con el textil, la expansión y contracción de la superficie, las ondulaciones producidas por las caídas de ciertos materiales que se encuentran en una determinada relación espacial con el cuerpo, las rotaciones de las faldas cuando giramos, los movimientos pendulares de los accesorios, el pliegue y despliegue que moldea al vestido en las articulaciones dejándoles la impronta de nuestra forma anatómica cuando los deshabitamos.

Es en la performance como argumento donde el cuerpo encontrara sus reglas, imaginarios y ensoñaciones, el paisaje escenográfico en el que desbordar su geografía compuesta (cuerpo vestido), sus coreografías planeadas o improvisadas, previsibles e imprevisibles, para hacerse corporalidad animada.

A21. El vestido como vehículo de la transformación del cuerpo

*Claudia Fernández Silva / Ángela María Echeverri Docentes Facultad de Diseño de Vestuario Universidad Pontificia Bolivariana
Medellín. rosaholografica@yahoo.com/angela.echeverri@upb.edu.com*

Resumen

En esta charla se enfatizará sólo en algunas, las cuales constituyen el punto de partida del estudio de caso que se analizará: cuerpos iridiscentes, cuerpo lumínico que se proyecta, cuerpos expandidos, partes corporales proyectadas al espacio y expansión de la fisionomía, cuerpos mutados, alteraciones en la estructura y extravíos formales de una parte del cuerpo, cuerpos protésicos supone una adición de una parte del cuerpo no perteneciente a su estructura original y cuerpos fragmentados seccionado en sus partes constitutivas o segmentado en pequeñas piezas y fragmentación de superficie o de silueta. El estudio de caso es un ejercicio académico realizado por los estudiantes de diseño de vestuario de la Universidad Pontificia Bolivariana, en este se retoma como referente principal, la ciencia ficción y su subgénero literario el “cyberpunk”, es a partir de estos referentes que los estudiantes desarrollan piezas vestimentarias que retoman las ideas de cuerpo ilustradas en estos relatos; cuyos resultados fueron propuestas experimentales a nivel de silueta, superficie, acceso, cierre, sostén, maneras de ser portado y en su uso, transgrediendo las convenciones del vestuario. Este resultado es pues una experiencia académica que conduce a las exploraciones del cuerpo vestido.

El resultado es una propuesta que desborda los límites de las formas naturales del cuerpo y los convencionalismos puestos en el. Es en esta exploración, donde la academia propone desarrollar diferentes metodologías de abordar y entender esa relación del cuerpo –vestido, el intersticio entre estos, el vestido como tal y la materialización de todos los anteriores.

Palabras clave

Transformaciones y modificaciones corporales, ciencia ficción, ciberpunk, el vestido como agente modificador, categorías corporales a partir del vestido.

Objetivo

Dar a conocer una experiencia académica que conduce a las exploraciones del cuerpo vestido. El resultado es una propuesta que desborda los límites de las formas naturales del cuerpo y los convencionalismos puestos en el. Es en esta exploración, donde la academia propone desarrollar diferentes metodologías de abordar y entender esa relación del cuerpo –vestido, el intersticio entre estos, el vestido como tal y la materialización de todos los anteriores.

Según Nicola Squicciarino, es el momento del nacimiento en el que todos somos iguales, y es de ese instante, del que el humano, intenta huir.

Señala como el hombre pretende escapar de la homogeneidad, del “uniforme de la piel”; por eso echa mano de lo más inmediato; su propio cuerpo, lo interviene

3. DUSSEL, Enrique, *Filosofía de la producción*, editorial nueva América, 1984, Bogotá, Colombia,

4. “clase de investigación sobre el diseño [más] relevante para el diseño, o una clase de investigación para el diseño que produce conocimiento original con tan rigurosos [y demandante] estándares como la investigación sobre el diseño” Alain Findeli, Denis Brouillet, Sophie Martin, Christophe Moineau, Richard Tarrago, “Enfocado” Investigación a través del diseño y transdisciplinariedad, una contribución tentativa a la metodología de la investigación en diseño, Université de Montréal, Université de Nimes, Université de Montpellier III, MO Design office, Uzès, Hopital Local de Uzès.2008, Berna, Suiza

y lo modifica con diferentes propósitos: religiosos, jerárquicos, de reproducción (focalización de los órganos de reproducción o las zonas erógenas), para protección de enfermedades, fines lúdicos, mágicos y estéticos; ya que el cuerpo humano por sí solo no responde a las necesidades de códigos sociales del hombre, diferencia evidente con el mundo de la flora y la fauna, donde los cuerpos se modifican sutil o drásticamente según lo que quieran comunicar a los de su misma especie en rango, posibilidad de aparearse, embarazo o su enemigo, que puede o no ser de la misma especie, una advertencia para no acercarse, el envenenamiento o una posible pelea a muerte.

La belleza, es entonces, una manera de escapar de la homogeneidad, "embellecerse, significa diferenciarse" (1); el cuerpo por sí solo no es bello; no es en vano que los diferentes ideales de belleza a lo largo de la historia, tengan que ver con las formas corporales que se deben modificar acompañadas de características espirituales e intelectuales.

La idea de embellecerse es un fenómeno típicamente humano, del orden de lo imaginario, donde prima la sensación de lo incompleto del cuerpo, de que algo le falta. Es esta sensación, la falta, la que nos invita a modificar y transformar las formas naturales del cuerpo con la promesa de sentirnos completos. El vestido es una de tantas maneras de lograrlo, y la de mayor interés para esta exposición.

La etnografía ha proporcionado infinidad de datos que demuestran como las razas primitivas carecen de vestido, pero no de cuerpos ornamentados; aquí cabe mencionar algunas prácticas corporales usadas: el tatuaje por puntura, es el más empleado por los pueblos de piel clara, el tatuaje cocido es muy popular en Asia septentrional en el pueblo de raza siberiana de los ostíacos, tatuaje por cortes, la escarificación que es la forma de tatuaje empleada por los pueblos de

piel oscura (Los Nuba de Kau), el tatuaje por quemaduras proveniente de la antigua costumbre de maracar a los esclavos y a los presos, expansiones de algunas partes del cuerpo, prótesis, mutilaciones, por mencionar algunas. Todas estas prácticas se han arrojado a nuestra actualidad sin un trasfondo cultural o religioso, teniendo resultados cada vez más extremos. Resultados similares encontramos en la cosmética, donde la promesa de la felicidad como estado permanente del humano actúa como motor, pero pocas veces el entorno del que se somete a una cirugía o cualquier tipo de intervención corporal cambia, convirtiéndose esta en la primera de muchas intervenciones venideras.

Pero todos estos resultados sobre el cuerpo son también logrados por el vestido, algunas veces de manera más extrema, pues cuando la materia orgánica se agota en sus dimensiones y usos, se echa mano de lo externo, de lo que puede portar el cuerpo, donde el límite de las formas y texturas es cada vez más surrealista.

Estos ejemplos dan cuenta de que la sensación de completud es efímera y por eso necesita estar renovándose constantemente, escudándose en el embellecimiento propuesto por cada época, así la falta, lo incompleto en nosotros nunca se termina de resolver, pues no encuentra asidero en la realidad, en la materialidad. De ahí la cantidad incontable de cuerpos propuestos por la moda, el cine, la literatura y la plástica.

Categorías de cuerpos

"El cuerpo no es más que esos modelos en que lo han encerrado los diferentes sistemas y a la vez todo lo contrario, su alternativa radical"

Jean Baudrillard Con esta sentencia, Jean Baudrillard nos conduce a pensar en el cuerpo como una entidad que encierra múltiples definiciones determinadas por

el ojo que lo nombra o califica, y así como no puede ser solo uno es a su vez lo contrario, no solo como su opuesto sino como lo todo lo que no se ha considerado, como es el caso del cuerpo abordado por las artes y las consideradas por muchos, trasgresiones de la ciencia.

El cuerpo del hombre incontables veces nombrado por las épocas, las disciplinas y los credos contempla en rasgos generales, desde la mirada de occidente, dos grandes experiencias: cuerpo como objeto, cuerpo como sujeto. El cuerpo como objeto sería aquel contemplado como separación, separación entre el cuerpo y "algo"; Este algo denominado como no cuerpo y que opera en mutua oposición con el cuerpo y que, dependiendo del ojo calificador ha sido llamado alma, mente, conciencia, self o subjetividad, mientras el cuerpo propiamente dicho es evidenciado como materia inerte, herramienta o maquina cuya energía vital proviene del no-cuerpo. Visión cosmogónica promovida por Platón, Descartes, San Agustín, cuerpo como confinamiento, cuerpo como carga que hay que soportar en pos de alcanzar un más allá, una forma más pura de conocimiento, la inmaterialidad.

El cuerpo como sujeto enfrentaría entonces la alternativa radical de la completa subjetividad el cuerpo vivido como "mi" cuerpo, la experiencia de in-corporarse, un cuerpo perceptivo y sensible en su integralidad, aquel al que apuntan actualmente disciplinas como la arquitectura, el arte y el diseño. Pero contrario a lo que podría parecer una consecuencia lógica en el supuesto abandono del paradigma moderno, el cuerpo como sujeto, así entendido, no es el cuerpo signo de la contemporaneidad o por lo menos no el más dominante. El advenimiento de la cibercultura puso en escena un cuerpo que halla sus antecedentes en la novela de ciencia ficción pero que ahora es el cuerpo social del ciudadano promedio. La imaginaria cibercultural y sus elucubraciones tecnocientíficas promueven de manera exacerbada la idea de cuerpo como separación, son recurrentes los temas referentes a "la jaula de carne" como en la emblemática novela ciberpunk

Neuromante. El cuerpo "físico" o terminal se convierte en un impedimento para el no cuerpo que navega libremente en las redes, aunque indefectiblemente ligado al cuerpo material que requiere mantenimiento y es perecedero.

Con Baudrillard estos cuerpos sin "alma" son registrados por su funcionalidad dentro de diferentes sistemas. El cadáver, el animal, el robot y el maniquí serán los cuerpos de referencia para la medicina, la religión, el sistema de la economía política y el sistema de la economía política del signo respectivamente. Estos cuerpos representan la corrupción y la muerte, la fuerza laboral y un valor de cambio.

Estas categorías de cuerpos tanto en su naturaleza paradigmática como en su funcionalidad nos conducen a reflexionar también desde su imaginario estético, el cadáver, el animal, el robot y el maniquí se presentan en la contemporaneidad no sólo como los modelos de cuerpo determinados por los diferentes sistemas sino también sus alternativas radicales, los monstruos de nuestras sociedades hipercorporalizadas cuyas estéticas han sido recreadas y actualizadas por la ciencia ficción.

Categorías de cuerpos a partir del vestido

Si tomamos como definición de vestido aquella que sugiere un acto que enfatiza el proceso de cubrirse y si tomamos en cuenta la propensión de los seres humanos a adornarnos, encontraremos que el cuerpo de los hombres es un cuerpo cubierto sea con prendas, maquillaje o adornos y es por tanto un cuerpo transformado, en cuanto modificado en su naturaleza puramente biológica.

Como vimos en el capítulo introductorio, el cuerpo humano ha experimentado

una serie de “mutaciones” a partir de diferentes dispositivos modelativos, que tienen como resultado la alteración de la silueta del cuerpo sea por expansión o constricción o por transformación de la superficie, desde la misma piel hasta los tratamientos textiles.

Distinguiremos en esta reflexión cinco categorías de estudio a partir de estas transformaciones corporales dadas por la vestimenta, las cuales constituyen el punto de partida del estudio de caso que analizaremos más adelante: cuerpos iridiscentes, expandidos, mutados, protésicos y fragmentados.

Cuerpos iridiscentes

Cuerpo lumínico que se proyecta.

Con la intervención de materiales de propiedades reflectivas o iridiscentes estos cuerpos adquieren diferentes direcciones estéticas que van desde lo fantasmagórico a lo ilusorio, los haces de luz tienen la capacidad de desdibujar los contornos de la silueta corporal y proyectarla hacia otra espacialidad, o generar nuevas líneas estructurantes. Los cuerpos lumínicos adquieren su máxima expresión en la oscuridad absoluta provocando una negación de todo aquello que la iridiscencia no cobija, en algunos casos el cuerpo en su forma total es anulado permaneciendo las prendas como entidades flotantes sobre cuerpos espectrales.

Cuerpos expandidos

Partes corporales proyectadas al espacio, expansión de la fisionomía.

Entendemos estos cuerpos como aquellos que no se contienen dentro de las costuras que les delimitan. Los cuerpos expandidos amplían sus registros



cuerpos mutados

cuerpos protésicos

cuerpos iridiscentes

cuerpos fragmentados



cuerpos expandidos



proxémicos, algunos fundiéndose con el espacio otros extendiendo segmentos o partes corporales, prolongaciones que el vestido nos ofrece para integrarnos a nuestros objetos e insertarnos en nuestro entorno.

Los cuerpos expandidos llevan consigo su refugio, se extienden hacia otros cuerpos y se precipitan al afuera, desbordan su anatomía desvirtuando cualquier posibilidad de contención, es allí dónde comprendemos un vestido como espacio, los límites de uno y otro se desdibujan ofreciéndonos incontables experiencias plásticas.

Cuerpos mutados

Alteraciones en la estructura, extravíos formales de una parte del cuerpo

Mi mente desea hablar de cuerpos que cambiaron a otras formas. Ovidio, la metamorfosis.

Si las mutaciones “surgen de los errores cometidos por la maquinaria que copia o repara el ADN” (2) alterando el significado de los genes, las mutaciones ofrecidas por la indumentaria a nuestros cuerpos biológicos nos sitúan en los terrenos de la monstruosidad, el estudio de esas alteraciones desde el nivel formativo de la academia nos permite, así como en estudio de las mutaciones genéticas, traducir los significados ocultos que estos cuerpos nos ofrecen seccionado su gramática y dejando su lógica al descubierto.

Si “la mayoría de las mutaciones destruyen el significado” (3), la vestimenta cuestiona con las modificaciones que produce en el cuerpo las funciones de las extremidades, por pérdida o por ganancia, el desplazamiento y la movilidad en general, además de la silueta como tal que, como decíamos en párrafos anteriores

nos remite a una, podríamos llamar, teratología del vestir, ya que en ella se evidencia una desviación del ideal de perfección desde la morfología y el juicio sobre la misma: conforme y disforme.

Trabajos como los de Leigh Bowery y Rei Kawakubo entre otros, cuestionan esa gramática morfológica del cuerpo proponiendo con sus rellenos y tensiones lugares poco explorados en la silueta convencional. El monstruo contemporáneo es inestable e informe respondiendo a nuestra sociedad igualmente inestable e informe, es por ello que la indumentaria desde los experimentos formales de la Bauhaus en el ballet triádico de Oskar Schlemmer hasta las performances de Bowery revelan un cuerpo que, en lugar de adaptarse a cualquier homologación de las categorías de valor, las suspenden, las anulan y las neutralizan; para que ello suceda estas mismas categorías se establecen como perversiones de un modelo impuesto por el sistema de la moda quien rige mayormente nuestras maneras del vestir desde hace más de medio siglo.

Cuerpos protésicos

Añadir, superponer. Supone una adición de una parte del cuerpo no perteneciente a su estructura original.

El cuerpo ha creado un entorno intensivo de datos, datos extraños a nuestra experiencia subjetiva, el cuerpo se encuentra dentro de entornos extraños para los cuales está mal equipado. Arcadius Stelarc.

El cuerpo contemporáneo enfrenta además de la idea de expansión y mutación de su antropometría una experiencia por adición. Estas adiciones a diferencia de las transformaciones por expansión corresponden a agregados, a superposiciones de una materialidad generalmente extraña a su naturaleza. Mientras el cuerpo mutado

2. LEROY, Armand Marie. Mutantes: de la variedad genética y el cuerpo humano. Anagrama; Barcelona 2007.

3. LEROY Op. Cit.

reevalúa la función habitual de diferentes partes del cuerpo, el cuerpo protésico promueve nuevas funciones o potencia otras convencionales. En ocasiones estos cuerpos nos remiten a superhombres, a máquinas, en el imaginario protésico más reconocido, el ciborg; posthumano promovido por la ciencia ficción y nuestro hombre contemporáneo actual. Los ancianos de hoy son la vanguardia del futuro, dice Mark Dery en la biblia cibercultural velocidad de escape.

El ciborg representa al válido sobrequipado propuesto por Paul Virilio, un individuo que contiene en su cuerpo todos los complementos de supervivencia sin necesidad de desplazarse. Nuestros cuerpos actuales se comunican, socializan y hacen transacciones sin salir de casa, el mundo al alcance un click.

Cuerpos fragmentados

Cuerpo seccionado en sus partes constitutivas o segmentado en pequeñas piezas. Fragmentación de superficie o de silueta.

"Fragmento se deriva del latín "frangere" que significa romper, de donde también se derivan dos palabras que constituyen parte de un todo: la fracción como acto divisorio y la fractura como potencialidad de ruptura no definitiva [...] La geometría del fragmento es la de una ruptura motivada por fuerzas que han producido el aislamiento de su todo. Sus umbrales son cuantitativos"(4)

Como afirma Omar Calabresse, la parte y el todo son términos indefinidos que no pueden ser explicados, el uno sin el otro. Estos mantienen relaciones de reciprocidad, implicación y presuposición es así que en la idea de todo, entero, sistema o conjunto existe la presuposición de la parte, o del elemento, o del fragmento interpretada a partir de criterios de observación. En la indumentaria hablamos de fragmentación desde el momento mismo de la construcción de las prendas a partir

de planos; en la realización de los patrones el cuerpo es fragmentado en mangas, cuellos, delanteros y posteriores que son posteriormente ensamblados para lograr la tridimensionalidad a partir del textil. Pero más allá de estas divisiones en patrones, el cuerpo vestido fragmentado juega con las posibilidades de subdividir infinitamente las partes, evidenciando desplazamientos de los segmentos como el vestido aeroplano de Hussein Chalayan o desdibujando la silueta como continuidad multiplicando las articulaciones del cuerpo como nos lo enseñan algunos trabajos de Issey Miyake. Las partes estructurales del cuerpo determinadas por la longitud de los huesos y sus puntos de unión se vuelven imprecisas, el cuerpo resultante es una entidad hiperarticulada que, en su multiplicidad de planos revela perspectivas múltiples como el cuerpo cubista de las primeras vanguardias.

Estudio de caso. Rápido UPB cuerpos transformados, cuerpos arropados, el vestuario en la ciencia ficción.

El "rápido" de la facultad de diseño de vestuario de la Universidad Pontificia Bolivariana, es un ejercicio desarrollado por los estudiantes de segundo a décimo semestre. Se conceptualiza y materializa en un periodo máximo de tres días partiendo de un tema específico. "Cuerpos transformados, cuerpos arropados: el vestuario en la ciencia ficción" fue el tema elegido para el semestre 01-2009.

Este tomo como referente el subgénero literario de la ciencia ficción denominado ciberpunk, en cuyos relatos encontramos temas recurrentes como la invasión del cuerpo con miembros protésicos, circuitos implantados, cirugía plástica o alteración genética, invasión de la mente: interfaces mente-computador, IA, neuroquímica... técnicas que redefinen radicalmente la naturaleza humana, la naturaleza del yo, escenarios distópicos, red de satélites de comunicaciones, las corporaciones multinacionales, cosmopolitanismo y mestizaje vs cultura norteamericana, integración de la alta tecnología y contracultura, mundo tecnológico y submundo,

4. CALABRESE, Omar. La era neobarroca. Madrid; Cátedra 1989

tecnología ubicua ya que no está fuera de nosotros si no dentro, bajo nuestra piel y a menudo en el interior de nuestra mente.

El ejercicio académico del rápido retoma entonces, como referente principal, la ciencia ficción y el ciberpunk a partir de seis cuentos pertenecientes al género. Es a partir de estos referentes que los estudiantes desarrollan piezas vestimentarias que retoman las ideas de cuerpo analizadas en el capítulo anterior y que sirven como puntos de partida para la reflexión del ejercicio académico.

María Isabel Figueroa - Isabel Herrera - Ana Isabel Aguilar - Viviana Giraldo - Diana López, Valentina Lopera - Luisa Hoyos, Natalia Loaiza - Tatiana Castañeda - Laura Quintero-Alejandra García - Alejandra Congote - Isabel Cristina Ávila

Conclusiones

La ropa o los adornos son uno de los medios por los cuales los cuerpos se vuelven sociales y adquieren sentido e identidad, las transformaciones del cuerpo dadas por estos dos agentes a lo largo de la historia ponen de relieve la necesidad del hombre de alterar su anatomía. Las exploraciones a partir de la forma de la vestimenta sobre la forma de cuerpo humano arrojan infinitas posibilidades formales, funcionales, productivas y comunicativas. Es labor de la academia plantear ejercicios que aborden estas transformaciones del vestir y registrar esos resultados. Más que un ejercicio puramente creativo, estas nuevas ideas de cuerpo reevalúan los procesos tradicionales en el desarrollo de prendas de vestir y nos sitúan unos pasos más allá de las convencionalidades estilísticas propuestas por la moda.

B2. Habitar y diseñar. El diseño como base hacia una teoría del habitar

Juan José Cuervo Calle. Arquitecto Universidad Pontificia Bolivariana. Magíster en Hábitat Universidad Nacional de Colombia. Docente investigador Facultad de Arquitectura y Diseño Universidad Pontificia Bolivariana Medellín. Grupo de investigación GED (Grupo de Estudios en Diseño). juan.cuervo@upb.edu.co – juanjcuervoc@yahoo.com

Resumen

El habitar es un tema apenas iniciado y en constante construcción. Partimos de la premisa en la cual el habitar (generalmente) es pensado bajo una mirada funcional del espacio, lo que nos lleva a reflexionar nuevamente sobre este tema y entender que la crisis del habitar humano, la incompreensión del término y su escasa relación con los asuntos epistemológicos del diseño, residen en olvido del ser. Para establecer una relación entre habitar y diseñar, partimos del espacio en el cual el hombre tiene un mayor despliegue de su ser: el entorno doméstico, ya que éste constituye un caso muy particular por tratarse de un “objeto” de alto contenido no sólo funcional sino simbólico y a partir del cual se descubren un sinnúmero de potencialidades que pueden ser abordadas desde el diseño. La casa es el lugar a partir del cual el hombre comienza a desarrollarse como tal. Es el universo con el cual inicia conexiones con los otros “objetos” domésticos y a través de los cuales evidencia una de las formas de apropiación y expresión más notables del ser humano. Éstos permiten usos, particularizan y delimitan los espacios y permiten, a través de una experiencia estética, una vinculación afectiva entre el sujeto y el objeto.

Palabras clave

Diseño, habitar, casa, territorio, expresiones estéticas.

Introducción

Este texto pretende hacer un especial llamado a los diseñadores: reflexionar acerca del hombre como punto de partida del diseño. Es por ello que se plantea una relación entre el habitar humano y el diseño. Para ello, se considera fundamental precisar el concepto de habitar y cómo éste, más allá de una mirada funcionalista, es una de las bases fundamentales de reflexión para el diseño, especialmente cuando tenemos en cuenta la casa, uno de los “objetos” más valorados del hombre, que junto con los enseres que contiene, logra ser más que un artefacto. Para lograr este objetivo, inicialmente se plantea realizar una construcción teórica entre varios autores, se parte de discursos interdisciplinarios que ponen en evidencia la complejidad tanto del uso como del significado de habitar y paralelamente se justifica la relación de dichas teorías con el diseño en general. Posterior a ello, se define cómo entre el hombre, la casa y los enseres se encuentra un sinnúmero de elementos que dan pie a consideraciones que pueden ser abordadas en el diseño.

Habitar y diseñar

Al preguntarle a alguien sobre el significado de habitar, es muy usual hallar respuestas referentes a estar, permanecer, vivir en..., residir. Esto nos permitiría entender que el habitar siempre se piensa, (o casi siempre), bajo una mirada funcional del espacio y éste, en relación con el hombre, permanece como un instrumento para mejorar su vida. De esta premisa es que justificamos que vale la pena reflexionar nuevamente sobre esto, entender que la crisis del habitar humano, la incompreensión del término y su escasa relación con los asuntos epistemológicos del diseño, reside en el olvido del ser.

Consideramos de gran valor construir reflexiones que partan del hombre,

particularmente con relación al habitar doméstico y los objetos (enseres), ya que desde la casa es que generalmente el hombre despliega su ser y es posible encontrar allí su esencia, o como lo propone Heidegger “ser en el mundo” ó “ser ahí”; (que quiere decir la manera en que el hombre define su estancia en el mundo) y desde allí lanzar propuestas de diseño. Por ello, presentamos el habitar como una condición exclusiva del hombre. La importancia de este tema, parte por lo tanto, de que ser hombre significa también habitar, ser habitante y por consiguiente tener una habitación; y el diseño como tal, es uno de los escenarios o herramientas que permiten al diseñador “apropiarse” de estas reflexiones y construir innumerables ideas en torno al diseño.

La conocida frase del filósofo griego Protágoras: “homo mensura rerum” (1) el hombre es la medida de las cosas, abre una perspectiva para dar razón de lo que se pretende en esta ponencia. A pesar que esta célebre frase se puede prestar a interpretaciones diversas, muestra dentro de su complejidad una gran riqueza. En nuestro caso, lo asumimos como una premisa donde entra el hombre como punto de partida desde el cual se despliega el habitar y por consiguiente uno de los principales objetivos del diseño. Por el hombre y para el hombre es que generalmente hablamos de espacios, tendencias, estética, intimidad...En una palabra, hablamos del hombre como el principio de todo proceso de diseño, del cual damos cuenta en amplísimas propuestas gráficas, objetuales y espaciales, que siempre están en constante transformación ya que el hombre siempre “es y se va haciendo”. Una dimensión amplia y específica de este ser y hacer, es la cultura, componente de gran importancia en toda propuesta de diseño.

Partiendo del habitar como una condición exclusivamente humana (Heidegger, 1999) (Yory, 1999) (Schmidt, 1978) (Bollnow, 1993) podemos plantear que éste es un concepto, que desde sus acercamientos teóricos y conceptuales, permite

aproximarlo desde diferentes tópicos, los cuales a su vez consienten establecer algunas premisas que anteceden el proceso de diseño, estas son: el habitar como realización, el habitar como significación y el habitar como expresión.

En cuanto a la realización del hombre, podemos comenzar por señalar el habitar como una condición que le permite al hombre encontrarse y desplegarse a sí mismo (Illich, 1988: 30), es decir, realizarse por el hecho de pertenecer a un lugar (Benjamin, 1996: 160), principalmente cuando se le posibilita “tener” su sitio (Schmidt, 1978: 21-27). En nuestro caso, cuando el hombre tiene una casa (Yory, 1999: 13; 143), (Bollnow, 1993. 32). Al tener y poseer un lugar (en cuanto espacio), es posible que se proteja, permanezca y se demore para así cuidar lo suyo (sus objetos y enseres) y se desarrolle como persona. En medio de la configuración de dicho espacio, sea permanente o temporal, construye rutinas, ritmos y expresiones estéticas que le permiten habituarse al establecer normas y códigos que le ayudan a definir su ética y su estética.

El habitar en términos de significación, permite al sujeto construirse una memoria y un deseo. Una memoria en cuanto tiene una historia como individuo y pertenece a una familia o un grupo; significación además, puesto que interpreta, valora y reconoce lo suyo. Y un deseo porque, en medio de su condición social y cultural, se proyecta, sueña, se apasiona y construye perspectivas de vida (Lindón, 2005) (Bastons, 1994, 548)

En aporte a las construcciones epistemológicas del diseño, es posible también proyectar el habitar como una expresión (en tanto el hombre/sujeto), que se manifiesta interior y exteriormente. Por un lado, se expresa de afuera hacia adentro del espacio (su casa) recogiendo el “caos” exterior para llevarlo a sí mismo (Bollnow, op.cit: 82) y, por el otro, de adentro hacia afuera como parte de su expresión

1 Ver Aristóteles metafísica CAP. 3; Theeteto y Platon citan a Protágoras.

estética que hace parte de su forma de ser y estar, de su intimidad y privacidad (Cortina, 1994: 18-20). Situación que posibilita construir subjetivamente su ser (Yory, 1999: 75; 303), (Heidegger, 1999:148-151) y objetivamente, desde la materialidad, los objetos (el espacio) que lo rodean (Illich, 1988: 30) en el cual puede asentarse, arraigarse, oponerse, no sólo de las inclemencias del tiempo sino de los otros, de los que tienden a desinstalarlos (Yory, 1999: 143). Un espacio además en el que puede detenerse y enraizarse en los que deja unas huellas (Illich, 1988: 30) (Benjamin; op.cit: 146, 165), un rastro y unas marcas que configuran una estética muy particular en cada quien. Pero también un centro a partir del cual pueda migrar, andar y nuevamente regresar (Yory, op.cit: 128), (Bollnow, 1993:80-81).

El habitar es posible considerarlo como una acción necesaria para el desarrollo social, cultural e individual del hombre, y el diseño como una posibilidad en la cual se desarrolla dicha acción del habitar. Por lo tanto habitar y diseñar, no son dos asuntos distintos, contrarios, sino relacionados e interdependientes.

De allí la importancia de indagar el habitar humano como una posible antesala al proceso de diseño.

La casa y los objetos domésticos como umbral para habitar y diseñar

Hoy, especialmente en nuestro medio académico, surge un creciente interés por los estudios socio-culturales en torno a lo doméstico y el hogar en términos expandidos. Ciertamente, es inevitable no dirigir la atención frente a la temática del habitar; más aún, cuando tiene que ver con uno de los espacios más significativos del hombre: su casa. La casa del hombre se consolida, (por "humilde" que sea) como el punto donde se articulan las relaciones con los otros y el contexto espacial. Es el centro (Bollnow: 1993, 76). "El hombre se conoce por su casa".

Es con el tema del habitar donde parten algunos de los planteamientos más notables de autores como Heidegger (1984), Bachelard (1997), Benjamin (1996) De Certeau (1986), Illich (1988), entre otros; y donde hay lugar a situaciones humanas que tienen que ver con la posibilidad de comprender el hombre y así poder diseñar. El hecho de abordar el diseño desde el habitar, ya tiene implícito aspectos estéticos.

Muchos autores han debatido alrededor del tema de la casa: la filosofía, la arquitectura, la antropología y otras disciplinas que han permitido miradas muy diversas frente a ésta. No obstante, este trabajo parte del habitar doméstico, principalmente de su relación con el diseño (como por ejemplo, las expresiones estéticas y sus significaciones); la casa constituye un caso muy particular por tratarse de un "objeto" de alto contenido no sólo funcional sino simbólico que permite al diseñador un alto despliegue de creatividad.

Frente a lo funcional, Bastons (1994: 554) sugiere que el hombre debe de realizar un conjunto de acciones destinadas a satisfacer las necesidades físicas y biológicas, por ejemplo "...protegerse de las inclemencias del tiempo, alimentarse, vestirse, descansar, cuidar de los suyos..." ya que según él, la casa es el lugar ideal para cuidar de lo necesario para la vida. Y. Frente a lo simbólico, José Luis García (1973: 73) sustenta que una casa no se define por su figura geométrica, técnicas o materiales sino "...por la capacidad y cualificación de interacciones que encierra. Territorialmente la casa no es un lugar físico acotado, sino una elaboración cultural o, lo que es lo mismo, una cualificación concreta del espacio".

La casa surge como consecuencia de la necesidad humana de un abrigo y protección (desde lo funcional). Y pasa a ser la construcción de un objeto simbólico particular o grupal. La idea de casa puede ser interpretada por cada quien de una manera diferente.

La casa es el lugar a partir del cual el hombre comienza a desarrollarse como tal. Es el universo con el cual inicia conexiones con los otros “objetos” que se encuentran afuera. Ésta, como espacio habitado, comienza a tener una estrecha relación con el espacio exterior, y el ser humano hace de su propio espacio, (en esta ocasión la casa), una abstracción del caos exterior como diría Gourhan (1971); según él, el hombre aparece como un organizador del espacio interior transformándolo en un arreglo sistémico a partir de sus referentes exteriores: más armónico, integrado, estructurado... El espacio exterior aparece como una solución de continuidad del espacio privado de la casa. Esta idea se manifiesta en muchísimas situaciones cotidianas. La casa evoca en su interior y representa para el hombre la necesidad básica de estar situado en un lugar del mundo, de fundar un “centro” (Bollnow 1996: 80), de darle sentido a la existencia que la convierten en “hogar”, lo que supone una voluntad de relaciones que estimulan una “domesticación” del espacio por quienes la habitan. Es por ello que en la casa se encuentra una interesante posibilidad de fundamentos conceptuales para el diseño.

Uno de los autores que ha participado de manera activa en la construcción conceptual de la casa es Bachelard (1997:34-35); éste, de manera muy precisa, define que la casa “...es nuestro rincón del mundo [...] nuestro primer universo. Es realmente un cosmos. Un cosmos en toda la acepción del término’. [...] ‘La casa es, más aún que el paisaje, un estado del alma...’ ‘La casa es el primer mundo del ser humano, sustituye la contingencia; sin casa el ser humano estaría disperso. Es un micro-lugar, la casa es el espacio de relaciones con el mundo.”

A partir de estos aportes podemos decir que la casa es el espacio de relaciones con el mundo, es el ámbito que recoge y acoge al hombre, es el lugar de las actividades que comúnmente llamamos domésticas: labores cotidianas como asearse, cocinar, amar... “Es el lugar de lo privado, significa sobre todo lo privativo, lo necesitado. La vida humana es en primer lugar, una vida necesitada.” (Prost, 1996-17)

Una casa también se asocia con los aconteceres en el tiempo, lo cotidiano, con la permanencia en las rutinas, y los hábitos; acontecimientos que ayudan a construir al habitante de la casa una memoria. “...pero es una memoria compleja, no es sólo de lo vivido allí sino también de lo que se ha vivido en otras casas pero que entra en el juego de las analogías y contrastes permanentes.” (Lindon, 1995). Por tal razón, la casa no se puede considerar como un espacio cualquiera, es un espacio que permite tanto lo familiar y lo privado, como lo individual e íntimo, con alto contenido simbólico, condensador de sentidos. Es un espacio básico que ubica y localiza al ser humano de una manera particular en el mundo (Heidegger 1984). Lugar que poco a poco se va construyendo, no sólo con los materiales para construir casas, sino a partir de la memoria, los sentidos y los sueños.

Los objetos domésticos evidencian una de las formas de apropiación y expresión más notables del ser humano. Walter Benjamín (1996) abre un panorama muy interesante con respecto del tema de los objetos de la casa. Éstos toman un valor significativo como medio para habitar: el valor afectivo (philico), la disposición espacial, los reparos estéticos y las maneras de cómo el hombre se manifiesta a través de ellos.

Los objetos de la casa permiten un reconocimiento del espacio donde el habitante puede “dejar su huella”, a través de los cuales se puede realizar unos hábitos, unas prácticas concretas y principalmente el reconocimiento de alternativas proyectuales. El deterioro, el daño, pérdida o ausencia de los objetos de la casa, alteran hábitos ya establecidos, por ejemplo, sentirse “desahuciado de los hábitos” (Benjamin, 1996: 159-160). Los objetos permiten usos, particularizan y delimitan los espacios y es por eso que hacen parte fundamental del habitar. Muchos de ellos logran una “dependencia o independencia funcional” por parte del hombre. Katia Mandoki (2001: 17) agrega un componente importante: “el prendamiento estético”, en donde el ser, a través de una experiencia estética se vincula a los

objetos. Cuando un sujeto esté prendado sensiblemente a un objeto, sea artístico, de diseño o cotidiano, se está hablando también de una experiencia estética a partir de una relación filial con dicho objeto. "...este término de lo estético se proyecta metafóricamente al ámbito de lo estético desde la experiencia concreta del crío al prenderse del pezón de la madre" prendimiento que puede darse a través de los sentidos, y por lo tanto una experiencia sensible, ya sea por el oído, el gusto, el tacto o varios a la vez. Ante los objetos nos volvemos sujetos sensibles; objetos que aparentemente pasaban desapercibidos pero en realidad generan interés y afectividad en su apreciación. Es posible afirmar que el hombre habita en el momento que está en contacto o tiene una experiencia (estética) con alguno de los objetos que hacen parte del entorno, a partir de las relaciones funcionales, prácticas y significacionales con el objeto, también según la forma como se utilizan las cosas, se infiere por lo tanto una absoluta necesidad de reconocer el habitar del hombre para aproximarse a los procesos de diseño.

Reflexiones finales

Este estudio abre las puertas para profundizar sobre el tema del habitar como complementación a las actuales construcciones epistemológicas del diseño puesto que, en suma, pareciera ser que no existiera claridad tanto en el uso como en el significado del término habitar y su posible relación con el diseño. Es necesario concretar las prácticas investigativas que giran y que pueden hacerse alrededor del concepto de habitar con el objetivo de revisar y replantear los aportes que se han construido. Además, profundizar ante el hecho de que es necesario volver a un sentido profundo del hombre (el ser) y plantar dichas construcciones como posibilidades de integrar al diseño.

El significado de habitar y su relación con el diseño resultan, en muchas ocasiones, disueltas, incomprendidas y parcializadas. Las elaboraciones conceptuales e interpretativas realizadas desde diferentes disciplinas tienen un gran valor y cada una de ellas aporta notablemente. Por eso, tratar de construir una aproximación conceptual del habitar y el diseñar con miradas aisladas, sería un asunto incompleto; sólo la suma de cada aporte disciplinar ayudaría a comprender el término y la relación. Ubicar el habitar en una disciplina específica es un asunto prácticamente imposible.

El diseño, por sus vinculaciones con las construcciones sociales básicas, está ligado con el habitar y por consiguiente, con los valores y significados y significaciones que asume una comunidad, pero principalmente, con la identificación de unas necesidades que pueden ser abordadas desde el diseño.

Bibliografía

- Bachelard, Gastón. (1997) *La poética del espacio*. Fondo de Cultura Económica. México, D.F.
- Bastons, Miguel. (1994) *Vivir y habitar la ciudad*. Anuario Filosófico, vol. 27 N2. Universidad de Navarra.
- Benjamin, Walter. (1996) *Escritos autobiográficos*. Editorial Alianza Universal. Madrid
- Bollnow, Otto Friedrich. *El hombre y su casa*. (1993) Revista Camacol. Vol. 16, No. 56. Colombia.
- Cortina Orts, Adela. (1994) *Ética de la Empresa: claves para una nueva cultura*. Ed. Trotta. España
- De Certeau, Michel y otro (1986), *Envío, La invención de lo cotidiano 2. habitar y cocinar*. Universidad Iberoamericana, México.
- Ekambi-Schmidt, Jesabelle. (1974) *La percepción del hábitat*. GG. Barcelona.
- García, José Luis (1976). *La Antropología del Territorio*. Madrid: Taller de Ediciones Josefina Betancur.
- GOURHAN, Andre –Leroi (1971), *El Gesto y la Palabra*. Universidad central de Venezuela: Ediciones de la Biblioteca.
- Heidegger, Martin, *Construir, Morar, Pensar*, Traducción: Samuel Ramos. Revista Camacol, Vol 12 N° 2 edición N° 39. Colombia.
- Illich, Iván. *Alternativas II*, (1988) Joaquín Mortiz /Ed. Planeta, México/Barcelona
- Lindón, Alicia. (2005) *El mito de la casa propia y de las formas de habitar*, SCRIPTA NOVA, Revista Electrónica de Geografía y Ciencias Sociales, Universidad de Barcelona, Vol. IX, num. 194, 1 de agosto. URL: <http://www.ub.es/geocrit/nova.atm>
- Mandoki, Katia. (2001) *Análisis paralelo en la poética y la prosaica; un modelo de estética aplicada*. En: *Aisthesis N. 34*, Santiago de Chile.----- (1994) *Prosaica: Introducción a la estética de lo cotidiano*. Editorial Grijalbo: Argentina.
- Prost Antoine, en *Espéculo: Revista de Estudios Literarios*, N° 2, 1996.
- Yory, Carlos Mario. (1999) *Topofilia o la dimensión poética del habitar*. Pontificia Universidad Javeriana. Colombia.

B3. La investigación - creación en las artes

Sandra Liliana Daza Cuartas. Maestra en Artes Plásticas Universidad de Caldas. Estudiante de Maestría en Diseño y Creación Interactiva Universidad de Caldas. sldaza@yahoo.es

Resumen

La investigación - creación en las artes hoy es un método muy utilizado por las instituciones académicas de artes; este documento pretende dar algunas luces sobre las principales características de la investigación creación, tomando como referencia el documento "La naturaleza de la investigación" del autor Bruce Archer.

El documento inicia haciendo un análisis de la triada que conforma el arte, artista, obra, espectador, y de sus implicaciones en la investigación creación, para terminar ofreciendo algunas características que debe poseer un creador como investigador.

Palabras clave

Investigación – creación, artes, método investigativo, sujeto, imaginación y creatividad.

Introducción

Este documento pretende hacer un análisis de lo que significa la investigación-creación en las artes, partiendo de la propuesta sobre la investigación que hace el autor Bruce Archer en su documento, "La naturaleza de la Investigación"(1). Es bueno aclarar de entrada que la investigación – creación es un discurso nuevo en el ámbito de las artes y de las academias de artes. Este es un intento por tratar de aportar y comprender este fenómeno.

Teniendo en cuenta que la investigación – creación aún no es considerado un método investigativo propio del ámbito de las artes, a nuestro modo de ver es una manera a través de la cual el campo del arte pretende: a) estar al nivel de la comunidad académica y científica frente al debate sobre la generación de conocimiento desde el campo de las artes, b) consolidar una comunidad académica artística para las artes, tarea ardua y difícil, por el pensamiento generalizado de que el artista es individualista, y solitario, y por esta razón se le dificulta crear comunidad y c) Esta forma investigativa toma prestados métodos de investigación de las Ciencias Sociales, hecho que ha traído consigo que la comunidad artística asuma la investigación - creación como un método investigativo propio.

Frente a lo anterior se plantea la pregunta ¿La investigación creación puede ser considerada un método de investigación generadora de conocimiento? Para dar respuesta a lo anterior trataremos de dar una mirada general a lo que ha significado la triada del El arte: el creador, la obra de arte y el espectador; y de sus implicaciones en la investigación creación, posteriormente se hace una aproximación a las características que debe poseer el creador para a ser investigador y finalmente un acercamiento a las principales características de la investigación creación desde la teoría de Bruce Archer.

La triada creador, obra, espectador

Para poder realizar un análisis de lo que sucede con la investigación – creación en el arte, tendremos que mencionar tres elementos que han estado presentes en el acontecer del Arte, sin ellos el arte no habría podido ser y existir durante la historia. Ellos son el sujeto creador o artista, el objeto o práctica artística y el espectador o público quien recibe la obra o propuesta artística. Hay que aclarar que estos

1 Archer, B. (1995) "The Nature of Research", en Co – design. Interdisciplinary Journal of Design, January 1995, pp 6-13

términos han cambiado dependiendo de la época en la que se desarrollan. Sin embargo es claro que esta triada no puede ser apartada y dependen los unos de los otros para poder ser, no hay obra sin creador, no hay obra sin espectador pero no hay creador sin obra.

Estos tres elementos a lo largo de la historia, ha prevalecido uno u otro sobre los demás, y se han tejido relaciones, que han dado relevancia a lo que conocemos como arte en términos generales. De lo que se trata aquí es de sentar algunas bases para la comprensión y formalización respecto a la investigación – creación, para lo cual entender estos tres elementos es indispensable además de comprender su unidad.

Veamos como sucede esto, en la historia en la época renacentista Miguel Ángel o Leonardo por mencionar solo dos nombres de artistas de la época, sobresalían por sus habilidades, por sus conocimientos, y por lo que crearon para su época. En este caso su hacer los representaba, pero además de esto también lo era el cúmulo de conocimientos que podía poseer un solo hombre, ellos fueron creadores, inventores y desarrollaron multiplicidad de facetas. Estas características permitieron que en esta época el arte se acercara un poco a lo que era la ciencia, además fue considerado como ciencia, por los conocimientos que este podía producir, para mencionar un ejemplo la perspectiva, daba cuenta de la comprensión de la tridimensionalidad del espacio físico en el plano bidimensional. Para hacer claridad, en nuestro tiempo no solo el artista es el creador, también lo son quienes asisten a la obra, esto lo desarrollaremos mas adelante.

Pero un poco más avanzados en la historia en el siglo XX es la obra de arte es la protagonista, el Guernica de Picasso significó mucho para su época, por lo que lograba representar para una cultura como la española en una época de convulsiones y problemáticas civiles. Aquí el valor de la obra está dada por lo que

transmitía o comunicaba, no por el nombre de su creador, por los valores culturales que poseía para un contexto en particular. Generaba un tipo de conocimiento sobre el contexto local y aún hoy muchas de las obras de arte nos informan sobre los sucesos de alguna cultura o momento de la historia en particular. La obra de arte producía un tipo de conocimiento desde su materialidad, para quien estaba en frente de ella.

Para nuestra época, me atrevería a decir, el arte ya no interesa por lo que representa, o por lo que puede significar sino por las múltiples relaciones, posibilidades y experiencias que puede ofrecer a quién la percibe, o las conexiones que puede tejer el participante a través de ella. Es decir su corpus signifiante, su sintaxis interna, sus cualidades formales y manejos técnicos presenta multiplicidad de caminos, experiencias, interacciones y percepciones para quien participa del evento. Nos referimos exclusivamente a las propuestas con componentes de interactividad, creaciones electrónicas o propuestas digitales, en las que el espectador es quien elabora, termina, complementa, y vivencia la obra.

Ya no es algo para ver y contemplar, las propuestas artísticas presentan momentos, ambientes, eventos, y vivencias tal vez imposibles en la realidad, que activan la presencia de quien está enfrente. En este sentido el arte de nuestra época tiene la capacidad de producir no solo emociones, sino de generar nuevos acontecimientos tanto para quien la crea como para quien la presencia. Es aquí donde el arte es detonante de nuevas experiencias inimaginadas, que le permite a quien las presencia ser co –creador, esto trae consigo nuevos aprendizajes, nuevos conocimientos.

Es por lo anterior que se concluye que asistimos a un momento histórico en el que el arte cambia su sentido, sus maneras de ser, sus técnicas, como resultado de una época con características propias, se transforma y los elementos que lo componen dejan de ser una triada y unidad para dar paso y entrada a otros

componentes que le aportan nuevos valores en la sociedad de la información, del conocimiento y de las nuevas tecnologías.

Pero aquí nos asalta una duda, ¿Qué busca el arte con la investigación – creación? Para dar una respuesta inicial, la creación es el ámbito que toma la comunidad de artistas para generar conocimiento desde su propia disciplina. Una cosa si es clara, la comunidad artística (en nuestro contexto apenas en estado de consolidación) ha visto la necesidad de encontrar un “caballito de batalla” para hacer frente a la sociedad del conocimiento; pues parece que en esta época cada disciplina desde sus cuerpos teóricos o prácticos deben aportar en la generación del mismo; y en este caso el arte debe cambiar de sentido y transformarse, como lo ha hecho a lo largo de la historia respondiendo a cada contexto y época diferente, además desde su responsabilidad ética, ¿qué aporta a la sociedad?. Y es aquí donde la academia, la institución universitaria entra a validar los discursos(2) originados fuera de ella en la práctica creativa, proponiendo la investigación – creación como método investigativo propio de las artes. Pero surge otra pregunta ¿Puede ser considerado el proceso de creación de una obra artística como producción de conocimiento?

Características del creador - investigador

Dos características principales que se presentan en el creador - investigador es la imaginación elemento conductor de la creatividad. Elementos difusos para el método científico, ya que estas son sinónimo de desorden y parten de la irracionalidad; respecto a lo anterior nos dice Víctor Alvarado Dávila(3) “a pesar de que muchos teóricos reconocen el papel de la experimentación en las artes, algunos de ellos no están satisfechos con que tal experimentación sea movida principalmente por

la intuición, o la imaginación o la creatividad, porque tales recursos responden a un proceder desordenado o irracional”(4), poco o nada se han tenido en cuenta la imaginación y la creatividad en el proceso investigativo, pero no podemos olvidar que de estas se nutre el investigador para dar rienda suelta a su deseo de conocimiento, se potencia la creación. Pero finalmente la imaginación termina siendo una cualidad indispensable tanto al momento de crear como en el proceso investigativo. La imaginación y la creatividad aparecen en estos procesos pero no de manera explícita, ya que como son de carácter difuso, inestable e incontrolable, no es posible esquematizarlas, simplemente fluctúan en el proceso investigativo. Aquí se aboga porque estas características deben ser alimentadas y deben tener más relevancia al momento de abordar una investigación.

La imaginación le da la posibilidad al creador de proyectar o vivenciar mundos fantásticos para finalmente crear; en palabras de Dávila “Los artistas son peligrosos porque le dan rienda suelta a su imaginación y porque nos contagian con sus historias irreales, de mundos que no existen ni existirán jamás”(5) contrario a lo que plantea el autor, esta puede ser percibida en ocasiones como visiones apocalípticas de lo que puede suceder a futuro, por solo poner un ejemplo la obra de Julio Verne. Por ello un creador – investigador que imagina o proyecta no puede dejar de hacerlo y para que estos proceso de imaginación y creatividad se presenten es necesario un rompimiento de paradigmas, pues debe ir en contra de lo que él mismo ha sido, es decir un sujeto creador investigador, debe tener la capacidad de re-crearse a si mismo, constantemente, cambiar o mutar sus formas de ser, transformarse, saber hacer uso y experimentación de nuevas técnicas, trascenderlas hasta llegar a inaugurar el por – venir. Es decir, el primer reto que

2. Huertas, M. (2008). “Notas sobre la relación entre prácticas artísticas e institución universitaria”. *Moderno Contemporáneo: un debate de horizontes*. Medellín: la carreta Editores.

5. Ibid.

tiene el creador - investigador es romper con sus propios esquemas para proponer unos nuevos y diferentes. Principal característica en la investigación el rompimiento de paradigmas.

Los métodos de investigación en las ciencias y humanidades no han tomado esta cualidad como fundamental a la hora de investigar, es por ello que consideramos que la historia de la humanidad ha estado tan marcada por la razón, que ansiamos otras formas de conocimiento del mundo. El uso de la imaginación como parte de estas nuevas formas es un elemento que toma el creador - investigador, ya que el ser humano necesita dar rienda suelta a la sin razón, para despertar en él deseos, instintos, intuiciones, esta es una de las principales herramientas del investigador.

Una segunda cualidad tiene que ver con lo que en su intimidad el proceso creador le aporta al sujeto creador, el autoconocimiento, tomado de la mano de la autorregulación o "Autopoiesis"(6). A lo largo, este proceso le permite cambiar, mutar constantemente, pero a su vez volver a reflexionar sobre lo sucedido. El proceso creador en el arte, por ser una práctica que se lleva a cabo desde el conocimiento técnico práctico, posibilita al ser humano reflexionar sobre sus propios procesos internos, y así mismo propiciar en el sujeto una especie de reflejo del ser, de lo que es, de sus debilidades y sus cualidades, de sus emociones y sus sentires, de sus oscuridades y deseos a través del objeto creado y de la reflexión constante de sus procesos creativos.

Nos aventuramos a proponer aquí que en los procesos creativos que el arte proporciona al creador, se desarrolla una cierta capacidad de transformación del ser, a partir del conocimiento de sí mismo, y en esta medida podremos afirmar que la investigación – creación podría proporcionar conocimiento para otros. Para lo anterior es indispensable tener en cuenta la propuesta que hace Archer

que la investigación, inicialmente debe "responder a un objetivo el conocimiento, y segundo debe ser un proceso sistematizado"(7). Si el proceso creativo se sistematiza rigurosamente, además de esto posee como objetivo la producción de conocimiento que pueda ser reutilizado por otros investigadores, que estos métodos puedan ser aplicados por otros investigadores, además de estar conformada la comunidad artística que los valide podría el arte declarar que posee un método de investigación – creación, validado.

La investigación creación y sus características

En un primer paso la investigación – creación puede apostar al conocimiento del ser por sí mismo a través de la exploración técnica artística. En las Ciencias y las humanidades el objeto de estudio está alejado o fuera del sujeto, y Esto alejamiento es necesario para poder comprenderlo. Pero, ¿Qué pasa si el objeto de conocimiento es el mismo ser, sujeto y objeto a la vez?. En algún momento alguien citó que el ser humano no ha podido trascender o cambiar sus formas ancestrales de convivencia entre seres humanos, hacia nuevas formas que le hagan la vida más fácil y llevadera con los suyos, con los de su misma especie, y en esa ocasión mencionó que no existe ninguna diferencia entre un hombre de las cavernas que arrastra del pelo a una hembra de su misma especie y un hombre de nuestra época que trata a golpes a su mujer, porque no existe una disciplina que le ayude a trascender al ser humano en su desarrollo interno y en sus relaciones con los demás?

La propuesta que se hace aquí un tanto atrevida será por la posibilidad que presenta la creación en el arte como forma de investigación y generación de conocimiento

6. Maturana, H. y Varela J. F. (1998) "De máquinas y seres vivos. Autopoiesis: la organización de lo vivo". Santiago de Chile: Editorial Universitaria S.A

7. Archer B. (1995) "The Nature of Research", en Co – design. Interdisciplinary Journal of Design, January 1995

del propio accionar humano, desde una nueva forma de investigar en donde el sujeto sea objeto de estudio y sujeto investigador a la vez, es decir, arte y parte del problema a investigar. En donde no es solo el producto (obra de arte, práctica artística), sea lo relevante, sino también el proceso de transformación que sufre el creador y los sucesos que se presentan a través de la investigación.

Sabemos que esta ha sido la búsqueda en oriente, y que las ciencias sociales y humanas han enfocado su visión a este objeto de estudio, en disciplinas como la sociología y la antropología pero “Sus investigaciones ha sido regidas por el argumento lógico”(8) los siguientes autores han aportado algunos elementos diferentes como lo dice Fatina Saikaly “la ciencia ha colectado un cuerpo de conocimiento teórico, las humanidades un cuerpo interpretativo, la tercer área la diseñística ha recogido un cuerpo de conocimiento práctico basado e la sensibilidad, invención, validación e implementación”(9), y Archer nos dice que para mirar la naturaleza subjetiva de las actividades artísticas es necesario que el autor haga claridad de su punto de vista teórico es decir su ideología, “la ideología es un sistema global de explicación o interpretativo que sirve para hacer que el mundo sea mas inteligible para los que se inscriben el él”(10), Este es un punto de partida que Archer propone, a nuestro modo de ver para que un creador – investigador pueda fundamentar sus investigaciones desde la subjetividad.

Para darle claridad al asunto traeremos dos preguntas que hace el autor Findel A. sobre el objeto de estudio en que deben centrarse las disciplinas “¿Cuales son los fenómenos del mundo que nosotros estamos interesados en observar y entender que no son ya “propiedad” de otras disciplinas? Y ¿Qué intentamos decir acerca

de ese fenómeno que es desconocido aún y las otras disciplinas no conocen y que al menos el diseño clama por conocer mejor?”(11). En este caso centraríamos las preguntas en el campo de las artes, preguntas muy pertinentes, pues a través del proceso creativo en un trabajo artístico, existen pasos a seguir que pueden ser considerados estrategias metodológicas de la investigación acción, es decir, el accionar humano interviene sobre la investigación.

Según Bruce Archer existen los siguientes grados de investigación en las artes:

1. La expresión a través de los medios adecuados.
2. La reflexión creativa sobre la experiencia humana.
3. Interpretación cualitativa del pensamiento humano en laexpresión.
4. Los juicios de valor
5. La exploración de valores de verdad en el texto.
6. La clasificación de ideas, personas, casos y eventos.
7. La identificación de la procedencia de comentarios sobre las ideas las personas, las cosas y los sucesos.(12)

Pero para que la práctica del arte sea considerada investigación debe cumplir con una sistematización rigurosa, los resultados deben ser publicados y compartidos por la comunidad artística, pero es necesario mencionar que esto sucede pocas veces dentro de la comunidad artística, pues por ser el arte de naturaleza práctica se ha generalizado el pensamiento que los artistas no deben escribir o argumentar lo que se hace en la práctica del arte. A nuestro modo de ver esta es una verdadera limitante, aunque este pensamiento está empezando a cambiar

8. Ibid.

9. Saikaly, F. (2005) "Approaches to Design Research: Towards the Designery Way" en Design System Evolution: 6th European Academy of Design Conference, Bremen, 29 – 31 March 2005, (en línea), disponible en: http://www.verhaag.net/ead06/fullpapers/ead06_jd187_2.pdf recuperado: el 29 de septiembre de 2007

10. Archer. B. (1995) "The Nature of Research", en Co – design. Interdisciplinary Journal of Design, January 1995

11. Findel, A. et al. (2008) "Research Through Design and transdisciplinarity: A tentative Contribution to the methodology of Desing Research". En Swiss Design network symposium, 2008 pp. 67/91.

12. Archer. B. (1995) "The Nature of Research", en Co – design. Interdisciplinary Journal of Design, January 1995

en nuestro contexto. Archer también concluye en el documento mencionado que pocos casos se han presentado como exitosos con estos criterios.

Quedamos en deuda de abordar el método a seguir en la investigación – creación.

BIBLIOGRAFIA

- Archer B. (1995). "The Nature of Research", en Co – design. Interdisciplinary Journal of Design, January 1995, pp 6-13
- Dávila, V. A. "Cuestiones Estéticas de la Investigación en Artes". <http://encontrate.aporrea.org/media/66/enlasartes.pdf> recuperado: el 9 de marzo de 2009
- Findeli, A. (2008). "Research Through Design and transdisciplinarity: A tentative Contribution to the methodology of Desing Research". En Swiss Design network symposium, 2008 pp. 67/91.
- Huertas, M. (2008). "Notas sobre la relación entre prácticas artísticas e institución universitaria". Moderno Contemporáneo: un debate de horizontes. Medellín: la carreta Editores.
- Maturana, H. y Varela J. F. (1998). "De máquinas y seres vivos. Autopoiesis: la organización de lo vivo". Santiago de Chile: Editorial Universitaria S.A
- Saikaly, F. (2005). "Approaches to Design Research: Towards the Designerly Way" en Design System Evolution: 6th European Academy of Design Conference, Bremen, 29 – 31 March 2005, (en línea), disponible en: http://www.verhaag.net/ead06/fullpapers/ead06_id187_2.pdf recuperado: el 29 de septiembre de 2007

B4. La investigación en diseño como precursora para la investigación en áreas con aplicación a la imagen en las artes visuales: un todo por descubrir, un todo por hacer.

Georgina Montoya Vargas. Maestra en Artes Plásticas Universidad de Caldas. Estudiante Maestría en Diseño y Creación Interactiva Universidad de Caldas. georginamontoya@hotmail.com

Resumen

En la actualidad las Artes Plásticas, llamadas también Artes Visuales(1) han sido objeto de estudio desde la antigüedad, los problemas allí planteados se han derivado de una actividad meramente intuitiva y técnica, donde se creía que la creación artística brotaba a su debido momento.(2)

En la actualidad artistas, críticos, curadores están pensando la manera de romper las barreras, y mirar más allá del simple objeto artístico apreciado desde la estética, procurando que sus creaciones sean algo más que un producto para el espacio de exposición. De allí que las artes visuales están a la expectativa respecto al sentido y la función del arte, en una sociedad como la nuestra que dirige su mirada hacia el producto - consumo.(3)

En esta medida el diseño ha realizado un estudio significativo, respecto a la investigación, siendo así que hoy en día el diseño tiene un espacio importante a nivel global y dentro de la sociedad en general. Entonces ¿cómo unir la investigación en diseño a la investigación en artes?, ¿podrían utilizarse los mismos métodos?. De

ser así los artistas visuales deben replantear su visión frente al trabajo que están realizando; sus métodos deben adquirir mayor rigurosidad si se quiere obtener resultados sólidos y aplicables en el contexto real; sin dejar aun lado ese mundo sensible que los caracteriza.

Palabras clave

Artes visuales, Investigación, Diseño, Latinoamérica, Contexto, Métodos.

Introducción

Son muchos los cuestionamientos que surgen en torno al papel que esta desarrollando el artista y quienes trabajan alrededor de esta práctica. En la actualidad las transformaciones que precenden a las prácticas artísticas, estan acompañadas de la construcción que se genera colectivamente con diversos sectores; desde las instituciones, organizaciones, agentes involucrados en la creación, la gestión, la circulación, la información, la investigación que se proyecta generalmente a partir de la apropiación de las expresiones artísticas de los pueblos.(4)

El término "investigación" aplicado a las artes visuales es relativamente nuevo, este se ha otorgado principalmente a las prácticas sociales en la esfera de lo público – rural – urbano, en el contexto latinoamericano; basado principalmente en las construcciones colectivas, culturales y políticas, que ponen en acción las prácticas artísticas desde lo local, favoreciendo así el universo socio – cultural.(5)

1. www.portaldearte.cl/terminos/artes_visuales.htm. Extraído del 5 de marzo de 2009

2. Martínez, C, Nestor (2008). Procesos de investigación – creación en el programa de artes plásticas de la universidad del atlántico. Extraído del 7 de marzo de 2009 desde http://www.salondeoctubre.org/talleres/investigacion_creacion.pdf

3. Manzini, E (2009) "New desing knowlwdge" en desing studies, vol 30, num. 1, pp.4/12.

4. Proyecto artes visuales (2009). Programa 13 salones regionales, y preproducción 41 salon nacional de artistas. Extraído el 10 de marzo de 2009 desde <http://salonesdeartistas.com/2009/proyectoartesvisuales2009.pdf>.

5. Ibid

Es una realidad que la brecha entre ciencia y arte, no es tan grande como en otras épocas, en la actualidad, han entrecruzado incluso, su campo de acción. De allí que el término investigación, validado para las artes y el diseño, no puede convertirse en una camisa de fuerza, que esta ligada solo al método científico. Si miramos un poco la definición de investigación, podemos ver que este proviene de las voces latinas In-vestigium, que literalmente significa “ en pos de la huella”. Investigar es indagar, inquirir, explorar, buscar, experimentar, que a la postre son funciones propias del pensamiento y la actividad humana. Se hace investigación en cualquier campo de la dinámica existencial.(6)

Aunque es cierto que en el campo de las ciencias físicas o exactas, es donde se ha clarificado más este concepto; es en el campo de las ciencias humanas donde los procesos de análisis y generación de sentido, han adquirido su mayor importancia. En las ciencias humanas ; las investigaciones se dan desde paradigmas y metodologías cualitativas, que privilegian lo subjetivo, intersubjetivo, lo significativo y lo particular(7).

Entonces, respecto al conocimiento y la investigación, ¿donde esta incluido el arte? O será que simplemente debe seguir su ruta desde los planteamientos estéticos?. Dentro de los estudios realizados, se ha determinado que el arte se ha comprometido con procesos de investigación formal donde de una u otra manera se utilizan metodologías propias de los diseños investigativos de las ciencias sociales.

Cabe destacar que las prácticas artísticas contemporáneas, tienden a privilegiar

6. Martínez, C, Nestor (2008). Procesos de investigación – creación en el programa de artes plásticas de la universidad del atlántico. Extraído del 7 de marzo de 2009 desde http://www.salondeoctubre.org/talleres/investigacion_creacion.pdf

7. Ochoa, C. El diseño y las ciencias humanas. Hacia una concepción integral, s.

8. Urbina, Neida. El arte conceptual: punto culminante de la estética procesual o el arte como proceso. Extraído el 12 de marzo de 2009 desde www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/20361/2/neida_urbina.pdf

9. Saikaly,F. Design re-thinking. Some issues about doctoral programmes in design. Pág. 1-14. Es importante citar a esta autora, puesto que el análisis de su investigación es pertinente para la investigación en áreas que trabajan con la imagen y de esta manera, realizar comparaciones.

10. Para mayor información sobre este tema consultar estos autores.

las fases o actividades del proceso de creación de la obra, restándole importancia al resultado (objeto – acción), se le da importancia artística a lo procesual(8); esto se puede evidenciar en los eventos mas importantes del arte: Documenta Kassel, Bienal de Venecia, Sao Paulo entre otros.

¿cómo se enfocaría entonces la investigación en diseño aplicada a las artes o viceversa?

Si miramos el texto de Saikaly(9), sobre la métodos empleados en diferentes programas de doctorado para la investigación en diseño; podemos ver entonces que la investigación en esta área esta tomando un posicionamiento importante y está proyectando métodos que pueden ser aplicados a las artes visuales; ella hace su investigación sustentada en supuestos filosóficos, objetivos, estructuras, contenidos y procesos, (SAIKALY, pp 16) aplicados en diferentes universidades a nivel mundial.

Uno de los métodos utilizados en estas investigaciones, y que puede ser utilizado en el caso de las artes visuales, es el de la investigación centrada en la práctica (SAIKALY, pp 7). Y aunque Findeli (2000), dice que no tiene reconocimiento científico, es la que más se acerca a las artes visuales sobre todo cuando la práctica es la misma investigación [...].”p (Press, 1995), y donde «[...] El conocimiento puede ser encontrado en o por medio de objetos.” (Roya et al, 2000)(10).

De esto que la investigación en artes puede adaptarse a muchas posturas si de investigación se trata, y adoptar la que mas convenga a sus intereses. Pero ¿realmente esto es lo que quiere, una disciplina como las artes que tiene siglos



de existencia? ¿ seguir tomando de otras disciplinas para la validación de su conocimiento?.

El panorama de las artes visuales en la actualidad, trata de orientar su sentido hacia la transdisciplinariedad(11) que conduce sus objetivos hacia los aspectos del mundo real, que es uno de los principios básicos de la investigación científica. el hecho de la co-existencia y de los equipos de trabajo en diseño dice que los niveles son necesarios y son los que forman estructuras de conocimiento en diseño. Es importante que estos niveles tengan concecuencia con la experiencia. Las características de uno y otro tienen mezclas productivas (GIBSON, J: 2009).

En este sentido las artes visuales y mas específicamente las prácticas artísticas contemporáneas, están trabajando y realizando sus proyectos fundamentados en los aspectos sociales, integrando a la comunidad y donde el individuo es parte fundamental dentro de estos procesos de investigación; es por esto que las investigaciones en arte y creación ya no toman como un aspecto fundamental la creación de objetos para un espacio determinado, sino que sus prácticas se basan en lo procesual, desde reflexiones teóricas y prácticas, que se desarrollan y articulan a la vez en los procesos de construcción de una obra de arte.

Métodos de investigación en artes

Aunque la investigación en artes es relativamente nueva, existen fundamentos teóricos basados en las ciencias humanísticas, las ciencias exactas y el diseño. El presente texto no entra a definir ese espacio que se le ha asignado al diseño, como parte fundamental de los métodos en artes; y menos aún si parece que le otorgara el título de tercera ciencia. Lo fundamental aquí es presentar una visión

general del panorama investigativo de las artes visuales y como esta disciplina puede tener cabida en áreas del conocimiento que antes no eran pensadas.

Actualmente la investigación en artes, se está proyectando desde el punto de vista de lo social sobre todo en latinoamérica; la necesidad de crear una categoría fuerte en las artes, ha generado la posibilidad de que esta disciplina toque otras puertas, que le dan a su objeto de estudio un gran valor desde la imagen, la visión cultural de los pueblos, el enriquecimiento de técnicas y la disposición de estas, para generar otros discursos inherentes a la integralidad en los conocimientos. Algunos de los métodos utilizados para la investigación en artes se basan en aspectos reflexivos, donde el artista fantasea, indaga, explora, imagina, descubre, estudia, analiza, improvisa, metafórica, proyecta, actúa y despliega todos los elementos que van formando la obra de arte (CELIS, N: 2008, pp.6).

Algunos curadores latinoamericanos han argumentado la investigación en artes desde lo procesual; donde todo lo que conforma el proceso – secuencia, no es necesariamente lineal, también está conformado por: indagación, exploración, búsqueda, realización, experimentación; que es lo que caracteriza estas prácticas de investigación – creación, donde la destreza y el uso de la técnica(12) son parte fundamental en su perfeccionamiento.

Si miramos el panorama de la investigación en artes desde el punto de vista académico, surgen cuestionamientos, que llevan a replantear lo que hasta ahora ha sido la enseñanza en artes. Las normativas académicas exigidas en las instituciones o carreras de arte deben estar acordes con los procesos investigativos en otras áreas, incluso muchas veces estos procesos se insertan en las convenciones de la investigación científica, donde se debe generar un nuevo conocimiento con resultados o productos dados desde: libros, patentes o ensayos publicables; en

1. http://es.wikipedia.org/wiki/Transdisciplinariedad#La_transdisciplinariedad_en_las_Artes_y_en_las_Humanidades. Extraído el 13 de marzo de 2009.

2. Allina, Trixi (1998) ¿Investigación o Creación en Arte? En : Investigación: Fundamento para la Universidad Nacional del siglo XXI. Santa Fe de Bogotá : DIMAIN.

últimas, analizar como se ha estado realizando la investigación en artes visuales en las universidades del mundo(13) y si estas tienen una estructura, y modelos académicos diferentes para generar nuevos conocimientos. Esto no es un hecho ajeno a nuestras necesidades, se necesita hacer un estudio minucioso acerca de la investigación y métodos utilizados en dichas investigaciones. Un acercamiento a esta problemática ha sido realizada por el docente, Fausto Gomez Tuena; quien a realizado algunas hipótesis sobre lo que podría ser la investigación en artes. El contexto en el que el autor realiza su trabajo es la Universidad Autónoma de la ciudad de Juárez; a él le preocupa la competitividad de los egresados y docentes, sobre todo por los indicadores de la mas alta calidad que se están generando en investigación a nivel mundial. ¿cuál podría ser entonces la forma de hacer investigación en artes? O será que la hipótesis dada por Gomez Tuena, al proponer diferencias entre la investigación tradicional y la investigación en los ámbitos del arte, como procesos fundamentales para el desarrollo y consolidación de un Departamento de Arte”(14) sea la única posibilidad de generar un conocimiento aplicable a la realidad en esta área.

Existen otras investigaciones que basan sus métodos partiendo de los paradigmas o discursos generados apartir de la estética, la historia del arte y la semiótica del arte; aunque estos proyectos solo se han tenido resultados descriptivos o “desinteresados” que significa que el investigador intenta describir el objeto del estudio objetivamente y evita generar cualquier cambio a él.(15)

El autor explica esta meta desinteresada desde selección de preguntas que se toman al inicio de la investigación, estas preguntas raramente toman en cuenta al artista y al público, porque su financiamiento se dió, desde fondos públicos y lo que

interesa son los problemas de la investigación dentro de la comunidad científica. En este sentido no se sabe a ciencia cierta si los artistas quieren aplicar este tipo de métodos para sus proyectos, quizás este no es el objeto que quiere estudiar el arte respecto a la investigación; si bien es cierto que las artes en la actualidad quieren romper con los paradigmas de la técnica y el objeto bello que habita un espacio de exposición, también quieren encontrar sus propios métodos respecto a la investigación en creación. Es paradójico que el arte siendo una disciplina tan antigua, no haya explorado el campo de la investigación; quizás por miedo a perder su esencia creativa o el hecho de que “es evidente que nada referente al arte es evidente”(16) en palabras de Adorno. Nos queda un camino muy amplio por explorar y tenemos todos los elementos a nuestra disposición.

Procesos de investigación de las artes en Colombia

Actualmente en Colombia, la investigación en artes se ha dado desde la perspectiva: del proyecto – creación. Uno de los proyectos mas representativos dados en nuestro país, es el salón Nacional de artistas; este, es el evento mas significativo de arte contemporáneo existente en Colombia y reúne a artistas de todas las regiones de nuestro país.

Actualmente este salón ha tomado una dirección diferente frente a las prácticas artísticas, estas, ya no se dan, desde el individuo como creador único y productor de un objeto para ser expuesto en un espacio determinado; sino que sus objetivos van encaminados hacia el trabajo colaborativo de equipos curatoriales que presentan “ proyectos de investigación para las diferentes regiones”.

13. Saikaly,F. Design re-thinking. Some issues about doctoral programmes in design. Pág. 1-14.

14. Gomez, T, Fausto. La investigación en artes: Nuevas formas de abordar al objeto de arte. Extraído del 14 de marzo de 2009 desde http://docentes.uacj.mx/museodigital/images/investigacion/investigacio_arte_hoy.htm

15. Desarrollar arte con metodos científicos. Extraído el 17 de marzo de 2009 desde <http://www2.uiah.fi/projects/metodi/233.htm#alone>. Para comentarios enviar al correo del autor: penitit.routio@laposte.net

16. Adorno, Theodor (1983). Teoría estética. Barcelona : Orbis.

Dentro de los lineamientos que acompañan este tipo de prácticas se desarrollan los siguientes principios:

una construcción colectiva, desde la investigación: 1) un puesta en acción del campo artístico, 2) desarrollo de la investigación curatorial, 3) la afirmación de lo local, 4) la inversión en la creación, 5) la apertura de espacios de formación, 6) el diálogo cultural, 7) un modelo vivo y experimental. De esto se puede ver que quienes están pensando en estas prácticas investigativas, todavía tienen y crean sus propios métodos al momento de la investigación(17).

Quisiera hacer hincapié en el hecho de que en Colombia son muchas las instituciones, organizaciones, colectivos e individuos que están trabajando respecto a la investigación en artes, desde el proyecto -creación. El encuentro internacional Medellín 07/ prácticas artísticas contemporáneas. Es un espacio importante de las artes en Colombia. De allí surgieron muchos interrogantes respecto a los productos que está generando el arte y su papel activo en la sociedad.

También podemos mirar los proyectos realizados desde la web y que de alguna manera, pueden ser proyectos sostenibles en el tiempo, como es el caso del Colectivo Joystick, que trabajan desde internet como plataforma fundamental para el intercambio de información con personas de diferentes países incluido Colombia, quiero destacar este colectivo, porque su trabajo no solo se basa en posiciones individuales, sino que intercambia análisis reales del estado del arte a nivel global; incluso integrando otras disciplinas.

Conclusión

Nos queda un todo por descubrir, un todo por hacer. El campo de las artes visuales es muy amplio, y permite la unión de muchas disciplinas, incluso de la ciencia.

Realizar investigación en Colombia y sobre todo en artes desde el punto de vista económico y social, no es tarea fácil. Pero ahí está nuestro compromiso y la pasión que se siente por este tipo de conocimiento, interesante y necesario, respecto al aporte que le puede dar a la sociedad en estos momentos de crisis mundial a la que nos enfrentamos.

¿Cuál es el objeto de estudio de las artes visuales? Es hora de que cambiemos paradigmas en relación a la estética aunque diría que esta es solo un paso más dentro de los pasos que se necesitan para generar conocimiento en arte.

BIBLIOGRAFIA

- Adorno, Theodor (1983). Teoría estética. Barcelona : Orbis.
- Allina, Trixi (1998) ¿Investigación o Creación en Arte? En : Investigación: Fundamento para la Universidad Nacional del siglo XXI. Santa Fe de Bogotá : DIMAIN.
- Desarrollar arte con metodos científicos. Extraído el 17 de marzo de 2009 desde <http://www2.uiah.fi/projects/metodi/233.htm#alone>. Para comentarios enviar al correo del autor: pentti.routio@laposte.net
- Gomez, T, Fausto. La investigación en artes: Nuevas formas de abordar al objeto de arte. Extraído del 14 de marzo de 2009 desde http://docentes.uacj.mx/museodigital/imagenes/investigacion/investigacio_arte_hoy.htm
- Martínez, C, Nestor (2008). Procesos de investigación – creación en el programa de artes plásticas de la universidad del atlántico. Extraído del 7 de marzo de 2009 desde http://www.salondeoctubre.org/talleres/investigacion_creacion.pdf
- Manzini, E. (2009) "New desing knowlwdge" en *desing studies*, vol 30, num.1 ,pp.4/12.
- Ochoa, C. El diseño y las ciencias humanas. Hacia una concepción integral, s. .
- Proyecto artes visuales (2009). Programa 13 salones regionales, y preproducción 41 salon nacional de artistas. Extraído el 10 de marzo de 2009 desde <http://salonesdeartistas.com/2009/proyectoartesvisuales2009.pdf>
- Urbina, Neida. El arte conceptual: punto culminante de la estetica procesual o el arte como proceso. Extraído el 12 de marzo de 2009 desde www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/20361/2/neida_urbina.pdf
- Saikaly, F. Design re-thinking. Some issues about doctoral programmes in design. Pág. 1-14. Es importante citar a esta autora, puesto que el análisis de su investigación es pertinente para la investigación en áreas que trabajan con la imagen y de esta manera, realizar comparaciones.
- www.portaldearte.cl/terminos/artes_visuales.htm. Extraído del 5 de marzo de 2009.
- http://es.wikipedia.org/wiki/Transdisciplinariedad#La_transdisciplinariedad_en_las_Artes_y_en_las_Humanidades. Extraído el 13 de marzo de 2009.

17. Programa salones de artistas. (2007). Extraído el 18 de Marzo de 2009 desde http://salonesdeartistas.com/index.php?Itemid=10&id=1&option=com_content&task=blogcategory

B7. Relación Diseño, Género y Semiótica en las formas de representación actuales.

Jaime Eduardo Álzate Sanz. Diseñador Visual Universidad de Caldas. Docente Universidad Católica Programa de Publicidad.
Estudiante Maestría en Diseño y Creación Interactiva Universidad de Caldas. jaimealzatesanz@hotmail.com

Resumen

Esta reflexión trata sobre la relación de la evolución de la mirada con la evolución de la imagen, teniendo en cuenta las diferentes disciplinas como la semiótica, el diseño y la publicidad. En el análisis de esta relación es de gran importancia el estudio de la cultura de masas, donde los medios de comunicación juegan un papel muy importante por las mutaciones que ocasionan en las sociedades a partir de la incidencia en la identidad del individuo y su autorrepresentación en el entorno. El género es un elemento clave para tener en cuenta en las mutaciones de las culturas y los cambios de las identidades de los sujetos, pues éste ya no es un problema de sexo si no de identidad, por lo cual la evolución de las disciplinas que tienen que ver con la representación deben tenerlo en cuenta así como lo han hecho a través del tiempo con la evolución de la mirada. En la profundización sobre estos aspectos se puede vislumbrar los futuros retos del diseño y la publicidad.

Palabras clave

Diseño, publicidad, género, semiótica, representación, sujeto, cultura, evolución, etapa, mirada.

Relación diseño, género y semiótica en las formas de representación actuales

El diseño, el género y la semiótica son asuntos que se entrecruzan en las formas de representación actuales como la fotografía, el video, la publicidad, el arte, entre otros, donde se develan problemáticas que tienen que ver con la evolución de la mirada, los signos y los mismos medios que ofrecen las herramientas para la comunicación y expresión de la información. En cuanto a la evolución de la mirada Peirce se refiere a las diferentes clases de representación y su relación con respecto al objeto: “El indicio es el fragmento de un objeto o algo contiguo a él, parte de un todo o tomado por un todo. En ese sentido una reliquia es un indicio: el fémur del santo en un relicario es el santo. O la huella de un paso en la arena, o el humo del fuego en la lejanía. El ícono por el contrario se parece a la cosa sin ser la cosa. El ícono no es arbitrario sino que está motivado por una identidad de proporción o forma. Al santo se le conoce a través de su retrato, pero ese retrato se añade al mundo de la santidad, no es dado con él. Es una obra. El símbolo, por su parte, no tiene ya relación analógica con la cosa, sino simplemente convencional: arbitrario con relación a ella, el símbolo se descifra con ayuda de un código. Así, de la palabra “azul” en relación con el color azul(1)”

Según Regis Debray en su libro “vida y muerte de la imagen”, estas clases de representaciones de la realidad están marcadas por épocas y pertenecen a diferentes edades de la mirada, las cuales son: logosfera, grafosfera, y videosfera (indicio, ícono y símbolo). En la logosfera que comprende la etapa de la invención de la escritura hasta la invención de la imprenta, la imagen no se parece al original, ésta vale solo por lo que representa, ésta es la era de los ídolos donde dios es el artista, en la grafosfera, etapa que comprende desde la invención de la imprenta hasta la televisión en color, hay una liberación del artista, ya la imagen se parece

1. DEBRAY, Regis. Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en occidente. Barcelona: Editorial Paidós Ibérica S.A., 2001. Página 183.

al original, en ésta época solo hay un dios, “el artista”, la videosfera, era de lo visual, es la etapa que va desde la aparición del video hasta nuestros días, donde la imagen pasa por la era digital y se vuelve parte de un producto económico, un código numérico donde incluso pierde su soporte tangible y real.

Estas etapas aunque pertenecen a una evolución se pueden dar en una misma época (la actual), lo que hay que tener en cuenta como se mencionó al inicio, es que hacen parte de la evolución de la mirada, la cual exige un cambio en la representación y manipulación de la imagen, obligando al diseño a replantear su proceso, su fin y su razón de ser. La investigación de mercados pasa a ser parte integral del diseño, el cual se replantea, evolucionando hacia una función más estratégica, con una cercanía al individuo (consumidor o usuario) más pronunciada. De esta forma el diseño pasa de su labor técnica, meramente funcional (bastantemente marcada en la época de la revolución industrial), a ser una disciplina más profunda, con carácter epistemológico, pues el cruce con otras disciplinas y ciencias han enriquecido su área de conocimiento que crece con la investigación, tanto en sus procesos como en su matriz epistemológica, alterando considerablemente su objeto de estudio.

La evolución del diseño permitió la creación de objetos con valores altamente simbólicos, poseedores de identidades que se trasladan a los usuarios o consumidores, los cuales cambian sus identidades propias por las identidades de las culturas de masas construidas a partir de imaginarios colectivos conformados por signos que hacen parte de estructuras simbólicas. En estas culturas de consumo se dan particulares representaciones del mundo y de sí mismas.

Partiendo del concepto de cultura según Max Weber, el cual lo define desde el punto de vista semiótico, donde dice que: “El hombre es un animal inserto en ramas de

significación que él mismo ha tejido, considero que la cultura es esa urdimbre y que el análisis de la cultura ha de ser, por lo tanto, no una ciencia experimental en busca de leyes, sino una ciencia interpretativa en busca de significaciones”, se puede afirmar que la cultura necesita determinadamente de la semiótica para definirse y representarse, por lo cual la semiótica es la ciencia de la representación ya que crea ese vínculo entre significante y significado, creando un puente semántico entre la sintaxis de la imagen y el objeto representado. Al igual que la cultura, el diseño necesita de los signos, el diseño por ser una disciplina donde es esencial la representación, tiene un estrecho vínculo con la semiótica, pues a partir de esta ciencia se pueden construir entornos significacionales que evoquen realidades recreadas donde el individuo se redefine como sujeto semiótico envuelto en mundos cargados de simbolismos. En esta relación del individuo con su entorno es fundamental tener en cuenta el concepto de género, ya que éste es construido a través de la interacción con la cultura, la autora Marta Lamas habla sobre la distinción que realiza Scott sobre los elementos del género, señalando cuatro principales:

- “-Los símbolos y los mitos culturalmente disponibles que evocan representaciones múltiples.
- Los conceptos normativos que manifiestan las interpretaciones de los significados de los símbolos. Estos conceptos se expresan en doctrinas religiosas, educativas, científicas, legales y políticas que afirman categóricamente y unívocamente el significado de varón y mujer, masculino y femenino.
- Las instituciones y organizaciones sociales de las relaciones de género: el sistema de parentesco, la familia, el mercado de trabajo segregado por sexos, las instituciones educativas, la política.
- La identidad. Scott señala que aunque aquí destacan los análisis individuales –las biografías- también hay posibilidad de tratamientos colectivos que estudian la construcción de la identidad genérica en grupos.(2)”

En los anteriores puntos que giran alrededor del concepto género, se puede evidenciar que éste se construye socialmente, sus bases son culturales, por lo tanto el individuo se autorrepresenta a partir de la construcción colectiva e individual de la identidad, los lazos con la cultura son fuertes, así como afirman los antropólogos que estudian la cultura: “el individuo y la cultura están unidos porque la vida social humana es un proceso en que los individuos interiorizan los significados de los mensajes públicos (culturales). Luego, sola y en grupos, la gente influye en la cultura mediante la conversión de su forma privada de entender las cosas en expresiones públicas (D. Andrade 1984)(3)”

Actualmente la cultura social y la cultura de masas se mezclan en la misma dimensión, creando mutaciones en la identidad de género a través del tiempo, donde tienen que ver otros elementos como la economía, la globalización, los medios de comunicación, etc. En esta transformación y reconstrucción de género las labores y obligaciones de los hombres y las mujeres con la sociedad van cambiando, por lo tanto cambian sus identidades y sus autorrepresentaciones como se mencionó anteriormente. En estos cambios los medios y la publicidad juegan un papel muy importante, pues además de tener mucho que ver en los cambios del individuo en su identidad dentro de la sociedad, se enfrentan a nuevos cambios en su construcción de identidad de género, donde el hombre y la mujer no son los mismos de antes, empiezan a perder sus diferencias y a desempeñar los mismos roles, por esta razón el reto de la publicidad es aún mayor, pues tienen que cambiar sus discursos y construir nuevos entornos semióticos de significación, donde el diseño aporta desde su disciplina nuevos métodos de representación a partir de la investigación del sujeto (sujeto como usuario o consumidor) y su entorno.

El individuo a medida que pasa el tiempo se desfragmenta más en su identidad de género, pues su estado cada vez más andrógino lo llevan a redefinirse en la

cultura, dando lugar a nuevos lenguajes de comunicación, ¿será entonces ésta la línea a seguir para la creación de nuevas formas de representación?; ¿cuál será el futuro de la publicidad y el diseño en la creación de entornos simbólicos que envuelvan al individuo como consumidor o usuario?; ¿hacia dónde apunta la comunicación con estos retos de género a los cuales debe enfrentarse?.

Lo cierto es que así como se mencionó al principio, la mirada va evolucionando a medida que evolucionan los medios y las formas de representación. De igual forma deberán evolucionar el diseño, el género y la semiótica para perfilarse hacia futuras formas de representación, donde el sujeto, así como en la actualidad, será parte activa y fundamental en la transversalización de áreas de conocimiento, disciplinas, ciencias y problemáticas a investigar.

Bibliografía

- BUTLER, Judith. Performative Acts and Gender Constitution: An Essay in Phenomenology and Feminist Theory. *Theatre Journal*, Vol. 40, No. 4. (Dec., 1988), pp. 519-531.
- DEBRAY, Régis. Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en occidente. Barcelona: Editorial Paidós Ibérica S.A., 2001. Página 183.
- GUI BONSIEP. Design as Tool for Cognitive Metabolism: From Knowledge Production to Knowledge Presentation. Politecnico di Milano. 2000.
- KOTTAK, Philip Conrad. Antropología cultural.
- LA FERLA, Jorge. El medio es el diseño audiovisual. Editorial Universidad de Caldas. 2007.
- LAMAS, Marta. Usos, dificultades y posibilidades de la categoría género. Cambios y transformaciones en las familias colombianas un escenario de tensiones entre lo sólido y lo líquido. Cartagena Octubre 20 Y 21 de 2008
- PATIÑO BARRETO. Crítica a la relación entre representación y percepción en el diseño, en: Estética de la habitabilidad y nuevas tecnologías. Bogotá, Pontificia Universidad Javeriana. 2003.
- PUTNAM, Hilary. Cerebros en cubetas, en: Razón, verdad e historia. Madrid: tecnos, 2002.
- SCOTT, Joan. El género: una categoría útil para el análisis histórico.
- STROUD, Barry. El escepticismo filosófico y su significación. México: fondo de cultura económica, 1991.



B13. El accidente de la mirada

Holga Méndez. Doctora en Bellas Artes por la Universidad de Vigo-España (2006). Profesora del Área de Escultura de la Universidad de Zaragoza, España. Miembro del Grupo de Investigación DX7 "Tracker Laboratorio Visual" de la Universidad de Vigo desde el año 2007. holgamf@unizar.es

Resumen

Todo lo que el arte había metaforizado ya está materializado, sumido en la realidad. Vivimos en la realización de la utopía, su hundimiento en tiempo real. Invadida por las imágenes, este nuevo régimen de ficción afecta hoy a la vida social, la contamina, la penetra hasta el punto de hacernos dudar de ella, de su realidad, de su sentido y de las categorías de identidad y de alteridad que la constituyen y la definen. Términos como hiperrealidad, tiempo real, transparencia, nos sirven como hitos para crear nuestro "paisaje de acontecimientos" como contramovimiento en este mundo de la pantalla total donde el accidente de la mirada se vuelve un divino accidente.

Palabras clave

Arte, imagen, Internet, lenguajes visuales, net.art

En la introducción a El procedimiento silencio de Paul Virilio, se plantean tres problemas con los que se puede encontrar el arte frente al horror que inaugura el tiempo del desequilibrio del terror: La fascinación que puede producir la contemplación de un espectáculo horroroso. La posibilidad estética y ética del arte de representar tal horror. La necesidad de hacer arte en tiempos de violencia y de terror.

¿Hasta qué punto el artista puede dar el giro estético necesario para que el arte

vaya más allá de la realidad?, ¿es posible representar el horror?, ¿no es inmoral hacerlo en tanto recrea la fascinación del hombre por la violencia? No es inmoral es obsceno. Lo obsceno es aquello que es gratuitamente visible, sin necesidad, sin deseo y sin afecto. Aquello que usurpa el escaso y preciado espacio de las apariencias. La obscenidad que produce el exceso, la ilusión material de la producción, el consumo y la acumulación, la proliferación de las imágenes y las pantallas. Lo que ha apoyado la desaparición del dominio simbólico de la ausencia y ha aparecido en su lugar una ilusión desencantada.

Entonces no hay que sorprenderse cuando la energía creativa busca sus expresiones y manifestaciones en otra parte. De hecho, y como propusiera Jean Baudrillard, frente a la ineficaz oposición di-recta al poder se hace necesaria una actividad de desplazamiento, la de llevarle a ocupar la posición obscena de la verdad, la posición obscena de la evidencia absoluta, es allí donde confundándose con lo real, cae en lo imaginario; es ahí donde ya no existe, por haber violado su propio secreto (1).

Así se entiende que mucho del arte electrónico y digital de los últimos años sea, en última instancia, una infinita lucha por mostrar lo evidente, por manifestar lo obvio, por volver a situarnos ante la obscenidad de la evidencia absoluta.

La articulación de la convivencia en sociedades cada vez más heterogéneas y cruzadas es uno de los retos primordiales de la sociedad contemporánea. A la coexistencia de distintas culturas, concebidas no ya como espacios multiformes, sino muchos y pequeños universos centrípetos en territorios físicos concretos, hemos de unir la posibilidad de una existencia paralela, simultánea, múltiple y, en algunos casos, alternativa en Internet. Territorios del orden de lo simbólico, donde se define la convivencia, espacios virtuales donde aflora lo imaginario y confluye con lo real. Esta estética se caracterizaría por un fundamento de heterogeneidades,

1. Baudrillard, Jean, Las estrategias fatales. Barcelona, Editorial Anagrama, 1994, p. 84

de diferencias, de inestabilidades, de discontinuidades, de arrastres. Un nuevo concepto de lo yuxtapuesto que pone fin a toda temporalidad perspectivista.

¿Adónde nos llevará la velocidad límite de un tiempo real?, ¿adónde nos devolverá quizás, porque a partir de ahora ya no se acelerará más? Hablamos de un mundo reducido a la inmediatez, a la instantaneidad y a la ubicuidad (atributos que eran divinos), y de un tiempo reducido al presente, a la actualidad. El espacio y el tiempo son absorbidos por la conquista de la velocidad de la luz, la velocidad absoluta de las ondas electromagnéticas. Todo es atraído a una sola superficie, el interfaz del monitor o del visiocasco, que hace de nuestra relación con el mundo una relación en la que se ven en un mismo plano lo lejano y lo cercano. En un virtualización creciente de las relaciones sociales y de la comunicación. Nuestro espacio de vida es ya uno donde se da un cierto carácter irreparable de las acciones insignificantes.

Un mundo que se agota y reproduce a diario a través de una perpetua implicación en lo mínimo y en los detalles, en la que, cumpliendo con la premonición baudillardiana, toda la energía de la cultura se implica en cada instante en uno sólo de sus objetos, en uno sólo de sus rasgos o detalles. Y esta pérdida del espacio real en beneficio de un tiempo real es una especie de crimen perfecto de la realidad (no hay huellas, ni verdugo, ni víctima, ni arma).

El arte contemporáneo ha asimilado la puesta en abismo del cuerpo y la imagen, llevada a cabo en nuestros días por los medios de comunicación y de telecomunicación, lo que ha generado un juego reflejo de fragmentación y su potencial reproducción al infinito, de pérdida de lugar, con el riesgo de una hiperviolencia integral y el auge de una alta frecuencia pornográfica inmanente a

las imágenes. Hoy el acostumbramiento al choque de imágenes y a la ausencia de peso de las palabras ha trastornado la escena del mundo. Imágenes televisivas, de hechos terribles y a la vez cotidianos que son deglutidos a la hora del desayuno, del almuerzo, de la merienda y con la cena. Todos nos escandalizamos pero no apartamos la vista del aparato, cuantos más programas sensacionalistas, recreativos, de distracción y entretenimiento, mejor. Cuando Virilio nos pone el ejemplo del estudio de Michel Foucault sobre los centros de castigo del siglo XIX, donde la libertad estaba amenazada por una prohibición, nos hace notar que hoy no hay prohibición, no hay fronteras, la globalización está creando otro tipo de confinamiento, por el que somos prisioneros de la prontitud de los medios y de la inanidad de todo desplazamiento.

La tiranía del tiempo real, de la que habla Virilio, tiende a eliminar la reflexión del ciudadano a favor de una actividad refleja. Ahora bien, el tiempo real y el presente global exigen del teleespectador un reflejo que es del orden de la manipulación, manifiesto en el acatamiento de la audiencia. Manipulación envuelta en lo reconfortante de términos como interacción o comunicación. En numerosas ocasiones se ha querido ver la interactividad como el principio fundamental de la definición social de los nuevos medios. Placer como el entregarse al funcionamiento tecnológico, un rendirse al arrastre dentro del fluir medial. El zapping o el perderse en Internet como el verdadero gesto de la desaparición y de la renuncia al sentido, el definitivo gesto del abandonarse activo. En su conjunto constituye, seguramente, la más alienante modalidad de expectación.

El mundo ya no puede ser recreado como en las obras de antes, es decir, desde la perspectiva única del creador. Antes el arte era un encuentro único en un momento dado entre alguien –una imaginación– y un objeto. Había una ausencia, una distancia entre el artista y su obra, y no había ni promiscuidad ni confusión de papeles, pero sí, la creación de una relación dual, cómplice y secreta. Ahora

esta complicidad se ha visto trastocada por la universalización de la obra de arte. Esto queda descrito como proceso generalizado de estetización del mundo en las sociedades actuales.

Este fenómeno viene provocado por el proceso de expansión en las sociedades actuales de las tecnologías de comunicación y el consiguiente condicionamiento de los modos de la experiencia por el media audiovisual y representa, por un lado, la estetización exhaustiva del sistema de los objetos, y por otro la estetización misma de los modos de la experiencia, una estetización difusa y generalizada de las formas del conocer mismo. Y esto tiene una consecuencia inmediata e inevitable sobre el universo de lo propiamente artístico: el desvanecimiento de su sentido específico. A partir del momento en que todo puede convertirse en obra, todo individuo se convierte evidentemente en público, más aún, en otro de los reguladores de la producción artística. La democratización de los medios, la autonomía de Internet, de sus formas de producción, distribución y recepción, permite una mayor y más diversa audiencia que, paralelamente, puede actuar como productora. Y ahí, en esa conexión o interfaz se da esa especie de cortocircuito, de admiración que al fin y al cabo es una pasión debido a que algo en ese medio seduce, es decir, esa pasión que distrae de la propia identidad, del propio ser y hace que uno sea otra cosa.

Con esto hay otro aspecto por el cual los artistas nos estamos convirtiendo en extensiones de la tecnocultura y somos medios sintópicos del arte, la ciencia y la tecnología. Somos “gadgets” con la mano-ratón, el lienzo-pantalla, el teleobjetivo-ocular o el visiocasco que nos pierden en las redes de la transparencia, palabra que también a perdido su connotación positiva: era la idealidad –el mundo se volverá ideal cuando se vuelva transparente–, la ausencia que provocaba cosquillas al órgano de la imaginación. Y con el exceso de transparencia se dio exactamente lo contrario: la pérdida de toda interioridad, de todo secreto, de toda intimidad, y la transparencia se vuelve la visibilidad obligada, la visibilidad absoluta de todas

las cosas. En este punto, la transparencia es una especie de catástrofe, un nuevo accidente de la mirada. Hay transparencia cuando hay visible e invisible, si sólo hay visible entonces es la transparencia del mal como nos explica Baudrillard, es la posibilidad absoluta, todo está ahí al mismo tiempo y ya no se puede ver a través. Lo que nos lleva a la otra superficie, la “apariencia” –la gran sometida a la transparencia–. Toda nuestra estética ya es precisamente un juego de apariencias. Recordemos que para Nietzsche el arte es una estrategia de las apariencias, la más sutil. Esa ilusión vital de las apariencias, la ilusión como escena primitiva, muy anterior y mucho más fundamental que la escena estética, queda superada por la “violada” imagen, es decir, por la exaltación de su estatus de embelesadora, deliciosa y sutil encantadora del ánimo y los sentidos. La ausencia de sentido de las apariencias se vuelve de una visibilidad opalina y sin profundidad, donde el apogeo está muy cerca del ocaso, y ser efímeros forma parte de la esencia de los poderes. Así un estilo perdido u olvidado, el de la apariencia, tiende a renacer: el juego de las apariencias, como expresión holística del mundo, se presenta como una buena manera de retomar el proceso de subjetivación de la existencia, por el que se puede pensar en un reencantamiento del mundo y la vida. De alguna manera el arte está sometido a una lógica de la moda, o sea, del reciclaje de todas las formas, pero ritualizadas de algún modo, fetichizadas y totalmente efímeras, en una comunicación vertiginosa. Después de la desaparición del arte y de su inmersión en la banalidad, estamos en el momento paradójicamente iluminado, encantado, en el que se aprende a vivir de esa banalidad, a reciclarse en los propios desechos. Así dicen que hemos pasado de la utopía a la barbarie. Los que así hablan son ante todo espíritus que tienen miedo de afrontar lo extraño y lo desconocido, y como nos explica Maffesoli hay una poética de la banalidad, poética que entraña una carga de intensidad; es decir, la exigencia de vivir aquí y ahora, el deseo de gozar lo que se presenta, un mundo tal cual es, el único que es dado vivir (2). Encontramos tal utopía en lo que podemos llamar el mundo

2. Maffesoli, Michel, El instante eterno. El retorno de lo trágico en las sociedades posmodernas. Buenos Aires, Paidós, 2001, p. 59

imaginal posmoderno. Es decir, un mundo donde la imagen, bajo sus diversas modulaciones, es el elemento esencial del lazo social. Es decir, un lazo social basado en emociones comunes, sentimientos compartidos, afectos puestos en juego en la escena pública. Se trata de una utopía vivida en lo cotidiano, tanto es así que la imagen es omnipresente. Imagen refleja de los innumerables mundos y vidas que derivan en el universo flotante, transparente, ultratemporal, infinito e indefinido del net.art en Internet. Y como es bien sabido, una utopía cumplida crea una situación paradójica, ya que una utopía no está hecha para realizarse sino para seguir siendo una utopía. La realización de los sueños y del arte nos coloca en una situación flotante, a la espera. Pero perder la ilusión, como dejar de hacer arte, es lo que se convierte en una barbaridad. Necesitamos saber que hay una actividad capaz de nutrirnos y proporcionarnos el deseo y la pasión necesarias para resistir la locura con que se está expresando un mundo increíblemente coherente con su enfermedad.

Vencidos ante la imposibilidad del arte, solo nos queda disolverse y desaparecer. No hay más que una salida: retirarse de sí mismo, que haya una función de ausencia. Estar en contra de esa presencia incondicional, contra esa voluntad de hacer que todo esté presente en tiempo real. Hay que defender la ausencia, hay que defender la distancia, la posibilidad de encontrar un espacio secreto, diferente, que la ausencia sea de alguna manera la escena primitiva de la ilusión. La lógica binaria de la identidad queda subvertida en Internet, lo que significa la liberación del cuerpo y búsqueda de la otredad. La indeterminación del destino del que navega, la indeterminación del viaje y de los límites, tienen un cierto carácter lúdico e instigador de la creatividad. La suerte de la indeterminación, de explorar sus probabilidades y secuencias y esperar sus encadenamientos secretos está implícita en aquellos territorios de creación e investigación y, en consecuencia, en las prácticas más recientes, como es el caso del net.art.

Hace ya tiempo que Heidegger advirtió del fin de la era de la imagen del mundo. Ese fin representa al mismo tiempo el estallido y la proliferación exponencial de las imágenes, la era de su multiplicación infinita, la época por excelencia de la imagen técnica. La imposibilidad de edificar esa imagen global del mundo coincide necesariamente con el tiempo de su fragmentación, dispersión. El arte ya no puede ofrecernos un testimonio de representación del mundo, no obstante nos ofrece un instrumento para sospechar por qué esa representación es imposible. Este instrumento específicamente crítico surgido con todo su potencial en el momento preciso en el que la época de la imagen técnica ha llegado a su consagración histórica es el net.art, el arte realizado en y para la red.

En este universo, la imagen se da como imagen-tiempo, cuyo signo se experimenta como efímero y movedizo, como contingente y en devenir, como acontecimiento puro y no ya como representación. Al contrario que el símbolo clásico no pretende durar o ser eterno, sino que se hace testimonio de lo pasajero, de lo efímero y temporal. A cambio gana esa temporalidad interna a pesar de su precariedad, se expande en un tiempo de relato, se hace narrativo, y no pretende darse de una vez, en un tiempo cerrado, único e instantáneo. En ese no darse de modo inmediato y pleno, sino como apertura a un proceso aplazado de lectura, de interpretación diferida, este dimensionamiento temporal interno da como resultado una completa y absoluta deslocalización espacial. Eso implica que nada de lo que aquí ocurre tiene lugar propio, que el net.art es literalmente utópico, es lo que no acontece en ningún lugar y, al mismo tiempo, lo que se da en una multiplicidad de espacios, ubicuamente. En todos ellos puede darse a la vez, habitando una multiplicidad de lugares y tiempos, no teniendo a la vez ni espacio ni tiempo propio, ni aquí ni ahora. Pero esta ubicuidad y efimeridad hacen que pierda definitivamente el aura, siempre ligada a la percepción de una distancia, que se refiere a una localización, a una remisión al origen, a las coordenadas de un aquí y un ahora determinados. José

Luís Brea nos recuerda que justamente eso es lo que el net.art pierde de manera definitiva, y las consecuencias de este extravío son por completo incalculables(3).

¿Cómo hacer para hilar de nuevo el tejido original?, y ¿cómo hacer para que vuelva a centellear? La liberación de las imágenes ha consistido en su proliferación, como acabamos de exponer y, a la vez, en su anulación en tanto tales. Conjunción fatal del acontecimiento, del azar y la deriva, es el divino accidente. La probabilidad de encontrar un destino sorprendente, de seducir y ser seducido, de ampliar las posibilidades de ser sorprendidos por algo/alguien, ponernos en manos del destino, dejar que Internet nos piense(4).

Mientras actúa este destino, la probabilidad de cualquier acontecimiento, aunque no haya tenido lugar, jamás se agota. Y de ahí viene el acontecimiento de una vida, de esta gracia actual de coincidencias y nunca de un encadenamiento de causas. La única manera de liberar las imágenes, las formas, es encadenándolas, es decir, encontrando el hilo conductor de una metamorfosis que las produzca, que las vincule, encontrar la forma sutil del encadenamiento.

Bibliografía

Baudrillard, Jean (1994). Las estrategias fatales. Barcelona: Anagrama.

Maffesoli, Michel (2001). El instante eterno. El retorno de lo trágico en las sociedades posmodernas. Buenos Aires: Paidós

Brea, José Luis, Net.art: (no)arte, en una zona temporalmente autónoma [en línea]. En Aleph. Disponible en Web: <http://aleph-arts.org/pens/net.html>

Zafra, Remedios, Internet me piensa [en línea]. Red digital, 2002. Disponible en Web: http://reddigital.cnice.mec.es/3/firmas/firmas_zafra_ind.html

3 Brea, José Luis, Net.art: (no)arte, en una zona temporalmente autónoma [en línea]. En Aleph. Disponible en Web: <http://aleph-arts.org/pens/net.html>

4 Zafra, Remedios, Internet me piensa [en línea]. Red digital, 2002. Disponible en Web: http://reddigital.cnice.mec.es/3/firmas/firmas_zafra_ind.html

B14. El estado de posibilidad de la Historia del Diseño

Diego Giovanni Bermúdez Aguirre. Profesor del Departamento de Diseño de la Universidad de los Andes y de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Pontificia Universidad Javeriana. Ponente y expositor en Argentina, Bolivia, Cuba, España, EE.UU., Francia, Italia, Japón, México, Perú, Ucrania y Venezuela. Su trabajo fue seleccionado por la editorial Taschen en el libro Latin American Graphic Design (2008) y A Tribute to celebrities de Index Book (2008). dibermud@uniandes.edu.co :: bermudez.d@javeriana.edu.co <http://diegogiovannibermudezaguirre.blogspot.com>

Resumen

La Historia de las múltiples formas de conocimiento se enmarca en los lineamientos epistemológicos de la Ciencia Social, de allí que indagar por la Historia del Diseño implica comprender el recorrido hecho por los diseñadores como un objeto histórico que en el marco de la Modernidad posibilita la constitución de un discurso que establece una innovadora relación entre el saber, el arte, la producción industrial y la sociedad. Este texto persigue la formulación de preguntas acerca del aporte del Diseño (en cuanto su proceso histórico de profesionalización) a la ciencia histórica en cuanto esta profesión es solo una consecuencia del entorno social, productivo, artístico y económico de un tiempo que se manifiesta como forma de pensamiento en aquello de denominamos Modernidad.

Palabras clave

Historia del Diseño, profesionalización, historiografía, Modernidad, industria.

La Historia se establece como un escenario de estudio que nos posibilita descubrir, reconocer, reconstruir e interpretar los significados de los actos realizados por la humanidad a lo largo del tiempo, eventos que se construyen como hechos históricos a su vez que se erigen como la impronta y el camino realizado por nuestra especie. Pero, teniendo lo anterior como premisa inicial, ¿cuáles elementos son los que constituyen a un hecho como para que éste sea considerado como histórico? ¿Es posible que todo acontecimiento por el simple hecho de ser un evento pretérito adquiera su validación como para ser estudiado por la Historia? ¿Hasta qué punto la Historia posee un sentido más allá de la interpretación y lectura de los acontecimientos ocurridos en el pasado?

La diferencia que supone el asunto temporal presente-pasado, nos encamina por un sendero dialéctico entre ambos estadios, pero ¿hasta qué punto es evidente esta diferencia o solo ella se constituye de acuerdo al interés del historiador? La realidad de los acontecimientos, aquella evidencia de una verdad (aspecto que fundamentó la historia rankeana), ¿será solo una ficcionalización nacida de los discursos y expresiones que intentan traducir los estudiosos de la Historia?

La actitud interpretativa de los historiadores que por momentos vincula lo real y lo discursivo en su intento por comprender un pasado que se recapitula en un presente como conocimiento, permitiendo estructurar operaciones, ante todo escriturales (historiografía), que a manera de sistema organiza prácticas de manera racional y analítica con un discurso comprensible, coherente y significativo de una organización social en un espacio y un tiempo delimitados de manera clara y definida. Las relaciones generadas entre el periodo temporal, la particularidad del objeto de análisis y el escenario espacial en los cuales se enmarcan los testimonios de la presencia de las sociedades, permiten la formulación de inquietudes sobre diversos acontecimientos que desembocan en la definición de problemas

históricos, muchos de ellos nacidos desde espacios disciplinares antes vetados para otros campos del saber fuera de las Ciencias Sociales. La apertura a estas nuevas problemáticas, permite dejar a un lado las concepciones cronológicas, evolucionistas, acumulativas y lineales de la Historia. Pero, como en mi caso ¿es posible, desde un escenario tan diferente como lo es el Diseño, participar en la construcción de un discurso histórico coherente y enriquecedor para la ciencia histórica? ¿Es suficiente la curiosidad y el interés crítico por conocer y estudiar las incertidumbres propias de los hechos históricos para lograr el cometido anterior de manera rigurosa y académica?

A partir de ello se establece un interés por una serie de acontecimientos que intento enmarcar como históricos y que dieron como resultado un escenario complejo que tuvo como consecuencia la constitución del Diseño como disciplina académica. Por ello, los hechos y su delimitación espacio-temporal, así como los diferentes rasgos y huellas que permiten su análisis, son el objeto particular sobre el cual se intenta edificar un discurso histórico interpretativo y crítico sobre todo aquello que definió el Diseño Gráfico en nuestro continente. La representación del pasado y el juicio que se le hace desde mi particular perspectiva de análisis, posee una intencionalidad que se alimenta en el papel de la modernidad como conjunto amplio de planteamientos que se manifiestan en el Diseño y en su conformación como campo específico de saber, siendo el acto de diseñar un intento por materializar los postulados del proyecto moderno. Las múltiples realidades existentes en el escenario en el cual se desarrolló el Diseño Gráfico como un saber especializado, profesional y ante todo moderno, son susceptibles de variados niveles de interpretación nacidos de la comprensión del conjunto de contextos sobre los cuales se edifican los acontecimientos que están completamente comprometidos por muchos aspectos que caracterizan la modernidad y que se estaban manifestando de múltiples maneras con discursos significativos que se

pretenden interpretar, reconstruir y explicar. Al intentar desarrollar una aproximación juiciosa a tales fenómenos históricos, se empieza a edificar una relación entre la verdad, la objetividad y los hechos a partir del conocimiento del pasado como lo real conocido, que se edifica como una verdad gracias a un consenso social que a su vez trae presente variados niveles de subjetividad, los cuales se constituyen a partir del lugar de producción del historiador y de las fuentes que utiliza para poder llevar a cabo su labor.

¿Es posible hablar de una historia verdaderamente objetiva o todos los discursos propios de la historiografía poseen una intencionalidad definida? La Historia trae de por sí usos creados a partir de objetivos muy claros y precisos, ya que pretende construir conocimiento a partir de la memoria que se representa como orden social. Esta aproximación al pasado depende del tipo de mirada sobre la cual se desarrolla la reflexión desde un manejo del lenguaje que manifiesta, reflexiona y ante todo representa el pasado a través de símbolos y signos que empiezan a relacionar la tensión temporal existente entre lo pretérito, lo presente y lo futuro. El punto de partida de los discursos de la Historia, se establece por medio de imaginarios y relaciones comparativas entre los acontecimientos. Es por ello que es válida la pregunta por las características particulares desde dónde se formula un problema histórico, ya que de acuerdo a cómo y desde dónde se mira una problemática es posible la construcción de múltiples preguntas en torno a ello que llama nuestra atención. El interés por historiar la génesis del Diseño Gráfico en Colombia, posee múltiples variables mucho más allá de la formulación de un espacio y un tiempo en el cual se desarrollaron los acontecimientos, ya que el proceso de profesionalización de esta disciplina se llevó a cabo no solo en un solo tiempo que sirviera de fundamento, ya que la realidad de este fenómeno se construyó a partir de la sumatoria de varios tiempos, comprendido éste no como instrumento de medida, sino como la relación basada en la duración y la permanencia.

Los cambios presentes en una sociedad y sus múltiples microcosmos, hicieron posible la formulación de elementos diferenciadores y de rompimiento que lograron transformar y ajustar de manera variable las bases tanto sociales, económicas, culturales y artísticas, lo que dio como resultado el surgimiento del Diseño como una nueva disciplina. Es por ello que lo temporal, la movilidad y los recursos materiales de producción, produjeron la variación de aspectos como la comprensión del espacio y en las ideas sobre la aplicación de los saberes ante una nueva realidad de producción industrial, alterando lógicas de múltiple carácter, entre ellas las relaciones sociales que se constituyen de manera espacial, interconectando los grupos humanos con un escenario espacio-temporal singular dando como resultado un cúmulo de transformaciones que son susceptibles de estudiar desde los campos de reflexión e interpretación de la Historia. La singularidad de los acontecimientos trae de manera explícita cambios que conllevan a la generación de hechos que marcan una ruptura frente a lo anterior, permitiendo analizar las significaciones del cambio presentes en la sociedad en la primera mitad del siglo XX que traen como evidencia el establecimiento y manifestaciones propias de la Modernidad con expresiones revolucionarias en el campo de la producción industrial en un contexto cada vez más urbano que se impone ante lo rural, feudal y artesanal, evidencias de aquello que denominamos premodernidad. Este tipo de tensiones son la fuerza motora que conducen a transformaciones de la Historia, en donde el cambio se establece como la base de la transición, lo que desencadena momentos de ruptura, desenvolvimiento y consolidación, en este caso particular, del proyecto de la modernidad. Pero la ruptura por si sola no podemos asumirla como el cambio mismo, ésta solo produce las transformaciones y las variaciones del modelo de existencia, permitiendo que las cosas adquieran la capacidad para ser distintas. De esta forma comienzan a hacerse presente elementos nuevos, asumidos como modernos ya que la modernidad siempre marca diferencia debido a su fundamento en la idea de cambio y ruptura con sus propósitos de transformar lo ya existente con un discurso innovador.

Las nociones de industrialización, urbanización, velocidad, innovación, transformación, racionalización, organización, tecnificación y progreso, nos ubican en un contexto que siempre tendrá presente una contradicción nacida de lo heterogéneo de las condiciones propias de la modernidad, produciendo una cadena permanente de tensiones que se materializan en el cambio constante de las particularidades que se edifican como base diferenciadora de la identidad. Pero a partir de ello ¿cómo hablar de una representación de la modernidad que se manifiesta en el relato particular del Diseño? La operación de traducción de un discurso que se adecua a estas nuevas condiciones es posible realizarla desde una disciplina como lo es el Diseño, gracias al diálogo disciplinar surgido en la ciencia histórica a partir de los postulados expresados por la Escuela de los Annales, en donde las fronteras culturales y disciplinares se hacen día a día más débiles y el interés del nuevo historiador se orienta más hacia una mirada analítica y compleja de los problemas históricos existentes en cualquier actividad que desarrolla la humanidad.

El estudio de la sociedad en su conjunto, es un aspecto que no podemos dejar a un lado como un mero elemento contextual, ya que para la realización de un sólido discurso historiográfico es de capital importancia argumentar y relacionar las visiones propias de cada disciplina y de los escenarios donde se generan. Leer la modernidad a partir del surgimiento del Diseño Gráfico, requiere definir de manera clara la idea que de lo moderno se tiene. La posibilidad crítica que produce la idea de la Ilustración, es un punto de inicio para justificar las condiciones sobre las cuales intentar desarrollar un acercamiento a lo moderno. El rompimiento de la verticalidad establecida por el dogma judeo-cristiano y el establecimiento de un modo de proceder fundamentado en el análisis, el cuestionamiento y la crítica, nos conduce al desarrollo de aquello que denominamos autonomía. Esta continua autoconstrucción constituye al hombre como un sujeto y objeto de

saber al mismo tiempo, en donde la idea de progreso es expresada por la siempre presente insatisfacción por salir de aquello que Kant definió como minoría de edad. La racionalidad se instituye a partir de la singularidad del yo, construyendo al hombre como concepto universal que define una nueva episteme de lo que llamamos modernidad, en donde la objetividad y subjetividad entran en conflicto inaugurando lo moderno, en donde la razón valora lo autosuficiente y lo absoluto no como elementos contradictorios extremos, sino como aspectos que conducen a una actitud crítica.

La complejidad de la existencia del hombre, se comprende desde la razón como eje básico de la civilización que aboga por igualdad, progreso, libertad y tolerancia, asunto que conduce al proyecto moderno como la acumulación de saber que construye una idea del mundo sin un conocimiento final válido. Por ello, el mecanismo reflexivo que edifica y reconstruye al sujeto, demandó un diálogo entre los individuos, comprendidos éstos como libres para de esta manera hacer posible la formación de identidad. Así, la modernidad es mirada como un principio de una nueva época, la edad de la razón hegeliana, en donde la subjetividad permite estudiar lo universal, lo totalizante desde un estrado crítico; por ello, la modernidad, en su conjunto, es una expresión propia de lo subjetivo que se manifiesta y representa en el Arte, la moral y las ciencias. La presencia de una conciencia cultural de su tiempo es importante al momento de comprender la razón como instrumento clave del conocimiento con características emancipatorias para poder conquistar y dominar la realidad desde un punto de vista independiente, autónomo y autodeterminado. La manifestación del pensamiento propio como uso público de la razón, conduce a un destino enteramente moderno: progresar. Este interés por encaminar los actos hacia un fin no obligado ni conducido, es producido por el cambio surgido desde la aptitud y la facultad por encausar la existencia de los sujetos a partir de su propio interés participativo por construir un objetivo preciso. Este ideal de progreso ¿hasta qué punto será solo una utopía basada en la voluntad, la libertad

y el uso de razón? ¿Es por ello que se establece como un elemento modernizador, moderno o modernizante? La noción de progreso supera y establece de manera más precisa la idea evolucionista de la Historia. El hecho histórico, el tiempo en el cual se desarrolla, la idea de realidad que trae en su relato y el interés, tanto de organización como de la comprensión de los fenómenos, evidencia que el movimiento consecuencia de los actos del hombre, es un elemento que relaciona lo real, lo útil y lo preciso, aspectos esenciales del conocimiento positivo y que alimentan a la Historia al establecer espacios de análisis que aportan elementos de juicio para la interpretación de del progreso.

Este término, puede ser observado desde la perspectiva de la contradicción nacida entre el Arte, sus discursos y temáticas, frente al surgimiento de la industria y su imperiosa necesidad de establecer un lenguaje propio y adecuado a sus intereses particulares. En este marco contextual, la relación entre el artista, la obra y la sociedad, se altera y modifica de manera significativa, ya que ante una nueva forma de producción, la industria requiere de una concepción estética que sea vehículo para la transformación y el progreso de la sociedad, ya que a partir de los productos que la industria elabora, se lleva a cabo una construcción de elementos que adquieren una función social, económica y de consumo distinto a aquellos que se realizaban anteriormente. El surgimiento de la industria colombiana a principios del siglo XX, establece una contradicción entre los lenguajes tanto del Arte como los de la industria (estética vs. funcionalidad), diferencia establecida por los diferentes intereses expresados por ambas manifestaciones, situación que hace favorable el surgimiento de nuevos espacios de actividad productiva que establecen diferentes posibilidades para la superación de tales contradicciones. En todo ello, se desarrolla un proceso que da como resultado concreto la constitución del Diseño como actividad específica y manifiesta su papel decisivo en la materialización de parte del proyecto moderno, lo que generó el establecimiento un nuevo espacio social

abierto como forma de comunicación dirigida a satisfacer necesidades sociales, a partir de condiciones socio-históricas que conducen a una mirada que exige entrar a observar los senderos caminados por una nueva actividad que intentaba resolver la confrontación existente entre el Arte y el lenguaje industrial.

Así, el problema cultural de la industria es asumido el Diseño que se fundamenta en el trabajo proyectual de bienes de uso, de acuerdo a múltiples requerimientos concebidos integralmente desde el comienzo. De esta manera, la industria crea por primera vez sus propias formas culturales liberadas de la artesanía, por medio de respuestas coherentes a las necesidades de la tecnología y de su tiempo, concibiendo una estética industrial dando por terminados los antagonismos culturales entre la industria y el Arte. Pero ¿es claro el papel de la modernidad en estas transformaciones que trajeron como consecuencia el surgimiento del Diseño?

Se considera el acto de diseñar como aquello que permite idear formas industriales originales que integran belleza, técnica, funcionalidad y economía, desarrollado todo bajo la idea de proyecto consciente, deliberado y sistemático en busca de resultados prácticos e innovadores, alimentados mucho más allá del empirismo de la acción artesanal. A partir de allí, surge la figura del diseñador que desarrolla una serie de tareas integradoras en un nuevo espacio específico y autónomo del conocimiento, hecho que puede ser observado en detalle al efectuar un acercamiento riguroso a los primeros centros académicos que formaron profesionales en este campo. Allí, la tensión entre los discursos propios de la academia y los planteamientos de vanguardia artística, hicieron notorio un nuevo condicionamiento histórico-social de los procesos artísticos, producto de un escenario nuevo, moderno y particular.

La expresión de los primeros diseñadores por encaminarse hacia un lenguaje abstracto que concluye con el desarrollo del proyecto de diseño puede ser

considerado como un elemento evidente de la idea de progreso ya que la relación entre Arte y técnica, que tanto interés generó en las discusiones de los constructivistas rusos, se constituye en un aspecto de valoración práctica de los postulados artísticos, elementos que son puestos en función de la sociedad con el fin de desechar de una buena vez el interés mimético, burgués y elitista de las producciones artísticas para poder crear elementos prácticos que fueran usados en la vida cotidiana de la sociedad. Según los postulados constructivistas, el artista había encontrado en la fábrica un nuevo espacio para el desarrollo de sus capacidades creativas ya que en ella se estaba desarrollando la construcción de una nueva sociedad y de un hombre nuevo, libre e igualitario. El abandono de los soportes tradicionales del Arte (pintura y escultura), era el nuevo escenario para que el artista (ahora diríamos diseñador) lograra satisfacer las necesidades propias del incremento de la producción industrial con un lenguaje satisfactoriamente estético y vinculado de manera auténtica con la realidad de la industria y la sociedad. Ante estas nuevas relaciones de producción, los constructivistas rusos proclaman un Arte nuevo, autónomo, útil y para nada especulativo e idealista como el Arte conocido hasta ese entonces, sino que esta innovadora intervención artística tenía como fin conducir a la sociedad por los espacios de la transformación y el desarrollo industrial, logrando vincular el Arte con la vida misma de los pueblos en su cotidianidad.

De allí que lo nuevo, lo cambiante, lo simultáneo, lo reflexivo y lo crítico, son elementos que se observan en el fenómeno descrito que se puedan estudiar desde los espacios de la Historia, en donde el centro de análisis radica en estudiar el papel jugado por la MODERNIDAD en la nueva relación establecida entre el Arte y la sociedad, lo que dio como resultado un nuevo condicionamiento histórico de los procesos artísticos que nos conduce hacia el Diseño, asumido éste como un elemento lleno de contradicciones en su papel jugado en los procesos de producción material que traen consigo una consigna de progreso y transformación social.



BIBLIOGRAFIA

- Berman, Marshall (1989). *Todo lo sólido se desvanece en el aire*. México D.F., México: Siglo XXI.
- Bozal, Valeriano (1996). *Historia de las ideas estéticas*. Madrid, España: Visor.
- Callinicos, Alex (1993). *Contra el posmodernismo: una crítica marxista*. Bogotá, Colombia: Áncora.
- Castro, Santiago (1999). *Pensar en los intersticios*. Bogotá, Colombia: Pontificia Universidad Javeriana.
- Comte, Auguste (1996). *Discurso sobre el espíritu positivo*. Barcelona, España: Altaza.
- Corredor, Consuelo (1997). *Los límites de la Modernización*. Bogotá, Colombia: Universidad Nacional de Colombia.
- Jameson, Fredric (2004). *Una modernidad singular*. Buenos Aires, Argentina: Gedisa.
- Kant, Emmanuel (1988). *¿Qué es la ilustración?* Madrid, España: Tecnos.
- Koselleck, Reinhart (1991). *Futuro pasado*. Madrid, España: Paidós.
- Loeder, Cristina (1989). *El constructivismo ruso*. Madrid, España: Alianza editorial.
- Mosquera, Gerardo (1989). *El diseño se definió en octubre*. La Habana, Cuba: Editorial Arte y Literatura.
- Tarabukin, Nikolai (1977). *El último cuadro*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.

B17. Aproximación al territorio de la no ficción

Paula Cecilia Villegas Hincapié. Maestra en Artes Plásticas Universidad Nacional de Colombia. Comunicadora Social-Periodista Universidad Bolivariana. Candidata a Master en Investigación y Producción en Artes Facultad de Bellas Artes Universidad Politécnica de Valencia. Doctoranda de la Universidad de Salamanca España. Departamentos de Historia del Arte y Bellas Artes. villegaspaula@hotmail.com

Resumen

La expansión del cine documental es la que ha demandado nuevas categorías de estudio, siendo el cine de no ficción el nombre genérico que mejor ha funcionado para contener una serie de obras que evidencian el carácter híbrido de la producción audiovisual contemporánea y es precisamente en la amplitud de este nombre en el que se originan nuevas vertientes. A partir de la categorización del cine documental que hace Bill Nichols se pueden rastrear nuevas maneras de hacer que subvierten los cánones del documental clásico, poniendo constantemente sobre el panorama la pregunta por la diferencia entre la ficción y la no ficción y replanteando todos los roles implicados como realizador (autor, director), espectador, distribución y exhibición. Actualmente pueden identificarse algunas tendencias de la realización contemporánea y podemos hablar de diferentes categorías: Fake, docudrama, Cine-ensayo, documental experimental, diarios, found footage y creación a partir de imágenes de archivo. La no ficción es un territorio que aun se define por oposición a lo que no es, tal vez esta característica sea la que hace de esta cartografía el lugar perfecto para las maneras de ver, narrar, sentir y construir los relatos en nuestro momento histórico.

Palabras clave

No ficción, ficción, documental, docudrama, cine-ensayo, found footage, imágenes de archivo, vanguardia, cine-experimental.

Godard fue el primero en referirse al cine como un país, idea bastante seductora que es continuamente retomada para alzar el vuelo sobre una cartografía, que como casi todas, tiene zonas aun por descubrir o inventar. Nuestro interés es el cine de no ficción, territorio que se abre camino en el panorama del cine documental, la no ficción es aún tierra de nadie, un territorio que apenas empieza a cartografiarse. La práctica del cine documental ha sido siempre periférica, para muchos ámbitos este género siempre ha estado subordinado, tanto críticos como espectadores prefieren otro tipo discursos. Esta situación se presenta paradójica, cuando la ficción se establece como dominante frente al documental lo que puede interpretarse es que de ese mundo de imágenes lo que aislamos es lo más cercano a nuestra cotidianidad, dejando mucho más lejos del margen de los intereses comunes aquello que más nos afecta. Es precisamente la relación directa del documental con la realidad la que lo relegó hacia una categoría subordinada frente a la ficción. A esto se le suma que a lo largo de la historia difícilmente ha dejado de ser asociado a algunos discursos que impiden o retardan la incursión del género en otro momento de experimentación con su propio lenguaje. El documental siempre ha sido asociado a:

(...) geografía cultural para la película sobre la naturaleza; historia para el documental histórico; sociología y ciencias políticas para la película de cuestiones sociales; interacción simbólica para el cinema vérité norteamericano (...); antropología y etnografía escrita para la película etnográfica; ciencia real para la película científica o educativa; el partido de vanguardia, la izquierda radical, o las alianzas conservadoras y la derecha reaccionaria para los filmes de contienda política. (Nichols, 1997, p.38)

El documental es imposible de explicar o de analizar en tanto objeto si no es en conexión con su tiempo (Ledo, p.15) , posee toda la riqueza que la experiencia humana, en sí misma y en relación a los medios, ha dejado en la historia y por

esta misma razón puede entenderse como un espejo del momento histórico, un espacio-tiempo donde la humanidad se recrea a sí misma desde su pasado, su presente y su proyección al futuro. En palabras de Nichols (1997, p.158) es en efecto, el mundo que vemos pero es también un mundo, o mejor dicho, una visión del mundo. No es un mundo cualquiera pero tampoco es la única visión posible de este mundo histórico. Hablar de documental plantea entonces una dificultad nombrada desde el inicio, su propia definición. Abordar esta tarea termina muchas veces siendo una discusión de orden filosófico sobre lo real. No hay manera de definir documental, porque el propio término, debe construirse de un modo muy similar al mundo que conocemos y compartimos (Nichols, 1997, p.44), entonces lo que caracterizaría esta definición, como la experiencia vivida, es la propia práctica. La manera como evolucionó el documental está directamente relacionada no sólo con la realidad sino también con las nuevas maneras de narrar hechas por la ficción. Hay una retroalimentación entre géneros que, en la realización de nuevos productos, también se articula a los cambios generados por el establecimiento de cánones en los formatos periodísticos y por la adaptación visual a los ritmos y estructuras dadas por el televisor.

Las diferentes maneras de experimentación hechas tanto en argumental como en documental abren continuamente caminos en los que convergen talento humano y técnico en varias ocasiones, realizadores viajan de un terreno a otro traspolando herramientas y recursos de ambos territorios cinematográficos, generando así espacios y productos en una continua contaminación de lenguajes.

Cuando el documental en su estructura se aleja de los géneros informativos se acerca cada vez más a la narrativa de la ficción. Se desdibujan las fronteras, tanto así que parece innecesario establecer una diferencia entre ficción o la no ficción, ya no tiene sentido. En palabras de Renov (1993, p.3):

El documental comparte el status de todas las formas discursivas y emplea muchos de los métodos y recursos de su oponente, el cine de ficción. (...) todas las formas discursivas, el documental incluido, son, si no ficcionales, si al menos fictivas, en virtud de su carácter trópico (su recurrencia a tropos o figuras retóricas).

El mismo Nichols (1997), un defensor del género documental propone ambiguamente que el documental es una ficción (en nada) semejante a cualquier otra estableciendo posteriormente una diferencia clave: la manera de abordar la representación de cada uno de los géneros. El recurso de combinar ficción y documental pone en crisis a ambos porque los cuestiona, (...) talvez la dificultad radique en admitir en el cine la existencia de obras perfectamente híbridas, cosa que se ha vuelto una banalidad hace rato en las artes plásticas o en la literatura. (...) En cambio, el cine, sobre todo documental, mantiene su cordón umbilical con la realidad, o con sus traducciones ideológicas, la objetividad y la verdad. (Paranaguá, 2003, p.68).

El tipo de películas realizadas en esta línea fronteriza, no solo requieren una puesta en obra que atraviesa la objetividad y la subjetividad sino que necesita establecer vínculos mucho más amplios con el espectador, un nuevo concepto de representación de la realidad a través de lo más subjetivo en el deseo de objetividad; del fragmento del mundo en lugar del mundo; de la síntesis entre creación y ejecución; de la obra como ruta obligada hacia un receptor que ya se adjetiva como activo. (Ledo, 2005, p.31)

Estas relaciones siempre escabrosas y, no obstante, o (precisamente por eso), vivas y riquísimas entre la Realidad y su Representación Fílmica y, más concretamente, entre la Ficción Filmada (la película de argumento) y la Realidad Filmada (...) serán la columna vertebral de este viaje. (Maqua, 1992, p.10) y serán también el motor

de la evolución del lenguaje de la no ficción. Después de un largo periodo en el que el documental pretendió conservar su capacidad imitativa empieza lentamente a subvertir sus propias reglas recuperando elementos expresivos y subjetivos y arriesgándose a representar un mundo sabiendo que su estructura es algo construido y que tiene ahora:

(...) libertad para mezclar formatos, para desmontar los discursos establecidos, para hacer una síntesis de ficción, de información y de reflexión. Para habitar y poblar esa tierra de nadie, esa Zona auroral entre la narración y el discurso, entre la historia y la biografía singular y subjetiva. (Weinrichter, 2005, p.11).

En la frontera

Línea imaginaria que evidencia la existencia de diferentes territorios, de geografías vecinas. Lugar de confusión de lenguajes, zona en la que todos son extranjeros. Ese umbral entre el aquí y el allá es el lugar en el que se mezclan elementos reales con elementos propios de la ficción, Con una característica que se hace extensiva en toda esta franja, la incorporación de estrategias del cine experimental, otro territorio del paisaje cinematográfico. La categorización de las obras que se producen en este terreno tienen el problema de traer consigo la dificultad de definir el género del que derivan, no sabemos a ciencia cierta si se trata de nuevos géneros o subgéneros, en cualquier caso la categorización obedece más a estrategias de mercado y por supuesto preocupa a los teóricos. Por ahora, mi interés es nombrar unas maneras de hacer actuales que bajo ninguna circunstancia deben entenderse como países o naciones cerrados y autosuficientes, son más bien, un montón de inmigrantes y exiliados que van recogiendo en su andar elementos de aquí y de allá. Bill Nichols (1997) estableció unas categorías del documental bastante claras, todas ellas han generado cambios y evolución (algunos piensan que involución) en el lenguaje del

documental, por mi parte pienso que la no ficción deriva principalmente de dos de sus categorías: el documental de observación y el reflexivo.

Docudrama

Surge en los años 40 y responde a la necesidad de escenificar o dramatizar hechos reales y la dificultad de conseguir metraje de archivo auténtico para determinadas situaciones que no se vivieron frente a la cámara. Generalmente los personajes, sujetos/actores, se interpretan a sí mismos. Es una variante muy discutida del documental, pues lo sitúa en contacto directo con la temida ficción. Reconstrucción, reescenificación, reinterpretación: todos los términos que empiezan por el prefijo "re-" son anatema por lo que tienen de vuelta a un modo anterior del presente para re-stituirlo. (Weinrichter, 2005, p.37)

Una obra recurrente para hablar de docudrama es el film de Errol Morris (1988) "The Thin Blue Line", en general es una obra que ha sido mirada con especial interés y que se ha constituido como un ejemplo excepcional dentro de una serie de trabajos que reciben casi siempre una crítica despectiva. La unión del documental y el drama no ha sido bien recibida, así lo expresa Javier Maqua:

De todos los procedimientos para crear nuevas palabras, el de la composición híbrida, el entrecruzamiento de dos vocablos diversos, es el menos creativo (...) ¿Vamos a hablar, pues, de docudrama? No, vamos a hablar naturalmente de algo más. Sin embargo la dura realidad de las prácticas significantes (y de las otras prácticas también) nos obligará más de una vez a referirnos a él, a convocar ese nombre (aunque sea solo para exorcizarlo), a nombrar lo innombrable con esa denominación innombrable. (1994, p.7)



El falso documental

También llamado Fake en homenaje a la obra homónima de Orson Welles "F for Fake" (1974). Esta es una estrategia bastante recurrente en la que la ficción se nos presenta con códigos de no ficción, o más bien de documental clásico. Es un territorio que se presta para la re-invenición de sucesos, para la parodia, la crítica, para, a través del discurso de lo real, superar la ficción. Lo importante de este "subgénero" es que evidencia la auto-conciencia del documental sobre sus estrategias, deconstruye su propio lenguaje. El Fake establece una relación diferente con el espectador, que generalmente es cómplice de la mentira. Esta idea aparece en películas-documentales como "Zelig" (Woody Allen, 1983), "David Holzman's Diary" (Jim McBride, 1967), "Forgotten Silver" (Peter Jackson y Costa Botes, 1996) "Un tigre de papel" (Luis Ospina, 2007); y también de manera inversa por la manera como se relaciona con la ficción en películas como "The Truman Show" (Peter Weir, 1998) y "The Blair Witch Project" (Daniel Myrick y Eduard Sánchez, 1999).

El cine-ensayo

No hay un consenso que defina el cine-ensayo o film-ensayo, hay quienes lo sitúan como una derivación del experimental y hay quienes lo sitúan como un punto a medio camino entre el experimental y el documental, hay quien considera que el film-ensayo, que prolifera en esta era posmoderna de confusión de fronteras, modos y discursos, es fruto de esa misma hibridación y quizás su más alta expresión, todo un horizonte para el audiovisual de siglo XXI. (Weinrichter, 2007, p.12).

Josep M. Catalá (2005, p.131) define la estructura básica del film-ensayo como una reflexión mediante imágenes, realizada a través de una serie de herramientas

retóricas que se construyen al mismo tiempo que el proceso de reflexión. De manera similar Weinrichter (2007, p18) propone dos condiciones para acotar el cine-ensayo, por un lado el cine-ensayo no propone una mera representación del mundo histórico sino una reflexión sobre él mismo, creando por el camino su propio objeto, no se limita al seguimiento de una realidad preexistente, y por el otro, lado privilegia la presencia de una subjetividad pensante, debe existir una voz reconocible y emplea una mezcla de materiales y recursos heterogéneos: comentario, metraje de archivo, entrevistas, intervención del autor que acaban creando una propia forma. El ensayo señalaría entonces una forma de madurez de la expresión cinematográfica; pero también podría verse como una forma post-moderna, postdocumental o postvérité. En este prolífico grupo podemos ubicar obras como "Sans Soleil" (Chris Marker, 1982), considerada como la obra maestra del cine-ensayo y "Los Espigadores y la Espigadora" (Agnès Varda, 2000)

Found footage o cine de metraje encontrado

La elaboración de un relato (un nuevo relato) a partir de metraje o imágenes de archivo es, tal vez, una de las vertientes más apasionantes. Actualmente este "subgénero" está conformado por un gran corpus audiovisual, es una tendencia que ha sido relevante en diferentes momentos del cine y que alcanza una magnitud nada despreciable en los actuales, cuando el stock de imágenes de existencia previa, se ha convertido en un inmenso sumidero de detritus audiovisual del que una cultura con vocación de reciclada se alimenta con voracidad. (Sánchez, 2005, p.93).

El trabajo con imagen de archivo potencia toda la capacidad creadora y experimental del montaje como herramienta expresiva heredada de grandes directores como Dziga Vertov. Potencia también el valor polisémico de la imagen. Sus estrategias



recuperan la herencia del cine experimental, abriendo un camino de retorno hacia lo expresivo y hacia la revolución de las vanguardias. Sobre este territorio encontramos personajes como Alan Berliner, re-descubre imágenes del mundo para construir su propia historia en obras como "Intimate Stranger" (1991) y "No Body Bussines" (1996). La mayoría de sus trabajos tienen una buena parte de autobiografía y autorretrato, sin embargo, a partir de la historia de un individuo -él en este caso- se puede reconstruir una historia común. Tal es también la propuesta de films como "La T.V. y Yo" (Andrés Di Tella, 2002) y "Línea Paterna" (José Buil, 1995).

Para concluir, la expansión del cine documental es la que ha demandado nuevas categorías de estudio, siendo el cine de no ficción el nombre genérico que mejor ha funcionado para contener una serie de obras que evidencian el carácter híbrido de la producción audiovisual contemporánea y es precisamente en la amplitud de este nombre en el que se originan nuevas vertientes. A partir de la categorización del cine documental que hace Bill Nichols (1997) se pueden rastrear nuevas maneras de hacer que subvierten los cánones del documental clásico, poniendo constantemente sobre el panorama la pregunta por la diferencia entre la ficción y la no ficción y replanteando todos los roles implicados como realizador (autor, director), espectador, distribución y exhibición. Actualmente pueden identificarse algunas tendencias de la realización contemporánea y podemos hablar de diferentes categorías: found footage y creación a partir de imágenes de archivo, Fake, docudrama, Cine-ensayo, documental experimental; todas ellas con una carga subjetiva evidente. Las prácticas artísticas contemporáneas, como cualquiera en su momento, no tienen más que su presente. El cine documental contemporáneo tiene su propio tiempo y por lo tanto debe conectarse con sus procesos políticos, científicos y creativos. La no ficción es un territorio que aun se define por oposición a lo que no es, es el resultado de la exploración de todas las vocaciones del cine y recibe toda la herencia y toda la experimentación con los medios, soportes y

narrativas. Tal vez estas características sean las que hacen de esta cartografía el lugar perfecto para las maneras de ver, narrar, sentir y construir los relatos en nuestro momento histórico.

Anexos



Chris Marker. "Sans Soleil" 1983. 100 min.



Agnès Varda. "Les glaneurs et la glaneuse". 2000. 82 min



Alan Berliner. "Intimate Strangers" 1991. 60 min.



Orson Welles. "F for Fake" 1974. 85 min.

BIBLIOGRAFIA

- Ledo, M. (2005). Vanguardia y pensamiento documental como arte aplicada. En: C, Torreiro y J. Cerdán, (Eds.), Documental y vanguardia (pp. 15-42). Madrid: Cátedra.
- Nichols, B. (1997). La representación de la realidad. Cuestiones y conceptos sobre el documental. (Trad. Iriarte, E. y Cerdán, J.) Barcelona: Paidós.
- Paranaguá, P. (2003). Cine Documental en América Latina. (Ed). Madrid: Cátedra.
- Renov, M. (1993). Theorizing Documentary. (Ed.). Londres y Nueva York: Routledge/AFI.
- Sánchez, J. (2005). (Re)construcción y (re)presentación. Mentira hiperconsciente y falso documental. En: C, Torreiro y J. Cerdán, (Eds.), Documental y vanguardia (pp. 85-108). Madrid: Cátedra.
- Torreiro, C. y Cerdán, J. (2005). Documental y vanguardia. (Eds.). Madrid: Cátedra.
- Weinrichter, A. (2005). Desvíos de lo real. El cine de no ficción. Madrid: T&B Editores.
- , (2007). La forma que piensa. Tentativas en torno al cine-ensayo. (Ed). . Pamplona: Gobierno de Navarra.

B18. Espejo – Individuo – Espacio

Carlos Gustavo Román Echeverri. Ingeniero Electrónico. Especialista en Creación Multimedia Universidad de los Andes. Investigador y Docente de la Facultad de Filosofía de la Universidad de la Salle en cursos de música y diseño. carroman@hotmail.com

Resumen

Desde las representaciones pictóricas y relatos de la antigüedad, hasta las manifestaciones artísticas multimediáticas contemporáneas, las superficies reflectantes y sus reflejos han sido partícipes en las Artes no sólo como presencia temática, sino también como medio o método para representar una realidad específica. Poseedores de gran simbolismo, los espejos hablan de la fascinación por los fenómenos físicos naturales y su impacto en el ser humano para la construcción de ideas y conceptos que van más allá de lo perceptivo. Se hace un recorrido que ejemplifique algunas de estas concepciones -partiendo de la esfera del individuo hasta llegar a la esfera espacial- mostrando por un lado las diversas representaciones pictóricas del espejo y su influencia en el significado de las imágenes, y también el empleo directo del espejo en la construcción del contenido artístico.

Palabras clave

espejo, imagen, ilusión, representación, virtualidad

Espejo – Individuo – Espacio

Para Peter Sloterdijk (2003), el concepto de la virtualidad definido no sólo en el ámbito de lo cibernético sino también desde su concepción filosófica – y que ha tomado relevancia en parte como consecuencia de la crisis contemporánea del espacio- no es para nada reciente, sino que se remonta a Platón y su mundo de las ideas, que se dimensionaban e imponían por encima del simple orbe de lo sensible, ayudándolo a dar forma y definir como tal. Pero incluso muchísimo tiempo atrás, la misma física y constitución natural de la luz brindaba el primer tipo de imágenes virtuales, de espacios y cosas visuales aparentes e inexistentes: se trata de las imágenes especulares. El hombre desde tiempos remotos ha sido consciente de la duplicación ilusoria de la realidad en imágenes por medio de algunas superficies reflectantes (Maldonado, 1994). Es tal vez por esto que el espejo ha causado tanta fascinación en todas las culturas a través de los tiempos, convirtiéndose en un objeto de admiración y fuente de creación. Es el propósito de esta ponencia hacer una revisión conceptual e histórica de algunas de las diversas simbologías que ha suscitado el espejo y la imagen reflectada frente a dos cuestiones principales -individuo y espacio-, mostrando algunos ejemplos transversales de cómo ha sido representado en las artes y su influencia en el proceso creativo, ya que casualmente, la historia del arte funciona más como espejo dentro de un marco que refleja la historia del mundo que como una ventana con vista a una estética definida (Bell, 2007).

Espejo y espacio

Según Kant (2005), el espacio no es dependiente de los fenómenos sino que los posibilita. Entonces, más allá de convertirse en una simple ventana ficticia de

duplicación simétrica del espacio, el espejo reconfigura por completo la noción y representación espacial, esa percepción intuitiva a priori definida en esta concepción kantiana del espacio. Precisamente, el fenómeno del espejo es percepción pura: el espacio no se ve afectado por éste, pero es el mismo espacio el medio donde ocurre y donde se crean las ilusorias imágenes de la reflexión especular. En *Interior con mujer en un virginal* (Fig. 10) de Emanuel de Witte (1617-1691), por ejemplo, se muestra la cotidianidad del uso del espejo en un espacio de ambiente, en el que se abre una ventana virtual donde apenas se refleja la mujer que interpreta el instrumento. Hay una doble ocultación del rostro de la mujer: ni directamente ni por medio del reflejo se muestran sus facciones. Aquí el espejo no se convierte en foco puntual de la escena, pero ya nos habla del deseo de la prolongación virtual de los espacios por medio del mismo, más allá de ser un objeto destinado exclusivamente a la auto-contemplación del ser.

El espejo ha sido también sinónimo de simetría, y en términos espaciales, ésta no se limita al campo de lo visual. En música, por ejemplo, la disposición de algunos elementos en el espacio temporal se organiza con base en la simetría especular, método bastante empleado por los compositores de la llamada Segunda Escuela de Viena en cabeza de Arnold Schoenberg. La *Sinfonía Op. 21* de Anton Webern, por ejemplo, presenta simetría alrededor de un eje horizontal en el canon espejo (mirror canon) del primer movimiento y simetría alrededor de un eje vertical en las variaciones en forma de palíndromo del segundo movimiento (Neighbour, Griffiths & Perle, 1983). Pero esta simetría del reflejo expresado musicalmente, no sólo se da a nivel literal de la partitura. Para el compositor norteamericano Elliot Carter (n. 1908) la música funciona como reflejo de las palabras en su obra *A mirror on which to dwell* (1975) para soprano y orquesta de cámara, en la que además de recursos compositivos como los intervalos de la voz y sus imágenes invertidas, también está presente la contraposición y correspondencia directa entre lo presente e inmediato

de la música y lo externo de los textos de Elizabeth Bishop, siempre en planos paralelos, como cosa e imagen que se reflejan y retroalimentan constantemente.

Las imágenes especulares representadas en algunas pinturas plantean una narrativa alterna en un espacio en el que tradicionalmente sólo se podría describir una escena; el espejo muestra lo que no se ve, ese espacio recóndito y desconocido al cual sólo tenemos acceso a través de la mirada indirecta del reflejo, pero lo reconstituye en un espacio irreal, tergiversado, imposible. Tal vez uno de los ejemplos más famosos y discutidos al respecto, sea el *Retrato de Giovanni Arnolfini y su esposa* (Fig. 11) de Jan van Eyck (c. 1395-1441) en la que un espejo convexo al fondo de la escena nos muestra la contraparte frontal de la misma. El crítico de arte Heinrich Wölfflin (2007) menciona además a *El banquero y su esposa* (Fig. 12) de Quentin Massys (c.1466-1530) como ejemplo de simetría en el uso de las figuras para la composición del cuadro; sin embargo, la imagen especular convexa del inferior de la pintura rompe inadvertidamente con el equilibrio de la misma, mostrando una visión distorsionada del entorno y manifestándose como una ventana de escape al exterior, además de notificar la presencia de un personaje adicional en la escena. El espejo constituye entonces uno de los recursos para establecer el estilo que Wölfflin llama de forma abierta, que hace alusión a lo externo de la obra, más allá de las partes que hacen referencia a sí mismas, sin límites establecidos y cerrados; o lo que el filósofo Michel Foucault llama una 'metátesis de la visibilidad' (2007: 18) que afecta la unicidad del espacio representado en el cuadro. Esta capacidad del espejo de mostrar espacios que no pertenecen directamente a una escena, les confirió históricamente la cualidad de mágicos, tal y como lo atestiguan numerosos relatos fantásticos a través de los tiempos. Esto se muestra de forma más directa en la película *La bella y la bestia* (1946) de Jean Cocteau, en la que el espejo mágico sirve de médium no sólo entre diversos personajes sino que también crea puentes visuales entre ubicaciones espaciales diferentes.

Otra característica peculiar del espejo en el espacio, la menciona Giambattista della Porta, quien distinguía ya en el siglo XVI en su *Magia Naturalis* la simetría, orden y perspectiva de las imágenes infinitas causadas por la reflexión recíproca de espejos paralelos (Pendergrast, 2003): cada nueva imagen reflejada está contenida y poseída por la anterior; esta serie se empequeñece progresivamente en una proyección perpetua. Este infinito óptico del espejo en el espejo, fue traducido al lenguaje musical por el compositor estonio Arvo Pärt (n. 1935) en su obra titulada precisamente *Spiegel im Spiegel* (1978), en donde el violín construye una secuencia melódica aditiva, movimiento imitado por el piano, que se refleja lentamente una y otra vez en una cadena aparentemente estática e infinita de pequeñas variaciones (Hillier, 2002). Un infinito sonoro dependiente del medio técnico de reproducción y no de la composición musical como tal, y también inspirado por el mundo especular, fue propuesto por Andy Warhol para la canción 'I'll Be Your Mirror', de *The Velvet Underground*: la idea consistía en hacer una hendidura en el disco de manera que sonara como si estuviera rayado; la frase 'I'll be your mirror' se repetiría indefinidamente, hasta que se levantara la aguja del tocadiscos (Bockris & Malanga, 1996).

En los estudios de percepción del espacio, se ha demostrado el nexo de la causa y efecto entre el objeto observado con la fuente luminosa que lo hace visible, formando un flujo cíclico de información que se enriquece en cada iteración. El espejo tergiversa este modelo simplificado que muestra la relación causal-lineal entre observador y objeto: frente a una superficie reflectante, el sujeto que percibe se convierte así mismo en objeto percibido (Maldonado, 1994). Este ciclo se hace aún más cuestionable en *Las meninas* (Fig. 13) de Diego Velásquez (1599-1660), que es tal vez uno de las pinturas más distintivas de la historia del arte en Occidente, tanto así, que Foucault comienza su libro *Las palabras y las cosas* (2007) haciendo un análisis de la meta-representación implícita en la obra y la liberación de la misma

por medio de la imagen especular allí encontrada. El espacio pintado por Velásquez, consiste en un cuarto lleno de pinturas, de representaciones pictóricas, incluida la que hace el mismo pintor y a la cual no se tiene acceso visual; de todas éstas, destaca una por su brillo peculiar y su posición central en la totalidad de la imagen. Este espejo enmarcado captura la luz del ambiente y como si fuera fuente de luz por sí mismo, irradia realismo y movimiento en contraste con la opacidad e inercia de las demás pinturas. Se juxtaponen entonces dos principios de reflexión: por un lado, la representación pictórica del reflejo del espejo; y por otro, la pintura misma como espejo que refleja artísticamente una realidad (Rebel, 2008). Para Foucault (2007) no importa tanto la designación de los personajes o situaciones de la escena sino la superposición de los mecanismos de representación, mediante la probabilidad del fenómeno de reflexión y el papel del espectador en el proceso: al contemplar la obra, el espectador suplanta los roles de los personajes reflejados en el espejo y de alguna manera se involucra en la profundidad espacial aparente del reflejo.

¿Es el objeto espejo entonces únicamente un productor de apariencias espaciales falsas y engañosas? Curiosamente, el espejo se convertiría durante el Renacimiento en el medio más fidedigno que representa y duplica la realidad. Leonardo Da Vinci hablaba de la imperfección de la creación artística en comparación a la pulcritud de las vivaces y tridimensionales imágenes especulares (Gombrich, 2000). Filippo Brunelleschi empleaba al espejo para cotejar la correcta perspectiva, proporciones y realismo espacial de sus diagramas. Incluso en los cuadros de trampantojo (*trompe-l'oeil*), se le otorga al espejo la cualidad de ser el instrumento de confrontación de la obra frente a la realidad que se trata de representar (Maldonado, 1994).

Saliéndose del campo de lo exclusivamente visual, el espejo para Gilles Deleuze (1989) simboliza la superficie de separación de la designación de las cosas al mundo de expresión de sentido y también designa el territorio de la continuidad

natural del afuera y del adentro, del derecho y el revés, expresión de los dos sentidos de manera simultánea. Esto, traducido a la percepción espacial, se refiere a la inversión de los planos: lo lleno y lo vacío, la parte interior y la parte exterior (Melchior-Bonnet, 1996). Este desdoblamiento lo mostraba Edouard Manet (1832-1883) en *Un bar en Folies-Bergère* (Fig. 14), donde la mayor parte de la escena es el reflejo del gran espejo ubicado a espaldas de la mujer, violando las leyes de la perspectiva para crear un nuevo espacio doblado y una nueva escena (Feist, 1993). *20:50* (Fig. 15 y 16) de Richard Wilson (n. 1953), transforma completamente el espacio de exhibición, doblándolo mediante el uso de aceite opaco altamente reflectante, envolviendo al espectador y poniéndolo en el punto medio de un plano visual simétrico (Wilson, 2003). También la serie *Mirror displacements* (Fig. 17) de Robert Smithson (1938-1973) pretende reconfigurar el paisaje mediante el simple juego de reflexión de la luz dentro de un lugar definido (Evans, 2008); el monolito sostenido por la 'nada' del paisaje visual que reflejan los espejos metálicos en *Phases of Nothingness* (Fig. 18) de Nobuo Sekine (n. 1942) también integra y transmuta el mismo espacio de exhibición.

En la obra de Dan Graham (n. 1942) *Video Piece for Two Glass Office Buildings* (1976) la simetría arquitectónica de dos edificios permitía contraponer paredes de espejos que eran grabadas y retroalimentadas en directo con un retraso de pocos segundos de una oficina a otra en cada edificio (Martin, 2006). La idea de integrar los mismos paisajes de exhibición con la proyección personal del espectador en la obra de Graham mediante el empleo de cristales también se complementa mediante el uso de los *Two-way mirrors*, (Fig. 19) espejos parcialmente reflectantes y parcialmente transparentes (Valle, 2002). Finalmente, en *Untitled* (Fig. 20) de Robert Morris (n. 1931), los cubos de espejos niegan un contenido interior, llegando incluso al extremo de negar al objeto artístico como tal (Bell, 2007). Esta obra presenta dos funciones fundamentales: por un lado, la

liberación por parte del artista de la monotonía en la producción del objeto; por otro, la interacción del espectador quien al recorrer los cubos es consciente de la coexistencia de su cuerpo propio con la pieza artística y el espacio de exhibición, de manera simultánea.

Conclusión

El espejo como productor de imágenes depende incondicionalmente del objeto que se refleja en tiempo real; es decir, la imagen especular es una representación inmediata, pero por su misma condición es fugaz, etérea, inaprensible. Por otro lado, tan importantes como el objeto mismo que se refleja, son los papeles del observador, que constituye el eje principal del sistema, y del espacio, que posibilita los fenómenos perceptivos. El espejo es simultáneamente superficie y profundidad, desplegadas en asociación paradójica: superficie que no se ve o se deja de ver; profundidad virtual, engañosa e ilusoria. La inconsistencia e intangibilidad de la imagen especular frente a su apariencia de duplicación realista y verosímil, es la que define en primera instancia su naturaleza paradójica. La representación pictórica del espejo, o el espejo mismo como medio de representación, o la imagen virtual especular como punto de origen de la creación artística, se extienden más allá de lo exclusivamente visual como se vio en algunos de los ejemplos mencionados. Sería interesante hacer un estudio más profundo y detallado de cada una de estas categorías aunque tal vez nunca se llegue a una respuesta definitiva frente a lo fascinante de los espejos, lo cual constituye precisamente el enigma de la ilusión y la virtualidad especular.

Bibliografía

- Bell, J. (2007). *Mirror of the world*. New York: Thames & Hudson Inc.
- Bergman, I. (Director). (1972). *Gritos y susurros* (Viskningar och rop). [Cinta cinematográfica]. Suecia: Cinematograph AB
- Bockris, V. & Malanga, G. (1996). *Velvet Underground: Noise rock*. Valencia: Editorial La Máscara.
- Bolter J. D. & Gromala, D. (2003). *Windows and mirrors*. Cambridge: The MIT Press.
- Carter, E. (1975) *A mirror on which to dwell - Programme note*. G. Schirmer Inc. Recuperado el 25 de marzo de 2009 en: http://www.schirmer.com/Default.aspx?TabId=2420&State_2874=2&workId_2874=26722
- Cocteau, J. (Director). (1946). *La bella y la bestia* (La belle et la bête). [Cinta cinematográfica]. Francia: Discina.
- Courty, J. M. & Kierlik, E. (2005, enero). *A través del espejo*. *Investigación y ciencia*, No. 340. 86-87
- Deleuze, G. (1989). *Lógica del sentido*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Evans, M. (2008). *Defining moments in art*. London: Octopus Publishing Books.
- Feist, P. H. (1993). *El Impresionismo*. Colonia: Benedikt Taschen.
- Foucault, M. (2007). *Las palabras y las cosas*. México D. F.: Siglo XXI Editores, S.A.
- Gombrich, E. (2000). *Art and illusion*. New York: Princeton University Press.
- Gregory, R. (1997). *Mirrors in mind*. New York: W.H. Freeman Spektrum.
- Hillier, P. (2002). *Arvo Pärt*. New York: Oxford University Press.
- Kant, M. (2005). *Crítica de la razón pura*. México D. F.: Editorial Porrúa.
- Maldonado, T. (1994). *Lo real y lo virtual*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Martin, S. (2006). *Videoarte*. Colonia: Taschen.
- Melchior-Bonnet, S. (1996). *Historia del espejo*. Barcelona: Editorial Herder S.A.
- Neighbour, O., Griffiths, P. & Perle G. (1983). *Second Viennese School*. New York: W.W. Norton & Company.
- Ovidio, P. (1955). *Arte de amar y Las metamorfosis*. Barcelona: Editorial Iberia.
- Pendergrast, M. (2003). *Historia de los espejos*. Barcelona: Ediciones B, S.A.
- Rebel, E. (2008). *Autorretratos*. Colonia: Taschen.
- Sloterdijk, P. (2003). *Esferas I: Burbujas. Microsferología*. Madrid: Ediciones Siruela.
- Valle, P. (2002). *Dan Graham Interview*. Artland. Recuperado el 1 de abril de 2009 en http://arquitectura.supereva.com/artland/20020515/index_en.htm
- Wilson, R. (2003). *Richard Wilson on the genesis of 20:50*. The Guardian. Recuperado el 20 de marzo de 2009 en: <http://www.guardian.co.uk/artanddesign/2003/apr/04/thesaatchigallery.art3>
- Wölfflin, H. (2007). *Conceptos fundamentales de la historia del arte*. Madrid: Espasa Calpe.

Anexos



Figura 1



Figura 2



Figura 3 - 4



Figura 5



Figura 6



Figura 7



Figura 8



Figura 9



Figura 10



Figura 11



Figura 12



Figura 13



Figura 14



Figura 15 - 16



Figura 17



Figura 18



Figura 19



Figura 20



Figura 1

Magritte, R. Le Faux Miroir. Recuperado el 10 de marzo de 2009 de:
http://farm1.static.flickr.com/228/550951922_d819be7b21.jpg?v=0

Figura 2

Caravaggio, M. Narcissus. Wikimedia commons. Recuperado el 20 de marzo de 2009 de:
http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/de/Michelangelo_Caravaggio_065.jpg

Figuras 3 y 4

Rubens, P.P. Venus at a mirror. Wikimedia commons. Recuperado el 15 de marzo de:
http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/c/c6/Rubens_Venus_at_a_Mirror_c1615.jpg
 Velásquez, D. La Venus del espejo. Wikimedia commons. Recuperado el 15 de marzo de 2009 de:
<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/7c/RokebyVenus.jpg>

Figura 5

Moreelse, P. Chica con un espejo, una alegoría de amor profano. Fitzwilliam Museum, The Collection. Recuperado el 24 de marzo de 2009 de:
http://www.fitzmuseum.cam.ac.uk/pharos/collection_pages/northern_pages/PD_32_1968/FRM_PIC_SE-PD_32_1968.html

Figura 6

Parmigianino. Self-portrait. Wikimedia commons. Recuperado el 5 de abril de 2009 de:
http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/ab/Parmigianino_Selfportrait.jpg

Figura 7

Freud, Lucian. Reflejo con dos niños. The Artchive. Recuperado el 30 de marzo de 2009 de:
http://www.artchive.com/artchive/F/freud/freud_reflection.jpg.html

Figura 8

Magritte, René. Not to be reproduced. Recuperado el 1 de marzo de 2009 de:
<http://noellejt.net/image/magritte01.gif>

Figura 9

Rozin, Daniel. Wooden mirror. Dis.Play. Recuperado el 5 de abril de 2009 de:
<http://gestaltung.fh-wuerzburg.de/blogs/es/?author=8>

Figura 10

Witte, E. d. Interior with a Woman at a Virginals. Web Gallery of Art. Recuperado el 24 de marzo de 2009 de:
<http://www.wga.hu/frames-e.html?/html/w/witte/virginal.html>

Figura 11

Eyck, J. v. The Arnolfini Portrait. Wikimedia Commons. Recuperado el 15 de marzo de 2009 de:
http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/0f/Jan_van_Eyck_001.jpg

Figura 12

Massys, Q. The Moneylender and his wife. Wikimedia commons. Recuperado el 24 de marzo de 2009 de:
http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/9f/Quentin_Massys_001.jpg

Figura 13

Velásquez, D. Las Meninas. Wikimedia commons. Recuperado el 30 de marzo de 2009 de:
http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/99/Las_Meninas_01.jpg

Figura 14

Manet, E. Un bar aux Folies-Bergère. Wikimedia commons. Recuperado el 15 de marzo de 2009 de:
http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/8f/Eduard_Manet_004.jpg

Figura 15 - 16

Wilson, R. 20:50. Contemporary Art. The Saatchi Gallery. Recuperado el 6 de abril de 2009 de:
http://www.saatchi-gallery.co.uk/artists/artpages/richard_wilson_oil.htm

Figura 17

Smithson, R. Mirror displacements. Recuperado el 25 de marzo de 2009 de:
http://www.robertsmithson.com/photoworks/mirror-yucatan-det_300.htm

Figura 18

Sekine, N. Phases of Nothingness. Recuperado el 5 de abril de 2009 de:
<http://szvet.blog.hu/>

Figura 19

Graham, D. Two way mirror pavilions. Artland. Recuperado el 1 de abril de 2009 de:
http://architettura.supereva.com/artland/20020515/index_en.htm

Figura 20

Morris, R. Untitled (1965/71). Tate Collection. Recuperado el 6 de abril de 2009 de:
<http://www.tate.org.uk/servlet/ViewWork?cgroupid=999999961&workid=10317&searchid=11201>



B19. Contextos y Contenidos. Video, Arte Telemático y Creación Colectiva en Internet.

Angélica Yaneth Piedrahita. Maestra en Artes Visual de la Universidad Javeriana. Docente y Coordinadora del Departamento de Artes Visuales de la misma Universidad. Investigadora principal del grupo de investigación VideoRed. Desarrolló un proyecto de investigación-creación que obtuvo la distinción de Tesis Meritoria en el 2002. lapiedrahita@gmail.com - angelica.piedrahita@javeriana.edu.co

Resumen

Citando referentes audiovisuales, teóricos, artísticos y científicos que refuerzan la idea de la colectividad y la visibilidad del otro por medio de las comunicaciones y la informática. Y haciendo un recuento de algunas experiencias con video en YouTube, el texto se interesa por reconstruir y recapitular referentes y pensamientos de época, alrededor del video, internet y la interactividad, con el fin de exhibir un panorama tecnológico, artístico y social que posibilite cuestionamientos alrededor de la labor del video artista o el net artista en nuestros tiempos y promueva a las nuevas propuesta de participación del video en internet.

Palabras claves

Internet, video, arte telemático, creación colectiva

La idea de Bertolt Brecht de proponer al receptor como emisor, ha sido desarrollada y ambicionada con el transcurso de los años, por otros soñadores de las experiencias colaborativas. Las series Kino-Pravda, el Grupo Dziga Vertov y las guerrillas televisivas se proyectaron sobre el entorno y aplicabilidad social de los medios siguiendo la línea de Brecht. Vannevar Bush, Ted Nelson, o Tim Berners Lee, por otra parte, a favor del desarrollo de las redes de información buscaban que los usuarios fuesen los abastecedores de contenidos. Es así como el desarrollo tecnológico y el pensamiento de los últimos años se ha dirigido hacia el análisis y desarrollo de acercamientos e interacciones a través de los medios, respondiendo al lugar común de la ideas de Brecht. Actualmente, la tecnología streaming y la web 2.0 permiten, al igual que el portapack en los sesentas, una expansión de pequeños canales ideológicos y propuesta divergentes en manos de pequeños productores, provocando una progresiva re definición de la imagen video y de la cultura contemporánea. El acceso a archivos de audio y video, que provee la tecnología streaming, omitiendo la descargar al computador, permite un aumento en la velocidad de interacción entre usuarios, abasteciendo el flujo de información y la cantidad de contenidos.

Con las cámaras de video portátil se profesó una entrada del medio a la intimidad del hogar, registrando cumpleaños, bodas, bautizos y cualquier otro evento registrable en aras de la memoria. Con las web cam y el streaming en entornos de comunidades virtuales, la imagen ya no es solo registrable, adquiere un role de cotidianidad que la inserta entre un conjunto de dispositivos de uso cotidiano, haciéndola participe de los momentos de la vida propia y la vida de otros. La web 2.0, como una nueva actitud de pensar la tecnología en internet, proporciona las plataformas para que la imagen propia tenga visibilidad y pueda rápidamente interactuar con otras miradas. Las nuevas plataformas se organizan de acuerdo a las necesidades de los usuarios, que al mismo tiempo son habitantes y contribuyentes. Las ideas alrededor de la web

2.0 plantean ciertos principios fundamentales que recogen una idea de colectividad que desde varios años atrás se experimentaba como necesidad:

La idea de los datos al libre acceso para la exposición y manipulación de material, ya era palpable y visible en las experiencias de artista del Avant Garde, que buscaron la manera de acceder a material de archivo para re transformarlo creando nuevos significados del material a partir de la apropiación. La idea de lo participativo y la posibilidad del usuario como generador de contenido, ha estado en las mentes de pensadores como Brecht, realizadores como Godard y grupos de artistas y pensadores como el Fluxus, haciendo crítica a los modelos establecidos y proponiendo nuevas maneras de ver y pensar la cultura. La idea de compartir códigos, contenidos e ideas para la posible conformación de grupos de trabajo estuvo presente entre los investigadores, como alma mater de internet con las ideas de Vannevar Bush Ted Nelson y Tim Berneers-Lee. La idea del remix y el multimedia, también venía desarrollándose con fuerza por artistas Fluxus como Allan Kaprow y Dick Higgins estudiando los medios emergentes y su conjugación con los medios tradicionales, desarrollando el término intermedia, antecesor del ahora tan conocido multimedia que se traslada al espacio digital.

Sin embargo la idea de colectividad de la web 2.0 aunque responde a muchos de los ideales alrededor del trabajo colectivo y las experiencias interpersonales, también responde a lógicas económicas y políticas que perfilan dichos espacios de interacción en espacios de estudio de mercados, vigilancia y control. Estos principios apuntan a tecnologías modulares de fácil acceso, comunicación entre redes y lenguajes de programación, espacios virtuales y análisis semánticos cuyas posibilidades no habían podido ser pensadas antes de otros desarrollos técnicos y que su aplicabilidad está dirigida a las grandes empresas y emporios tecnológicos. En estas nuevas plataformas nos sentimos como en la comodidad

de los grandes almacenes que enuncia Walter Benjamin. Allí experimentamos la libertad que provee la tecnología al permitir un espacio personal de interacción con otros, sin dar cuenta de los mecanismos que dan movimiento a la plataforma. En 1983 Roy Ascott, artista, profesor y teórico inglés, conocido por su trabajo con cibernética y telemática, produjo el proyecto "The Pleating of the Text: A Planetary Fairy Tale" para la exhibición "Electra" en el Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris. The Pleating of the Text basado en un libro Roland Barthes, es un proyecto que plantea la idea de un cuento de hadas escrito por una "autoría dispersa", la cual es conformada por 11 grupos de artistas localizados en diferentes ciudades del mundo, participando a través de una red electrónica.

Esta obra es nodal para un estudio de la creación colectiva en internet y conforma una plataforma que advierte las necesidades de la web en su momento, además de crear un contrapunto crítico sobre la idea de colectividad alrededor del cuento de hadas y los roles sistemáticamente reconocidos en occidente. La obra procura metodologías y tecnologías que ponen sobre la mesa la idea de la comunidad virtual, 16 años antes del surgimiento de posibilidades tecnológicas de avanzada que permitiesen la comunicación como las conocemos hoy: el uso del streaming para transmitir archivos de audio y video, la tecnología multicast que le permite a más de un nodo ser emisor y muchos otros adelantos a nivel de programación y lenguaje computacional que permiten la construcción de entornos cotidianos.

La historia Planetary Fairy Tale se desarrolla gradualmente con la emisión de texto, día a día, desde las distintas terminales. Las emisiones son proyectadas en pantallas que hacen visible la participación a distancia de los artistas. Ascott convocó a participar por medio de ARTEX, un programa de correo que luego se convirtió en el instrumento organizador de la infraestructura del proyecto. A la convocatoria respondieron artistas y grupos de 11 ciudades diferentes a los

cual Ascott les dio un role representativo de los cuentos de hadas tradicionales: la princesa, la bruja, el hada madrina, el príncipe, la bestia, el villano, el sabio, el mago, el bobo, la madrastra, la princesa y el aprendiz de brujo. Sin sugerir un guión y dejando que el proyecto estuviese abierto a la pura improvisación, los avatares del tiempo y las diferencias horarias, los fragmentos se entretejieron a manera de el cadáver exquisito activo en línea durante 12 días continuos.

A través del proyecto, Ascott desarrolla lo que hoy en día se denomina Arte Telemático (1), donde el artista crea “contextos en vez de contenidos”(2) proporcionando al espectador un campo operacional donde este es generador de contenido, significado y experiencias. Para Ascott, el arte de nuestro tiempo es en el que deben converger sistemas, procesos, participación e interacción, tomando en cuenta el panorama de un mundo pluralista, fluctuante, donde las formas y la imágenes aparecen y desaparecen, permitiendo que las relaciones humanas sean quienes forjen una noción de cultura contemporánea. Su idea de ir más allá de la cibernética y su noción de gobernabilidad es mucho más romántica de lo que la web 2.0 plantea actualmente, sin embargo su idea de ir más allá de la incorporación de detonantes de comportamiento abre la posibilidad al espectador de proponer y llevar a cabo ideas propias. En este orden de ideas y aunque YouTube, no es una plataforma confinada al circuito del arte, es necesario reconocerla como una plataforma que respondiendo a los planteamientos contemporáneos de la web, pone a disposición de los usuarios un espacio de herramientas que permite a pequeños productores, más allá de exhibir sus obras como otra nueva pantalla,

interactuar alrededor de la imagen video formando comportamientos, ideas, valores y objetivos alrededor de la imagen en movimiento. Sobre la plataforma YouTube se desarrollan interacciones de toda índole, promoviendo allí un espacio heterogéneo de discursos que se articulan en el desarrollo de una cultura telemática.

Proyectos como el de los grupos OK GO y RadioHead (3) que se convocan sobre la plataforma, plantean una interacción lúdica entre los usuarios, los seguidores y el grupo musical, que aparte de objetivarse en el nombre y reconocimiento de Radiohead u OKGO, visibilizan la actual necesidad y disposición del antes espectador pasivo de actuar como creador y contribuyente de la construcción de parámetros de la imagen en nuestro tiempo. En estos dos proyectos, quien plantea la base primaria de los lineamientos técnicos de participación es la plataforma YouTube y quien plantea secundariamente los lineamientos de contenido es el organizador de la propuesta en este caso Radiohead y OKGO. Otros ejemplos ubicados en YouTube que hacen uso de los parámetros primarios de la plataforma son los ya bien conocidos videos virales Edgar se Cae, Numa Numa o Star War Kid(4) que proceden de una saga de videos que nacen en 1996 con “The Dancing Baby”(5), los cuales son producidos por personas ajenas a los discursos del arte o del merchandising, cuyo interés es el mero goce de la producción y la interacción que dicha producción puede generar con otras personas. Estas piezas hacen parte de las dinámicas de lo que Ascott plantea como contextos de interacción abierta, donde la relación de interactividad se da directamente entre individuos por

1. Término acuñado por Simon Nora y Alain Minc en 1987 para describir la nueva tecnología electrónica derivada de la convergencia de los computadores y los sistemas de telecomunicación.

2. Ascott, R. [2002] Navigating consciousness: Art and transformative technologies . [Documento WWW]. Recuperado: http://www.olats.org/projetpart/artmedia/2002eng/te_rAscott.html

3. OK GO es una banda de Indie rock de Chicago y Washington D.C. su proyecto puede verse en: <http://www.youtube.com/watch?v=kddQD2NIHBw&feature=related> http://www.youtube.com/profile_video_blog?user=OkGo

Radiohead banda inglesa de rock alternativo su proyecto puede verse en: http://www.youtube.com/groups_videos?name=houseofcards video: <http://www.youtube.com/watch?v=8nTFjVm9s1Q&feature=channel>

5. Fenómeno de internet cuya propagación comenzó por correo electrónico hasta llegar a ser mundialmente conocido y citado en diferentes circuitos del arte, la tecnología y los medios. <http://www.youtube.com/watch?v=2W4EBoQmWPs> http://www.cnn.com/TECH/9801/19/dancing_baby/index.html

medio de un sistema tecnológico, donde la base de datos es tan grande que el usuario realmente experimenta una experiencia personal y un espacio de cierta libertad de creación y autonomía.

El caso de Magibom(6), albergado igualmente en YouTube, es un caso especial del video en internet donde convergen las ideas de Ascott sobre la cultura telemática. Magibom es el nickname de una joven norteamericana fanática del pop japonés, que comienza en el 2006, a sus 22 años, a publicar videos mirando fijamente a su webcam en silencio sin más para mostrar que su rostro, es un caso de estudio que va más allá de la mera idea de la celebridad en internet. El interés de la chica parte de su afición en el pop japonés y el manga, buscando la manera de reflejar en su rostro la idea fetiche de la feminidad manga de dulzura ternura e inocencia frente a la comunidad de YouTube.

El propósito de Magibom de mostrarse ante la cámara responde a una emergente conciencia sobre los valores de la imagen que se despierta ante el flujo de imágenes provenientes de todo el mundo incrustándose sobre otras culturas generando enfrentamientos ideológicos y movimientos transculturales visibles en espacios de interacción abierta como YouTube. La actitud de rechazo de muchos usuarios estadounidenses a la celebridad occidental orientalizada, y la gran acogida de esta por parte del publico japonés plantea un quiebre cultural donde se evidencian el paradigma de la sociedad globalizada que aunque interconectada y consciente de

un cierto código universal de la imagen, debe reconocer que la interconexión se basa en el reconocimiento de la otredad, y que a este reconocimiento se obliga la cultura telemática. El concepto de cultura telemática significa en palabras de Ascott, que nosotros no pensamos, vemos o sentimos en aislamiento. La creatividad es compartida, la autoría está distribuida, pero no niega la autenticidad del individuo y su poder de creación. Por el contrario, amplifica capacidad individual de pensamientos y acciones creativas, experiencias intensas, capacidad de información perceptiva dándole la oportunidad de participar en la producción de la visión global por medio interacciones en red con otras mentes, otras sensibilidades, otras formas de sentir y pensar alrededor del planeta (7).

Para Ascott, el fenómeno tiene gran influencia en la sociedad, los comportamientos humanos, las ideas y los valores, haciendo que se generen pregunta sobre el ser, la creatividad, la percepción, las relaciones entre las personas y las relaciones con el planeta. En el caso YouTube, es clara la idea de plataforma telemática, su carácter social y su tamaño le hacen elegible como objeto de estudio entre otras plataformas similares en las que el contexto cambia transformando el objetivo de los contenidos como en anniboom(8) o mytoons(9) que alberga contenidos de animación, otras con contenidos documentales y de periodismo ciudadano como liveleak(10) o tv.oneworld(11), científicas como Bigthink(12) y TED(13), real life streaming como Justin.tv(14), de contenido de adultos como Beautiful Agony(15), de contenidos cristianos como GodTube(16) o de contenidos

6. Magibom <http://www.youtube.com/user/MRirian> <http://www.youtube.com/watch?v=uDMCnpuZJEQ>

7. Ascott, R. 1996. "Is There Love in the Telematic Embrace?" *Behaviours and Futures*. in: K. STILES and P. SELZ, eds. *Theories and Documents of Contemporary Art*. Berkeley: University of California Press, pp. 396, 489-498.

8. <http://www.anniboom.com/>

9. <http://www.mytoons.com/>

10. <http://www.liveleak.com/> plataforma de video con énfasis en acontecimientos y corrientes de la política y la realidad de varios países a partir de periodismo ciudadano.

11. <http://tv.oneworld.net/> : comunidad de video por internet sin ánimo de lucro, creada en 2001 para ofrecer un mejor entendimiento del mundo en desarrollo a partir de la creación de pequeños videos y documentales.

12. <http://www.bigthink.com/> entrevistas sobre temas científicos, económicos, sociales y científicas.

13. <http://www.ted.com>

14. <http://www.justin.tv/> : live streaming <http://www.justin.tv/clip/0573a027205>

15. <http://beautifulagony.com>

16. <http://www.godtube.com/>

diversos con enfoques tecnológicos, calidades de imágenes y formatos alternos a YouTube como Dailymotion(17), MegaVideo(18), MetaCafé(19), Pandora T.V.(20), Vimeo(21) y Veoh(22) entre muchos otros construidos a partir de aplicaciones de administración de contenidos disponibles por licencias o desarrollo open source.

Es normal que ante dichas preguntas que surgen ante los nuevos sistemas de interacción, el arte y en particular el NetArt, se pregunte sobre la creatividad y la labor del artista ante la producción, dado que el sentido de la obra ya no proviene de este sino de una serie de procesos y sistemas que interactúan con un usuario que en adelante no se podrá llamar espectador ni observador. La labor del artista en internet, es una que le obliga a entrar en un terreno transdisciplinar entre la ciencia, las artes y la tecnología, recurriendo a nuevos saberes para generar propuestas de interacción y proponiendo dinámicas de participación alternas a los canales ya establecidos o vinculándose a dichos canales para desestabilizar sus lineamientos, como el caso Lonelygirl15(23), inmerso en YouTube que propone la creación de un usuario ficticio que juega el papel de una adolescente llamada Bree, conectada a la comunidad YouTube desde junio del 2006 hasta agosto del 2008 en calidad de usuario real, subiendo a su canal una serie de videos producto de la ficción de sus creadores. Este proyecto está en una línea que le juega a la puesta en escena y a la interacción directa con la mente del usuario, animándolo a mirar y a participar del performance, motivándolo a relacionarse con la obra de manera afectiva.

17. <http://www.dailymotion.com/es> plataforma con formato de video HD con protección de derechos de autor, con la ayuda de la Audible Magic, ha puesto en ejecución sistema acústico del tipo de "huella dactilar" que puede detectar videos con derechos de Autor y no publicarlos.

18. <http://www.megavideo.com/>

19. <http://www.metacafe.com/> : ofrece una aplicación para el escritorio para descarga de videos por semana.

20. <http://www.pandora.tv/> plataforma Koreana fundada en octubre de 2004, primer sitio web de compartir video.

21. <http://www.vimeo.com>

22. <http://www.veoh.com/> : la compañía distribuye videos en su formato original, sin transformarlos ni quitarles calidad al momento en que son subidos a la web. Debido a esta tecnología, un software es requerido para poder descargar los videos de la página, o verlos en su calidad original en línea.

23. <http://www.lg15.com/lonelygirl15/?p=69>

<http://www.youtube.com/watch?v=-goXKtd6cPo&feature=related>

El interés por construir y recapitular los anteriores referentes y pensamientos de época, tiene como fin posibilitar el diseño de plataformas de video que respondan a intereses de interacción con el otro más allá de la mera presencia en una comunidad; un diseño de plataforma que proponga nuevos caminos para el video en internet. Este es un escrito que examina coyunturas que podrán dar solución al cómo generar, articular y leer creaciones artísticas audiovisuales desde un entorno mediático, móvil, fluctuante y globalizado como Internet, pregunta de investigación de la cual parte el actual proyecto VideoRed al que se debe este escrito.

B22. La imagen como documento: fronteras entre realidad y ficción en la época de la imagen omnipresente

Juan Carlos Arias. Docente Pontificia Universidad Javeriana ariasjuano@hotmail.com

Resumen

Durante mucho tiempo hemos asumido, casi como un asunto natural, que el carácter documental de una imagen está definido por su relación directa con la realidad. Un documento es aquello que, de uno u otro modo, representa un hecho, da testimonio de él. Hoy, sin embargo, esta correspondencia objetiva de la imagen con lo real se hace problemática. Aquello que diferencia una imagen documental de una imagen de ficción es cada vez más difuso, haciendo necesario asumir una nueva perspectiva desde la cual se redefina la relación entre imagen y realidad por fuera de los terminus de la representación. Hoy es necesario asumir una perspectiva ética que evidencie el carácter testimonial de la imagen como un asunto de composición, de 'montaje'.

Acerca de la cibercultura

Vida en silicio, creación numérica, poética tecnológica son conceptos y creaciones a través de los cuales se manifiesta la cibercultura, esa nueva cultura producto de la relación entre tecnología y la ilimitada capacidad de creación humana. En palabras de Pierre Lévy la cibercultura designa "el conjunto de las técnicas (materiales e intelectuales), de las prácticas, de las actitudes de los modos de pensamiento y de los valores que se desarrollan conjuntamente en el crecimiento

del ciberespacio(1)". La cibercultura viene consolidándose hace algo más de dos décadas. Ante la presencia de la tecnología, los cambios en el sistema social han sido fundamentales: La tecnología al permear fuertemente el sistema de producción, la comunicación, la cultura; gesta otros valores, creencias y prácticas que se develan para la adaptación al nuevo entorno. Pensar la cibercultura cómo la nueva cultura no debería ser una razón para el análisis; la historia de la humanidad no es lineal, por lo tanto la reflexión no ha de orientarse a entender las características de la época actual cómo algo nuevo, generador de híbridos incomprensibles, temas exclusivos de filósofos y tecnólogos, de pensadores. La cibercultura, debe empezarse a pensar en las otras dinámicas emergentes del cruce de las tecnologías de la información y la comunicación y el sistema social. En esas otras dinámicas que se manifiestan cotidianamente en los entornos inmediatos de los individuos. Es tarea de los profesionales de la era digital develar esas otras formas para posibilitar el entendimiento de las peculiaridades y descubrimiento de las posibilidades del momento histórico que se habita. Pierre Lévy en su libro Cibercultura(2), nos lleva a una primera claridad y es que a lo largo de la historia de la humanidad han existido técnicas a partir de las cuales se han desarrollado lenguajes, "el mismo despegue de la cultura humana fue el resultado del desarrollo de las técnicas de la información y comunicación orales que constituyeron los primeros lenguajes. Posteriormente la emergencia de la escritura con sus técnicas de información y comunicación, dio paso a las culturas escriturales junto con sus revolucionarias creaciones de formas de vida urbanas, organizaciones estatales y tradiciones científicas(3)". Es decir las TIC's (los lenguajes de la sociedad digital) no son otra cosa que la evolución digital de técnicas ancestrales, "en la actualidad, es mucho más obvio que las nuevas modalidades de la cultura digital derivan de procesos de transformación revolucionarios que se han desencadenado a partir del desarrollo de las nuevas TIC's digitales y es históricamente previsible que conduzcan a transformaciones y

1. Que recoge el informe presentado por el filósofo al Consejo Europeo, en el que analizan las implicaciones de las TIC's sobre la cultura

2. La Cibercultura. La cultura de la sociedad digital. Lévy Pierre. Editorial Antrophos. Universidad Autónoma Metropolitana, México 2007.

3. ídem.

consecuencias de tanto mayor alcance y trascendencia que la revolución cultural operada por la escritura(4)". Un gran logro de la civilización (5), comparable al descubrimiento del fuego, la rueda, la invención de la imprenta, la exploración del espacio, ha sido la digitalización de la información; el hecho que la información se convierta en códigos binarios posibilita su fluidez a través de medios que tienen la cualidad de generar otros espacios de comunicación, estrategias y dispositivos que hacen que la información esté cada vez más cerca de los individuos, de allí la necesidad de valores acordes a la lógica de lo digital, pues los valores de las lógicas de las sociedades de la escritura y la oralidad no son suficientes por sí sólo para lograr la articulación a la cibercultura y la explicación de otros significados y sentidos.

Tendiendo puentes

Hemos de centrarnos entonces, en entender los impactos de las transformaciones de las culturas en relación con la tecnología, análisis orientado a detectar en estas transformaciones las amenazas y peligros para la pervivencia de las culturas tradicionales al no encontrar de forma espontánea puntos de conexión con la cibercultura, el hecho que las manifestaciones de una cultura no digital no tengan un espacio para la difusión y encuentro en el ciberespacio no quiere decir que esa cultura sea atrasada, simplemente no ha desarrollado el lenguaje adecuado para difundir su legado en el ciberespacio; "las culturas no son guetos sino formas sociales abiertas que reciben y dan influencia a otras culturas"(6). Es en este punto donde se debe entender la importancia de pensar y diseñar formas de conexión entre lo local y el ciberespacio pues internet se consolida como una plataforma

4. idem

5. Entendido cómo los descubrimientos hechos por el hombre que han posibilitado la evolución del pensamiento hacia la exploración de formas de existencia antes impensadas.

6. BOTERO URIBE DARIO. Reflexiones sobre el pensar Latinoamericano. El poder de la filosofía y la filosofía del poder. Tomo II: La potencialidad de la crítica. Editorial Unibiblos. Universidad Nacional de Colombia. 2001

7. Entendida cómo el encuentro de diversos grupos humanos y sus manifestaciones particulares cómo grupo.

8) La Cibercultura. La cultura de la sociedad digital. Lévy Pierre. Editorial Antrophos. Universidad Autónoma Metropolitana, México 2007.

comunicativa para la multiculturalidad al posibilitar la interconexión de personas de diferentes lugares del mundo. La universalidad de la www se manifiesta en la cantidad y en los diferentes sitios que la integran y a través de los que se encuentran individuos de diferentes naciones, razas, lenguas, creencias, religiones, actitudes, posiciones políticas. La naturaleza universal de internet proporciona en definitiva, un entorno posible para el encuentro de la diversidad cultural (7), en cuyo diálogo se descubren las diferencias y peculiaridades.

Las culturas no digitales, las tradicionales, han de enfrentar y encontrar soluciones a dos problemas que se prevén al momento de pensar alternativas orientadas a la conexión de lo local a lo global:

- El problema surgido de lo meramente técnico, referido al desconocimiento de las tecnologías y los choques que generan la implementación de dichas tecnologías y que en términos de cultura expresa riesgos y peligros "cuando se hace insostenible la continuidad de determinados sistemas sociales, técnicos y culturales en su forma tradicional o incluso en su misma pervivencia, debido a las transformaciones radicales y las desestabilizaciones generadas por los impactos de nuevos sistemas tecnológicos(8)".
- El problema surgido del choque generacional que se genera en el no entendimiento y aparente incompatibilidad entre los imaginarios tradicionales y los contemporáneos. Las generaciones nacidas en los 80, 90 y 2000 no conciben el mundo sin internet, telefonía celular, juegos de video, música tecno... Imaginarios y significados nuevos y diferentes a los de las generaciones anteriores hacen parte de los referentes culturales de los niños, adolescentes y jóvenes de la contemporaneidad.

Sin embargo, ante este panorama las culturas no digitales de la contemporaneidad tienen a su favor los desarrollos de la tecnología, más aún el ciberespacio y las tecnologías digitales que lo alimentan y renuevan constantemente “La diversidad cultural en el ciberespacio será directamente proporcional al compromiso activo y a la calidad de las contribuciones de los representantes de culturas variadas. Es verdad que se requieren algunas infraestructuras materiales (redes de telecomunicación, ordenadores) y un mínimo de competencias(9)”. La articulación de lo local al espacio de relacionamiento y comunicación posibilitado en internet ha de garantizar la pervivencia de los legados ancestrales, pues ninguna sociedad puede perder sus vínculos con el pasado; es el pasado su fuente de alimento, su conexión con lo espiritual.

La pervivencia de la cultura debe ser entendida en la dinámica del mundo, en la que el proceso de transmisión de información debe incorporar procesos orientados a generar acciones de resignificación, que posibiliten su entendimiento y aprehensión; la pervivencia que encuentra eco en la hibridación que posibilita el espacio digital y sus imaginarios, sentidos y herramientas. “El proceso de mundialización, facilitado por la rápida evolución de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, pese a constituir un reto para la diversidad cultural, crea las condiciones de un diálogo renovado entre las culturas y las civilizaciones”(10)

El poder de la imagen

El desarrollo digital de la comunicación, el ciberespacio cómo plataforma y el surgimiento de las tecnologías digitales permite la creación de entornos on line y

of line por los que fluye la información. La imagen, encuentra en su composición numérica la cualidad para construir artefactos que tienen como principal función la navegación del usuario en la red, a esto se llama interfaz y puede definirse como un entorno digital, dotado de las herramientas digitales necesarias que permiten al cibernauta la conexión con el ciberespacio. Las posibilidades creativas en el espacio digital on line y off line son ilimitadas para artistas, diseñadores y creadores. La naturaleza numérica de los entornos en los que fluye la información permite el planteamiento de encuentros y prácticas comunicativas innovadoras que permean los imaginarios y significados de las nuevas generaciones, quienes rápidamente entran en contacto con los referentes sintéticos(11) de la cultura digital existentes en los nuevos entornos: mundos(12) y comunidades virtuales(13), en los que avatares reconfigurables, hacen de receptores y emisores, en las nuevas dinámicas comunicativas propuestas. Las lógicas aportadas en la vivencia de mundos y comunidades virtuales aportan en el entendimiento de esos otros lugares y esas otras dinámicas comunicativas. Las nuevas generaciones se forman en conceptos que redefinen la muerte, la vida, el espacio y el tiempo; estos entendimientos ya ni siquiera están mediados por el colegio ni por la familia, ahora la televisión, el cine, el internet y los juegos de video reemplazan fácilmente las funciones formativas de las instituciones tradicionales; para un niño y un adolescente es totalmente natural jugar hasta morir y luego volver a empezar ó disponer de varias vidas y vivir una aventura en la que puede perder unas cuantas.

9. Ibidem

10. DECLARACIÓN UNIVERSAL DE LA UNESCO SOBRE DIVERSIDAD CULTURAL. París. 2001.

11. Referentes que se compartidos "masivamente", que dotan de sentido las creencias y valores que identifican a los habitantes de la cibercultura. Son sintéticos por su naturaleza artificial, han sido construidos y dotados de significado a través de la difusión y posicionamiento, posibilitado por los medios masivos de comunicación y por las tecnologías digitales; por ejemplo el grupo musical GORILLAZ <http://www.gorillaz.com/flash.html> es una creación de naturaleza digital.

12. www.seconlife.com

13. www.facebook.com

La cuestión problematizadora

En medio de toda esta reflexión una cuestión es reiterativa y es la que tiene que ver con los aspectos concretos en la construcción de puentes entre lo local y la cibercultura, por ello, la cuestión que se plantea en este texto es que el internet es una interconexión de nodos existentes en cualquier punto del planeta, que estructuran un entorno comunicativo digital; el ciberespacio. En este “otro entorno” el desarrollo, adaptación y uso de software permiten acceder, apropiarse y transmitir información de formas diversas. La información, también digital se deconstruye y reconstruye mediada por una cantidad de tecnologías presentes en el entorno; La información se somete constantemente a procesos de resignificación que la transforman de acuerdo a las necesidades sociales. Frente a este panorama, la reflexión de este escrito gira en torno al análisis y entendimiento de las dinámicas que suceden cuando se digitaliza la información de la cultura local y se posibilitan herramientas digitales para su resignificación, con la intención de establecer conexiones que posibiliten la pervivencia de los referentes culturales de los diversos grupos humanos en la cibercultura.

Conclusión

El legado cultural no debe ser asumido como información muerta, inmutable, por el contrario, los legados culturales deben estar presentes en los procesos comunicativos mediados por las TIC's y los imaginarios e identidades que se vienen generando. Los legados culturales deben estar abiertos a las múltiples influencias del medio, al contacto con otras culturas y grupos humanos. Lo importante es generar estrategias comunicativas que posibiliten la interpretación y re-elaboración de los significados de los elementos de la cultura local, a la luz de las nuevas dinámicas aportadas por internet y las nuevas tecnologías.

Bibliografía

- La Cibercultura. La cultura de la sociedad digital. Lévy Pierre. Editorial Antrophos. Universidad Autónoma Metropolitana, México 2007.
- No logo: el poder de las marcas. Naomi Klein, Ediciones Paidós Ibérica, S.A. 2000
- El hombre y sus símbolos. Jung, Carl G. Editorial Caralt. Barcelona 1976.
- LONDOÑO Felipe Cesar, Diseño de Navegaciones Hipermediales, Curso on Line de especialidad en video y tecnologías on Line – off Line, Media Center MECAD Escuela superior de Diseño ESDI, (2008).
- DECLARACION UNIVERSAL DE LA UNESCO SOBRE DIVERSIDAD CULTURAL. París. 2001.
- BOTERO URIBE DARIO. Reflexiones sobre el pensar Latinoamericano. El poder de la filosofía y la filosofía del poder. Tomo II: La potencialidad de la crítica. Editorial Unibiblos. Universidad Nacional de Colombia. 2001.
- J. Habermas, Réplica a objeciones, en TAC(CYEP), PP. 453-4
- MITOS GRIEGOS. López Orozco Asdrúbal. Editorial Educativa KingKolor. Bogotá 2007.
- MITOS, ESPANTOS Y LEYENDAS DE CALDAS. Vélez Correa Fabio. Editor Secretaría de Cultura de Caldas. Manizales 2007.



... Paisajes Sonoros

cARRASCo + zEa = gUITAr + eLECTRONICs
<http://www.mauriciocarrasco.org/duo.html>
Mauricio Carrasco - Guitarras
Daniel Zea - Electrónica



El dúo cARRASCo + zEa = gUITAr + eLECTRONICs nace de la inquietud por divulgar y acrecentar el repertorio para guitarra y electrónica en tiempo real. Ambos integrantes del colectivo de música contemporánea Vortex (radicado en Ginebra, Suiza) incitan a compositores de diversos orígenes a escribir obras para esta combinación, constituyendo de esta manera un repertorio propio y en constante evolución, fruto del trabajo conjunto entre el dúo y los compositores.

Mauricio Carrasco (Chile, 1973) obtiene el Diploma de Guitarra en la Universidad Católica de Santiago con las más altas calificaciones, clase de Oscar Ohlsen y Luis Orlandini. Continúa sus estudios en el Conservatorio Superior de Música de Ginebra, clase de Maria Livia São Marcos, en donde obtiene el Diploma de Solista en 2002 y el Diploma de postgrado en música de cámara contemporánea en 2004, realizado junto a la guitarrista argentina Miriam Fernández, con quien asistió a las clases de Jean-Jacques Balet.

Miembro del ensamble VORTEX, del dúo de guitarra y electrónica con el compositor colombiano Daniel Zea, en tanto que solista y con orquesta, se interesa particularmente por la música contemporánea, estrenando regularmente nuevas obras. Se presenta en numerosas salas de concierto y festivales en Europa y América Latina.

Premiado en concursos internacionales como el de «Gaudeamus» en Holanda, «Accademia del Concordi» y «Mauro Giuliani» en Italia, desde marzo del 2008 recibe una beca de la Ciudad de Ginebra y la Fundación Simón Patiño para una residencia en la Ciudad de las Artes de París. <http://mauriciocarrasco.org>



Daniel Zea (Bogotá, 1976)

Comienza a estudiar composición en Bogotá después de graduarse como diseñador industrial. En el año 2001 decide continuar sus estudios en Suiza bajo la tutela de los maestros Eric Gaudibert y Michael Jarrel. También estudia la electroacústica con Rainer Boesch y Luis Naón en Ginebra, y se especializa en la Haya en donde sigue la maestría en Sonología con los maestros, Paul Berg, Joel Ryan, Clarence Barlow, Kees Taazelar, y Konrad Boehmer. Es miembro fundador del Ensamble Vortex de Ginebra y su música ha sido tocada en varias ciudades en América, Europa y Asia. Actualmente trabaja como profesor en la Escuela de Bellas Artes de Ginebra en donde enseña técnicas de interacción en tiempo real con vídeo y sonido. Daniel Zea colabora regularmente con artistas plásticos y coreógrafos para proyectos de instalación, performance entre otros. <http://danielzea.org>

DYNAMIC MUSICAL THINKING

Some analytical approaches to the use of space in instrumental and electronic music composition

Human perception of sound is multidimensional. Psycho-acoustical research in the twentieth century has approached these complex phenomena and has stated some theories, which might explain our internal hearing process. We can distinguish from a single sound event different dimensions: pitch, intensity, duration, localization of the source, timbre (or spectral envelope) among others. Therefore, our brain must have a very refined and high-resolution algorithm for deriving all this information from a one-dimensional wave of air pressure exciting the timpani's membrane.

Claudia Robles **Performance Live Electronics** **INSideOUT**



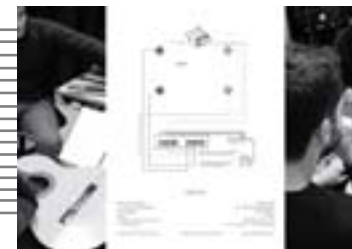
Este performance consiste en la materialización de los pensamientos y emociones del actor en el escenario. Es la energía del Performer que viene a tomar lugar y a poblar de esta manera el espacio vacío.

El escenario es un lugar para la aparición de lo invisible. Dice el bailarín de Butoh Yasu Ohashi: "El actor se dirige a nuestros sentidos, a nuestro cuerpo y nuestro subconsciente y no a nuestro intelecto", su gesto busca presentar "EL MUNDO INVISIBLE".

Vídeo y sonido Surround son proyectados en el teatro, creando un espacio inmersivo que rodea tanto al Performer como el Público.

La imagen y el sonido proyectados en el espacio interactúan con el Performer a través de una interfaz EEG (electroencefalograma), que mide su actividad cerebral durante la presentación. Los valores recibidos del cerebro son transmitidos al computador y usados para crear nuevos sonidos e imágenes. De esta manera, el escenario se convierte en un espacio de percepción del universo invisible del actor, quien a su vez crea y REcrea constantemente su propio ambiente.

Es aquí donde podríamos decir que la Imaginación deviene Espacio, haciendo visible el lado interno del sujeto. Recordando así, la finalidad de la encefalografía en sus más tempranos comienzos: Imaginar la Imaginación.



swiss arts council

prohelvetia

Maestro Héctor Fabio Torres. Compositor. Colombia **PARAFRASIS Y VARIACIÓN DEL PARAISO.** **Basado en la novela “María” de Jorge Isaacs.**

1. Elemento agua
2. Adversidad
3. Los orígenes
4. Variación: Manos sobre una mesa.

Cuatro piezas que se construyen al rededor de la obra María. El elemento agua se desprende de los cuatro nacimientos de ríos que existen en la hacienda el “Paraiso” en el Cerrito (Valle) y en la narración de Isaacs originada en el rumor del Zabaletas; la adversidad se desprende de la pérdida de la batalla frente a la epilepsia y a la selva del Cauca, los orígenes se dan en las narraciones de “Nay” la princesa africana y manos sobre una mesa so origina en las interacciones del comedor.

Jorge Haro. Buenos Aires. **u_xy**

u_xy es un proyecto basado en la construcción sonora en tiempo real. El contenido de este trabajo es el resultado de grabaciones realizadas en concierto durante un tour por distintas ciudades de Europa (Barcelona, Cracovia, Hamburgo, Porto, Lisboa, Huelva) entre enero y mayo del 2005. Las grabaciones fueron posteriormente post-producidas para su edición discográfica (u_xy, fin del mundo, 2005). Los materiales básicos fueron generados electrónicamente pero también hay sonoridades y resonancias de instrumentos acústicos mas algunas grabaciones de campo. Los conciertos basados en piezas de u_xy son realizados con una puesta de video en base a imágenes fijas y en movimiento de lugares en tránsito que dan cuenta del recorrido.

La performance de este concierto audiovisual incluye la mezcla y el procesamiento de audio y video en tiempo real, con un sistema de sonido 4.1 y de una a tres pantallas sincronizadas.

<http://www.jorgeharo.com.ar>

<http://www.myspace.com/jorgeharomusic>



Juan Reyes.
Horace en San Mateo
Concierto con aplicaciones finitas para música y gestos por computador.



En este concierto se presentan varias obras producto de “renders” y modelos de computador con los que se manipula el gesto, el sonido y el espacio, todos en el entorno de la expresión musical con nuevos dispositivos.

La obra que da el título a este concierto es una composición tradicional para interacción entre el músico y la maquina. En esta obra al igual que en las otras, persiste la búsqueda de un lenguaje musical basado en los gestos del interprete amplificados por el computador. Además, la música se logra con la manipulación del sonido a partir de ecuaciones y algoritmos bajo un esquema que siempre pretende aproximarse a lo tradicional pero similarmente sujeto a la innovación del estado del arte.

OMAR LAVALLE. Perú
Audiopercepción # 2
Códigos de Error

Músico graduado en la carrera de ingeniería de sonido. Desde sus inicios en 1996 hasta la fecha viene trabajando en la composición musical y desarrollo de estructuras sonoras para obras de teatro multimedia, teatro corporal y performances. Ha participado de varios festivales de arte electrónico como Contacto, Modular Park-O-Bhan, Lima Sonidos, VIBRA - Audio Lima Experimental, Puente Sonoro VII Festival internacional de la imagen (Colombia), Campus Party Iberoamérica, Plasma, entre otros.

Ha editado diversos discos de forma independiente. Su trabajo forma parte de catálogos virtuales en Netlabels de Argentina, España, Rusia, Alemania etc. Su música ha pasado por diferentes variantes de la experimentación sonora, mezclando grabaciones de campo y sonido basado en errores informáticos, buscando crear un balance entre la densidad sónica y la expresión humana.

En los últimos años su línea de trabajo explora y experimenta dentro del las artes visuales y nuevos medios, participando de colectivos y exposiciones donde se involucran las artes y tecnologías emergentes.

Como gestor cultural esta a cargo del programa de arte y nuevos medios del Medialab del Centro Fundación Telefónica y de la dirección de la Sonoteca (archivo de música experimental y electrónica peruana).

www.omarlavalle.com omarlavalle@gmail.com medialab@fundaciontelefonica.org.pe





Audiopercepción # 2 **Códigos de Error**

Ambientación sonora que forma parte de la serie “Audiopercepción”; conciertos y eventos realizados bajo el concepto de libre interpretación o discriminación de estímulos relacionados con el individuo u oyente.

El primer concierto de “Audiopercepción” fue realizado dentro del marco del festival Lima Sonora (2008), donde se realizó una sesión acústica, todos los participantes estuvieron aislados de estímulos visuales. El uso de auriculares ayudó a producir una impresión mucho más realista y espacial del ambiente estéreo.

En esta ocasión se presenta para el Festival Internacional de la Imagen “Audiopercepción #2”, sesión experimental audiovisual, que explora dentro del concepto del error digital. Mediante el uso de archivos de forma incorrecta se fuerza al software a interpretar un error como sonido. Estos diferentes archivos de audio son procesados y remezclados con grabaciones de campo. Creando una experiencia estética y emocional a través del sonido como puerta de acceso a niveles de apreciación e interpretación subjetiva de cada persona.

El resultado final de la imagen sonora dependerá mucho del grado de reconocimiento, decodificación e intuición auditiva de cada participante.

Mediante esta serie de conciertos se intenta explorar en la creación de nuevos discursos sonoros que se involucren dentro de la práctica de la música y la tecnología

Ricardo Dal Farra. On the Liquid Edge

Compositor y artista multimedia, educador. Doctor en Estudio y Práctica de las Artes por la Universidad de Quebec en Montreal (UQAM), Canadá. Director Fundador del Centro de Experimentación e Investigación en Artes Electrónicas (CEIArtE) de la Universidad Nacional de Tres de Febrero, en Argentina; Director del Departamento de Música de Concordia University, en Canadá; Investigador Asociado del Music, Technology and Innovation Research Centre, en De Montfort University, Inglaterra.”

<http://leonardo.info/rolodex/dalfarra.ricardo.html>

On the Liquid Edge es un paisaje sonoro que se escucha mientras la gente entra y se acomoda en la sala. Por eso debe aparecer separada del resto del programa.

Sergi Jordà. La reactable colectiva.

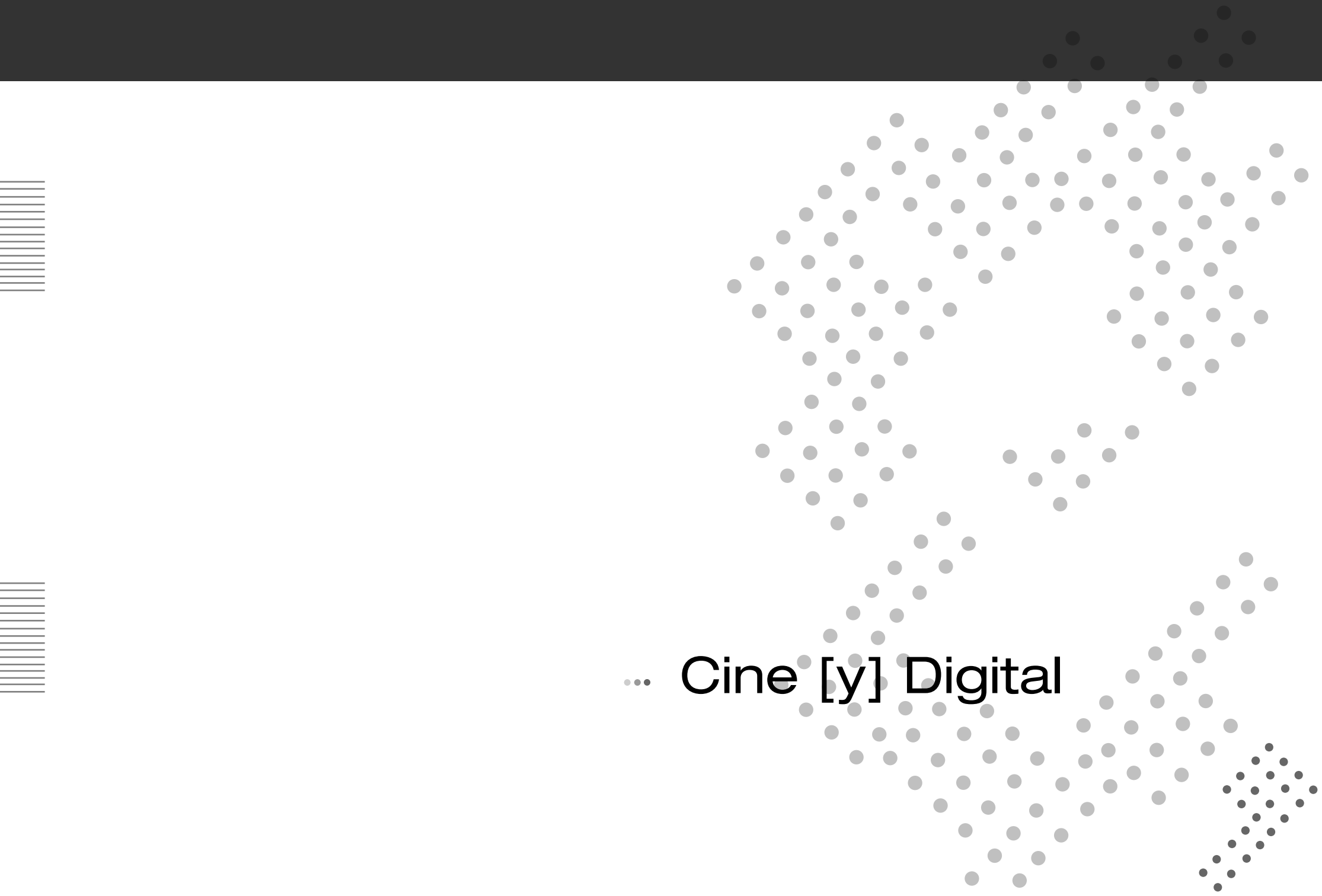
Tiene forma de mesa redonda y “nadie dirige”, explica Sergi Jordà. El instrumento, ideado en la Pompeu Fabra y que ya ha usado Björk, conquista los escenarios y los museos.

El reactable nace como instrumento musical multiusuario para la creación e interpretación de música elec-trónica. fue concebido como una herramienta de creación musical para “el hemisferio derecho”, es decir que tenía que permitir, al contrario que la mayoría de las herramientas informáticas, el tocar “casi sin pensar” dejandose llevar por la intuición. El reactable debía ser pues atractivo, intuitivo, no intimidante, y apto para que cualquiera, desde los niños a los músicos profesionales, pudiera abordarlo desde el primer minuto, tanto individualmente como en grupo. la creación puede ser muy divertida, eso lo sabemos todos, pero nosotros no queríamos consebir un mero juguete sonoro. Cuando numerosas instalaciones sonoras interactivas son poco más que caros pasatiempos que se tornan predecibles, aburridos o molestos después de pocos minutos, nosotros deseábamos crear a la vez, algo enormemente complejo y permanentemente desafiante. Un artefacto que, como cualquier instrumento musical convencional, fuera capaz de recompensar el esfuerzo y el tiempo empleados en dominarlo, y de garantizar un camino infinito y lleno de sorpresas.

Actualmente existen 10 mesas Reactable. Cinco han sido adquiridas por los museos de la ciencia de Montreal, Chicago, Milwaukee, México y Atenas; uno más está en CosmoCaixa Madrid y otro lo adquirió el año pasado la cantante Björk, que lo estrenó en la gira de su álbum Volta.

Filmaciones, explicaciones técnicas e información sobre la reactable en <http://mtg.upf.edu/reactable>





... Cine [y] Digital

Muestra Visionarios

La muestra "Visionarios - Audiovisual en América Latina" presenta producciones de cine y video experimentales de América Central, México, Caribe y América del Sur. Las 73 obras de la muestra Visionarios han sido elegidas por 6 curadores y organizadas en nueve programas de películas y videos. Arlindo Machado ha preparado una antología histórica, en dos programas, con trabajos relevantes para el desarrollo del cine y del video experimental en América Latina. Los otros curadores - Elias Levin Rojo, Jorge La Ferla, Marta Lucía Vélez, Roberto Moreira S. Cruz - han investigado la producción del audiovisual contemporáneo de países determinados.

http://www.itaucultural.org.br/index.cfm?cd_pagina=2827

Curadores: Roberto Moreira S. Cruz, Arlindo Machado, Elias Levin Rojo, Jorge La Ferla, Marta Lucía Vélez.

Grade de Exibição:

1. Programa Paradigmas do Experimental - Arlindo Machado. Brasil.
Duración: 58min 38seg
2. Programa Relatos en La Frontera - Jorge La Ferla. Argentina.
Duración: 58min 43seg
3. Programa Estados Alterados - Marta Vélez. Colombia.
Duración: 67min 28seg
4. Programa No Zapping - Elias Levin. México.
Duración: 60min 57seg
5. Programa Trópicos Audiovisuales - Roberto Moreira S. Cruz. Brasil.
Duración: 69min 54seg
6. Programa Paradigmas da Latinidade - Arlindo Machado. Brasil.
Duración: 66min 20seg
7. Programa Maquinas e Imaginarios - Jorge La Ferla. Argentina.
Duración: 59min 59seg
8. Programa De Dominio Publico - Marta Velez. Colombia.
Duración: 66min 25seg
9. Programa Otras Convergências - Elias Levin. México.
Duración: 55min 54seg

Visionarios – Audiovisual en Latinoamérica presenta una selección de producción de cine y video experimental de América Central, México, Caribe y América del Sur, en una recopilación de trabajos que destacan el contexto artístico de los primeros años del siglo XXI y presenta una antología histórica de sus realizadores pioneros. Este proyecto, que reúne obras con propuestas estéticas diferentes, es el resultado del proceso de investigación y curaduría realizada por Arlindo Machado (antología histórica), Elias Levin (México, América Central y Caribe), Jorge La Ferla (Argentina, Chile, Uruguay y Paraguay), Marta Lucía Vélez (Cuba, Ecuador, Bolivia, Colombia y Venezuela) y Roberto Moreira S. Cruz (Brasil). Contó con la colaboración de Adriana Barrios, María Belén Moncayo, Gloria María Arteaga, Mariela Cantú y Luisa María Marisy Martínez.

La cultura audiovisual de los pueblos que viven en América Latina es diversa y las fronteras se están extendiendo por diferencias históricas y geográficas. Ante estos desafíos, Visionarios – Audiovisual en Latinoamérica delineó principios conceptuales y estableció propuestas temáticas para la selección de las 73 obras que componen esta muestra, organizada en nueve programas. El público podrá ver un variado conjunto de producciones que tratan de temas sociopolíticos propios de muchos países latinos, así como otros que buscan la sensorialidad sonora y visual de la imagen y la experiencia estética con la imagen digital, además de trabajos cuyos temas de la contemporaneidad representan con distinción los aspectos culturales más intrínsecos de la latinidad.

La muestra “Visionarios - Audiovisual en América Latina” presenta producciones de cine y video experimentales de América Central, México, Caribe y América del Sur. Las 73 obras de la muestra Visionarios han sido elegidas por seis curadores y organizadas en nueve programas de películas y videos. Arlindo Machado ha preparado una antología histórica, en dos programas, con trabajos relevantes para el desarrollo del cine y del video experimental en América Latina.

Los otros curadores - Elias Levin Rojo, Jorge La Ferla, Marta Lucía Vélez, Roberto Moreira S. Cruz - han investigado la producción del audiovisual contemporáneo de países determinados.

Contó con la colaboración de Adriana Barrios, María Belén Moncayo, Gloria María Arteaga, Mariela Cantú y Luisa María Marisy Martínez.

La cultura audiovisual de los pueblos que viven en América Latina es diversa y las fronteras se están extendiendo por diferencias históricas y geográficas. Ante estos desafíos, Visionarios – Audiovisual en Latinoamérica delineó principios conceptuales y estableció propuestas temáticas.

El público podrá ver un variado conjunto de producciones que tratan de temas sociopolíticos propios de muchos países latinos, así como otros que buscan la sensorialidad sonora y visual de la imagen y la experiencia estética con la imagen digital, además de trabajos cuyos temas de la contemporaneidad representan con distinción los aspectos culturales más intrínsecos de la latinidad.



MUESTRA INTERNACIONAL DE CORTOMETRAJES PARA CELULAR

La muestra que se propone para presentarse en el espacio Monografía del festival de la Imagen de Manizales es una selección realizada por la curadora Sofía Suarez, coordinadora del Mobilityfest de Colombia, de los Festival Pockets Film de Paris, Arte.Mov de Brasil, Nokia Shorts Film de Inglaterra, Mobitfilm de Cánada y Mobilityfest de Colombia.

La muestra se compone de dos sesiones, cada una de 45 minutos que se proyectará en pantalla grande.

Sin embargo, la muestra, también, se desarrollará bajo el concepto de regalar películas para celular, donde la curadora, a la entrada del espacio de proyección, estará regalando películas para celular. El participante que quiera recargar su celular con películas de la curaduría, tiene la posibilidad de escoger las que desee, dejando su celular a la curadora. Pues mientras él mira las películas, se hace el traspaso de películas vía bluetooth de celular a celular, poniéndose en videncia, las nuevas dinámicas de recepción que inaugura el teléfono móvil y la convergencia de pantallas.

PRORAMACIÓN INTERNACIONAL

Primera sesión

Auto-retrato, Nadam Guerra, 2006, Brasil, EXP, 1:38

El Collage de mi casa, Marcela Mera, 2008, Colombia, VCLIP, 1: 15

Bertoldo, Cristiano Trinodade, 2005, Brasil, ANI, 2:08

1_a , Grupo Proyector, 2007, Colombia, EXP, 2:00

Bump, Antonia Fritche, 2005, Francia, EXP, 60"

La Odisea de Homero, un mini épico/Homer's Odyssey, a mini epic, 2005, Inglaterra, ANI, 15".

Aleteo de una mosca, Andrés Vallejo, 2008, Colombia, EXP, 1:25

Captura/Capturing, 2006, Cánada, FIC, 50"

Ciclo nocturno/Cycle de nuit- ,Ch.Rollo, 2005, Francia, EXP, 3: 17

La Granja, Cristián Veléz, Colombia, 2008, VCLIP, 29"

Huída en 15 seg/Gone in 15 seg, Jason Robbins, 2005, Inglaterra, ANI, 15 "

Tiempo para pensar, Camilo Melo, 2008, Colombia, DOC, 3:10

Queso/Cheese, 2005, Inglaterra, 2005, Inglaterra, ANI, 15”
EL hombre que amaba las flores-L'homme qui aimait les fleurs, J.C.Taki, 2005, Francia, EXP, 7: 12
Ayuda /Help, Bert+ Bertie, 2005, Inglaterra, FIC, 15 “
Manejar- (E:)/ Drive –(E:), Mauricio Castro, 2005, Brasil, EXP, 2: 12
En el agua/Murry Water, Brad Erickson , 2006,Cánada, ANI, 1:06
Composición Rítmica, Jaime Manrique, 2008, Colombia, VCLIP, 20”
Cómo hacer un film para celular, Cristiano Fariah,2006, Brasil, EXP. 2:02
Hacia Atrás/Regurgitation, Harley Hay Studios, 2006, Canada, FIC, 1:15
Panorama, Zenchen Liu,2006, China, EXP, 1: 17
El bate,Enrique Franco, 2007, Colombia, FIC, 60”
Alegres turistas/Happy Campers, David Berlioz, 2006, Canada, ANI, 1:33
Parto desesperado, Jaime Manrique, 2008, Colombia, DOC-EXP, 60”
Auto Chronographe, T.P Bruch, 2006, Alemania, EXP, 4:25
10 puntos/ 10 points, Inglaterra, 2005, Inglaterra, FIC, 15”
La Perla/La Perle, M. Lantz, 2006, Francia, EXP 4:56
Para qué son los amigos/What friends are for, 2005, Inglaterra, ANI,15”
Paradas, Rachel Castro, 2006, Brasil, EXP,1:05
Mañana/Morning, B.Dufou, S.Hitier, 2006, Cánada, ANI, 1:14

Segunda Sesión

Doble Man, 2006, Colombia, FIC, 60”
Presencia codificada/Encoded Presence, M.T Magruder,2004, Francia, EXP, 2:29
Una caída en oferta/A Drop in Sales, Michael Waddell, 2005,Inglaterra, 15”
Cómo cuidar una mascota/ How to Take Care of a Pet, Anthony Dusko, 2007, Cánada, ANI, 60”
¿Cuánto Vale?/Quanto Vale?, Rodrigo Pazzini, 2006, Brasil, EXP, 1: 13
La competencia/The Race, Srini Vasan, 2007, Cánada, ANI, 60”
Fecha tras fecha/Date by Date, D.Brillaki, P.Papadopoulos, 2005, Inglaterra, FIC, 25”
Una bella Ilusión, Marcela Otero, 2006, Colombia, ANI, 60”
Sra. Rata/Mrs Rat, The Dave Carter Show, 2007, Cánada, ANI, 60”

Bolotin hazinhas, Paulo Barcelos, 2006, Brasil, DOC-EXP, 20”
 Romance de vacaciones/Holiday Romance, Richard Radford, 2005, Inglaterra, FIC, 15 “
 Nubes y cantos de pájaros/Nuvem e chao de passarinho, Rodrigo Pazzini, 2006, Brasil, ANI 1.25
 Marcel- The Bug Zapper, Chris Walsh, 2007, Cánada, ANI, 60”
 20.Como Antenas hacia el cielo -Like Antennas to Heavens, M. Saura,2006, 3.50
 Feliz Aniversario/Happy Aniversary, L. Muss, A. Merrington, 2005, Inglaterra, FIC,15”
 Manianimalillo, M.A. Arce, 2007, Colombia, EXP, 3: 47
 Girasoles espeluznantes/Sunflower Creepies, Mike Gatti, 2007, Cánada, ANI, 23”
 Sin Título, Antony Tatterall, 2005, Inglaterra, FIC,15 “
 Jeuness, M.Fujihata, 2006, Japón, EXP,4:00
 Asesino de reloj de alarmas/Alarm clock killer, 2007, Cánada, ANI, 25”
 Control, José Maldonado, 2006, Colombia, FIC, 60 “
 World Sham Pain, T.Bruninges, 2006, Francia, EXP, 3: 35
 No tan largo ahora/Notlongnow,Berger and Wyse, 2005, Inglaterra, ANI, 15 “
 Forbury Flop,A.Sandham, B.Churchill, N.McCree, 2005, Inglaterra, FIC,15 “
 Descanso, Natalia Muriel, 2008, Colombia, DOC, 2:35
 Las galletas/The Cookies, Srinivasan, 2007, Cánada, ANI, 60”
 Pulsión Escópica-Pulsion Scopique, R.Beughon,2006, Francia EXP, 5:03
 La Lucha/The Struggle, Frank Forte, Cánada, 2007,Cánada, ANI, 60”
 Quién salva la luna/Who Saved the Moon, 2007, Cánada, ANI, 60”
 D-D-Baile /D-D-Dance, M.Spzpakowski,2007, Francia, EXP,1;30
 Golondrinas/Andhorinas, 2006, Brasil, 59”
 Mensaje Corto/Short message, J. Lassort,2007, Francia, EXP, 44”
 Una exploración del texto en múltiples pantallas.
 Odio de Frame/Frame –Hate, R. Miranda, T. Pimenta, T.Boodolay,2006, Brasil, EXP, 46 “
 Amor hacia atrás/ Reverse Love, M.Földi-Möhand,2007, EXP, 3:30
 Para ubicar el origen y el punto de partida de lo ilimitado.
 Paisaje de carros/Carscapes,2006, Brasil, EXP, 1: 41
 Desde la velocidad y la fragmentación del desplazamiento.
 Correr Libre-Free Run, H.Reichhold,2005, Alemania, 1: 12
 Recordando a los hermanos Lumières con su “Salida de la Fabrica”, pero 120 años después con una cámara celular.

QuickFlick World

Es un festival de vídeo digital que se da una vez por mes en varios lugares del mundo. QWF es una red global de directores, productores y realizadores que aprenden haciendo. Se escoge un tema mensual, un parámetro técnico y se desafía la creatividad. Y un martes de cada mes, se comparte y critica los cortos, aprendiendo también de las cosas que se están haciendo en otras ciudades del mundo a nivel audiovisual.

QuickFlick World fue creado por Saint (saint@qfworld.tv), quien está desarrollando este proyecto en doce ciudades del mundo. Marjem Lubbers es Antropóloga visual y Productora de QuickFlick World.

Andrés Barrientos

(GUIONISTA y DIRECTOR)

Maestro en Artes Visuales con Énfasis en Expresión Gráfica y Énfasis en Expresión Audiovisual graduado de la Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia. Desde el año 2001 trabaja en proyectos cortos de cine, video y animación; adicionalmente se desempeña como ilustrador independiente e historietista. Barrientos expuso obra plástica en el Salón Premio Fernando Botero 2005 y en la exposición Arte Joven 2005 en el MAMBO (Museo de Arte Moderno de Bogotá).

Su cortometraje La escalera (animación 2D, 2004), ha recibido Mención de honor a mejor corto de animación en el XXI Festival de Cine de Bogotá (2004); el Premio LOOP a Mejor animación, categoría Menor a 8' (Bogotá, 2004), y el Premio a Mejor Animación en la Convocatoria In Vitro Visual 2005; además de participar en festivales internacionales de cine en Seattle, Winnipeg, Hawaii, Toulouse, Madrid (España), ANIMAMUNDI 2005 (Brasil) y ANIMAFEST ZAGREB (Croacia).

En el año 2005, fue premiado en dos convocatorias del Fondo para el Desarrollo Cinematográfico, en las categorías Desarrollo de Guión y Realización de cortometrajes, en el 2006 fue premiado en las Convocatorias Audiovisuales del IDCT.



Corte Eléctrico. Dir. María Arteaga . 9'

SINOPSIS

René es un limpiavidrios dispuesto a comenzar su jornada de trabajo. Es el día de asear la fachada del edificio OLIMPO ubicado en Chapinero, uno de los barrios más antiguos de Bogotá, la capital de Colombia. Las calles de este populoso sector albergan el caos de una gran ciudad suramericana donde conviven diversas maneras de sobrevivir, unas más aceptadas que otras. El interior de los edificios y las calles han presenciado durante años todo tipo de historias y secretos...

Desde la azotea del OLIMPO, René se empieza a descolgar en su arnés, realizando hábilmente su labor de limpieza mientras disfruta del éxito musical de su cantante pop favorita, Lentejuela. Su despreocupación le impide sospechar lo que sucede detrás de esas ventanas sucias; su presencia va quebrantando la privacidad de los habitantes del OLIMPO que vigilan paranoicamente todos sus movimientos. Cada uno tiene su propia historia, cada uno tiene algo que ocultar.

Rojo Red. Dir. Juan Manuel Betancourt. 13'

Sinopsis

Federico Guillermo, un niño de 7 años, está jugando en el tapete de la sala de su casa con sus juguetes y su gato, cuando Lía, su hermana lo sorprende y lo acusa con su mamá. Ésta lo regaña por el desorden que armó y por no tener puestos los zapatos ortopédicos que tantas veces le ha dicho debe usar. Lía corre por los zapatos y se los trae a su madre, quien a la fuerza y bastante alterada, encaja los zapatos en los pies de Federico. El intenta oponerse sin lograrlo.





Rojo Red. Dir. Juan Manuel Betancourt

Decide huir de la casa. Tras despedirse de su querido gato con un beso, se lo entrega a Lía mientras ella le advierte: Amárrese los zapatos o se va a caer". Federico corre por la calle cuando "pum", se cae. Ha caído enredado en un hueco que deja ver que el pavimento es tejido. Al tratar de soltar su pie de las hebras del hueco, descubre que al tirar de un hilo hay un objeto correspondiente en el mundo que es destejido. Federico divertido, empieza a buscar el hilo que destruya sus zapatos.

Ficha técnica

Director: Juan Manuel Betancourt
Productora: Gatoencerrado Films

Productora: Natalia Pérez
Guión: Juan Díaz B /

Juan Manuel Betancourt / Natalia Pérez

Director de fotografía: Natalia Pérez
Diseño de producción: Juan Díaz B /
Federico Medina

Diseño conceptual Juan Díaz B

Director de arte: Federico Medina

Actores: Apsod Camargo (Federico Guillermo); Valentina Umaña (Lía); Marisol Correa (Madre/Mom); Raúl González; Talego (Gato)

Perfil Juan Manuel Betancourt

Director colombiano que ha buscado nuevas aproximaciones al cine a partir de historias novedosas y la apropiación y manipulación de las nuevas herramientas de creación y narración disponibles hoy en día. Rojo Red es su primer proyecto a gran escala y su trabajo de grado para la Universidad Nacional de Colombia, aunque ya tiene experiencia en televisión y publicidad. Con su documental "4" participó en la Muestra Internacional de Documental de Bogotá en el 2003. En el 2005 Rojo Red ganó un estímulo del Fondo para el Desarrollo Cinematográfico del Ministerio de Cultura para ser producido. Es uno de los directores creativos de Gatoencerrado Films.



Filmografía

2008: Rojo Red. Cortometraje/Short Film. 13 mins. Director - CoWr i ter.
 2005: Bogotá: Múltiples Caras. Serie de Televisión/Tv Series.22 mins. Editor.
 2004: Ext.Amanecer.Ribera. Short Film. 7.20 Min, Post.production.
 2003: 4. Documental. Duración: 28 mins. Director.
 2002: Bocas de Ceniza. Cortometraje. Duración: 10 mins. Diseño de Sonido.

EN AGOSTO (In August) Andrés Barrientos y Carlos Andrés Reyes

SINOPSIS

En el futuro, Verónica, una joven indígena, camina por un puente en una Bogotá parcialmente inundada y en la que no para de llover. Verónica intuye que algo malo va a ocurrir y acelera su paso. En el presente actual, Pedro, un anciano, espera la llegada del fin del mundo en un día y una hora profetizados por Isabel, su difunta esposa. Nunca falló ninguna de sus predicciones. Verónica y Pedro están unidos por una visión y una realidad.

SINOPSIS CORTA 1 : En una ciudad transformada por una incesante lluvia en el futuro distante, la visión de una joven indígena shaman está extrañamente relacionada con una visión similar de la fallecida mujer de un hombre viejo en el presente. En sus visiones se revelará el futuro de la humanidad.

SINOPSIS CORTA 2 :En Bogotá, Pedro, un anciano y Verónica, una joven indígena, esperan la llegada de fin del mundo en agosto; cada uno en un tiempo distinto: el presente actual y un distante futuro.





DÍA FRAGMA FÁBRICA DE PELÍCULAS en sociedad con ORUGA ANIMATION STUDIOS presenta EN AGOSTO, cortometraje de quince minutos en animación 2D y 3D que tomó alrededor de dos años en ser realizado. La película fue escrita y dirigida por Andrés Barrientos y Carlos Andrés Reyes. Producida por Daniel García. La música es de Sergio Trujillo y la agrupación Sinapis.

TODO OCURRIRÁ EN AGOSTO...

"Isabel tenía un poder que nunca pude entender... Me pregunto si tenía razón cuando dijo que hoy sería el fin del mundo." - Pedro, EN AGOSTO

Este proyecto fue guiado por una visión poderosa: El momento exacto del fin del mundo llegaría con una gran catástrofe. Podría una premonición de un sueño precipitar el fin del mundo? Podría haber otro posible resultado para la raza humana? Nos intrigaba la idea de qué podría pensar en sus últimos momentos de vida una persona que sabe que va a fallecer. Qué piensa? Qué hace? Cómo influye su memoria? Qué pasaría si el momento de su muerte fuera el fin del mundo?

Después de varias re-escrituras resultó la versión definitiva con la que se inició el proceso de preproducción. Desde ahí hasta tener el primer corte de edición de la película pasaron casi dos años más y en ese momento se vio la necesidad de crear nuevas escenas que terminaron de armar el rompecabezas.

"En agosto nació de la idea de fundir los mundos artísticos personales de ambos. El primer proceso fue poner sobre papel todas nuestras obsesiones sobre las ciudades, sobre Bogotá, sobre el comportamiento humano, sobre los pequeños detalles, sobre los ritos, sobre las rutinas que a veces son también ritos, sobre pequeños momentos que pueden ser mágicos si se les observa con atención como poner un mantel en una mesa y quitarle las arrugas."

- Andrés Barrientos.

Andrés Barrientos y Carlos Andrés Reyes escribieron una historia ambientada en Bogotá en dos momentos distintos: El presente actual y un distante futuro; sin embargo, los recuerdos de los personajes principales los llevan a principios de los años cuarenta e incluso a un pasado antes de la conquista. El personaje de Pedro

espera la llegada del fin del mundo un 15 de agosto. Este mes tiene relevancia desde varios puntos de vista, implica tiempos de cambio y según la proporción numérica de la regla dorada frente al resto del año, el 15 de agosto es el punto más alto, y como en una montaña rusa, desde ahí todo baja. Al equiparar esta fecha con la vida de un ser humano, representa el ocaso de la vida, la cercanía a la muerte, el fin del mundo propio. En Bogotá, agosto tiene una fuerte connotación histórica con una particular profecía: “El 31 de agosto de un año que no diré, sucesivos terremotos destruirán Santafé”. Esta profecía hecha por el padre Francisco Margallo en 1827 ha estado ligada a la historia de Bogotá, dándole un ingrediente mítico a la vida de la ciudad: El 31 de agosto de 1917 hubo un fuerte temblor; en 1967 y 1973, en la misma fecha, ocurrieron temblores de intensidad media sin mayores consecuencias.

El extenso panorama del mundo antepasado indígena fue determinante para la construcción de la trama y para esto se utilizó una de las leyendas más emblemáticas de Bogotá: El mito de Bochica. Es difícil establecer una única versión sobre esta leyenda, empezando porque no existe un glosario claro para definir los nombres de sus principales protagonistas; sin embargo, la esencia de esta historia se mantiene. Bochica (también conocido como Nemqueteba o Zuhé), apareció por el oriente de la altiplanicie donde moraban los chibchas, tenía largos cabellos y barba blanca, estaba descalzo y vestido con un manto blanco. Infundía respeto. El pueblo chibcha era entonces ignorante y el benévolo anciano venía con la misión de instruirlo: les enseñó a cultivar la tierra, a tejer y colorear mantas, a elaborar objetos de barro como ollas y cántaros para cocer los alimentos, a trabajar el oro y sobre todo, cómo vivir en armonía y establecer la diferencia habida entre el bien y el mal. Las virtudes fueron practicadas con su ejemplo y la vida espiritual germinó con sus enseñanzas. Dentro de la leyenda se cuenta cómo la sabana de Bogotá estuvo inundada por una lluvia que solo paró por la intervención del anciano al liberar el agua con su bastón formando una cascada conocida como “el salto del Tequendama”. Un día simplemente desapareció sin dejar huella.

“Algo que siempre nos llamó la atención de Nemqueteba es que es un personaje similar al de otras culturas americanas, un hombre blanco de barba que enseñaba a los indios aparece también en Perú con Manco-Capac, en México con Quetzalcoatl, etc. Para algunos indica la presencia del hombre blanco en América antes de la conquista.”

- Carlos Andrés Reyes

La leyenda indígena dentro de la historia cobra realismo y el propio Nemqueteba en su paso por Bogotá anuncia una profecía conocida como el Jainoge: “Ese día, la Tierra estará cubierta de agua y de fuego”. Según el profesor de lenguas uitoto Odo Bigidima, la tierra cubierta de agua se refiere a grandes inundaciones provocadas por como el planeta se calentaría excesivamente en el futuro (el fuego), en otras palabras, por el calentamiento global. La palabra Jainoge conlleva en sí misma varios significados: “Gran catástrofe”, “inundación”, “morir sumergido”. El personaje de Isabel, la difunta mujer de Pedro, poseía también un don de profecía, tenía sueños premonitorios o veía el futuro en objetos tan simples como una taza de café; en sus fatídicas visiones hay incendios, apagones y una gran inundación; algunas de éstas fueron inspiradas en sucesos del pasado de Bogotá como el Bogotazo (9 de abril de 1948), sutilmente la toma del Palacio de Justicia (1986) e incluso en la profecía uitoto del Jainoge... En uno de sus sueños Isabel vio el fin del mundo.

HASTA EL FINAL DEL PROCESO

“Cuando vi las primeras imágenes de la película me encontré con la Bogotá que vislumbré antes de conocerla: una ciudad oscura habitada sólo por espectros.” - Odo Bigidima (Eudasio Becerra) Indígena uitoto actor de EN AGOSTO

“Para dirigir al equipo de trabajo lo importante fue siempre tener la historia por delante y cualquier decisión que se tomó fue bajo esa premisa. La preproducción tomó cinco meses de trabajo de nosotros dos únicamente intentando reunirnos una vez por semana en la que aclaramos (o pensamos haber aclarado) muchos de los aspectos de la historia y de cómo la íbamos a realizar técnicamente, así, para cuando llegó el momento en que cada uno debía ocuparse de algo diferente dentro de la producción confiábamos plenamente en el otro para que el trabajo fuera hecho. La producción tomó un año y ocho meses y en ese lapso de tiempo la visión original del proyecto se pudo haber diluido fácilmente pero el apoyarnos uno en el otro al recordarnos decisiones ya tomadas que al otro pudieran habersele olvidado fue vital. Nos mantuvo enfocados.” - Andrés Barrientos y Carlos Andrés Reyes

La preproducción del cortometraje se empezó con el desarrollo de un enorme archivo fotográfico de la ciudad de Bogotá. Fueron innumerables horas recorriendo barrios como La Soledad, Teusaquillo y Chapinero. Todos ellos escogidos por ser el estilo de vivienda que tendría el personaje de Pedro y por tener una identidad muy fuerte dentro de la ciudad. También se escogió el centro de la ciudad para la parte del futuro. De todos estos recorridos se buscó la esencia de Bogotá en detalles como el cableado eléctrico, los tanques de agua en los techos de las casas, el alumbrado público, las casas de ladrillo, etc.

El arte original fue diseñado por Andrés Barrientos y Carlos Andrés Reyes con la intención de lograr un acabado plástico cercano al dibujo de acuarela. Para esto se utilizó tinta estilográfica PARKER y té sobre cartón BASIK GUARRO (escogido por el relativamente lento nivel de absorción que presenta con estos materiales) y los rapidógrafos sepia FABER-CASTELL que al entrar en contacto con el agua daba unos niveles de oxidación maravillosa en el papel, creando azules, verdes, amarillos, negros, marrones e incluso naranjas. El té en la elaboración de los fondos es casi un capítulo aparte, pues fuera de ser un pigmento maravilloso a la hora de rellenar los fondos y agregar unos tonos ocre y amarillos bastante agradables, refuerza el peso que tienen las infusiones en la historia. Sumado a esto, las secuencias de los recuerdos de Pedro fueron realizadas en su totalidad con té y café.

La paleta se divide en tres: la parte del futuro con grises azules (tinta estilográfica), el pasado con tierras y ocre (té y café) y el presente con los rosados y los ocre (té y tinta estilográfica). La gama cromática de la película tiene una tonalidad apagada y de baja saturación, con una clara tendencia hacia los grises y posee en algunos momentos tonos puntuales de colores fuertes y contrastantes con respecto a la imagen general. Predominan los ambientes oscuros y se recurrió al mismo tiempo a fuentes de iluminación artificiales como postes de luz, fuego, lámparas, luces de vehículos, etc.

En la parte futurista la ciudad está parcialmente inundada debido a una lluvia incesante.

Las fachadas de los edificios están bastante deterioradas, por toda la ciudad existen puentes peatonales pues las calles están sumergidas. La presencia de brumas y humos refuerzan la atmósfera densa y apocalíptica. Los automóviles de esta Bogotá futurista han sido adaptados para funcionar como embarcaciones y los vehículos del servicio público fueron reformados para circular con un sistema colgante (monorriel). En el presente, el ambiente general es más claro en los tonos, la mayoría de estas secuencias están situadas en el interior de la casa de Pedro, por lo cual se centró mucho la atención en los objetos cotidianos (reloj, vajillas, cortinas, sofás, etc.).

La película fue realizada mayoritariamente en 2D (animación tradicional), con algunos elementos en CGI (Imagen Generada por Computador) mayormente conocida en Latinoamérica como 3D. El 2D es una técnica dispendiosa, la realización implicó un poco menos de 6.000 dibujos para los personajes y alrededor de 1.000 más para los fondos; cada uno de los dibujos de personajes debió ser coloreado con instrucciones específicas (obviando el hecho de que debía seguirse una paleta de color) que le darían volumen y un “tratamiento artístico no plano”, incluso no se quería que el 3D se viera tan 3D, es decir, se le acercó a que parecieran dibujos, las texturas de los vehículos y objetos en 3D fueron realizadas de la misma manera en que se dibujaron todos los fondos y, posteriormente, se le añadieron a los bordes de los objetos en los renders finales líneas de dibujo creadas con plugins especiales para este tipo de casos. La composición digital compaginó las animaciones 2D con los fondos, así como la inclusión de texturas adicionales, humos, lluvias y demás efectos y adicionalmente unificó aún más el 3D con los fondos para hacerlo pertenecer al mismo universo de la película.

El color de los personajes fue realizado cuadro a cuadro por un grupo de 15 personas. Todos los objetos como las tazas, teteras, manteles, etc. fueron hechos en aguadas cuadro a cuadro y posteriormente se añadió trabajo digital.

Los personajes fueron realizados con corte realista en sus proporciones y movimientos corporales; existe, sin embargo, un sutil tono de caricaturización en los rostros con el fin de centrarlos en una estética en la que se busca que se sienta el dibujo, que se sienta el trazo, las tramas y la mancha, en general, un aspecto bastante gráfico y pictórico. Hay tres personajes principales: Verónica, una joven de rasgos indígenas (futuro), Pedro, un bogotano de ochenta y cuatro años (presente) e Isabel, su difunta esposa (pasado), que a pesar de figurar poco tiempo en pantalla, tiene un rol relevante en la historia. La animación de los personajes fue realizada cuadro a cuadro a lápiz, un cleanup con bordes externos de tinta únicamente y color digital. Se trabajó con referencia de video y fotografía como base para animar algunos movimientos de los personajes y en un par de ocasiones se hizo uso de rotoscopia.

La película tiene un ritmo lento e intimista —que desemboca en algunas escenas de clímax— y busca que el espectador entre con calma hacia momentos muy personales de los personajes y viva los ritos cotidianos y no tan cotidianos que realizan. Como referencia para hacer EN AGOSTO sirvieron de inspiración obras de Rembrandt, Turner, DeChirico, Hokusai, Van Eyck, Bernini, incluso el trabajo de ilustradores como Francis Tsai o Simon Bisley, entre otros y de animación películas como El monje y el pez de Michael Dudok de Wit, Las trillizas de Belleville de Sylvain Chomet y especialmente un cortometraje de Animatrix: A Detective Story de Shinichiro Watanabe, todas películas en 2D y un par con elementos en 3D. El amor por el dibujo clásico, el amor por la técnica misma y por una búsqueda de control estético, empezando por la composición, fueron guías importantes para la escogencia del 2D.

CARLOS ANDRÉS REYES (GUIONISTA y DIRECTOR) Maestro en Artes Visuales con Énfasis en Expresión Audiovisual ha trabajado en varios cortometrajes de animación: La escalera, Epacta. Ha sido junto con la agrupación SINAPIS compositor de bandas sonoras para cine. En el año 2005, fue premiado en la convocatoria del Fondo para el Desarrollo Cinematográfico, en la categoría Realización de cortometrajes y en el 2006 fue premiado en las Convocatorias Audiovisuales del IDCT. Su proyecto Diccionario Audiovisual de Bogotá fue seleccionado para participar en el laboratorio de creación del Festival de Cine de Morelia (México). Actualmente se desempeña como guionista para proyectos de cine y televisión.

<http://www.folkwang-hochschule.de/home/musik/icem/>

<http://www.animax.eu/12.html?&L=2>

Claudia Robles
MEDIA ART en la NRW
Estado Renania del Norte-Westfalia

Presentación de obras Audiovisuales e Interactivas realizadas en el Departamento de Música Electrónica de la Folkwang Hochschule en Essen y del Teatro de Multimedia: ANIMAX en Bonn.

Estas dos instituciones en cooperación con el Festival Internacional de la Imagen en Manizales proyectan para el año 2011 la presentación y realización de conciertos, instalaciones sonoras interactivas (Audiodome) y performances intermediales de jóvenes artistas alemanes y colombianos. Dentro del evento se realizarán Workshops de Supercollider/MaxMSP/Jitter con artistas y programadores.



