

CONSTRUCCIONES UBICUAS, CUERPO COMO CONTEXTO

DANIEL CRUZ

Texto incorporado en libro catálogo proyecto SCL2110, Uqbar editores, Septiembre 2010.

A través del proceso de investigación que ha significado el desarrollo de SCL2110, específicamente lo que se refiere a la exhibición instalada en el Museo de Arte Contemporáneo de Quinta Normal, el desarrollo y construcción de tecnologías interactivas que permitan la representación de proyectos al interior de la triada arte, arquitectura y performance, hemos podido evidenciar diversos asuntos que al dar inicio este proyecto veíamos con inquietud y distancia. A la vez la claridad que propone SCL2110 en términos de asociatividad: generar un espacio intermedio de discusión y producción que encuentra sentido en el trabajo colaborativo, uniendo líneas creativas y reflexivas entre artistas, arquitectos, ingenieros, programadores y diseñadores. Así también, hemos tenido la oportunidad de proponer un nuevo lugar para uno de los asuntos más fascinantes que podemos encontrar a lo largo de la historia, y que configura una de las actividades a la que le dedicamos cada vez más tiempo, viendo, reconstruyendo, analizando y experimentando a través de representaciones que hoy se reflejan en el “estar frente a una pantalla”. Y que nos permite estar al día en la información local o mundial, comunicarnos, abstraernos del entorno por medio de un touchscreen de tres pulgadas, o manipulando contenidos de todo tipo por medio de dispositivos portables y ubicuos más pequeños que el tamaño de la mano.

La pantalla es un ventana virtual, un marco, que nos propone una metáfora conocida y estudiada desde León Battista Alberti y “De Pictura” hasta la producción hollywoodense del filme 3D AVATAR realizada por James Cameron, pasando por el paradigma de la perspectiva o el emerger de aparatos tecnológicos como la fotografía, el cine, la televisión y la imagen digital. Esto nos ubica en un asunto central de la cultura occidental en relación a la forma de entender, transar, consumir y producir imágenes. El dibujo, bocetos, planos, maquetas y renders son los lugares más visitados para aproximarse a una instancia de mediación que permita descifrar e interpretar un proyecto de arte, arquitectura & performance. SCL2110 propone ir más allá de este lugar, instalándose en un territorio de investigación contemporánea que toma elementos de vanguardia tecnológica, high-tech & low-tech, para descifrar preguntas sobre las opciones y operaciones actuales de construcción audio-visual, y del cómo los medios y tecnologías se vinculan en un primer estado de representación de ideas de un posible proyecto. El cómo una idea abstracta, un concept, se “materializa” para dar continuidad a la secuencia programática en el desarrollo de un proyecto. Es quizás ésta figura, la proyectual, la que permite un encuentro verosímil para las líneas metodológicas que propone el encuentro de artistas, arquitectos e ingenieros al interior de SCL2110.

La Arquitectura opera dentro de los códigos del proyecto de manera clara y enfática, con metodologías estructurales de sentido que hacen coherente instalar un “posible” proyecto. En cierta forma el proyecto en Arquitectura tiene un traje de calce delimitado con un fin específico. A diferencia de esto, el Arte se hace valer de metodologías y estrategias mucho más subversivas, un traje hecho a la medida. La concepción del pensamiento en acción, reflexión desde el hacer y la deriva, donde la materia vinculada al lenguaje en el proceso creativo permite “el encuentro” con posibilidades no previstas en un itinerario inicial. Y que surgen por una búsqueda que hasta cierto punto pareciera ir a pérdida. El proyecto en Arte deviene “obra” de Arte, proceso de largo aliento al cual en muchas ocasiones el autor de la obra no asiste#. Estos modelos proyectuales, provenientes de la Arquitectura y Arte, en conjugación con el rigor programático de la ingeniería que permite optimizar y resolver ideas de manera simple y exacta,

amalgamando el mundo de la electrónica y robótica aplicada, generan una complicidad que convoca para provocar nuevos formatos, nuevos lugares de especulación. Entonces preguntarse sobre los cruces y el espacio de asociatividad pareciera pertinente, o para ser más exacto, debiéramos evaluar la evidencia de lo ya instalado. Descubrir la injerencia que tiene la programación algorítmica en los nuevos formatos narrativos cinematográficos y audiovisuales, o el ¿cómo la concepción, interpretación y uso del ciberespacio ha reconfigurado el cuerpo como contexto de experiencia?, ¿Cómo la computación ubicua modifica la forma de construir y habitar el espacio?, ¿Cómo comprendemos e interpretamos el paisaje desde el interior del TGV?#, ¿Cuál es nuestro rol dentro de las dinámicas interactivas, remotas y portables del tercer estadio de la computación?,

De esta manera la propuesta constructiva de SCL2110 es un modelo coherente con lo que plantea el ingreso a la caja negra# de las tecnologías post fotográficas, teniendo como meta y objetivo producir nuevo conocimiento tecnológico aplicado. Ciertamente un desafío complejo.

Como primer momento en la producción del montaje de SCL2110 decidimos tener una partida desde la comprensión del fenómeno de la representación como un espacio dinámico y transversal de medios y disciplinas, teniendo al observador como punto de inflexión. Así la figura del Diorama#, eje articulador de la muestra, permite aglutinar diversos componentes formales y conceptuales. El primero se refiere a la comprensión del cuerpo, espectador y/o usuario, como contexto de experiencia. La mirada nos proponía una partida usual a todo proyecto pensando en un espectador que por medio de un recorrido, pudiera visitar cada una de la propuestas instaladas en la exhibición.

La mirada presupone un punto de vista que tradicionalmente ha sido el lugar de acción y trinchera del artista, llevado a su máxima por Marcel Duchamp; la operación básica del arte y del artista es señalar un objeto, darle un nuevo significado en un nuevo contexto. El arte se ha nutrido de constantes posiciones frente al hecho del punto vista como lugar de especulación. En nuestro caso hemos decidido que este punto de vista sea móvil ya que la tecnología nos permite construir continuos puntos de vista dinámicos. El cuerpo en su desplazamiento en el interior de la sala de exhibición es provocado a construir distintos puntos de vista de los dioramas, puntos de vista que serán sensados por medio de dispositivos y microprocesadores de computación física para leer las posibles trayectorias. En el espacio de exhibición de los dioramas, los proyectos son visibles a través de pantallas, las cuales están dispuestas sobre una estructura mecánica que se desplaza a manera de periscopio de un submarino, dolly cinematográfico o escáner móvil, que permite que aparezcan los proyectos en todas sus dimensiones de intervención urbana. En algunos casos se despliegan con estrategias cinemáticas que generan un lenguaje intermedio entre la fotografía, el cine, el video y los videojuegos.

Hemos querido valernos de otro recurso tecnológico para provocar al cuerpo en el espacio de exhibición, a partir de una tecnología aprovechada al máximo desde los años sesenta por medio del video. El chromakey nos permite colapsar diversos planos de información y de acontecimiento a partir de la sustracción de objetos y personas por medio de la elección del color. Así proponemos tres capas de contenidos que interactúen entre sí a tiempo real. La primera capa corresponde al paisaje, acaso uno de los tópicos centrales del ser humano, del imaginario y la realidad, que intentamos asir a partir de diversas formas y formatos. En este caso los paisajes han sido obtenidos por medio de diversas técnicas de video, fotografía VR y de animación 3D. El segundo plano es el visitante de la exposición que por medio de la sustracción del chromakey ingresa al paisaje digital que a la vez contiene la tercera capa, el proyecto. Proyectos situados en diversas geografías, zonas de contingencia urbana de Santiago y Valparaíso, que originan las estrategias y coreografías de recorrido de los brazos mecánicos, que nos posibilitan generar construcciones ubicuas de un posible proyecto, paisaje y habitante. De esta forma, el diorama tecnológico que proponemos busca que las tecnologías cumplan la función de ser un espacio

interpretativo del cuerpo en el paisaje, en tanto variaciones mecánicas de punto de vista y de acción; desplazamiento, estancia, velocidad, observación, giro, ritmos, etc..

El espectador ingresa a un espacio de exhibición que contiene diversos puntos de abordaje a los proyectos, formas de ingresar a los contenidos, siendo fundamentalmente parte de dos instancias mediales. Así, puede tener el rol de espectador/usuario o espectador/obra, con lo cual los visitantes a la muestra no tendrán opción de un espacio neutral. Este lugar de exploración es nuevo para el espacio de la arquitectura, no así para el territorio del arte y la performance. Proponemos para los dioramas estrategias de lectura y representación concordantes entre el contenido; el proyecto, y tecnologías contemporáneas que en tiempo real configuren un plano donde puedan congeniar para provocar una instancia inmersiva.

Enfrentar al espectador a una experiencia inmersiva, mixtura de diversos formatos de la comunicación multimedia propone un complejo estado de transición desde una óptica del cuadro de proporciones tradicionales a una que promueve el panóptico# desbordando los límites tradicionales de captura de imagen. La imagen digital hoy, representa tanto una realidad única como una posible ficción, oscilando entre verdad y artificio. Las posibilidades de postproducción han intervenido la concepción de la fotografía, la animación, el video y sonido, determinando un nuevo estado en la forma de entender, transar, expandir y producir imágenes audio-visuales, que promueven la exploración y experimentalidad.

La noción de panoptismo ingresa como soporte conceptual para comprender la versatilidad de la imagen digital y el sonido. El panorama permite reconstruir un relato inmersivo, una representación ubicua de un pasado. La búsqueda de una imagen total que se observa y se registra a si misma constituye una de las formas de revalidar, expandir y actualizar la producción de imagen contemporánea, teniendo como contraste y/o paralelo a una imagen panóptica que registra todo sin establecer filtros temáticos, estéticos, argumentales o de acción, rompiendo con todos los paradigmas audiovisuales constituyentes del lenguaje cinematográfico. Esto nos presenta un nuevo escenario de creación.

Desde este prisma, SCL2110 intenta proponer un nuevo formato narrativo, donde el espectador proponga el encuadre, la vista desde donde desea construir la experiencia, para así establecer un diálogo bidireccional entre contenido y punto de vista, entre proyecto y espectador, una mezcla sensible ente mirada y paisaje.

Este proceso de investigación, construcción y definición de tecnologías que se han implementado e instalado en el Museo de Arte Contemporáneo, ha considerado diversas tecnologías que recuperan la noción de espectador activo en pos de consolidar una experiencia estética. Así muchas de ellas buscan generar una interacción con ordenadores que traspasen la dinámica tradicional de la interfaz de primer orden, mouse y teclado, para hacer énfasis en el contenido de los proyectos, proponiendo modelos de interacción que permitan ingresar campos de la inteligencia artificial, como es Computer Vision, para sensar al espectador en el desplazamiento de un espacio determinado y así provocar una lectura corporal y gestual que determine mecanismos de representación. Otra tecnología que hemos utilizado es RA (Realidad Aumentada) y que va en la línea de hacer converger elementos digitales y de la realidad para configurar un plano intermedio de acción y de despliegue de contenidos proyectuales. En otros espacios de la exhibición hemos utilizado sistemas de proyección digital de dimensiones murales, estableciendo lecturas relativas a la escala humana donde el recorrido del espectador proponga y modifique el contenido audiovisual. En otros casos hemos acercado esta escala a la idea de monousuario, por medio del empleo de viewmasters, que nos permitan incorporar elementos 3D a partir de lentes bicolors configurando estereoscopias animadas.

Ha sido una constante en el proceso de gestión la búsqueda de nuevos lenguajes y formatos de representación, poniendo énfasis en el diseño interactivo, interfaces físicas y aplicaciones computacionales, pensando en una propuesta innovadora que permita que la componente del tiempo real colapse los diversos planos de significación que contiene cada proyecto instalado; desde los dioramas principales hasta las propuestas de estudiantes de pregrado, sin perder el foco de atención en el contenido de cada propuesta para tener una amalgama coherente entre espectador y proyecto.