

PLUG AND PLAY

IMAGEN MEDIÁTICA, SENTIDO DISTÓPICO?

Daniel Cruz

Texto publicado en libro catálogo USVtv.

“La imagen visible ya no constituye la huella de algo; resulta de un encadenamiento de números y su forma ya no es un terminal de una presencia humana.”

Para hablar sobre Arte y Tecnología creo necesario abordar como primer asunto un territorio al cual dirigir la mirada. Instalémonos en el contexto del artista de los nuevos medios, artista digital u otro nombre que aborde de alguna manera la coyuntura entre el hacer, reflexión y praxis, arte/artista que utiliza plataformas tecnológicas para implementar un proyecto autoral. Con esto podemos iniciar y definir algunos puntos.

El filósofo Checo Vilém Flusser nos propone una visión sobre la forma de abordar el uso de tecnologías desde el campo de las Artes. En su libro “Una filosofía de la Fotografía”, nos propone el modelo de la caja negra. Figura que plantea un dispositivo ajeno a uno, inicialmente incomprensible, distante, que contiene datos, programas e información que a primera vista carece de sentido. Con esta imagen nos presenta el proceder o comportamiento frente al uso de máquinas tecnológicas. Nos plantea dos posibles formas de abordarlas. En primer lugar se refiere al usuario de tecnología que la comprende desde el exterior, lo cual conlleva un uso unidireccional dentro del diseño del artefacto tecnológico. Por lo cual, este usuario no traspasa ese límite reiterando los patrones determinados por un diseñador industrial, multimedia o programador. Así se obtienen resultados que se asemejan unos con otros. Flusser designa a este usuario como “funcionario”. El segundo accionar corresponde a aquel que ingresa en la caja negra, traspasando la primera frontera, por lo cual conlleva una comprensión mayor, una libertad de acción, en tanto conceptos y aplicaciones, que le permiten modificar el uso determinado de una máquina. Entonces, desde el interior de la caja negra, asiste a la construcción de un imaginario que logra subvertir la funcionalidad de las operaciones tecnológicas, hackea, generando nuevos comportamientos, alterando el fin para el cual una ingeniería, diseño y programación trabajó.

Es quizás ésta una de la paradojas más interesantes que circulan alrededor de la génesis de un proyecto autoral vinculado a las artes y tecnologías contemporáneas. El traspaso de la pirotecnia tecnológica que involucra un rompimiento y estado crítico sobre los formatos arraigados en la profusión del comportamiento del “plug and play”. Esto no sólo conlleva una crítica programática a niveles de teorización, que pareciera ser un status quo símil al plug and play, si no más bien un estado dinámico del pensamiento en acción que se refleja en una propuesta autoral desde la trinchera del artista.

Esta propuesta me parece pertinente en un momento en que el acceso a diversos sistemas de producción de imagen y sonido, núcleos del lenguaje audiovisual, pareciera no ser un problema. La lógica de mercado instalada en nuestros hogares, nos provee de un variado conjunto de sistemas, programas, controles y medios de difusión concentrados en un “ordenador”, que permiten publicar de manera directa cualquier contenido en la red, sin filtros temáticos, editoriales, etc..

La domesticación de la imagen audiovisual es coherente con la velocidad actual de la tecno sociedad. La capacidad rotular o transdisciplinar de las tecnologías propone cierto territorio a descifrar en tanto categorizaciones y códigos que se construyen desde un lenguaje expandido. Lenguaje que en la expansión contiene ruido, ya que la proliferación de contenidos no está en directa relación con una contra-propuesta sólida que establezca una relación paritaria entre producción y sentido.

Entonces el modelo de Flusser indica la urgencia de ingresar a la caja negra de la tecnologías para así disponer sobre ellas y no continuar repetidos programas previamente diseñados. En otras palabras, el carácter subversivo, experimental y comunicativo de las artes congenia con las instancias mediales propuestas desde el campo de las tecnologías.

En la visión de Mark Napier# pionero de arte en red y artista de los nuevos medios cuyo origen es la pintura -remarco esto por la innegable vinculación entre los procedimientos creativos, análisis y de anclaje de su obra en base al uso de código- señala que todo artista, en cierta manera utiliza los nuevos medios o lenguajes que le son contemporáneos para crear. Lo cual es una reacción a algo nuevo que está pasando en el mundo, respondiendo a la aparición de un nuevo medio. Para acercar esta visión al terreno del Arte utiliza como referencia dos imágenes del Renacimiento, específicamente La última Cena y la Capilla Sixtina, imágenes reconocidas por todos, en las cuales se refleja como Leonardo y Miguel Ángel utilizan la perspectiva, concepto que era relativamente nuevo para la época. Napier toma esta referencia para comparar a Miguel Ángel con Pixar y Leonardo con Dreamworks. Dado que ellos eran quienes podían crear ilusiones de espacios tridimensionales como nadie en su época. Utilizaban técnicas de anatomía, de sombreado, de modelado de formas, técnicas para ilusión de luz en una superficie, efectos atmosféricos, etc. Esta visión nos ubica en un contexto particular que implica la comprensión de los nuevos medios y tecnologías desde una instancia de investigación; estudio, análisis, metodologías de la mano del Arte. De ésta manera, se instala un modelo en las formas de expresión y creación para modificar ciertos patrones conocidos. Las tecnologías contemporáneas van a la par con las exigencias e inquietudes del artista.

En conclusión, este avance histórico es asumido por el campo de las Artes, dado su carácter contemporáneo y territorio incierto. Por lo cual la creatividad es aplicada como eje central a toda producción. No es extraño entonces, que si a esto sumamos la subversión y la experimentalidad desde las Artes se descubran nuevas aplicaciones, o se pongan en crisis ciertos modelos, modificando el fin específico de una tecnología.

Welcome to the the desert of the real! #

Daniel Cruz, Artista Visual, Magíster en Artes de la Universidad de Chile. Certificate en Max/MSP/Jitter de Harvestworks, Digital Media Arts Center, NYC U.S.A.. Es académico asistente de la Universidad de Chile, coordinador del programa de postgrado Producción Gráfica, Video & Fotografía. Desarrolla docencia, investigación y creación artística a partir de proyectos individuales y colectivos que involucran los medios y tecnologías digitales. Actualmente investiga sobre interacción física en el campo del NetArt, Arte Sonoro e Instalaciones Interactivas. Actualmente coordina y produce la exhibición de Arte, Arquitectura y Performance SCL2110. Más de sus proyectos e investigaciones: <http://www.masivo.cl> / <http://www.radioruido.cl> / <http://www.duplo.cl> / <http://www.gifproject.cl> / <http://www.perfogame.com>