

		<p>3 Conjeturas sobre la Imagen Abstracta Contemporánea: (Cognición/Digital) La Tipología de la Imagen, la apreciación Tecnológica y la condición de lo real</p> <p>Jorge Marulanda Diseñador Visual Estudiante de doctorado en comunicación, periodo de investigación. Énfasis en teoría de la comunicación. Facultad de Periodismo y Ciencias de la Comunicación Universitat Autònoma de Barcelona. España marulanda000@yahoo.es</p> <p>Recibido Septiembre 11 de 2005 Aprobado Noviembre 11 de 2005</p>
<p>Resumen</p> <p>El presente documento reflexiona sobre la imagen abstracta contemporánea, analizando la influencia de las tecnologías digitales, los nuevos rumbos de la ciencia y las nuevas formas del arte y la estética. La propuesta consolida 3 momentos centrados en la presencia de las tipologías digitales de lo visual en la sociedad de la información y los campos del conocimiento.</p>		<p>Palabras clave: Imagen, Abstracción, Digital, Cognición, Complejidad.</p>

ABSTRACT

The present document is a reflection on the contemporary abstract image. The influence of digital technology, the new directions science is taking and the new art and esthetics forms are analyzed. The proposal describes 3 movements centered around the presence of digital typologies regarding the visual aspect of an information society and knowledge fields.

Key words:
Image, Abstraction,
Cognition, Complexity.

Introducción

El presente escrito reúne una serie de comentarios que nacen del análisis de *Abstraction & Complexity* de Lev Manovich, documento enfocado a las nuevas posibilidades que brindan las tecnologías digitales en la evolución de la imagen abstracta.

El objetivo del documento es proponer 3 condiciones para la imagen numérica abstracta, buscando con ello complementar las lecturas del campo de lo visual, en la inflexión generada por la nueva imagen desde su morfología. La primera define una tipología, separándola de las implementaciones técnicas, la segunda propone los términos de ciertos colectivos en torno a la experiencia tecnológica de la imagen, para finalizar con una reflexión sobre lo real y sus lineamientos en la era postindustrial.

La revisión del documento de Manovich y la imagen-movimiento de DeLauze sirven como antecedentes para presentar una propuesta de lectura de la imagen abstracta digital en términos de lo complejo, pretendiendo con ello superar la valoración de falso y verdadero, para abrir un espacio de diálogo, centrado en las posibilidades que brindan las tecnologías digitales.

Deleuze/Bergson

Deleuze vincula las reflexiones de Bergson con el cine por medio del «agenciamiento maquínico de las imágenes en movimiento», en la posibilidad de lo maquínico de englobar la triple identidad imagen = movimiento = materia¹.

La triple identidad en Bergson es el resultado de entender el universo como una entidad material y dinámica, mediada por el tiempo. La imagen maquínica al actuar sobre el concepto bergsoniano da como resultado dos tipos de imágenes: una imagen de acción-reacción completa e inmediata: Imagen real, ajena e indiferente a la experiencia del hombre; y una segunda imagen que presenta un desvío entre la acción-reacción: Imagen perceptual y parcial, en la cual opera la sustracción-selección, haciéndola privilegiada. Esta última es la imagen cinematográfica.

La imagen cinematográfica será entonces de carácter parcial (aislada), perceptual (enfocada a una de sus partes) y maquínica (lo que hace posible su desviación). Sobre esta última característica, Deleuze observa la desviación bajo tres términos cinéticos: la sustracción-selección (seleccionar en la excitación percibida, o sustraer, eliminar), la división (la acción se divide en una infinidad de reacciones nacientes) y la elección (es la acción propiamente dicha: Elegir es integrar la multiplicidad de las reacciones nacientes).

Siendo la imagen maquínica una intervención en la acción-reacción por una sustracción-selección (desviación), los tres términos cinéticos generan dos posibilidades: una acción que desencadena un sin número de posibilidades (división); y la selección de una de las posibilidades dentro de la sustracción, eliminándola todas las demás o integrándolas. De esta manera, la imagen maquínica es una imagen privilegiada que sustrae-selecciona caras de la realidad, generando una explosión de posibilidades en su combinación, o por otra parte, integrándolas todas en una selección particular y delimitada.

¹ DELEUZE, Gilles. *Image Mouvement Image Temps. Cours Vincennes - St Denis: Bergson, Materia y Metacria*. 05 Enero 1991. En: <http://www.webdeleuze.com/php/texte.php?cle=78&groupe=Image%20Mouvement%20Image%20Temps&langue=3>.

¿Cuál sería el lugar para las imágenes digitales abstractas en la imagen-movimiento de Deleuze? La imagen mecánica posibilita la dilatación del tiempo, o sea, la distancia de la fuente de la acción con la reacción, por medio de su desviación. Es en otros términos, el valor de la imagen de representar, de medir el estremecimiento.

Si el elemento mecánico contara con la posibilidad de portar con la excitación, pasaría de ser «médium» a ser «fuente». Sería en términos de Deleuze, pasar de la parcialidad de la acción a la globalidad del estremecimiento, convirtiendo la imagen de privilegiada a una imagen cualquiera, a una imagen total, ausente de selección, de «montaje»².

De esta manera, la imagen abstracta numérica sería una imagen completa e inmediata a la cual se le suma la posibilidad de ser medida. La máquina asumiría las coordenadas generadoras de la acción, a la manera del movimiento en el universo material. Es posible sustentar esta idea desde las reflexiones de Bergson acerca de la definición de la imagen-movimiento:

- Imagen = movimiento
- Imagen - movimiento = materia
- Universo = variación perpetua de acciones y reacciones = la imagen como vibración y estremecimiento de todas sus partes y bajo todas sus caras.

La imagen abstracta contemporánea es una representación visual prototípica, cambiante y autónoma, siendo por esto posible su nominativo de móvil. En los términos de Deleuze, la excitación sería la consecuencia de una serie de valores para la forma visual que desencadenan sus movimientos y sus causas de manera medida y regulada. Es allí, en la posesión de la fuente de la acción donde se sustenta la idea expresada: la imagen abstracta basada en el desarrollo digital es una entidad generada sobre variables estables, las cuales sirven de fuente del procesamiento de la información. Siendo así, la imagen abstracta acá referida determina a sí misma su destino, su función y su movimiento.

² El montaje es tomado en términos de Deleuze como el proceso intelectual de la imagen cinematográfica. Deleuze, Gilles. Imagen Tiempo. Estudios sobre Cine 2. Paidós Comunicaciones, 1986. Barcelona, España. Página 212.

Mientras en este documento las reflexiones de Deleuze se prestan para el advenimiento de la imaginaria digital, el propio autor la dimensiona en el paso de una psicomecánica cinematográfica a un automatismo tecnológico³, haciéndose clara la determinación de lo digital como una herramienta. Por otra parte, Deleuze construye su teoría sobre el cine desde la interferencia de muchas prácticas⁴, reconociendo en la transversalidad del saber la dirección de su pensamiento. En la posibilidad del encuentro de varios saberes y prácticas existe cierto grado de incertidumbre y flexibilidad, que puede hacer posible un cambio de rumbo como el que en este documento se propone. Pasar de una herramienta a una tipología es concebir un cambio en su función, como expresa Pierre Lévy, en la posibilidad de la «actualización»⁵, lo digital genera prototipos de la realidad, haciéndola futurible.

Iev Manovich *Abstraction & Complexity*

*Abstraction & Complexity*⁶ es un documento que observa la imagen numérica en los predios de la abstracción como compleja, dinámica e inestable, puesta al esencialismo geométrico.

W. Wong⁷ plantea la abstracción geométrica-reduccionista como la composición visual que se aparta del enfoque intuitivo (formas y trazos que se pueden reproducir espontáneamente al experimentar con instrumentos) y se centra en el enfoque intelectual (reflexión sistemática de un alto grado de objetividad). De esta manera, la construcción visual es tendencia a la regularidad: Las estructuras y sus relaciones tienen invariablemente una base matemática que modifica y desvía esa regularidad de manera total o parcial. Wong concibe el lenguaje visual desde el pensamiento sistemático, asumiendo los principios en términos precisos y concretos: máxima objetividad, mínima irregularidad.

³ Deleuze 1986 (op. cit). Página 349

⁴ Deleuze 1986 (op. cit). Página 370

⁵ LÉVY, Pierre. *Qu'est-Ce que Le Virtuel*. Éditions la Découverte. Collection: Sciences et Société. París, France. 1995. Página 13

⁶ MANOVICH, Iev. *Abstraction & Complexity*. spring 2004. en www.manovich.net

⁷ WONG, Wucius. *Fundamentos de Diseño*. Gustavo Gili S.A. Barcelona, España 1993.

Manovich por su parte, dimensiona la nueva abstracción en la relación del software contemporáneo y la sociedad de la información, como una imagen abstracta que se nutre de las investigaciones científicas y las refleja en el sistema social. La imagen entonces, sucedida en una pantalla como una forma dinámica de fluctuaciones inestables, a la manera de los sistemas naturales, buscará por medio de la relación simbólica su materialidad cultural, presente en este caso en un nuevo planteamiento estético basado en los términos de la complejidad. Lo anterior se referirá entonces a:

- La pantalla como un espacio de constante cambio.
- Una representación (iconográfica) basada en el procesamiento de información (algoritmos).
- El procesamiento de información será la conexión de las estéticas contemporáneas con las investigaciones científicas.

La nueva forma se construye sobre la relación complejo-simbólico, proyectando una forma abstracta transdisciplinar, la cual se opone a la linealidad del esencialismo geométrico (arte moderno-ciencia moderna). De esta manera nace la nueva abstracción (software contemporáneo-complejidad).

La nueva conformación tiene como asentamiento cultural y simbólico los campos del arte, con lo cual se encuentra delimitada por una imaginaria (forma + simbolismo) y una poética (retórica). Lo anterior permite una primera síntesis: un espacio en constante cambio se expresa por medio de la iconografía, siendo ésta la resultante de un proceso de relación de la imagen con las estructuras algorítmicas. La complejidad, como una propuesta similar a los sistemas complejos de la naturaleza, es una fluctuación entre el orden y el desorden, que en su dinámica inestable, supera lo correcto y lo equivocado hacia un proceso de generación de formas nuevas igualmente válidas.

Desde un perfil sociocultural, la dimensión formal de la nueva imagen será la resultante de un nivel de representación de la imagen y una implementación tecnológica específica que, alejada esta unión de la funcionalidad instrumental como herramienta, construye un modelo de imagen del tipo estructural.

Esta distinción inicial, correlacionada con el concepto de complejidad, adquiere su dinamismo y movimiento, presentando la separación decisiva del orden geométrico, en una inestabilidad de tipo constructivista⁸.

De esta manera, la relación forma-software adquiere función en la representación: su dimensión simbólica, Manovich interroga la potencia de la complejidad de la nueva imagen abstracta en los predios de la sociedad de la información, encontrando aplicaciones que sólo se remiten a formas venidas de la modernidad temprana y el minimal de los años sesenta, volviendo este juicio una proyección. La relación de la iconicidad con la forma algorítmica generada por el software contemporáneo será para Manovich una forma de la siguiente manera:

- Una imagen en constante cambio: lo cual será pasar del orden al desorden y nuevamente al orden.
- lo anterior visto desde lo abstracto y su relación con la ciencia, es pasar de la reducción a la complejidad y de allí a una nueva reducción.
- El marco de referencia con el cual podría entenderse el nuevo proceso serán los sistemas complejos de la naturaleza.
- La nueva dimensión de la iconicidad estará relacionada con el nuevo contexto social: la apertura a nuevas formas igualmente válidas. Lo anterior daría como resultado la superación de lo correcto y lo equivocado.

Las 3 Conjeturas sobre la Imagen Abstracta Contemporánea

La revisión de las reflexiones de Deleuze brinda una base con la cual la imagen abstracta se puede incluir dentro de las tipologías de la imagen móvil o audiovisual, teniendo como referente la automatización.

⁸ El concepto de constructivismo es tomado desde la serie de cambio en la relación sujeto/objeto, marcando con esto el camino para la complejidad en las ciencias naturales. El constructivismo iniciado en la intuición sistémica de Bertalanffy será «la organización como huella de la cognición». Aguado Terrón, Juan Miguel. Comunicación y Cognición. Bases Epistemológicas de la complejidad. Comunicación Social Ediciones y Publicaciones. Sevilla, España. 2003. Página 28

Por otra parte, Manovich rescata la imagen numérica de su condición servil como dispositivo técnico, por medio de conexiones históricas y planteamientos teóricos que relacionan de nuevo la imagen con la ciencia en el contexto socio-cultural.

En *Abstraction & complexity* se hallan varios elementos que inspiran las conjeturas que acá se formulan: un nuevo contexto que pide cambios a la imagen, en su relación con lo complejo, lo tecnológico y su nuevo panorama social. Por otra parte, la imagen mantiene sus vínculos contextuales en algunos casos comunicativa, pero siempre elemento de transmisión; es una razón por la cual, la observación simbólica, representacional y poética marcan el discurso de este integrante como elemento artístico.

Se presentará a continuación una propuesta compuesta por tres elementos que pretenden sumarse al discurso sobre la imagen de tipo abstracto desarrollada en los entornos de la tecnología digital. A continuación se desarrollarán los tres momentos: (Cognición/Digital): La tipología de la imagen, La apreciación Tecnomaquinica y la Condición de lo real.

(Cognición/Digital): La tipología de la imagen

El punto de inicio para esta conjetura lo marca el concepto de abstracción, como el vínculo establecido con las ciencias modernas en su capacidad para modelar. Bajo estos términos, la modelización será una relación mente-mundo en la cual, el modelo como forma abstracta separa de la realidad un sistema de relaciones funcionales, para encamarse nuevamente en los fenómenos. Esta premisa orientada al hacer dimensiona el saber desde el punto de vista del creador, dotando con ello al ser humano del poder de la creación⁹.

El modelo separa de lo real y construye realidad, haciendo del saber un modelo analógico como acto cognitivo fundacional. La construcción del saber se realiza por medio de un triángulo relacional: Simular la realidad por medio de lo percibido-

⁹ Las reflexiones consignadas en esta conjetura acerca de la modelización y su relación con las ciencias modernas y contemporáneas se realiza desde los campos de la segunda cibernética. Para este abordaje, se ha tomado como referencia el capítulo VI: « La Cibernética como atractor epistemológico», del libro de Juan Miguel Aguado antes citado.

analogón mental (representación). Después, lo real concebido construye un analogón ideal (teoría); y desde allí retoma nuevamente a la materia¹⁰.

El modelo en su potencia análoga tiene la posibilidad de entenderse como «imitador» o «imitado», generando con ello dos sentidos diversos: una analogía total de la realidad percibida, generando un sistema cerrado y orientado hacia afuera, entendiendo el conocimiento como la descripción del objeto. Por otra parte, está la parcialización de esa analogía, generando un sistema abierto y orientado hacia adentro, que retoma hacia sí mismo y consigue con ello volverse objeto de su propia observación. El cambio del sistema objeto-modelo a modelo-objeto es el paso del reduccionismo moderno a la nueva ciencia de la cognición.

La inflexión generada sobre el concepto del conocimiento como representación, se constituye en un segundo nivel en donde el conocimiento se observa a sí mismo. El resultado de tal bucle será concebir el espíritu (mente) como un modelo de modelización y esta inflexión reflexiva será su lugar en el mundo material. Lo anterior es una hipótesis de tipo cognitivista, que reconoce la vida del objeto y al ser humano como creador de modelos¹¹.

De esta manera, la nueva ciencia reconoce que el ser humano pone su espíritu en todos sus objetos, al ser la modelización una exclusión del mundo de lo demostrable y con ello el conocimiento como representación es separado definitivamente del mundo físico. Al concebir lo creado como un proceso iniciado en el analogón mental, se está dimensionando lo cognitivo como el único camino para la redención material, siendo esta artificialidad, la esencia que encarnan las máquinas y los artefactos.

Para el caso de la tecnología digital, la encarnación material será posible de ser definida como un sistema formal construido por un tipo de modelo (el hombre y su capacidad de modelar), que le permite la capacidad de modelar. Si se concibe lo digital como un dispositivo cognitivo, mantendrá su comunicación con la ciencia, para este

¹⁰ AGUADO 2003 (op.cit). Página 197

¹¹ AGUADO 2003 (op.cit). Página 197-199

caso, con las ciencias cognitivas que son el lugar de encuentro transdisciplinar de los sistemas modelo-objeto. Si el punto de encuentro es la materialidad abstracta de los modelos, la definición de una tipología de la imagen tenderá a una forma significativa marcada por el trayecto del modelo a la máquina, pasando necesariamente por el símbolo y la computación; siendo esta su función cognitiva. La forma será cognitiva en una doble vinculación: determinada por el dispositivo y las fuentes científicas que la alimentan, que compuesto este saber por una transdisciplina, se alimenta de este resultado desde el saber mismo y la técnica desarrollada para tales fines.

Siendo condescendiente con la dimensión establecida por las ciencias cognitivas, la interrogación a las ciencias modernas propone un camino hacia la epistemología del conocimiento y hacia el carácter disciplinar del mismo, formulando una concepción del espíritu capaz de pensarse a sí mismo y hacer réplicas de sí, siendo este proceso únicamente posible desde el cuerpo de sus disciplinas. La imagen tenderá a ser una construcción sistematizada de elementos cognitivos y tecnológicos venidos de la transdisciplinariedad de las ciencias cognitivas, pero es vital la restricción de los saberes para construir una idea superior, que para este caso particular, es indispensable la imagen interrogándose en los campos del arte, el diseño y la comunicación, para dimensionar un saber superior, como será la estética¹².

Sobre una posible estética abstracta en la imagen numérica, las ideas de Manovich y el manifiesto de las estéticas de la computación pueden brindar importantes elementos a lo que acá se expone. Manovich centra su interés en *Abstraction & Complexity*¹³ en dimensionar el papel del nuevo software abstracto en la sociedad de la información, obteniendo con ello el carácter social de una imagen nacida en los campos de la física y la biología. Una posible estética de la complejidad será la necesidad de nuevos tipos de representación adecuados a las necesidades de la sociedad global de la información, caracterizada por nuevos niveles de complejidad.

¹² En el documento de Aguado se presentan las ciencias cognitivas como el espacio de interrogación de las ciencias modernas, siendo la cibemética de segundo orden la fuente para esta transdisciplina. Las ciencias cognitivas se consolidan en dos frentes- de carácter epistemológico, el objetivo se centra en observar el espíritu como objeto de sí mismo, siendo ésta una de las principales influencias de la segunda cibemética. Por otra parte, a nivel disciplinar, la peripatetis del espíritu consigue en las disciplinas la materialidad para observarse a sí mismo. De esta manera, el cambio objetivo de la modelización se construye sobre los cimientos de la representación.

¹³ MANOVICH, (op.cit.)

De la manera en que la abstracción moderna enriqueció la imagen de las estructuras abstractas, la abstracción contemporánea tiene en el software la posibilidad de una interacción dinámica de los elementos que actúan sobre la configuración ordenada. Esta sería la nueva imagen, que de manera social la dimensiona como una captura «poética» de la imagen del mundo, en una red de relaciones que oscilan entre el orden y el desorden, manteniendo su dinámica en la interacción con el usuario.

Por otra parte, el documento *Aesthetic Computing Manifesto*¹⁴ retoma las aplicaciones de la tecnología digital en sus aportaciones a los campos de la estética y la formación del arte y el diseño. Sus reflexiones parten, al igual que Manovich, de la integración del hardware, el software y la cibernética en los años sesenta, aprovechando de la computación profesional los atributos mnemotécnicos, de comprensión y motivación, generando con ello una distinción entre las estéticas materiales y cognitivas.

En el término *Aesthetic Computing*, los autores concretan los resultados y los beneficios de la actividad artística por medio de la computación- constituido en el pensamiento acerca del software y las estructuras matemáticas, como el objetivo material del arte. Lo anterior da como resultado un énfasis en la creatividad y la innovación en la exploración del software y las estructuras matemáticas, posibilitando la personalización y optimización de la computación a diversos niveles, en una colectividad que puede usar y entender la computación.

Se podrá concluir lo anterior, con un intento de definir los parámetros para una tipología: (Cognición/Digital) define una tipología de la imagen basada en dos elementos: La cognición como objetivo y lo digital como forma. Para esto se deberán tener en cuenta ciertas condiciones: la restricción a un soporte, con lo cual la imagen será digital, sumando a esto la implicación tecnológica. Por otra parte, imagen + tecnología hará pensar en un dispositivo, que siendo esto, la constitución de un mecanismo o artificio dispuesto para producir una acción prevista, para este caso en particular su desarrollo estará dimensionado en lo simbólico / significativo. Como último punto, el elemento cognitivo será el objetivo específico de esa significación.

¹⁴ AESTHETIC COMPUTING MANIFESTO. LEONARDOS. Journal of the International Society for Arts, Sciences and Technology. Volume 36, Number 4, 2003. página 255.

La apreciación Tecnomaquínica

Partiendo de un interés directo y manifiesto por el proceso tecnológico de la imagen, este segundo momento pretende igualar estos determinantes formales al *status* de las diversas apreciaciones estéticas, comunicativas y cognitivas del campo de lo visual. Esta categoría nace de reflexionar sobre diversos colectivos y su atención centrada en los usos y aplicaciones de la tecnología digital, reinterpretando las relaciones medio-usuario con cierto «toque personal».

La construcción del término tiene ciertos antecedentes. El concepto de «apreciación» aparece como derivado del «goce estético» propuesto por Erwin Panofsky, para aquellos «objetos de factura humana que exigen ser experimentados estéticamente»¹⁵. El goce estético resulta de la relación de un objeto (forma materializada + idea + contenido) con un observador. Se determina acá como apreciación, un posible resultado estético del detenimiento de un observador en el andamiaje tecnológico como objeto.

Por otra parte, el concepto de tecnomaquínico nace bajo varios conceptos. Guarda relación con el concepto de «teletopología» propuesto por Paul Virilio, para nombrar la modificación de lo real como lo pensable, por parte de los instrumentos ópticos¹⁶. También hay una relación con las palabras de Philippe Queau en lo que él llama «la tecnología como naturaleza», refiriéndose a la capacidad de lo digital de provocar una inmersión en la imagen, generando en un «espacio de síntesis», la «sensación de moverse físicamente»¹⁷.

De parte de las corrientes de la comunicación, el llamado «determinismo tecnológico» marca para esta conjetura un fuerte punto de referencia, al concebir la tecnología como un constructor social¹⁸. Por otra parte, el concepto se alimenta de la escuela francesa de la mediología, en especial en la obra de Régis Debray acerca de la historia de la imagen,

¹⁵ PANOFSKY, Erwin. *El Significado en las Artes Visuales*. Alianza Editorial. Madrid, España. 1995. Páginas 23-25

¹⁶ VIRILIO, Paul. *La Máquina de Visión*. Ed. Cátedra s.a. Madrid. España. 1989. Página 17.

¹⁷ QUEAU 1995 (op. cit). Páginas 15,76

¹⁸ AGUADO TERRÓN, Juan Miguel. *Introducción a las Teorías de la Comunicación y la Información*. IM. Colección Texto-Guía. ICE Universidad de Murcia. Murcia, España. 2004. Páginas 186,189

que permite tener una visión coherente de las variables necesarias para la eficacia icónica, construyendo un discurso desde la intersección de múltiples campos¹⁹.

Asumiéndose como un hecho, la apreciación tecnomagnética intenta mostrarse como el presente de una historia diluida en el devenir de la imagen. Retomando las reflexiones de H. A. Innis que veía en las tecnologías de la representación una forma de modificar las estructuras sociales, la apreciación tecnomagnética goza de parentesco con el fotodiseño, como una fusión de la fotografía y el diseño gráfico, definida como un procedimiento de síntesis que tiene como objetivo la manipulación, diferenciándose con ello de la fotografía verista o expresiva²⁰.

Dentro de sus antecedentes, es posible ubicar ciertos momentos en la imagen audiovisual, como por ejemplo, los momentos iniciales del cine, presentando el invento como espectáculo de feria. A la llegada de la narrativa, se puede nombrar la obra de Méliès y el «trucaje», como el «paso de manivela» a «las escenas de transición». Y en sus primeros años, vale la pena enunciar los aportes del llamado «Cine Mamut», nombre de las superproducciones italianas que abrieron un espacio formal de reflexión a la organización del espacio²¹.

De una época posterior, podemos recuperar el momento de llegada de la televisión, que teniendo por sí misma una importancia capital en el desarrollo tecnológico de las comunicaciones y la imagen, dejó para la historia del cine una importante etapa de desarrollo tecnológico, en la inversión en macropantallas y superproducciones para mantener su público²².

De la consolidación de un concepto y la evidencia de un «linaje», queda un punto de partida para valorar una serie de aportes de la imagen al sistema social. La hipótesis que sostiene esta reflexión nace desde el punto de vista del espectador, al cual se le

¹⁹ DEBRAY, Régis. *Vida y Muerte de la Imagen*. Historia de la Mirada en Occidente. la edición en castellano. Ediciones Paidós Ibérica, S.A. Barcelona, España, 1994. Páginas 91, 92

²⁰ FONCUBERTA, Joan. COSTA, Joan. *Fotodiseño*. Ed. CEAC, S.A. 1988. Barcelona, España. Páginas 130, 133, 172, 200

²¹ GUBERN, Ramón. *Historia del Cine*. Ed. Lumen, 1995. Barcelona, España. Páginas 59, 36, 74

²² GUBERN 1995 (op. cit). Páginas 331, 332, 333, 334

creo tener una pregunta sobre el «como se hizo», siendo esta pregunta de carácter pasivo ante la forma activa de una valoración social y espiritual.

En los campos del psicoanálisis se encuentra un enfoque hacia el espectador, que le otorga al concepto de «deseo», la dimensión de atractor de la imagen cinematográfica. Bajo esta mirada, que definió en su momento la asistencia a la sala de cine como el acercamiento a «un mundo soñado como posible»²³, en los términos de la conjetura acá planteada, se cree posible evidenciar un espectador-tipo, que observe la imagen móvil, asistida tecnológicamente y del tipo dinámico, para valorar una expresión técnica, progresista y aplicativa, que aporta conocimiento en su observación y trabajo particular al campo de la imagen.

El surgimiento de esta colectividad se sustenta por medio de la inflexión generada por la tecnología digital, partiendo de su morfología. En su «base rígida» se encuentran elementos directamente relacionados con el devenir de la imagen maquínica, pero en su «base suave» se determina un giro importante en la evolución de lo visual, al dotar a la imagen de una «potencia», que aplica esta tecnología a múltiples procesos, denominando a esta posibilidad de «adaptación», como lo enuncia Simon, en la principal característica de la «inteligencia artificial»²⁴.

La hipótesis se completa si al espectador se le brinda la posibilidad de una tecnología a su alcance, en la cual la pregunta resuelve un problema de orden cognitivo. El punto central que interroga esta hipótesis será entonces la figura del «hacedor» y con ello, la inflexión del campo digital que acá se propone está basada en «el conocimiento de experto».

Para ampliar esta reflexión se pueden hacer referencias al *software free* y los intentos de proponer esta tecnología como patrimonio de la humanidad. Por otro lado están los *Hackers*, denominación que alude a ciertos integrantes de comunidades de exper-

²³ DEL VILLAR, Rafael. *Trayectos en Semiótica Fílmico Televisiva. Cultura Audiovisual, Cine, Video Clip, Publicidad, Video Educativo*. Ed. Dolmen. Santiago de Chile. 1997.

²⁴ La aseveración anterior parte de la siguiente cita de H. A. Simon: «La denominación de los sistemas adaptativos como «artificiales» que se basan en una «mente implementada en cualquier tipo de materia diseñable, articulada con un contexto que pide cambios». Norman Donald. *Perspectivas de la Ciencia Cognitiva*. Editorial Paidós. Barcelona. España, 1987. página 27

tos que se les reconoce por las posibilidades que encuentran a soluciones complejas. Y como una última referencia, es posible remitirse a los resultados de estos colectivos en el desarrollo de internet. Cuenta al respecto Jordi Mas i Hernández: «sin la existencia del software libre, Internet hoy en día no existiría. Ha sido igualmente importante que los protocolos que definen la arquitectura de Internet sean abiertos y que no hayan sido controlados por una o varias empresas»²⁵.

Con los elementos acá presentados es posible construir un juicio: partiendo de una inflexión en la lectura de la imagen, la apreciación tecnomagnética es posible de ser interpretada a la manera de un «espectáculo circense», en la medida que su capacidad de atracción se produce por medio del binomio deseo-asombro. Enfocado en la lógica de programación, se dimensiona una lectura que supera el sentido común y aporta al conocimiento que se tiene de ese fenómeno.

En los términos anteriores, la apreciación será generada en un objeto concebido por un hacedor a la manera de un «mago» o «malabarista», que asombra por medio de un conocimiento lejos del alcance del público, al pertenecer este saber al acervo profesional. De esta manera, la apreciación se encarna como un fenómeno social, pero se comporta como una vanguardia, en el tipo de comunidad delimitada y con objetivos definidos. La diferencia generada en los entornos digitales se mantiene en un medio basado en la colaboración y la comunicación, siendo ésta un resultado importante para consolidar la hipótesis acá propuesta: contando con los servicios de internet, el «mago» al que hacemos referencia no tiene la reserva del conocimiento, sino que prepara un nuevo momento en la construcción del conocimiento, el cual brinda su saber a disposición de todos.

Los términos de la sociedad contemporánea hacen de esta reflexión la posibilidad de dimensionar la imagen digital en el discurso del saber como proceso transversal del conocimiento. La sociedad postindustrial indaga de manera directa la noción de experto, al validar la importancia del proceso en una adquisición dinámica del saber.

²⁵ MAS I HERNÁNDEZ, Jordi. *Software Libre: Técnicamente Viable, Económicamente Sostenible y Socialmente Justo*. Zero Factory S.L. 2005. Barcelona, España. Páginas 5, 25, 26, 18, 36

En términos de la dinámica de lo conocido - lo nuevo, una apreciación tecnomáquina aportaría una observación de tipo estructural (como se hizo), de carácter funcional (mejoras en la economía del proceso) o sistémica (las partes y las funciones en relación al todo).

Retomando al sujeto como origen de la hipótesis, será posible encajarlo en un prototipo: Aquel que junta en sus lecturas manuales de software con literatura artística y teoría de los nuevos medios; magazines y revistas de tecnología. Vive en un ritmo alto de actualización, se abastece constantemente del medio *Web* y basado en la lógica de programación, intenta colaborar con el avance en nuevas aplicaciones. Su trabajo se enlaza a una labor de un colectivo reunido en un foro, un entorno de colaboración que proporciona asesoría constante. Como un proyecto más en su modelo de actualización, la base tecnológica está constantemente mejorándose, por reemplazo o por actualización.

La Condición de lo Real

La imagen y lo real comparten elementos, siendo éstos el punto de observación de la conjetura. En la actualidad es un hecho el advenimiento del modelo social postindustrial, el cual se toma en esta reflexión como un importante antecedente.

Dentro de los términos antes expresados, el concepto de «real» se concibe desde las palabras de Régis Debray cuando expresa: «Toda cultura se define por lo que decide tener por real. Transcurrido cierto tiempo, llamamos «ideología» a ese consenso que cimienta cada grupo organizado. Nirreflexivo ni consciente, tiene poco que ver con el mundo de las ideas. «Es una visión del mundo» y cada uno lleva consigo su sistema de creencias»²⁶.

Al proponer el modelo postindustrial como antecedente, se está dimensionando como el sistema actual de relación hombre/entorno, en el cual la imagen es uno de sus componentes. El foco de observación será situado entre esa realidad-sistema y la

²⁶ DEBRAY 1994 (op. cit). Páginas 299

imagen-subsistema. Lo anterior posibilita una hipótesis: El cambio de modelo social ha generado en la imagen una reivindicación con lo real. Superando la época del espectáculo y del post-espectáculo, se cree que la imagen contemporánea es cada día más aprehensible, siendo esta forma el resultado de sus implicaciones digitales, repercutiendo con ello en su noción de representación.

Las implicaciones postindustriales generan una serie de antecedentes para la presente conjetura. La primera se relaciona con la organización social: Partiendo del sistema de relaciones entre los campos de la producción, la experiencia y el poder, la postindustrialización se basa en la «explotación» de bienes intangibles. Un segundo antecedente lo constituye la transdisciplinariedad del conocimiento: Interviniendo en los límites del saber, se propone una permeabilidad en las membranas de las disciplinas, presentándose una revolución en el sistema social en un modelo transversal, que interroga el anterior modelo lineal²⁷.

Un tercer antecedente lo marca la información como la «materialidad» de la sociedad postindustrial: basada en la lógica simbólica (símbolo+computación), la información encuentra en la tecnología digital el apoyo para pertenecer al campo de la producción. Siendo la información la materia prima y el producto de dicha producción, será este proceso el que genere el cambio en el sistema social y a su vez, será el medio para realizar la transversalización.

El modelo al afectar todos los estratos sociales, también repercute en la imagen. Los antecedentes antes seleccionados, se implicarán en el campo de la imagen bajo los siguientes términos.

Como primera medida, la lógica simbólica y la tecnología digital acercan el campo de lo visual hacia lo cognitivo, por medio de la modelización y su redención

²⁷ La perspectiva teórica de la organización propuesta sobre procesos estructurados entre relaciones de producción, experiencia y poder, es una reflexión de parte de Castells para entender el proceso de conformación de la sociedad de la información. El autor se encuentra con Bell y Touraine en el concepto de «informacionismo», como el nominativo para la era de la información, después del pre-industrialismo y el industrialismo. CASTELLS, Manuel. «La Era de la Información». Alianza Editorial. Vol 1, tercera edición. Madrid, España. 2000. páginas 44, 45

fenoménica en la artificialidad que reflexiona sobre lo natural. Por otra parte, el reconocimiento de una imagen cognitiva remite directamente a una disciplina, siendo ésta la estética. De acuerdo con *Aesthetic Computing Manifesto*²⁸, la aseveración anterior sería la oposición a una estética material, con lo cual, las estéticas cognitivas como manifestación de la imagen actual y contemporánea, compartirían un contexto (cognición), participarían de un producto común (información y tecnología) y se asumirían las determinantes actuales de los saberes-disciplinas (transdisciplinariedad). Volviendo al manifiesto, sería entonces concordante esta imagen como la forma de una estética cognitiva naciente de las relaciones software-hardware-cibemética con los campos del diseño y el arte.

Una última implicación será el concepto de representación. La imagen se construye con elementos de la realidad, a la manera de un bucle (realidad-imagen-sociedad-realidad). Manteniendo su estructura, lo real se encuentra en la sociedad industrial en lo material-natural, punto de inflexión del nuevo modelo, el cual reposa sobre una «visión del mundo» en donde lo material es intangible. Se altera la noción de lo real, al ser la materia la información, la cual pasa del «modelo» al «objeto» por medio del símbolo y la computación. Esta reflexión se cree compatible con el término «actualización»²⁹, expresado por Lévy, en la medida que la imagen no será una representación de la realidad, sino su «proyección», su «prototipo»- una forma que construye el fenómeno bajo las mismas variables que la realidad.

74 En la propuesta de construir una tipología cognitiva/digital, se verá la intención de generar una forma que vuelve al mundo fenoménico indagando lo natural y lo artificial. En los campos de la ciencia contemporánea, el autor Jorge Wagensberg³⁰ aporta un elemento importante, al decir que en la actualidad, lo artificial es lo naturalmente natural. La imagen es un elemento artificial; y al reconocer en la abstracción su exclusión definitiva del mundo natural, se asume a ella misma como una entidad cognitiva.

²⁸ AESTHETIC COMPUTING MANIFESTO. (p.cit.), página 255

²⁹ LEVY 1995 (p.cit.), página 13

³⁰ WAGENSBERG, Jorge. *Ideas Sobre la Complejidad del Mundo*. Editorial Tusquets - Superinfinitos 3. Barcelona, España. 1985. páginas 11, 12

Desde lo anterior, la imagen al ser cognitiva se toma protagonista del modelo social actual, superando su papel de observador que abstrae de lo natural para controlarlo (reduccionismo: objeto-modelo). Se presenta ahora una forma de modelo que genera modelos, siendo estas formas de la misma «sustancia», de la misma «materia» en que el término «real» se dimensiona como una «visión de mundo». De esta manera, lo real en la imagen digital abstracta se entiende como una condición «irremediable».

Si la imagen en términos del espectáculo era «un mundo soñado como posible» y en el post-espectáculo, «el mundo que ya no podemos vivir»³¹, la presente conjetura añade un tercer argumento: los términos de la representación como espectáculo serán para la actualidad «un mundo que ya no necesitamos vivir», en la medida que ya no produce movimiento.

Se concluye con un comentario de Debray enunciado en la octava tesis de la historia de la imagen: «la ecuación de la era digital: lo visible = lo real = lo verdadero [...] somos la única civilización que puede creerse autorizada por sus aparatos a dar crédito a sus ojos»³².

Bibliografía

AESTHETIC COMPUTING MANIFESTO. LEONARDOS. *Journal of the International Society for Arts, Sciences and Technology*. Volume 36, Number 4, 2003.

AGUADO TERRÓN, Juan Miguel. *Comunicación y Cognición. Bases Epistemológicas de la complejidad*. Comunicación Social Ediciones y Publicaciones. Sevilla, España. 2003.

————— *Introducción a las Teorías de la Comunicación y la Infomación*. DM. Colección Texto-Guía. ICE Universidad de Murcia. Murcia, España. 2004.

³¹ DEL VILLAR 1997 (op.cit.)

³² DEBRAY 1994 (op. cit). Página 304

CASTELLS, Manuel. *La Era de la Información*. Alianza Editorial. Vol 1, tercera edición. Madrid, España. 2000.

DEBRAY, Régis. *Vida y Muerte de la Imagen*. Historia de la Mirada en Occidente. la edición en castellano. Ediciones Paidós Ibérica, S.A. Barcelona, España, 1994.

DELEUZE, Gilles. *Image Mouvement Image Temps*. Cours Vincennes - St Denis : Bergson, Materia y Memoria. 05 Enero 1981. En: <http://www.webdeleuze.com/php/texte.php?cle=78&groupe=Image%20Mouvement%20Image%20Temps&langue=3>.

DEL VILLAR, Rafael. *Trayectos en Semiótica Fílmico Televisiva. Cultura Audiovisual, Cine, Video Clip, Publicidad, Video Educativo*. Ed. Dolmen. Santiago de Chile. 1997.

FONCUBERTA, Joan. COSTA, Joan. *FotoDiseño*. Ed. CEAC, S.A. Barcelona, España. 1988.

GUBERN, Román. *Historia del Cine*. Ed. Lumen. Barcelona, España. 1995.

LÉVY, Pierre. "Qu'est-Ce que Le Virtuel". *Éditions la Découverte*. Collection: Sciences et Société. París, France. 1995.

MANOVICH, Iev. *Abstraction & Complexity*. spring 2004. En www.manovich.net

6 PANOFSKY, Erwin. *El Significado en las Artes Visuales*. Alianza Editorial. Madrid, España. 1995.

QUÉAU, Philippe. *Lo Virtual. Virtudes y Vertigos*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S. A. 1995. (Título original: *Le Virtuel. Versus et Vertges*. Editions Cham Vallon et Institut National de l'Audiovisual, 1993. Traducción: Patrick Ducher).

VIRILIO, Paul. *La Máquina de Visión*. Ed. Cátedra, S.A. Madrid. España. 1989.

WONG, Wucius. *Fundamentos de Diseño*. Gustavo Gili S.A. Barcelona, España. 1993.

Colaboradores

Gustavo Villa Camtra

Profesor Asistente Universidad de Caldas del Departamento de Diseño Visual. Ha sido Director del Programa de Diseño Visual. Es Maestro en Artes de la Universidad de Caldas, Especialista y Magíster en Hermenéutica y Estética de la Universidad Nacional de Colombia, ha escrito artículos para la revista Kepes y www.disenovisual.com y otras publicaciones de carácter nacional.

Invillac@disenovisual.com

William Ospina Toro

Profesor Universidad de Caldas del Departamento de Diseño Visual. Ha sido Director del Programa de Diseño Visual. Ha presentado ponencias en eventos de carácter Nacional e Internacional. Ha sido becario del Ministerio de Cultura en dos oportunidades, como integrante del grupo «Ginger Multimedia», ha escrito artículos para la revista Kepes y www.disenovisual.com. Actualmente adelanta su tesis en la Maestría en Filosofía del departamento de Filosofía de la Universidad de Caldas.

ospinatoro@disenovisual.com

Walter Castañeda Manulanda

Profesor Universidad de Caldas, del Departamento de Diseño Visual, ha desempeñado el cargo de Director de este Departamento. Es Maestro en Artes de la Universidad de Caldas, Especialista y Magíster en Hermenéutica y Estética de la Universidad Nacional de Colombia, ha escrito artículos para la revista Kepes y www.disenovisual.com y el libro Color de la editorial de la Universidad de Caldas, ha expuesto pinturas en salas y museos de la ciudad y la región.

evaclarens@disenovisual.com

Adriana Góñez Alzate

Profesora Asociada Universidad de Caldas, del Departamento de Diseño Visual. Arquitecta Doctorando en Urbanismo Universidad Politécnica de Cataluña, España.

adrigomeza@epm.net.co

Felipe César Londoño López

Profesor titular Universidad de Caldas, del Departamento de Diseño Visual. Director del Departamento de Diseño. Arquitecto Doctor en Ingeniería Multimedia Universidad Politécnica de Cataluña, España.
felipecl@epm.net.co

Martha Patricia Niño Mojica

Especialización en Creación Multimedia. Universidad de Los Andes, Colombia.
Artista Plástico. Universidad de Los Andes.
martha.nino@gmail.com

Myriam Luisa Díaz M.

Directora de la «Especialización en Creación Multimedia»
Departamento de Arte Facultad de Artes y Humanidades Universidad de los Andes
mdiaz@uniandes.edu.co

Iliana Hernández

Doctora en Arte y ciencias del arte, énfasis en Estética por la Universidad de la Sorbona de París. Arquitecta por la Universidad de los Andes. Directora Departamento de Estética de la Universidad Javeriana de Bogotá.
ilianah@javeriana.edu.co

Mario Huberto Valencia García

Profesor Universidad de Caldas, del Departamento de Diseño Visual. Ingeniero de Sistemas. Ha sido becario del Ministerio de Cultura en dos oportunidades, como integrante del grupo «Ginger Multimedia».
mariov@disenovisual.com

Jorge Alonso Marulanda

Diseñador Visual. Ha sido profesor del Departamento de Diseño Visual, de la Universidad de Caldas, en el área de Diseño Básico e Imagen Móvil. Actualmente adelanta su doctorado en Comunicación en la Universidad Autónoma de Barcelona.
marulanda000@yahoo.es

La Investigación en Diseño Visual

El Departamento de Diseño Visual realiza investigación en los siguientes espacios:

Línea de Investigación en Entornos Virtuales

Entornos Virtuales es un nuevo campo del conocimiento que explora las posibilidades que brindan las nuevas tecnologías para la creación de espacios de información, comunicación e interacción entre personas o comunidades, con fines académicos, sociales, comerciales o recreativos. La línea de investigación articula las acciones que se desarrollan en el Media Lab del Departamento de Diseño Visual con otras que se llevan a cabo en otros centros de investigación, con el objeto de unificar esfuerzos y experiencias en torno al estudio de las interacciones persona-máquina, integrando un conjunto de conocimientos interdisciplinarios en el diseño de procesos y sistemas controlados mediante computadoras.

Línea de Investigación en Imagen-Entorno

La línea Imagen-Entorno se preocupa por la relación del ser humano con la realidad del ambiente en términos de su comportamiento, ante las imágenes funcionales del medio, creadas para su desarrollo, información, ubicación, circulación, conducta y pertinencia. Estudia la interacción con el espacio ambiental a través de los elementos comunicativos y las formas visuales, para mejorar las relaciones entre el ser humano y su entorno. La línea se fundamenta en el estudio de la relación del ser humano con su contexto y fortalece los aspectos específicos de la información y la comunicación visual en el ambiente, aportando elementos de desarrollo y mejoramiento de la calidad visual de los entornos, a nivel regional y nacional. Laboratorio de Entornos Virtuales (MEDIA LAB).

El proyecto LABORATORIO DE ENTORNOS VIRTUALES (MEDIA LAB) es una iniciativa de la Universidad de Caldas e INFIMANIZALES que se enmarca en la Dimensión Investigativa del Proyecto MEC, Manizales Eje del Conocimiento, que desarrolla específicamente la cultura de la innovación y creación como parte del atributo cultural característico de las redes informáticas, a través del intercambio de comunicación y conocimientos entre investigadores,

como una manera de establecer un puente entre la academia y los proyectos empresariales. El Laboratorio brinda el espacio para el desarrollo de la investigación científica en creación interactiva y sociedad del conocimiento y se fortalece con los convenios que actualmente se llevan a cabo con centros de investigación en diferentes partes del mundo.
www.medialabmanizales.com

Grupo Kepes

Grupo de Estudios en Diseño Visual, conformado, en principio, por profesores del Departamento, y que tiene como objetivo profundizar en áreas del diseño, la comunicación, la imagen, los nuevos medios y otros tópicos relacionados con la cultura audiovisual del siglo XXI. Los profesores publican sus aportes y ensayos en la dirección: www.disenovisual.com

Grupo DICOM

El grupo Diseño y Cognición en Entornos Visuales y Virtuales propone desarrollar estrategias que permitan reducir la complejidad cognoscitiva haciendo uso de los recursos del Diseño Visual. Para ello, se analizan los modelos cognitivos del diseño en los diversos soportes comunicativos y se aplican en la construcción de proyectos sociales, educativos o empresariales. A partir de la constatación de la relevancia de lo cognitivo para el diseño, el grupo se propone revisar el modelo metodológico del diseño en el que la valoración de los procesos cognitivos tiene que jugar un papel importante, para ligarlo a elementos contextuales (sociales, políticos, culturales y éticos).

Grupo de Investigaciones Estéticas y Sociales en Diseño Visual

Colectivo que reconoce la incidencia del diseño en las comunidades y las interacciones estéticas que de él se desprenden como escenario propicio para la investigación. La designación de la estética y lo social, como rutas que definen los alcances de la investigación, abarca algunas consideraciones universales donde la actividad pensante del diseño, como el posterior proceso de elaboración, impactan un escenario, una época y a un grupo humano específico.

El principal interés del grupo es desarrollar proyectos de investigación cuyo carácter estético y social contribuyan a la generación, difusión y fortalecimiento del conocimiento en torno al

Diseño Visual.

V Festival Internacional de la Imagen Manizales 2006

Del 25 al 29 de abril de 2006, Manizales se convertirá, de nuevo, en el escenario de la cultura audiovisual contemporánea. Diseñadores, artistas visuales, investigadores en nuevos medios y el público en general compartirán experiencias con invitados nacionales e internacionales en temas relacionados con la imagen, la música avanzada, los avances en las tecnologías interactivas, las instalaciones robóticas y las exposiciones digitales. En una época de cambio y transformación, el Festival es el espacio para la democratización de la imagen y la tecnología y es el lugar para el análisis crítico y el debate frente a la utilización de medios digitales en el contexto latinoamericano.

La programación del V Festival está conformada por:

1. Seminario Internacional Ciencia, Tecnología y Creación. Ventanas de lo real en el contexto de lo virtual.

Gui Bonsiepe. Diseñador. Alemania. Brasil.

Silvia Fernández. Diseñadora Gráfica Argentina.

Antonio Muntadas. Videoartista. España.

Claudia Giannetti. Brasil. España.

Stelarc. Artista. Australia.

Olivier Grau. Teórico. Alemania.

Xavier Berenguer. Realizador. España.

Carmen Garrido. Mediateca «la Caixa». España.

Toyo Ito. Arquitecto. Japón.

Richard Sennet. Teórico. Reino Unido.

2. Nuevos lenguajes. Exposiciones. Instalaciones.

Thomas Knoller. Alemania. Museo de Arte de Caldas.

Media Art España. Mediateca La Caixa. Barcelona. Escenarios Digitales.

Stelarc. Media Lab Manizales.

3. Cine (y) Digital. Proyecciones.

Nueva ola de directores colombianos.

Presentación Película HELENA. Dir.: Jaime Cesar Espinosa Bonilla

Muestra

Jorge Navas

Rubén Mendoza

Felipe Moreno

4. Paisajes Sonoros.

Concierto Fabio Miguel Fuentes H.

Grupo Ozono. Música Acústica.

Sesiones Vjs invitados.

Informes:

Departamento de Diseño Visual

Universidad de Caldas

(5768) 862757

festival@festivaldelaimagen.com

info@disenovisual.com

www.festivaldelaimagen.com

www.disenovisual.com