

Apuntes sobre la ampliación del marco pictórico

Resumen

El presente artículo deriva de la instalación “Ampliación del marco pictórico”. La instalación interactiva¹, surge como propuesta del Grupo de Investigaciones Estéticas y Sociales en Diseño Visual, de la Universidad de Caldas. El presente artículo explora la significación que resulta al combinar diversos medios, en un entorno, fruto de la creación. Los significantes según la propuesta, se disponen en un ámbito con objetos que portan mensajes, a través de entornos analógicos y digitales. El artículo, se reporta desde las reflexiones teóricas de autores como Lev Manovich, José Luis Brea, Iliana Hernández, quienes entre otros proporcionan el marco teórico a los conceptos de creación, interacción e imagen². El texto, aborda instrumentos conceptuales y teóricos de los autores, para plantear el proceso de creación de la instalación, la cual emerge de un proceso de investigación que se apoya en instrumentos provenientes de la sociología, la estética, el arte y el diseño.

Walter Castañeda M.
Candidato a Doctor
Doctorado en Diseño y Creación
Universidad de Caldas
walter.castaneda@ucaldas.edu.co

Recibido: Marzo de 2013

Aprobado: Julio de 2013

Palabras clave: Narrativas multimedios, obra pictórica, reactividad, transmedia.

¹ Por cuestiones prácticas, se procede a denominar al trabajo instalación interactiva. La discusión sobre la interactividad o la reacción que pueden crear los elementos sobre quien interactúa con ellos, es motivo de debates en la actualidad y muchos de ellos originan en Lev Manovich, quien define la vocación que tienen los medios (2005). Se emplea en este reporte la acepción de obra interactiva, pues responde a los diferentes matices que exigen las ideas expuestas acá.

² Los autores mencionados, hacen parte de la indagación y brindan elementos de análisis desde sus campos particulares. Es así por ejemplo, como desde Manovich, se establecen los principios que definen hoy la idea de medios portadores de mensajes. De otra parte Brea, crea el marco para identificar las relaciones entre los medios y la cultura y en Hernández, se aprecian reflexiones en torno a la creación interactiva.

Notes on the pictorial framework extension

Abstract

This article derives from the installation “The pictorial framework extension”. The interactive installation emerges as a proposal of the Aesthetic and Social Research Group in Visual Design, at Universidad de Caldas. This article explores the significance resulting from the combination of various media, in an environment resultant from creation. The significant, according to the proposal, are arranged in an area with objects that carry messages, by means of analog and digital environments. The article is reported from theoretical reflections of authors such as Lev Manovich, José Luis Brea, Iliana Hernández, who, among others, provide the theoretical framework to the concepts of creation, interaction and image. The text deals with the authors’ conceptual and theoretical instruments to suggest the creation process of the installation which emerges from a research process that is supported by instruments from sociology, aesthetics, art and design.

Key words: Multimedia narrative, pictorial work, reactivity, transmedia.

³ For practical reasons, is to be called to the interactive installation work. Discussion of interactivity or reaction which can create items about who interacts with them is reason for discussions today and many of them originate in Lev Manovich, who defined the vocation of the media (2005). The meaning of interactive work is used in this report as it responds to the different nuances that require the ideas exposed here.

⁴ The authors mentioned above are part of the inquiry and provides canning items from their particular fields. So for example, as from Manovich, the principles that define the idea of media messages carriers today are established. On the other hand Brea, creates the frame work to identify the relationships between media and culture and in Hernández, reflections on the interactive creation can be seen.

Introducción

Bajo la característica de una obra transmedial en un escenario de exposiciones artísticas, y desde la reflexión que inicia en una pintura al óleo, se constituyó una obra en la que los espectadores atraviesan los diferentes estadios de la experiencia estética. Dichos escenarios, se comportan como soportes por los que cruza un mensaje visual.

El proyecto recibió por nombre “Ampliación del marco pictórico”⁵ y surgió desde las líneas teóricas de un límite contenedor: la pintura. Se piensa que desde la superficie de tela se despliegan estructuras visuales, en las que se relacionan signos que generan discursos. A la reflexión que se efectúa desde la imagen fija, le sobrevino la compleja labor de convertir la narrativa pictórica, en narrativas videográficas, argumentos digitales y estructuras ambientales. La instalación interactiva, prevé respuestas de la sumatoria de estos recursos, que le representen al usuario que habita el espacio de la creación, argumentos complementarios a la imagen pictórica. El presente artículo, se enfoca en revisar los conceptos de interpretación de las imágenes, pues estas son el eje que atraviesa el ejercicio de creación. En vista de lo anterior, se aborda la perspectiva de los estudios iconológicos que trabajan autores como Erwin Panofsky, o Ernest Gombrich. Respecto del tema de la interpretación de la imagen y su relación con la cultura, los estudios de la cultura visual, aportan elementos para comprender el debate actual sobre la multiplicación de las imágenes, y en ese sentido la perspectiva de W.J.T. Mitchell, o la de Hans Belting, se introducen en la reflexión. Otros aportes provienen del concepto de las Semiósferas, del semiólogo Yuri Lotman, ya que la migración que realiza el mensaje a través de diversos medios, obliga a revisar su transformación semántica. El artículo, busca dar cuenta de un proceso de creación que no se limita a la intuición, sino que se propone desde los ámbitos de la investigación,

⁵ Trabajo de creación que propone el Grupo de Investigaciones Estéticas y Sociales en Diseño Visual, reconocido por Colciencias (<http://www.investigacioneseстетicas.com/main.html>).

apoyada en las teorías y los instrumentos que proveen disciplinas derivadas de las Ciencias Humanas y Sociales.

Método

Ya que el presente es un artículo que da cuenta de una instalación interactiva, revisa los problemas atinentes a esta. Pero a su vez, se encarga de revisar desde las orillas de la creación, elementos provenientes de la disciplina del diseño. Se observa el diseño, como eje articulador de los componentes de la estética, la hermenéutica, las ciencias sociales y el arte. La premisa desde la que se generó el proyecto, implica la exploración de estrategias que permitieran a la obra pictórica, comunicarse con los espectadores⁶, ahora convertidos en usuarios a través de la experiencia transmedial. La idea anterior, implica que el mensaje que se origina en un medio⁷, tiene la facultad de modificarse al migrar a otros medios. La anterior idea, cuya concepción se ampara en los conceptos de Yuri Lotman (1996), considera el traslado de signos entre esferas de sentido, que el autor denomina Semiósferas. Las ideas que parten de la reflexión intelectual que exige la pintura, se transforman en interpretaciones sensoriales, por el aporte de los medios electrónicos, que proporcionan una lectura que atañe a diversos sentidos del espectador de la instalación⁸. La idea de un signo migrando por diversos

⁶ En realidad la descripción de espectador es inexacta, pues se refiere a quien espera. En la instalación quienes asisten a apreciar los medios, deben plantearle preguntas a los objetos a través de los *in put*, para obtener reacciones que conduzcan a completar los discursos. Ya que el tema central de esta revisión no tiene por objeto la ampliación de este concepto, se recomienda consultar a Marie Ryan para mayor amplitud al respecto (2004). Por tales razones, y provistos de cierta libertad, se procede a emplear las denominaciones espectador, habitante o interactivo, de acuerdo a las necesidades que cada idea proponga. Con relación a lo anterior, se piensa que las acepciones que se acercan a la idea de la obra, son las de interactivo para el público y obra reactiva para la instalación, ya que en el caso de la obra, los objetos reaccionan bajo la premisa de encendido/apagado y la presencia de la persona, causa la reacción.

⁷ Ya que se ha hecho mención del mensaje, es pertinente aclarar que el Grupo de Investigaciones Estéticas y Sociales en Diseño Visual, realizó diversas pesquisas entre personas de municipios del departamento de Caldas. A partir de un bosquejo con las ideas preliminares, los encuestados fabularon las posibles relaciones que ocurrían dentro del dibujo. Asimismo, las personas propusieron los atributos cromáticos que según ellos, hacían eco de los oficios que ostentaban los personajes. Las encuestas, se realizaron desde los conceptos de Panofsky y buscaban darle a los temas de la obra pictórica, la autenticidad de quienes habitan las poblaciones, en las que se idea la escena social que da vida al cuadro y posteriormente a la instalación interactiva.

⁸ Esta idea, se puede ampliar en los conceptos que sobre la inmersión del espectador, aborda Claudia Gianetti (Hernández,2005).

espacios de expresión, se aproxima a la que propone Lev Manovich, respecto de la modularidad como aspecto fundamental de la multimedia (2005: 51).

Se intuye que la obra pictórica “Estancias para los encuentros de media tarde”, puede ampliar sus mensajes a otros ámbitos, y por ello, se diseña el escenario de la interactividad, como mecanismo para sumergir al usuario en las narrativas provenientes del plano bidimensional. Para ello, se emplearon argumentos narrativos que tradujeran, desde la perspectiva de autor, el video y las historias que subyacen en el tramado de los personajes involucrados en la pintura. Esto es, que a partir del cuadro al óleo, se traducen al escenario de la interactividad las historias, que narradas a través de diversos medios, amplían los discursos que se contenían en un marco bidimensional.

Podría interpretarse cierta disfunción entre la obra pictórica como efecto de la autoría y el video como resultante de un ejercicio proyectual. Pero, en ambos casos, el diseño articula la obtención de los resultados, la articulación de los significantes, e igualmente incorpora la introducción de los conceptos de público y usuario que rigen el proyecto. El diseño, en consecuencia, opera en este caso, a la manera que lo enuncia Bruno Munari, como la disciplina que ejecuta métodos capaces de integrar diversas áreas del conocimiento (Calvera, 2003: 41).

La elaboración del objeto pintura al óleo, se ha enmarcado en un proceso cuya realización retrotrae a la actualidad prácticas casi en desaparición al tratarse de la creación. Así, la realización de la instalación interactiva toma instrumentos de distintas disciplinas. Es así como se toman del arte, las prácticas del boceto, del diseño, la previsión de acciones, de las Ciencias Sociales, el entendimiento de la realidad, encuestas y entrevistas informales.

El ejercicio iconográfico, a su vez constituye el referente visual al que se le endilgan los mensajes en los diversos medios. Las imágenes, se proyectan desde

la disciplina pictórica y se estructuran según el modelo de zonas áureas Renacentista, en un plano de tres por cinco metros, que se reflexiona desde la perspectiva histórica de autores como Martin Kemp (2000), o Ernst Gombrich (1999; 2002). Más allá de la representación geométrica del espacio, los personajes se construyen desde idea de la Cosmovisión heredada de Hegel, que introdujera Erwin Panofsky (1995; 1999), y que considera la interpretación de la imagen de acuerdo con un sistema simbólico determinado. En este sentido, se destaca por los autores de la instalación, que las imágenes tienen la capacidad de referirse a sí mismas, según deriva de los conceptos sobre las “Metaimágenes” que expone el profesor americano W.J.T. Mitchell (2009).

En lo metodológico, desde la aproximación pre-iconográfica e iconológica de Panofsky (1995: 43), se entiende la imagen contenida en la obra pictórica como una suerte de capas que conforman distintos niveles de significación. Las capas de imágenes, si se interpreta a Panofsky, tejen la idea que el artista busca materializar en acuerdo con los códigos y convenciones de su marco histórico. De acuerdo con el método de Panofsky, el Grupo de Investigaciones Estéticas y Sociales en Diseño Visual, ha procedido a construir la obra pictórica, desde los elementos imaginarios que las personas de la región identifican. Dichos elementos comunes, permitieron estructurar aspectos formales y otros de orden temático de la pintura, con los que se proyectó el montaje interactivo mediante las narrativas enriquecidas de la multimedia.

Desde lo metodológico, la investigación ha definido el tema, el cual, surgió como resultante de la proyección final del montaje. Se concibió un relato que narra una situación social en la que operan distintos niveles de diálogo, desde el tácito verbal hasta el gestual icónico⁹. El tema de la pintura se relaciona con las amplias discusiones que hasta hace muy poco tiempo, la han observado como

⁹ Sobre el tema de los signos que derivan de los gestos del cuerpo, las discusiones que Mitchell emprende a partir de la clásica escena del saludo en Panofsky, ilustran con amplitud las implicaciones que las convenciones sociales le aportan a la narrativa de la obra de arte. Al respecto, también puede rastrearse en Ernst Gombrich (1999), algunas trazas que desde lo descriptivo dan cuenta del tema.

medio predominante del arte occidental. La misión de la pintura en Occidente, ha sido la de conectar de manera silente los complejos entramados conversacionales entre miembros inscritos en la urdimbre del lienzo¹⁰, de acuerdo con las analogías que trata Lessing (2010), al analizar el Laocoonte.

La pintura en Occidente ha dialogado con el público y los espectadores han exigido a la imagen romper su silencio, a través de los códigos simbólicos inscritos en sus elementos constitutivos formales. Se entiende el lenguaje formal en este reporte, desde los conceptos de Justo Villafañe, para quien los lenguajes formales contribuyen a la interpretación de la realidad (1996: 46-47). Es pues, desde el reconocimiento de unas convenciones asignadas a las imágenes, como se hace comprensible la maraña sígnica con la que interpretan los espectadores la imagen. Lo anterior, si se observa la imagen desde la interpretación que hace el público, como lo plantea Pierre Bordieu (1998: 30), o desde la postura semiológica que propone Erwin Panofsky (1995: 45,1999)¹¹.

Dicho lo anterior respecto del diseño y el mensaje a través de distintos medios, se piensa que el montaje de la instalación “Ampliación del marco pictórico”, le permite al espectador desbordar la condición hegemónica que le ejerce la obra pictórica. Ante esta perspectiva, el espectador se convierte en una nueva figura, la de interacto o usuario¹².

El espectador se integra con la obra mediante movimientos y desplazamientos al deambular alrededor de los personajes del cuadro, ahora convertidos en objetos tridimensionales. Los personajes otrora bidimensionales, y ahora migrados a for-

¹⁰ El concepto de trama y urdimbre, deriva de la lectura que sobre la cultura realiza José Luis Pardo, al referirse a las acciones que sobre el entramado de la cultura realizan los hombres (1996).

¹¹ Sin que tengan una relación directa, se puede contrastar el pensamiento de ambos autores, ya que en ellos se detecta una preocupación por la interpretación que de la obra de arte pueda hacer el público. Mientras en Bordieu prima la idea del arte como producto derivado de su vinculación institucional, en Panofsky el público debe tener dominio del lenguaje impuesto por la institución a la obra de arte.

¹² Es importante aclarar la mutación que experimenta la persona que ingresa a la muestra, pues en un mismo ámbito tiene la posibilidad de apreciar el cuadro mediado tan solo por su experiencia intelectual, y asimismo convertirse en un interacto en la medida en que medie su experiencia vivencial con los dispositivos dispuestos para ello.

mas tridimensionales, sugieren acciones al usuario, quien mediante el *in put* de su actuar, genera respuestas de audio y video que activan los relatos provenientes de los protagonistas de la obra pictórica. El concepto de tridimensionalidad se agrega, debido a que los personajes se convierten en formas físicas que indican el lugar de la interacción al usuario.

Los objetos tridimensionales suscitan narrativas videográficas con naturalezas estéticas propias. Los sonidos se entrecruzan en el espacio de la instalación, y provienen de las historias sugeridas para cada personaje. En este nuevo escenario, el espectador migrado a usuario, se inmiscuye con las narraciones que emergieron de la pintura, y se han convertido en relatos de video, segmentos sonoros y objetos auditivos. Edmund Couchot lo dice de una manera contundente: “[...] los soportes sensibles de la obra –las imágenes, los sonidos, las palabras, las sensaciones diversas producidas por las interfaces– son realmente percibidas por el espectador” (Hernández, 2005: 45).

Dadas las características, la condición de la obra de instalación, se percibe técnicamente como una instalación de tipo reactivo, cuyas respuestas dependen de unas limitadas acciones por parte del interactor. No obstante lo anterior, dicha condición se transforma tras la experiencia intelectual que se sugiere al usuario por el agenciamiento de los elementos que componen la instalación. Se espera que los elementos de la obra exijan la conexión de los objetos narrativos, en los que siempre la imagen funge como un detonante, un índice, pero también como un discurso. Todo lo anterior, abre las puertas para que la instalación se convierta en una obra interactiva y por tanto, eleve la condición de los elementos que la conforman, a un todo orgánico en el que el usuario ha dejado de ser espectador.

Descripción

Para exponer las ideas asociadas a la instalación, se procede a describirla en dos actos: primero, los elementos que delimitan la perspectiva epistémica del trabajo y segundo, la aproximación técnica que resulta de los conceptos.

La hipótesis de trabajo prevé que mediante los elementos necesarios, se pueden crear los instrumentos que favorezcan diálogos entre los interactores y la obra pictórica. La pintura es el gatillo que desencadena las interacciones semánticas. Desde el lenguaje de lo bidimensional, cuyas esferas de significación han creado los rudimentos del lenguaje visual occidental, se expresan posibilidades semánticas, que aparentemente no se despliegan en la actualidad o no se interceptan por parte del espectador. La pintura es, por decirlo de manera concreta, un guion que contiene las relaciones que se despliegan en el espacio de la instalación interactiva, que se espera establezca conversaciones con los espectadores mediante los elementos multimedios. Asimismo, las narraciones, los guiones y el montaje, se realizan procurando alguna coincidencia con las características estéticas de la pintura.

La proyección geométrica del marco pictórico se aplicó tanto a sus límites como a la distribución de los personajes en el espacio (Figura 1). El primer grupo ubicado en el sector derecho del plano constituye la escena principal y es la de una negociación que se lleva a cabo entre el propietario de la casa y el proponente del negocio, quien dialoga plácidamente con la esposa del sujeto descrito anteriormente. En el sector izquierdo se desarrolla una escena más silenciosa entre una familiar adolescente de los propietarios del inmueble y el conductor del visitante. En acuerdo con la comunicación no verbal sugerida entre estos dos personajes, se potencia una escena de relaciones secretas, desasosiegos, lontananza y desatenciones a la escena principal. A este respecto, es importante el trabajo de autores

como María Ángeles Presas Viladot, quien indaga el problema del discurso a través de la conversación, delimitando las características que desempeñan el lenguaje hablado y el gestual (2012). Igualmente es considerable el impacto de autores que han analizado la función de la representación lingüística en la obra plástica, que en opinión de Lessing (2010), por ejemplo, debería permanecer silente.



Figura 1. Pintura "Estancias para los encuentros de media tarde".

Las acciones verbales y no verbales que se esfuerza por mostrar una obra pictórica, configuran lo que W.J.T. Mitchell (2009), considera como el logos contenido en una imagen. Para Mitchell, la autorreferencia, constituye lo que denomina la meta-imagen, o la unidad semántica compuesta por el lenguaje y su relación con las construcciones mentales, culturales inscritas en la representación iconográfica:

Las metaimágenes no sólo provocan una visión doble, sino una voz doble y una doble relación entre el lenguaje y la experiencia visual. Si cada imagen sólo tiene sentido dentro de un marco discursivo específico en el "exterior" del lenguaje descriptivo e interpretativo, las metaimágenes ponen en cuestión la relación del lenguaje con la imagen basada en una estructura de interior y exterior. Cuestionan la autoridad del sujeto hablante sobre la imagen vista (2009: 66).

En la actualidad, el reino hegemónico de la imagen publicitaria, la ha constituido en el género dominante de las imágenes, haciendo que se pierda la capacidad de confrontación o crítica del espectador. El espectador actual se ha convertido en receptor de analogías transparentes y en consumidor de referentes simbólicos dotados de testimonios inmediatos, que ejercen formas de poder sobre el espectador quien accede a transacciones de consumo.

Sobre estas ideas habría que revisar el extenso análisis que realiza el Groupe μ , respecto del mensaje visual, al observarlo conformado por signos icónicos que pueden estar desprovistos de referentes analógicos (2010: 20). El Groupe μ , plantea ideas coincidentes con las de Umberto Eco (1992), Roland Barthes (1986) y otros autores, al plantear que la imagen figurativa, funciona como un mensaje que no requiere códigos para descifrarla. El Groupe μ deduce que al signo icónico se le ha castigado con la similitud de lo real, pues dicha similitud esconde la verdadera naturaleza del signo: “[...] el mensaje icónico no puede ser una copia de lo real [...]” dice el citado grupo (2010: 21). Con la anterior idea, el citado grupo llama la atención por el entendimiento de la imagen desprovista de su esclavitud al medio lingüístico.

De la misma manera y en el sentido de la similitud con lo real, o la preponderancia del referente, piensan autores como Wilhem Flusser (1990: 23), o Paula Sibila (2008: 40), que las imágenes han perdido su condición mágica y han entrado en terrenos de la frivolidad, o incluso se ha llegado a su irrespeto, según Hans Belting (2012: 24).

El giro pictorial (Mitchell, 2009: 98)¹³ actual ha pasado por filtros provenientes de la historia de las artes que han venido despojando a la imagen de su calidad discursiva, en beneficio de sus funciones expresivas. No obstante, las múltiples influencias que experimenta la imagen desde el cine, la televisión o el lenguaje

¹³ Referido a los cruces de medios que se depositan sobre las imágenes y las cargan de sentido.

hablado, opina Mitchell, hacen que las condiciones actuales preparen al público para leer las imágenes desprovistas de la hegemonía del lenguaje hablado, en beneficio de los discursos que emergen desde el poder de los medios.

Se puede hacer un ejercicio que ponga en perspectiva los problemas citados: de una parte, aparece la suma de elementos que rigen la ecuación de un tipo de imagen mono-semántica de la publicidad. De otro lado, se insinúa el espectador ingenuo apegado a las imágenes fáciles según las denomina Sibila. El resultado de combinar estos dos elementos, apunta a la aparición de ciertas disminuciones en la efectividad de las funciones simbólica y estética de las imágenes, en acuerdo con las categorías que propone Jacques Aumont (1992: 84). En acuerdo con Aumont y según lo propone la instalación interactiva, esta sería una de las razones, que desde la perspectiva de los argumentos multimedia, sugieren una instalación interactiva como medio eficaz para hacer circular un mensaje en una obra creativa actual (Figura 2).

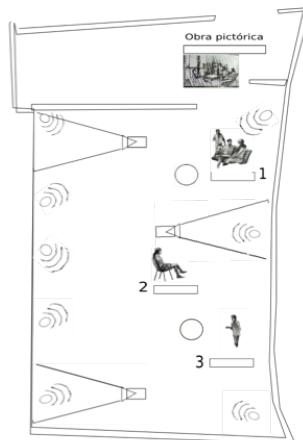


Figura 2. Plano de la instalación.

Para intentar complementar la circulación del mensaje y con la concepción de que este cruza las fronteras de diferentes esferas semánticas, se distribuyen los distintos segmentos de la pintura en posiciones que traen al recuerdo del espectador la configuración de los elementos en la pintura. Los fragmentos constituidos desde los planos del cuadro, equivalen a tres segmentos de la instalación: (escenario 1), en primer plano los personajes sentados en el sofá y el esposo de pie. (Escenario 2), un segundo plano formado por la joven. (Escenario 3), en tercer plano, la persona en la ventana. (Escenario 4), la mesa, que es el objeto cuya intención de fabricación, se espera sirva para religar a las personas, alrededor de la función social de reunirse. En el recorrido por los distintos escenarios, el espectador entra en contacto con distintas unidades de sensores ultrasónicos y receptores de movimiento, que generan proyecciones aleatorias de sonido e imagen.

Dentro de los componentes que argumentan los mensajes, la proyección de video y sonido, representan los pensamientos, las acciones, las vivencias en reconstrucciones del pasado y el presente de los personajes de la obra pictórica. Al transmitir los argumentos desde la programación inscrita en la base de datos, la información se dispone en acciones que provienen de discursos, entrevistas, segmentos sonoros, videos y fotografías, que componen expresiones plásticas. La libertad que se da al interactivo, le permite deambular y explorar las unidades espaciales obteniendo enunciados provenientes de los personajes.

Los videos no generan un conjunto lineal, porque en realidad la experiencia única dada por la aleatoriedad, configura experiencias de tiempo y espacio particulares y así lo entienden autores como Luca Bambozzi, al analizar la naturaleza de los objetos audiovisuales en ambientes interactivos (2011).

La reactividad de la obra, se basa en la experiencia de la observación de los argumentos por parte del interactivo. Lucca Bambozzi, a propósito del problema del relato en el video, dice lo siguiente: "Eso bastaría para llevar al usuario/espectador

a un laberinto bastante complejo de situaciones subjetivas, invitándolo a componer posibles relatos (situaciones, paisajes, espacios recorridos, existencias diversas, mi padre, yo mismo) de forma abierta, no concluida, sugestiva”. Los videos que se usan en la obra reactiva, son videos de base de datos, y el software permite programar la manera como se proyectan al interactor. Un *in put*, accionado por la presencia del interactor, le permite experimentar aleatoriamente microrrelatos, pero en interrelación narrativa, la cual se desprende de cada personaje y de manera orgánica con el grupo general.

1. Escenario, “Grupo Esposa”¹⁴ (A: Esposa, B: Proponente, C: Esposo).
(Figura 3):

A. En la pintura, la Esposa conversa con el proponente sobre los beneficios que traerá la negociación. En la instalación, las señales auditivas dejan percibir diálogos, pero subyace una conversación no verbal que en video expone historias de miradas y roces, las cuales anuncian relaciones secretas entre ambos personajes. En el campo pictórico clásico, y es a lo que acude la pintura “Estancias para los encuentros de media tarde”, la obra de arte acudía a códigos sociales que expresaban los preceptos morales políticos e intelectuales, mediante signos icónicos, según se aprecia en Gombrich (1999; 2002) o Panofsky(1995; 1999), entre otros. La pintura figuraba en el largo período entre el Renacimiento y el Realismo, las reglas propias de las comunidades, mediante las condiciones técnicas del orden formal. Si bien la idea anterior reduce de manera grosera las ideas que atañen a la historia del arte, responden de manera general a la representación pictórica.

¹⁴ Por aspectos prácticos, se reitera que las denominaciones y atributos de los personajes fueron propuestos por personas escogidas al azar, en un estudio realizado por Laura López y Gustavo Villa.



Figura 3. Grupo Esposa.

En la instalación interactiva los significados surgen tras la actividad “ilustradora” del multimedia. Los videos, los segmentos y los objetos sonoros, evidencian los códigos presentes en las representaciones iconográficas. Dado que los relatos surgen de conversaciones entre los personajes, los actos ilocutorios que se aprecian en los personajes de la pintura, crean polisemias ricas en calidad estética, que le dan al espectador la posibilidad diletante, a través de diferentes niveles de apreciación sensorial de un solo evento. Los actos del habla que se observan en la pintura, se trasladan a los videos ampliando la significación que las convenciones sociales les asignan y por tanto enriquecen la significación de la instalación. El sonido cobra una función denotativa que complementa empáticamente las acciones de las imágenes en movimiento. Sin embargo, no todos los segmentos de sonido son análogos a las acciones, puesto que algunos de ellos adquieren características estéticas independientes de la denotación icónica.

B. En la pintura, el personaje que corresponde al “Proponente” porta en sus manos un papel en el que se sospecha un contrato comercial. En torno al problema de la imagen, Mitchell(2009: 72), concibe que la presencia de un medio de expresión escrito en un medio icónico como lo es la imagen, exhibe cruces que acarrearán dialécticas que van de lo lingüístico a lo iconográfico. En una suerte de confirmación que materializa los eventos inscritos en el cuadro, el papel, hace las veces de un “microtema simbólico”, de acuerdo con la denominación de Arnheim (2001: 110). “En resumen todas las artes son “compuestas” (tanto el texto como la imagen); todos los medios son mixtos, combinan diferentes códigos, convenciones discursivas, canales y modos sensoriales cognitivos (Mitchell 2009: 88)”. Es decir, en una meta-imagen, los referentes visuales crean cargas de logos, con los medios que sus limitaciones formales les permiten, creando así amplitud en el discurso y estableciendo conexiones mentales en el espectador. Es el interactor entonces, quien decodifica los significantes y estructura las ideas presentes en la obra, mediante los signos de diferentes canales que le entrega la instalación.

C. El tercer personaje del grupo corresponde al Esposo. El rostro, gestos, postura del propietario de la casa delatan sorpresa al advertir los signos de gusto entre la pareja. Según se advierte en la pintura, se sospecha que la pareja no se percató de la presencia de quien se ausentó por unos instantes. La motivación que expresan los dos primeros personajes y según lo fabularon los encuestados, es que el Proponente y la Esposa, expresan encuentros más allá de la negociación económica. El Esposo se encuentra de pie y determina la tensión emocional entre los participantes de la escena.

En la obra interactiva la interacción del usuario con los fragmentos del cuadro, crea respuestas imprevistas, al realizar proyecciones multimedia, las cuales se mezclan con el video y sonido del personaje proponente y la Esposa. De esta manera se activan nuevas relaciones semánticas que resultan de combinar medios

y argumentos. El Esposo construye su propia historia en el microespacio “Grupo Esposa”, al orientar sus recuerdos y ampliaciones narrativas hacia relatos de la vida social en el trabajo, el café y algunos elementos anecdóticos de su relación de pareja. El ámbito de la instalación interactiva, se satura por las acciones lumínicas, texturales de los videos y los sonidos que crean susurros y latencias de sonidos.

2. Escenario, “La adolescente en uniforme” (Figura 4):

Sentada participa con su presencia en el acto social de transacción económica. La mujer recientemente llega del colegio y conserva el uniforme. De acuerdo a las características lumínicas y al paisaje del cuadro, la escena ocurre en horas de la tarde y la figura de la estudiante recibe la luz de la ventana entreabierta, en la que otro personaje observa el paisaje (figura 5, Personaje en la ventana). De acuerdo a la historia se crean lazos emocionales entre ambos personajes que determinan los argumentos audiovisuales de estos dos individuos, que se desarrollan en la instalación interactiva.

En la instalación, el escenario que le corresponde a la estudiante, es de algarabía. Mientras los relatos de los anteriores sujetos son domésticos y ocurren en espacios cerrados como casas u oficinas, el de la niña es bullicioso. Por la condición de emotividad hacia el personaje de la ventana, al ambiente de la niña lo inundan voces que contienen los pensamientos, aspiraciones secretas, conversaciones de complicidad con las compañeras. Los videos que acompañan a la estudiante se construyen desde cartas de amor, escritos en diarios, que se mezclan y ambientan los eventos banales de la puesta en escena en el microespacio.



Figura 4. Adolescente en uniforme.

3. Escenario, “Personaje en la ventana” (Figura 5):

La persona que se encuentra en la ventana (Figura 6), presenta una actitud que denota desatención a los eventos que ocurren en el interior. El personaje conecta el interior con el medio exterior, apenas delatado por los rasgos ambientales que constituyen el contexto geográfico y temporal en el que ocurre la escena completa. Al trasladarse a la obra interactiva, el mensaje que migra entre el video y los sonidos, evoca características sociales. El personaje se relaciona con el esparcimiento local, lo cual, le permite al espectador comprender el contexto temporal y espacial al que pertenecen los individuos. En este personaje, el interactor integra los datos entrecortados de la vida en la población y vincula la historia del joven, con la estudiante y con quien hace las veces de su jefe, (personaje 2, Proponente).



Figura 6. Personaje en la ventana.

El “personaje en la ventana” evoca en sus narraciones de video escenas de la vida cotidiana en los lugares de recreo y billares. No menos importantes, son en la instalación los personajes propios de la sala de la casa. Allí, aparecen fotografías, pinturas y ornamentos, los cuales denotan el carácter familiar de la vivienda y evocan cierto gusto por imágenes pertenecientes al “gusto inculto” con el que Bordieu implica la representación realista (1998: 40). También, en el escenario de la pintura se destaca la mesa de centro, la cual da testimonio de la visita social, a través de dos pocillos, que contienen lo que podría ser café. En la tradición popular en el departamento de Caldas, es común atender las visitas en la sala del hogar y servir bebidas propias de la región. Estos dos aspectos: la

decoración y la mesa, hacen parte también de los argumentos videográficos de la instalación, justamente mediante elementos plásticos que con sonido e imagen hacen alusión a la tradición popular.

La instalación interactiva que se analiza acá propone nuevas perspectivas a los signos que emergen de la obra pictórica, y a la vez, entiende los alcances y límites conceptuales que experimenta cada medio. Se infiere que desde las limitaciones y los alcances de cada medio, se exploran las posibilidades técnicas que poseen, y permiten crear bajo sus lenguajes.

El último de los ámbitos por los que transcurrió el mensaje es el de una red social, montada en internet. Cada uno de los personajes de la obra, migró a su vez al entorno virtual, generando narraciones en micrositiOS web, en los que se cuentan historias de una cotidianidad ficcionada de los personajes. El *blog*, cierra el ciclo de historias o mensajes que se narran desde diferentes ángulos: el de los creadores, el del usuario, el de los personajes. Bajo tal perspectiva, el *blog*, hace las veces de un escenario en que los personajes a su vez migran a la figura de coautores, mientras narran sus propias vidas, si se han de adoptar los conceptos que sobre la figura de coautor expresa Marie Ryan (2004).

Resultados

En esta instalación se entiende la técnica pictórica del óleo como el bastión que dominó la representación artística hasta el siglo XIX, y por eso la considera el germen desde el que se articulan los discursos por los que circula el mensaje. En la instalación se reconoce a las técnicas de instalación multimedios, como una de las formas expresivas dominantes en la actualidad y por tal razón, el mensaje migra desde la pintura hacia otros medios bajo la égida del diseño. Con relación a la naturaleza simbólica de la instalación, la reflexión deriva dos ideas centrales.

Primero: los elementos de significación que se usan en los medios, se relacionan con un sistema cultural, lo cual determina que la estética representada, corresponde a un tiempo y espacio definidos. Los tres escenarios de la instalación narran historias de relaciones interpersonales no delatadas verbalmente. Entre los escenarios se crea un hilo común que habilita el despliegue de elementos que trascienden lo iconográfico. Las historias se contextualizan en un sistema simbólico que nutre los imaginarios de los personajes. Lo anterior le permite al usuario interpretar los signos para conectarlos iconológicamente con la unidad semántica de la instalación, ello atendiendo al método de Erwin Panofsky (1995). Dicho de otra manera, con los argumentos multimedios que involucran a los visitantes en experiencias espaciales, los sentidos exhortan al intelecto para estructurar los discursos provenientes de las imágenes, y asimismo detectar la pertenencia cultural de sus signos.

Segundo: derivado de la actividad proyectual que se ha integrado con la creación, quien visita la instalación adquiere los signos que emanan de los medios, y actúa a consecuencia de lo que se espera de él. Por medio de la escritura de códigos, se programa el orden de los videos que se proyectan desde las unidades tridimensionales. Lo anterior ocurre, porque la programación es una herramienta y complementa las acciones de los medios que hacen circular al mensaje. El uso de software libre y el empleo de sensores de ultrasonido, admiten el manejo de las señales que ingresan por los sensores. Los sensores empleados, regulan las señales que se activan al paso del espectador, las convierte en información digital y las transforma en señales multimedia.

Ahora bien, a los dos puntos anteriores se les agrega entre los resultados el papel que cumplen el sonido y el mensaje. Como resultado de la investigación, se plantean independencias entre el sonido y la imagen, de tal manera que cada canal adquiere atributos estéticos particulares. El principio ocurre porque los datos provenientes de los sensores que hacen las veces *in put*, condicionan el

out put de los argumentos multimedia. En esencia, las pistas de audio se han creado independientemente y obedecen a una naturaleza que deambula de lo empático a lo anempático. Las tensiones entre la coincidencia y la divergencia proveniente del audio, forman evocaciones que podrán asociarse a la naturaleza contextual de los personajes. De acuerdo con el anterior concepto, los sonidos se despliegan constantemente en cada uno de los escenarios, y se disponen en jerarquías y matices en función de la cercanía con el interactor.

En cuanto al papel del mensaje a través de los medios que usa la instalación, se parte de la pintura, cuyo tema, conduce a interpretar que en ella se llevan a cabo interacciones sociales. Al cruzar medios se aprecian texturas auditivas y visuales, que pueblan la instalación y se reflejan como ecos de la pintura, en riquezas que disfrutan los actos imaginativos al espectador. Desde esta premisa se abonó el territorio de combinaciones poéticas que se llevaron a la instalación. Las posibilidades expresivas que se exploran al migrar el mensaje a través de la condición transmedia, enriquecen la obra de instalación, hasta situaciones en las que el público puede escuchar los diálogos de los personajes. Esta idea, actualiza el concepto de Lessing al darle voz a la pintura (2010), y coincide con las posturas de Claudia Gianetti quien observa que es el sujeto quien asimila las diversas realidades que se le presentan (Hernández, 2005: 86). En este caso es el interactor quien ve las interacciones sociales de los personajes, e interpreta la significación emergente del cruce de medios, al sumergirse en las realidades que le proporciona la instalación, si se prolonga la idea de Gianetti.

Dado que la temática o el mensaje migran del cuadro a la instalación y de allí al *blog*, estos escenarios traen significaciones provenientes de esferas asociadas al arte y las traduce al lenguaje multimedia. En la instalación se generan nuevos significados, cuando los signos se trasladan entre lo que Lotman denomina Semiósferas(1996: 24). Si se ha de retomar la tesis de Yuri Lotman, los signos se ven modificados por la circulación entre semiósferas que los contaminan de las

características que poseen. A su vez, los signos alteran el comportamiento de las esferas en las que son recibidos. La analogía que se extrapola de Lotman, sirve como referencia que aclara la intención metodológica del mensaje transmedia, el cual, como desarrollo artístico, genera nuevas circunstancias de significación al migrar el mensaje de un medio a otro.

Lo anteriormente dicho propone un papel integrador al diseño en la instalación interactiva. Es función del diseño operar como garante que evita al mensaje perderse entre los límites abiertos de las esferas y los lenguajes de cada medio. Para ello, el diseño integra mediante métodos de proyección y articulación de las variables, el resultado que adquiere practicidad comunicativa al ponerse a disposición del público. La cuidadosa tarea del diseño permite que el mensaje otrora dispuesto sobre un plano bidimensional, logre articularse y transmitir ideas mediante lenguajes diversos, cercanos a la lectura e interpretación del público contemporáneo.

Llama la atención que las diferencias técnicas y políticas que de suyo dominan cada esfera de expresión, se vean integradas en el recorrido que realiza el mensaje entre medios. La cohesión interna es un propósito de la instalación transmedia. La coherencia busca compensar las variaciones semánticas que entregan al signo un carácter bilingüe, para traducir lo que pasa entre las esferas, como lo dice Lotman (1996: 27), y a la vez le permite integrarse en una obra de carácter unitario. Se tienden hilos entre los medios que conectan las intenciones dialógicas de la obra con el público, a pesar de que la forma de representar de cada medio difiera. Es eso justamente lo que permite al público conectar los signos con los que la obra le propone dialogar.

La migración de un mensaje por diversos medios se realiza como una de las mejores posibilidades para ampliar los alcances expresivos de las ideas. Como afirma Brea, la técnica modifica la forma, pero las maneras como se piensa la

forma, requieren explorarse porque: “el mayor efecto contemporáneo de la técnica no se produce sobre el sistema de los objetos –sino precisamente sobre el del pensamiento-” (1997, s.p.).

Sobre la técnica de representación, para José Luis Brea: “Podría decirse que toda técnica es epocal, lleva en la frente escrito el nombre de su tiempo. Pero sería más exacto pensarlo al contrario: que es la técnica la que hace a su época, la que la escribe”(Brea, 1997, s/p). La sentencia de Brea, muy a la manera de Hegel, propone que los relatos de una época se respaldan en los medios que se asumen culturalmente. Al exponerlo de esta manera, se observan coincidencias entre el pensamiento de Brea y la Cosmovisión de Hegel. De la misma manera, algunas características que se observan en Pierre Lévy, hablan de la técnica como objeto que se subsume a la cultura, para convertirse en el medio que expresa las ideas. Mejor dicho, la técnica es asimilada y usada por los “sistemas culturales” (2011: XII). Los anteriores conceptos ponen de relieve la conciencia requerida para realizar objetos de creación, ya que y en acuerdo con Panofsky, las técnicas con las que se representan las ideas, provienen de determinadas maneras de ver el mundo.

Conclusiones

88

Se plantearán algunas conclusiones, una relacionada con la imagen, una alrededor de la instalación interactiva y una en torno al método.

Si se comienza por la última se aprecia que la interrelación de áreas de conocimiento diversas, le permiten al proyecto consolidarse en cada una de sus fases. A pesar de que se trate de una obra de creación, para el grupo de investigaciones es fundamental dejar sentado el protagonismo que tiene el diseño, concebido como se ha planteado en este texto, como el eje desde el que se construyen las etapas de la obra. Al diseñar la obra de creación se ha concebido un plan que

se siguió bajo la perspectiva que considera las variables y los resultados, como un conjunto en el que las partes se integran a las ideas discutidas desde la investigación que precede.

La instalación interactiva “Ampliación del marco pictórico”, plantea un momento interesante para la creación y la transmedia en el horizonte cercano. La fortaleza de conceptos constituidos en lo que se ha denominado el mensaje, hace que la cohesión sea el elemento predominante, a pesar de la complejidad de su circulación en distintas plataformas y lenguajes. En adición a lo anterior, la interdisciplinariedad es uno de los aspectos fuertes que propone el proyecto. Anexo a lo anterior, se considera el diseño, como la disciplina que permea los lenguajes de los medios, para garantizar que el proyecto se constituya en una obra con características unitarias, en medio de la heterogeneidad que implica la transmedia.

La imagen, la cual es quizás uno de los ítems que atraviesan la obra, en lo pictórico, en el video y en la idea mental que deriva de la musicalización. La imagen es quizás el elemento más reconocible, pero el menos asimilable para el espectador. La anterior aseveración parte de la observación de los aspectos actitudinales de los usuarios de la obra, y se alimenta de las encuestas que se realizaron al inicio de la obra pictórica. Las encuestas demostraron respuestas polisémicas por parte del público¹⁵, mientras que en la instalación, la imagen pictórica es apenas un elemento que cumple las veces de índice, lo cual, se aproxima a las tesis de Flusser, Belting y Sibila. Es de anotar que el interactor, retorna a la obra pictórica en cuanto percibe la necesidad de vincular los signos que se derraman en la instalación.

¹⁵ Las encuestas, se realizaron mediante un dibujo desprovisto de detalles para que los encuestados se encargaran de llenarlos de motivos, en el más puro sentido de Panofsky. La apertura del modelo, llevó como era lógico a que las apreciaciones subjetivas imperaran en la elección de los oficios, los colores, o las relaciones sociales entre los personajes presentes en el boceto. Sin embargo, dado que el boceto era el mismo para todos los encuestados, también era lógico que surgieran algunas coincidencias sugeridas por los gestos y posiciones de los personajes.

La combinación de estímulos auditivos y visuales crea imágenes y sonidos de escasa latencia, que en combinación con las unidades tridimensionales, causa ideas poco concretas. En conjunto, los distintos canales, significan y despliegan el sentido de la vida cotidiana, expresada en los personajes que los interactores experimentan.

En un ejercicio de simple comparación, histórica, permite concluir ideas que se desprenden de la presente reflexión. Al contrastar la pintura con la instalación, una pintura revelaba en un instante “congelado” lo que la técnica de representación le permitía, con la profundidad que los actos intelectuales tejían y aquí se recuerda nuevamente a Lessing. La instalación interactiva en cambio, otorga la posibilidad de acceder a experiencias complejas en distintos niveles de la percepción, con interpretaciones a distintas escalas cognitivas así lo analizan autores como Gianetti. Sin embargo, dado el uso de los recursos, fácilmente puede caerse en el acto por el acto, la técnica por la técnica. Lo anterior, se atenúa mediante el uso consciente de los instrumentos, y una acotación del proyecto, así como el entendimiento de los límites de cada disciplina.

Con relación a la idea del diseño se puede concluir que si se le observa como un modo de proceder que ha estado presente desde la misma creación del universo, este actúa de maneras similares a como lo hacía en tiempos del Renacimiento, en cuanto a su mediación en la creación de una obra. Es lógico que lo anterior cabe. Pero si se entiende al diseño en la dimensión cultural, dialógica e interdisciplinar que surge como consecuencia de la era industrial, cabe revisar las tesis de César González Ochoa (2007, 2009). Apoyados en los hombros de González Ochoa, en la creación interactiva además del acto proyectual, interviene la racionalización, como eje que integra distintas disciplinas. El diseño pues, permite la circulación de un mensaje y en el caso presente, facilita el desarrollo de una apuesta estética, por distintos medios y para públicos diversos.

Referencias

Arnheim, R. y López Martín, F. (2001). *El poder del centro: estudio sobre la composición en las Artes visuales*. Ediciones Akal.

Aumont, J. (1992). *La imagen*. Barcelona: Paidós.

Bambozzi, L. (2011). "Microcine y otras perspectivas del vídeo digital". Programa de posgrado on line en Artes Mediales. En: <http://aprender.agora.com.ar/vionoff/moodle/mod/resource/view.php?id=540>

Barthes, R. (1986). *Lo obvio y lo obtuso*. Imágenes, gestos, voces. Barcelona: Paidós Ibérica S.A.

Belting, H. (2012). *Antropología de la imagen*. Katz.

Bourdieu, P. (1998). *La distinción. Criterio y bases sociales del gusto*. Bogotá: Grupo Santillana de Ediciones S.A.

Brea, J. L. (1997). "Algunos pensamientos sueltos acerca de arte y técnica". En: www.aleph-arts.org

Calvera, A. (2003). *Arte ¿ ? Diseño*. Editorial Gustavo Gili.

Eco, U. (1992). *Los límites de la interpretación*. Barcelona: Editorial Lumen, S.A.

Flusser, V. (1990). *Hacia una filosofía de la fotografía*. México: Sigma.

Gombrich, E. H. (1999). *La historia del arte*. México, D.F.: Editorial Diana.

_____. (2002). *Arte e ilusión: estudio sobre la psicología de la representación pictórica*. Debate.

González Ochoa, C. (2007). *El significado del diseño y la construcción del entorno*. México, D.F.: Diseño, Teoría y Práctica.

_____. (2009). *El diseño y las ciencias humanas. Hacia una concepción Integral*. Escuela de Diseño Industrial, UIS. Bucaramanga: Documento inédito. (Usado bajo permiso del autor).

Groupe µ. (2010). *Tratado del signo visual: para una retórica de la imagen*. Ediciones Cátedra.

Hernández, I. (Ed.). (2005). *Estética, ciencia y tecnología. Creaciones electrónicas y numéricas*. Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana.

Kemp, Martin. (2000). *La ciencia del arte. La óptica en el arte occidental de Brunelleschi a Seurat*. Madrid: Ediciones Akal, S.A.

Lessing, G. (2010). *Laocoonte o sobre los límites en la pintura y la poesía*. s.l.: Biblio Bazar.

Lévy, P. (2011). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. Barcelona: Anthropos.

Lotman, I. (1996). *La semiósfera*. Madrid: Cátedra.

Manovich, L. (2005). *The lenguaje of new media*. Paidós.

Mitchell, W. J. T. (2009). *Teoría de la imagen*. Madrid: Akal.

Panofsky, E. (1995). *El significado de las artes visuales*. Madrid: Alianza Editorial.

———. (1999). *La perspectiva como forma simbólica*. Barcelona: Tusquets Editores S.A.

Pardo, J. L. (1996). “La obra de arte en la época de su modulación serial”. En: *¿Des-humanización del arte?* Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.

Presas Viladot, M. Á. (2012). *Comunicación y grupos sociales*. Editorial UOC.

Ryan, M. L. (2004). “La narración como realidad virtual la inmersión, la interactividad. En la literatura y en los medios electrónicos”. En: *La narración como realidad virtual: la inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Barcelona: Paidós Ibérica S.A.

Sibila, P. (2008). *La intimidad como espectáculo*. Primera. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, S.A.

Villafañe, J. (1996). *Teoría de la imagen*. Madrid: Pirámide S.A.