



ISSN 1794-7111

Grupo de estudio
en Diseño Visual

| | | | | |
|--------------------|-------|--------|-------------------------|----------------|
| Manizales-Colombia | No. 3 | pp.288 | Enero-Diciembre de 2007 | ISSN 1794-7111 |
|--------------------|-------|--------|-------------------------|----------------|

Revista KEPES
ISSN 1794-7111
Fundada en Noviembre 2004
Periodicidad anual
Tiraje 300 ejemplares
Año 4, No 3, pp. 288
Enero-Diciembre 2007
Manizales-Colombia

Rector **Ricardo Gómez Giraldo**
Vicerrector Académico **Germán Gómez Londoño**
Vicerrector de Investigaciones y Postgrados **Carlos Emilio García Duque**
Vicerrector Administrativo **Fabio Hernando Arias Orozco**
Vicerrector de Proyección **Mario Hernán López Becerra**

Director **William Ospina Toro**
Estudios terminados Maestría en Filosofía
Profesor Universidad de Caldas

Comité Editorial

Felipe César Londoño L. - Doctorado en Ingeniería Multimedia.
Laboratorio de Aplicaciones Multimedia, U.P.C., España. Profesor Universidad de Caldas
Juan Alberto Castillo M. Doctorado en Psychologie Cognitive Option Ergonomie. Université Lumiere
Lyon 2, U.LYON 2, Francia Profesor Universidad del Rosario
Miquel Mallol Esquefa Doctor en Filosofía Universidad de Barcelona Diseñador Escuela Massana.
Profesor Universidad de Barcelona
Gustavo Alberto Villa C. Maestría/Magister en Maestría En Estética.
Universidad Nacional De Colombia - Medellín, UNCM, Colombia. Profesor Universidad de Caldas

Comité Científico

Margarita Schultz - Universidad de Chile.
Jorge LaFerla - Universidad de Buenos Aires

Coordinador Edición **D.V. Claudia Jurado Grisales**
Profesora Universidad de Caldas.

Comité Técnico de apoyo a la Edición
Juan David Giraldo M. - **Coordinador comité técnico**
Claudia Marcela Gómez - Traductora
Daian Tatiana Flórez Q. - **Correctora de estilo**
Raúl Andrés Jaramillo E. - **Corrección post-estilo**
Juan Camilo Marín - **Monitor en sistemas**

Diseño Editorial **D.V. Claudia Jurado G.**
Diseño Logo **D.V. Claudia Jurado G.**

La responsabilidad de los artículos aquí publicados compete a los autores mismos.
Prohibida la reproducción total o parcial, en cualquier medio o para cualquier propósito sin la autorización
escrita de la Universidad de Caldas, Vicerrectoría de Investigaciones de la Universidad de Caldas

| | | | | | |
|---|-------|--------|-------------------------|---|-----|
| | | | | Mensajes en los ambientes y los objetos en el contexto regional (Caldas anterior a 1934) Walter Castañeda M. | 7 |
| Tabla de Contenido | | | | | |
| | | | | Presentación | 5 |
| Diseño de ambientes en el contexto regional entre 1913 y 1950 William Ospina T. | | | | Diseño de objetos en la colonización de Caldas Gustavo Villa C. | 31 |
| 55 | | | | El factor humano y el factor androide/gynoid: problemas de identidad en la cibercultura Margarita Schultz. | |
| | | | | | 125 |
| Procedimientos de fabricación de objetos, mensajes y ambientes, en el contexto caldense durante los primeros años del siglo XX William Ospina T. | | | | Estéticas electrónicas y sociedad Susana Pérez T. | 151 |
| 73 | | | | | 193 |
| La máquina de visión como máquina inteligente en el cine Mauricio Durán. | | | | Electro-poet-rivelazionaria: el rescate de las poesías computacionales de Gianni Toti José Carlos Mariategui | 171 |
| 87 | | | | | |
| Interiores Pablo Cetta | | | | Los nuevos dioses del olimpo televisivo María Rosa Figari | 141 |
| 239 | | | | El museo hipermedia Isidro Moreno | 215 |
| | | | | | 263 |
| Manizales-Colombia | No. 3 | pp.288 | Enero-Diciembre de 2007 | ISSN 1794-7111 | |



Presentación

El Grupo de Estudio en Diseño Visual, presenta a la comunidad el tercer número de la Revista Kepes. En la compilación del presente volumen se han observado los objetivos que definen su carácter académico: inicialmente, estructurar su contenido a partir de los resultados investigativos obtenidos por docentes investigadores de la Universidad de Caldas y otras Instituciones nacionales e internacionales; segundo, tornar la Revista Kepes, en un documento de referencia para las personas estudiosas del diseño, la imagen y la comunicación; ayudando a perfilar de este modo, nuevos lineamientos en la exploración del diseño.

El extenso caudal de conocimiento que define a las comunidades en la contemporaneidad, indudablemente modifica la percepción que históricamente se ha tenido sobre el diseño, actividad en la cual se reúnen distintos y variados tópicos del saber. Esta constitución del diseño desde lo plural, no riñe con la necesidad de delimitarle como disciplina a partir de los intereses académicos e investigativos que le son inherentes, de modo que la actividad no se desdibuje como conocimiento válido en sí misma.

Concordante con lo anterior, temáticas como la descripción histórica de la fabricación de mensajes, ambientes y objetos; la relación del sujeto con objetos musicales e interactivos o la respuesta consciente que el diseño presenta frente a la masificación de productos culturales, convierte esta nueva edición de la Revista Kepes, en una señal permanente que se sitúa para ayudar a fijar los límites de un área del saber dinámica y progresiva.

De la misma manera, la estrecha vinculación instaurada entre tecnológica y diseño, exige un juicio crítico sobre la importancia de la investigación y dentro de ella, la aplicación de criterios consecuentes con la evaluación de las características de diseño puestas en modelos de comunicación que sobrepasan, en ocasiones, el entendimiento de quien los utiliza; de esta manera la reflexión, en parte descriptiva y en parte analítica, debe permitir el ajuste de los lineamientos que afronta el diseño en la actualidad, para garantizar que no se extravíe en su propósito y finalidad.

Finalmente, sostener en el tiempo una construcción académica como la Revista Kepes, requiere de quienes conforman su equipo de trabajo un compromiso firme; también, la contribución de las personas relacionadas con los avatares académicos de la disciplina, para quienes se renueva la invitación a contribuir con el desarrollo y fortalecimiento de la reflexión seria y analítica sobre los temas connaturales a la actividad

Wiliam Ospina Toro
Director

Mensajes en los ambientes y los objetos en el contexto regional. (Caldas anterior a 1934)

Walter Castañeda Marulanda.
Magister en Estética.
Profesor Asociado Universidad
de Caldas.
Departamento de Diseño Visual.
evaclarens@gmail.com

Recibido Agosto 15 de 2007
Aprobado Noviembre 30 de 2007

Resumen

Como piel de los objetos y los espacios, se vinculan formas con intenciones ornamentales que se convierten en elementos comunicativos, los cuales cifran no solo un estilo estético, sino que contienen mensajes referentes a los ideales, la moral, la religiosidad, la estética, entre otros. A partir de esto, se considera que la época en la que se enmarca la investigación: Incidencia del Diseño en el Contexto regional (Caldas), Ambientes, Objetos, Mensajes anteriores a 1934, proyectó una imagen de mundo que se verifica desde la información visual aportada por sus creaciones. Los ornamentos y los impresos se constituyen en la base para la decodificación de los mensajes inscritos en ellos.

Palabras clave: ornamento, mensaje, estilo, expresión social.

Messages in atmospheres and the objects in the regional context. (Caldas previous to 1934)

Abstract

As the skin of objects and spaces, the forms with ornamental intentions are united, in order to become communicative elements, that not only establish an aesthetic style, but that also contain messages regarding the ideals, moral, religiosity, aesthetics, among others. Based on this, the time covered by the research is considered: Incidence of Design in the Regional Context (Caldas), Environment, Objects, Messages previous to 1934, projected a world image that is verified by the visual information contributed by its creations. The ornaments and printed forms are constituted as the basis for the decoding of the messages inscribed in them.

Key words: ornament, message, manner, social expression.

8

Introducción

El presente artículo hace parte del resultado de un proyecto de investigación realizado por el grupo de Investigaciones “Estéticas en Diseño Visual” de la Universidad de Caldas. El trabajo que tiene por nombre “Incidencia del Diseño en el Contexto Regional, Objetos, Mensajes Ambientes, anteriores a 1934”, tuvo como propósito indagar sobre los procedimientos implícitos en la elaboración de

los elementos referidos en la investigación, así como su impacto en el desarrollo del departamento. Caldas en medio de su complejidad geográfica, cultural e histórica ha producido mensajes en diversos soportes y con variedad de materiales. Con los mensajes inscritos por los artesanos en los ambientes y los objetos, las poblaciones han proyectado las ideas, las concepciones estéticas y los acuerdos sociales que de una u otra manera se constituyen con base en sus identidades. El capítulo denominado “Mensajes en los ambientes y los objetos en el contexto regional”. (Caldas anterior a 1934) contribuye a la comprensión de la articulación de los mensajes con el entorno histórico referido, así mismo, procura contextualizar los signos gráficos e iconográficos con los contenidos que estos emiten.

Los presupuestos cronológicos e históricos que se tenían al momento de plantear la investigación, se re-direccionaron con el desarrollo de la misma. Desde la consideración de unos límites dados por circunstancias del desarrollo tecnológico en la región (el tren, la llegada de la televisión), hasta la observación del fenómeno de poblamiento en Caldas, en tiempos y ritmos que se salen de lo presupuestado originalmente. Lo anterior llevó a observar fuentes e influencias particulares para la factura de objetos y espacios. Los mensajes en su forma más compleja, se inscribieron en un momento tardío, esto es, cuando ya se disponía de recursos para destinar en ejecuciones estéticas y de lucro, es decir, hacia mediados del siglo XX.

Método

La investigación es de tipo descriptivo, esto es, se basó en la recolección de elementos fotográficos, pesquisas mediante entrevistas y la interpretación de los instrumentos a partir de reflexiones enriquecidas por las fuentes bibliográficas consultadas. En la investigación se partió de la hipótesis según la cual, el

desarrollo ferroviario fue un elemento principal que contribuyó al desarrollo del universo cultural, iconográfico y ambiental, el cual tuvo un cierre temporal marcado por la llegada de la televisión en 1934. En ambos fenómenos se observó, de una parte, la influencia de una tecnología de intercambio comercial directo, y de otra parte, la masificación de las imágenes con la consecuente influencia sobre los productos culturales. Al plantear ese marco temporal, la investigación presupuestaba unos resultados enmarcados en productos que se podrían considerar, de alguna manera, autóctonos o al menos, fruto de desarrollos locales. No obstante, Caldas aparece como un departamento de una compleja estructura geográfica y cultural, que exhibe diferentes momentos en su desarrollo histórico.

Es así como el análisis de los mensajes se define en dos etapas: la primera, en plena colonización de las tierras caldenses, toma algunas referencias de mensajes que, por su naturaleza primaria, se asocian con la magia. Son mensajes independientes de su naturaleza formal y no se constituyen en ornamentos; a diferencia de la segunda etapa considerada en este artículo, en la que hacia 1930 se logra una estabilidad económica que permite emplear los recursos económicos en aplicaciones estéticas. Para facilitar el entendimiento de los elementos considerados como mensajes, se realizó una taxonomía de los mismos que permite separarlos como unidades independientes del soporte que los contiene y que se desarrolla más adelante.

10

Resultados

Bajo la nominación “Mensaje” se han recogido aquéllos elementos vinculados con soportes provistos por objetos y espacios en los que las comunidades construyen formas en los ornamentos, afiches, avisos, elementos decorativos que enriquecen su apariencia y con las que se manifiestan lenguajes comunes entre los pobladores.

La Real Academia de la Lengua define un mensaje como un “Conjunto de señales, signos o símbolos que son objeto de una comunicación”, de acuerdo con lo anterior, el término involucra elementos con potencia comunicativa, constituidos en formas visuales acopladas a los soportes que sirven para la expresión y comunicación visual. Al revisar de una manera primaria la conformación de las imágenes en su estado pre e iconográfico, éstas contienen características iconográficas, lingüísticas, cromáticas, compositivas, lo que permite entenderlas en su estructura elemental, aspecto que no pasa desapercibido en la conformación de los elementos que se toman en el presente artículo como “Mensajes”. En la mayoría de los casos, esos aspectos formales se convierten en códigos y enlazan significados en relación con un contenedor mayor, con intenciones emisoras de significados, como es el caso de los objetos religiosos, o las formas dispuestas en un ambiente que se conforma a través del conjunto de elementos; o en otros casos, son sólo formas ornamentales que denotan la concepción de “lujo” de la época. También se presentan los mensajes explícitos, inscritos en soportes comunicacionales con finalidades comerciales, como son los avisos, cuya naturaleza lingüística, iconográfica y comercial les confiere el pleno carácter de mensajes funcionales.



Gráfico 1.

El gráfico 1 ilustra la manera como se anclan los diferentes factores de los que depende la emisión de un mensaje en un soporte ornamental o funcional. Se puede apreciar el flujo de situaciones que involucra en su recorrido. Desde el soporte o el contenedor (objeto-espacio) se sigue que los mensajes se atan a situaciones contextuales que los definen, en su apariencia formal, estilística como en la naturaleza de sus significados. La temporalidad abordada en este trabajo investigativo, así como la geografía y el desarrollo histórico del departamento de Caldas, muestran una amplia variedad en el estilo y tipo de mensajes emitidos, los cuales van desde los rudimentarios recursos para espantar brujas o maleficios de los primeros tiempos de la colonización, hasta las expresiones alegóricas de las fiestas del Diablo en Riosucio y las elaboradas manifestaciones naturalistas de las tallas en madera de Salamina.

La rica apariencia que brinda un objeto o un espacio decorados, aumenta los costos de las producciones artesanales y sólo se asumen en épocas de estabilización económico-urbana¹ como un signo de floreciente economía y estatus social. Los ornamentos, las decoraciones, son la primera forma visible de cualquier elemento funcional o espacial, representan el valor agregado y recogen ideales de "belleza" que se anteponen al diseño y función del soporte; a su vez, los mensajes son la última capa visible por la que se orienta la lectura. En los ornamentos inscritos en los objetos y los ambientes se activan valores que connotan lujo, tales valores se suman a las características funcionales y se enmarcan como pertenecientes a un tiempo determinado gracias a las preferencias visuales inscritas en ellos, a este respecto debe observarse el planteamiento de Panofsky², en el cual establece mecanismos para aproximarse a una lectura de las obras de arte, particularmente en lo concerniente a la descripción del

¹ Tal estabilidad se posibilita hacia 1930, con los recursos de los excedentes del café y la consolidación de rutas comerciales, lo que lleva a la planificación y desarrollo de las poblaciones, el ingreso de productos del exterior, etc. Aspecto también visible en otras culturas de la antigüedad clásica como por ejemplo, la cultura Griega, la Romana, la Egipcia, en las que el apogeo de sus formas de comunicación y de representación viene en los momentos de consolidación urbana y económica.

² Cfr. PANOFSKY. 1979. p. 51.

término “Iconología” que describe un método de interpretación basado en la clasificación formal de las imágenes analizadas. Los mensajes representan el gusto, contienen signos iconográficos y textuales que muestran los paradigmas morales del propietario. Sus formas se asocian con las corrientes estéticas del período en el que se produjeron, pues para su producción se retomaron los modelos importados de los centros productores de moda adaptándolos a las necesidades y temas locales con la interpretación de los artesanos.

Puede verse en las afirmaciones anteriores la función entregada a los ornamentos como formas elaboradas portadoras de significados y asociadas a los estilos predominantes en soportes como los objetos y los ambientes. La lectura que se les da a los ornamentos, se relaciona con las asociaciones signico-contextuales que les confiere el carácter de mensajes, Panofsky³ aclara cómo desde las formas básicas se denota la configuración comunicativa de las imágenes, es decir, desde los componentes formales como los colores, las líneas que en conjunto con las figuras establecen relaciones significacionales que proporcionan insumos para interpretar los mensajes emitidos por la imagen.

Los anteriores factores: belleza, lujo, moral, importación de paradigmas, provienen de los mensajes en sus formas visuales y materializan un modo de vida que es común a la población, (lo cual es verificable en la presencia de estilos que identifican las producciones materiales de los pueblos). La mayoría de los mensajes encontrados en la presente investigación, se articulan dentro de sistemas simbólicos, manifiestos a través de formas figurativas con diferentes niveles⁴. En las primeras décadas del siglo XX, también se crearon mensajes tipográficos de tipo funcional a través de los avisos comerciales con intenciones informativas muy precisas.

³ Op.Cit. p. 51

⁴ Cfr. VILLAFANE, MINGUEZ. 1996. págs. 36 en adelante.

De acuerdo con lo anterior, se considera un eje que atraviesa las construcciones formales y establece las intenciones contenidas en los significantes encargados de emitir señales con los propósitos de los pobladores, parafraseando a Mircea Eliade⁵ los mensajes se agrupan entre lo sacro y lo profano. Este carácter define el comportamiento, así como las intenciones expresivas y comunicativas en cada una de las etapas que conforman la población caldense. En la temporalidad de la investigación, se aprecia que Caldas experimentó dos grandes etapas en su proceso de conformación en cuanto a los mensajes: primero lo precario de la trashumancia, con apenas señales de tipo mágico-religioso, y una segunda etapa tras la consolidación urbana, que fortaleció los recursos arquitectónicos, ambientales, objetuales, gráficos y los mensajes más elaborados desde el punto de vista formal y comunicativo.

De un lado, el factor que pide protección a las imágenes ha estado presente desde los inicios de la humanidad como lo enuncia Freedberg (FREEDBERG. 1989), y de otro, las imágenes como soporte del estado social de un individuo o de una sociedad. La colonización a las tierras caldenses no estuvo exenta del arribo de productos con pretensiones religiosas, e incluso mezclas de elementos mágicos. Es costumbre emplear objetos de protección que cumplen la misión de salvaguardar la integridad del espacio delimitado como el hogar, y ya era costumbre proteger de los malos espíritus las tierras y a los individuos que se desplazaban a sitios inhóspitos. La Virgen del Carmen, el Sagrado Corazón de Jesús, hacen parte del repertorio de íconos transportados por los viajeros y que se instauraban en el “ramal”⁶, los cuales servían de protección a los peregrinos contra los maleficios. Igualmente utilizaban para la protección y con otro tipo de influencias, elementos naturales florales, tales como, la sábila, a la cual,

⁵ Cfr. ELIADE. 1999.

⁶ A este respecto ver el análisis que realiza William Ospina en la presente investigación respecto de la instauración de la vivienda.

aún hoy, se le otorgan atributos curativos, pero también de protección ya que se considera que canaliza y recoge las malas energías que puedan ingresar al hogar. Ambos signos (La Virgen y la sábila) emiten mensajes de protección al poseedor, lo cual, entraña procesos de interpretación signíca no convencionales, amparados en los efectos benéficos que puede ocasionar un signo-objeto al que se le han otorgado poderes y valores diferentes a los de su propia naturaleza. Tales mensajes son diferentes en forma e intención a los de etapas posteriores, ya que posteriormente las formas de representación se modificaron al mutar en ornamentos inscritos en los objetos, la intención se tornó diletante y la función de muchos de ellos siguió siendo mágico-religiosa. El carácter mágico vinculado con los objetos y los íconos religiosos alcanza, incluso en el presente, niveles que se acercan a la superstición, al respecto Octavio Hernández, realiza un amplio despliegue sobre el tema (HERNÁNDEZ. 1996), asigna la proveniencia del uso de objetos y su aplicación supersticiosa a los antioqueños, caucanos, tolimenses, choceanos, es decir, a los departamentos de influencia de la colonización:

En el alto occidente de Caldas, la raza negra que habita por Supía y Marmato tendrá supersticiones y agüeros heredados de ancestros africanos y derivados ante todo de sus actividades económicas relacionadas con la explotación del oro de veta, distintas a las actividades desarrolladas por los negros que laboran en los cadañuzales de la Virginia, Belalcázar y Viterbo, provenientes en su mayor parte del Valle del Cauca y que dotaría a sus agüeros y supersticiones de otras variables pues, en el caso del oro de aluvión y, por tanto, con otros problemas y tratamientos. (*Ibíd: 1996*)

Se aprecia pues, que la rica variedad (cultural, geográfica, económica) del departamento de Caldas, amplía los recursos y el espectro de expresiones manifiestas a través de mensajes icónicos, objetuales, de naturaleza sacra o profana. La dedicación a distintas formas de economía, las variables en las líneas de tiempo de progreso, así como las influencias recibidas por diferentes culturas hacen que se cree un panorama con mensajes y soportes que se emplean de

maneras mixturales: “Cada comunidad imagina las supersticiones y los agüeros a la medida de sus necesidades psicológicas, el grado evolutivo de sus mentes o culturas, además de los recursos que le ofrezca el hábitat en el que viva”⁷.

A partir de la segunda mitad del siglo XX, se crearon condiciones que favorecieron el desarrollo de la región cafetera, pero asociado a esto, el natural desarrollo de los asentamientos hizo que se consolidara un estilo de vida que se caracterizó por factores sociales expresados en lo espacial, lo familiar, lo estético, y en general, la suma de costumbres que definen la forma de ser de los pobladores de las diferentes regiones. Como consecuencia de este proceso se crearon y consolidaron los factores con los que se identifican las poblaciones del departamento, un marcado enfoque hacia la dependencia económica, así como la naturaleza geográfica e histórica, la cual matizó el estilo de los diferentes soportes en los que los mensajes tuvieron su manifestación final. Durante la primera y segunda mitad del siglo XX, se recogieron lenguajes estilísticos provenientes de Europa que se recrearon con el aporte de algunos artesanos locales quienes interpretaron en el estilo de influencia los mensajes propios de un entorno vinculado al campo.

Durante el tiempo elegido para la investigación “Incidencia del Diseño en el Contexto regional. Ambientes, Objetos, Mensajes”, esto es, antes de 1934, no se observaron procesos de diseño que demuestren la sistematización formal para la creación de los elementos ornamentales aplicados a los objetos o los espacios, tampoco se observaron estructuras sintácticas ni signícas, ni contenidos complejos en la creación de los mensajes elaborados en la región. Lo anterior tras observar la repetición de las formas y los procedimientos como recurso básico

⁷ Ibid.

para la elaboración de los objetos, la creación de formas acudió a la copia de modelos traídos de Europa para el caso de las tallas y la ebanistería, en los impresos, se trabajaron ornamentos, tipografías, estructuras europeas. Si bien se implementaron recursos iconográficos y ornamentos provenientes de la flora local, estos no constituyen mensajes muy elaborados, sino que cumplen con funciones ornamentales básicamente. (ver imágenes 1 y 2).

La complejidad geográfica de la región caldense, las influencias de diferentes culturas, tales como, la antioqueña, la tolimense, la valluna, le dan una gran variedad a sus expresiones visuales. En un ejercicio de segmentación se pueden observar algunas grandes áreas, con particularidades notorias en sus modos expresivos, que es de aclarar, no obedecen a zonificaciones oficiales, sino a un ordenamiento propuesto en el presente texto, acorde a semejanzas entre los productos visuales de las poblaciones:

La zona centro occidente: al ser el sector en el que se desarrolla la capital y al recibir la mayor influencia de la colonización antioqueña, adquiere gran representatividad. En ésta se desarrollaron municipios como Salamina, que lograron gran refinamiento plástico en el trabajo de la madera, con niveles expresivos y mensajes consolidados, tanto de naturaleza sacra como profana.



Aplicación Fachada - Belalcázar

Imagen 1. Detalle silla Supía (Propiedad de la Casa Cural).



Detalle Silla Casa Cural - Sagra Caldas

Imagen 2. Aplicación fachada Belalcázar. (Puerta ubicada en casa de la Plaza Principal)

Zona occidental: su desarrollo se basó en fuentes económicas provenientes de la minería, la siembra de caña de azúcar. A la llegada de los colonos había grupos indígenas y afrodescendientes en Riosucio, Marmato, Supía, que mixturaron sus lenguajes con los católicos -posteriores a la colonización europea- y los ingleses que buscaban en las minas de oro de Supía sustento para las guerras civiles que tenía la región como escenario.

Zona Oriental: de marcada dedicación ganadera y con influencia del tren de la Sabana, su clima, ubicación geográfica, desarrollo económico hacen que surja con expresiones visuales y costumbres enmarcadas en modos diferentes a las costumbres de herencia antioqueña. Los imaginarios, así como las necesidades de domesticación del espacio se vinculan al río Magdalena y al tren.

Hacia finales de la primera mitad del siglo XX, se definieron los perfiles económicos que fortalecieron el desarrollo de la región, a la vez que se consolidaron artesanos en los municipios quienes ganaron reconocimiento y prestigio a nivel local por la calidad factual y ornamental de sus trabajos, como ocurrió con los ebanistas de Salamina, por ejemplo. Parte de los métodos aplicados en las soluciones visuales tomaron como método la imitación y el rediseño de modelos provenientes de Europa y América. Los estilos más reconocidos partieron de modelos inscritos en los objetos famosos observados en los países que sirvieron de referencia a comienzos de siglo y que suscitaron modas y maneras en municipios como Salamina, los cuales derivaron de los estilos internacionales como el Rococó o



Imagen 3. Porcelana *Cappo di Monti*. Colección particular.

el modernismo, el Art Nouveau. Marcas de porcelanas como las Cappelletti⁸ fueron traídas a la región gracias a los excedentes económicos de las familias que se desplazaban al exterior, y a la vez servían como modelo estilístico para los objetos fabricados en la región. (Imagen 3).

La información visual, la alimentación de imágenes y motivos que llegaron a las tierras caldenses, estuvo restringida a pocos observadores que tuvieron acceso a los modelos originales e intentaron reproducirlos en la región contando con el trabajo de los artesanos locales, a través de algunos catálogos impresos, o mediante la importación de artesanías. En la Imagen 4, se puede observar un catálogo de muebles creado para la venta de modelos por entrega e importado al municipio de Salamina, (este tipo de referencias servía para que las personas con capacidad adquisitiva, mostraran el mueble de sus deseos a los artesanos del municipio, (cabe destacar a Eliceo Tangarife y “El Negro” Juan de Dios Marulanda entre los maestros más destacados) con ellos se recreaban los ambientes y los objetos como copias fieles o interpretaciones. Es lógico pensar que en estos procesos se enriquece la producción por los aportes de los artesanos, quienes agregan o modifican de acuerdo con las condiciones técnicas, con los talleres, con la pericia, o con los instru-

⁸ Reciben el nombre por el sitio en el que Carlos III había intentado ubicar la fábrica de porcelana originalmente en Capo di monte en 1743, siendo aún rey de Nápoles, la cual trasladó a Madrid, caracterizada por temas de influencia francesa: batallas, exóticos, marinas, etc.

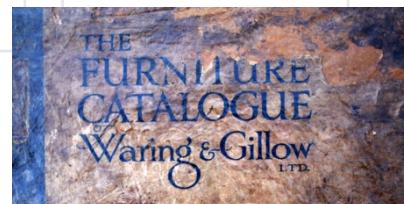


Imagen 4. Catálogo de muebles propiedad de don Fernando Macías, coleccionista de Salamina.

mentos que se poseían; en todo caso los mensajes no se ven alterados por el refinamiento técnico que presentan los ornamentos, el aspecto final es tan sólo una condición visual, más no incide en el resultado comunicativo, el mensaje subyace en la mente de sus consumidores conformado por signos presentes en el imaginario colectivo.

Las formas con las que se elaboran los ornamentos en las poblaciones, tienen unos fuertes vínculos con los materiales que los producen, los cuales a su vez se fabrican de acuerdo con los paradigmas estilísticos; así por ejemplo, la aguja y la lana determinan las tramas del tejido, el buril define las posibilidades expresivas de la talla, la letra de plomo deja huella, limita los colores del impreso. No obstante, el valor agregado de los ornamentos en algunas poblaciones de Caldas, está en la habilidad de los artesanos de transformar la materia a pesar de las limitaciones tecnológicas y crear con ello, los valores de identidad de las poblaciones: *“Decir que las instituciones sociales están estrechamente solidarizadas con el dispositivo tecnoc-económico es una afirmación constantemente confirmada por los hechos. (...) la sociedad moldea su comportamiento con los instrumentos que le ofrece el mundo material (...)”* (GOURHAN, 1971:197)

De acuerdo con Gourhan⁹, la sumatoria de factores es la que permitió que se crearan las características constitutivas de los signos visuales y los mensajes; la manera como se amarran las formas a los soportes permitió el enriquecimiento visual de las propiedades y objetos de los pobladores caldenses.

La temporalidad especificada para los mensajes en esta investigación, muestra una unidad visual en los objetos y los ambientes por la semejanza de estilos, ya que estos eran reproducidos masivamente y enriquecían los hogares, las

⁹ Ibíd.

iglesias, los edificios públicos. Sin embargo, esta unidad no alcanzó el relieve de lenguaje, puesto que no se sistematizó, carecía de consistencia y continuidad, su producción se limitaba a métodos reproductivos y carecía de reflexiones estético-formales que la llevara a su madurez. Los productos visuales que se han denominado como mensajes en éste artículo, obedecen a una concepción artesanal, su comportamiento es el de un estilo, una manera que tuvo su momento más fructífero en las épocas y características señaladas¹⁰.

De otro lado, las funciones derivadas de los diferentes actos litúrgicos, así como los fuertes nexos de la cultura caldense con la iglesia Católica, permitieron llegar a altos niveles expresivos en escenarios como el de la arquitectura, la creación de objetos, la elaboración de íconos religiosos, entre otros, es en estos soportes en los que la construcción de elementos plásticos aplicados logró un mayor desarrollo para la emisión de mensajes, en tales soportes, los mensajes tienen intenciones basadas en los lenguajes simbólicos creados por siglos del catolicismo. Además de lo anterior y en escenarios privados, una gran ocupación de afiches impresos se encuentra en las salas de los domicilios. Estos recogen el pensar de los individuos como se desarrollará más

adelante, a pesar de que la mayoría se importaban de grandes ciudades con producción litográfica. El afiche es la muestra más constante de imágenes con altos niveles icónicos, su complejidad estructural y semántica lo convirtió en el soporte de mayor elaboración para los mensajes emitidos, pues se despliega entre motivos de gran facilidad significativa, a otros de complejos contenidos



Imagen 5. Dama durmiendo. Litografía de la Casa Cural de Supía.

¹⁰ Cfr. Panofsky. 1979.

morales aleccionadores. Entre los temas más representativos de los afiches se encuentran los siguientes:

Motivos religiosos: Jesús ante los enfermos, Jesús ante los sabios, Corazón de Jesús, El Buen Pastor, El Crucifijo, Manto sagrado, Descenso de la Cruz.

Temas familiares: en los que se muestra a sus protagonistas idealizados en actitudes y posturas que denotan, mediante la suma de sus recursos, la virtud del modelo, incluyen madonas virtuosas, mujeres con instrumentos musicales ante la inspiración de amorcillos, mujeres en espacios interiores con gesto afectado, ornamentos lujosos, o escuetos, cenas familiares, tanto en fotografías como en copias de pinturas, presentaciones familiares, motivos de género, reuniones familiares, fotos grupales, conmemoración de eventos, celebración de fiestas de matrimonio, cumpleaños, arribo de barcos, trenes, fotografías de niñas y niños, ángeles.

Temas populares: aquéllos que imparten lecciones económicas o sobre los vicios, pueblan los imaginarios de los cuadros que se cuelgan en los espacios públicos como los “Yo vendí a crédito, yo vendí al contado”, “Camino al paraíso, camino al infierno”, (Imágenes 6, 7 y 8) o los conocidos afiches del niño que importuna el perro, hacen parte de la tradición iconográfica presente en las tiendas y en las casas de los municipios.

En las imágenes citadas, se observa una narrativa similar basada en la descripción en paralelo de la historia, en la cual se vence la limitante temporal establecida por el soporte y se dicta la lección mostrando las cualidades del buen camino, con atributos de riqueza, brillo, mientras que la pobreza, la ruína, la furia del perro, o el pecado son oscuros, roídos. En estas formas de narración se detecta con gran facilidad el mensaje, éste no requiere códigos para descifrarse, su contenido es directo, algunos afiches se apoyan en elementos lingüísticos, (Yo

vendí a crédito...) o en vínculos Bíblicos (Camino del pecador...), pero sólo la imagen es suficiente para la emisión requerida.

Durante el Renacimiento se vio el uso de las alegorías como un recurso vulgar, no solo por su proveniencia medieval, sino también por su escasa elaboración conceptual. Jerónimo Bosco, Peter Brüegel se comunicaron con facilidad con un público iletrado a través de las obras encomendadas por las diferentes órdenes religiosas, sus mensajes partían de refranes y cuentos populares, por lo que su decodificación resultaba simple para las personas cercanas a la obra. Las pinturas del Bosco usaron argumentos “truculentos” para superar las limitaciones temporales de las lecciones morales que requerían transmitir, se consideraba de mayor simplicidad mostrar varias veces el mismo personaje en el cuadro ejecutando las acciones y sus consecuencias, que “congelar” la acción conteniendo la descripción completa de la idea en un solo movimiento. La primera opción exige el menor esfuerzo de un público poco acostumbrado al estatismo del plano y a la narración por viñetas consecutivas, como era costumbre en la edad media que elaboró sus lenguajes plásticos con miras a favorecer la didáctica¹¹.

Los afiches encontrados en los municipios no constituyen una tendencia, y circulan anónimamente,

¹¹ Ibíd.



Imagen 6. “Yo vendí a crédito, Yo vendí al contado”. Litografía en tienda de Salamina.



Imagen 7. “Niño y perro”. Colección privada de Riosucio.



Imagen 8. Camino del pecador, camino del virtuoso. Litografía propiedad privada de Supía.

lo que dificulta rastrear sus orígenes, hacen parte de la tradición iconográfica popular, pues muchas veces se constituyen en la voz silenciosa que emite mensajes por sus propietarios, proliferan en las tiendas y los hogares y hacen parte de los imaginarios de la región.

En algunos de los hogares caldenses se observan cuadros con metáforas delicadamente dispuestas, mientras que en las tiendas y escenarios populares las imágenes carecen del refinamiento metafórico de los primeros. Una alegoría exige el conocimiento de sus signos, emplea símbolos estructurados conceptualmente, códigos visuales respaldados en discursos lingüísticos, en los que los aspectos formales de las imágenes sustentan la estructura narrativa. El arraigo histórico de estas formas de la imagen, convalida el acento moral de los hogares conscientes de la altura cultural que se manifiesta a través de su exhibición, no sólo por su contacto con la cultura europea, sino por los contenidos impresos en los cuadros. Una alegoría posee mecanismos de distribución a través de diversos soportes, con ellos se incorporan a los imaginarios de quienes los consumen, sus elementos formales se posesionan de acuerdo con protocolos dictados por la reiteración de los productos en los sitios en los que se originan las modas, su referente constante es la cultura clásica occidental.

Las alegorías poseen de acuerdo con lo comentado, algún refinamiento de sus elementos, tanto comunicativos como formales, más allá del factor didáctico, sus funciones muestran la inspiración y los altos valores de quien posa ante la cámara o quien exhibe la imagen. A través de los símbolos establecidos por convención, se traduce el código inscrito en las imágenes, los afiches poseen elegantes poses de mujeres y hombres en escenarios que conservan la tradición neoclásica de la postura, responden a protocolos de elegancia, buenas maneras, moral, refinamiento y sutileza, estos elementos son modelos de comportamiento a seguir, y se exhibían en los espacios sociales e íntimos¹².

¹². Cfr. FREEDBERG, David. 1992

Son reflejo de las expresiones contenidas en la idea de imagen compartida por la Bella Época europea y se manifiesta en los retratos de grupos de personas, escenas familiares típicas de la pintura de finales del romanticismo¹³.

Se aprecia una correlación importante entre el estilo, las poses, el vestuario, la iluminación de las réplicas pictóricas y las fotografías de la época referida; este es el caso de un grupo de fotografías encontradas en el museo Histórico del municipio de La Dorada y otro grupo de fotografías del municipio de Supía (Imágenes 9, 10, 11 y 12) en las que se aprecia la intención por parte del fotógrafo de poner de relieve valores morales de la modelo, representados en diversos atributos visuales como la blancura de la piel,¹⁴ que connotan la limpieza del alma a través de la delicadeza del cuerpo, lo noble y pulcro¹⁵ de los escenarios y las personas. En ellos se emplean telones de fondo con ruinas del clasicismo griego y jardines europeos que confirman la intención de conectar estas construcciones iconográficas semántica y formalmente con un pasado paradigmático. En estos casos, el mensaje se inscribe en la sumatoria



Imágenes 9 y 10. Fotografías retocadas a mano Museo Histórico de la Dorada.



Imágenes 10 y 11. Litografías pertenecientes a la Casa Cural de Supía.

¹³ Cfr. HAUSSER. 1990.

¹⁴ Puede observarse el amplio discurso de Brusatin (BRUSATIN 1997) en el que explora las relaciones existentes entre el blanco y la idea de civilización que se desprendía de este durante el Siglo XVII, en oposición a los colores pardos de las ropas de los incivilizados y los pobres. Esta apreciación concuerda además con el floreciente descubrimiento de métodos para blanquear las telas y el papel. *Nota del Autor*

¹⁵ *El latín Pulcher*. Pulcra: Aseado, esmerado, bello, bien parecido, tuvo incidencia en la apreciación de lo estético convalidado por las ideas de la época.

de elementos presentes en el ambiente, la mayoría de ellos comparten factores estilísticos referentes a una época idealizada que representa el gusto de quienes adquieren objetos e imágenes en los que se proyectan ideales de educación, cultura, estética, moral, entre otros.

Es importante recordar los vínculos que se generaron entre la pintura y la fotografía en el siglo XIX, ya que ésta última tomó prestados los procedimientos y el comportamiento espacial de la pintura, pues ésta poseía formas de expresión técnicas, sólidas, con lenguajes estructurados y respetados por la comunidad apegada a los oficios de las artes tradicionales.

Puede verse una variedad importante en los mensajes emitidos en las poblaciones caldenses, diferentes aspectos enunciados en éste artículo como las diferencias entre las poblaciones o la carencia de escuelas de artes, hacen que la naturaleza de los mensajes tenga también variedad visual y diversidad de contenidos. No obstante, se destacan los elementos ornamentales que vinculan mensajes muy simples y los afiches que narran escenas con contenidos morales, así como avisos con elementos lingüísticos que convocan el ingreso a las tiendas y a los bares, etc.

Los mensajes han sido mostrados en el presente artículo, desde su incorporación a espacios y objetos que se suman a la idea de lujo, hasta casos en los cuales, cumplen una función de información y en otros la de protección o contra. En la medida del escaso tiempo de desarrollo del departamento de Caldas¹⁶ y a pesar de la conservación arquitectónica de la mayoría de municipios, no se aprecia continuidad o maduración de los lenguajes icónicos, lingüísticos, o de estructura narrativa que conforman la unidad del mensaje emitido; todo lo contrario, se produce en la actualidad la repetición de algunas fórmulas halladas

¹⁶ Ley Nro. 17 del 11 de Abril de 1905. [HTTP://www.gobernaciondecaldas.gov.co/manizales/gobernacion/acerca+de+la+gobernacion/historia](http://www.gobernaciondecaldas.gov.co/manizales/gobernacion/acerca+de+la+gobernacion/historia)

en los períodos de mayor riqueza artesanal, en función de obtener una cierta favorabilidad económica en los nuevos productos.

Conclusiones

Para el presente artículo se han tomado algunos elementos como conclusiones que permiten acercarse al problema del diseño en la región. En primer lugar, se observan los mensajes como fenómenos inscritos en soportes de diversas condiciones, que van desde los objetos, los espacios, los impresos y en cada uno de estos, cumplen funciones tanto decorativas como aleccionadoras. Los signos visuales que conforman los mensajes se incorporan al imaginario de los consumidores por la acción de su reiteración en las distintas manifestaciones iconográficas o abstractas, lo cual facilita la interpretación de los mensajes que se emiten a los pobladores.

Caldas se aprecia en cuanto a la emisión de mensajes como un departamento con variedad técnica y de recursos visuales, lo anterior gracias a las diferentes influencias que marcan sus poblaciones.

Los mensajes se plantearon en algunas categorías que van desde los más elementales de naturaleza mágica hasta los más complejos abordados por la Iglesia Católica. Algunos de ellos, se destacan por su naturaleza eminentemente comunicativa, los afiches y los impresos realizados con técnicas como la litografía y que circularon por la región, brindando a sus poseedores la emisión de mensajes aleccionadores, morales, de las buenas maneras y comportamiento. Para lo anterior se emplean modalidades iconográficas con o sin la inserción de elementos lingüísticos, en los que las metáforas y las alegorías hacen parte de las estructuras narrativas.

En lo observado y en la temporalidad citada, no se logran apreciar métodos de diseño, ni escuelas consolidadas que sistematicen la producción, la reflexionen y la proyecten, más allá de la sustitución de elementos gráficos provenientes del exterior por algunos más cercanos a la flora y la fauna de la región. De acuerdo con la información obtenida, la producción visual de los municipios más fructíferos se basaba en la reproducción de modelos provenientes de catálogos o de personas que se desplazaban al exterior.

Los mensajes se asocian con los elementos ornamentales en general, factor que permitió que su elaboración se asociara con el lujo o la manifestación de algunos paradigmas de gusto o de comportamiento y que su momento más floreciente estuviera vinculado con la economía más estable.

Bibliografía

BOSING, Walter. *El Bosco*. Editorial Benedikt Taschen. Alemania, 1989.

BRUSATIN, Manlio. *Historia de los colores*. Paidós Estética. Madrid, 1997.

CASTAÑEDA, Walter. *Color*. Editorial Universidad de Caldas. Manizales, Colombia. 2005.

CASTAÑEDA, Walter. VILLA, Gustavo. *Iconografías populares en el Centro Histórico de la Ciudad de Manizales*. Universidad de Caldas. Obra Inédita. Manizales, Colombia. 2005.

CIRLOT, Juan Eduardo. *El Espíritu Abstracto*. Editorial Labor S.A. Barcelona, España. 1996

ELIADE, Mircea. *Lo sagrado y lo Profano*. Editorial Labor, S.A. Colombia. 1992.

FREEDBERG, David. *El Poder de las Imágenes. Estudios sobre la Historia y la Teoría de la Respuesta*. Ediciones Cátedra, S.A. Madrid, España. 1992.

GAGE, John. *Color y Cultura*. Editorial Siruela. Madrid, España. 1997.

GÓMEZ, Adriana. Et. Al. *Patrones de Color*. Editorial Universidad de Caldas. Manizales, Colombia. 2007.

GOURHAN, Leroi André. *El Gesto y la Palabra*. Ediciones de la Universidad Central de Venezuela., Caracas. Venezuela, 1971.

HAUSSER, Arnold. *Historia Social de la Literatura y el Arte*. Editorial Labor. S.A. Barcelona, 1990.

HERNÁNDEZ, Octavio. *De Supersticiones y Otras yerbas*. Imprenta Departamental de Caldas. Manizales, Colombia. 1996.

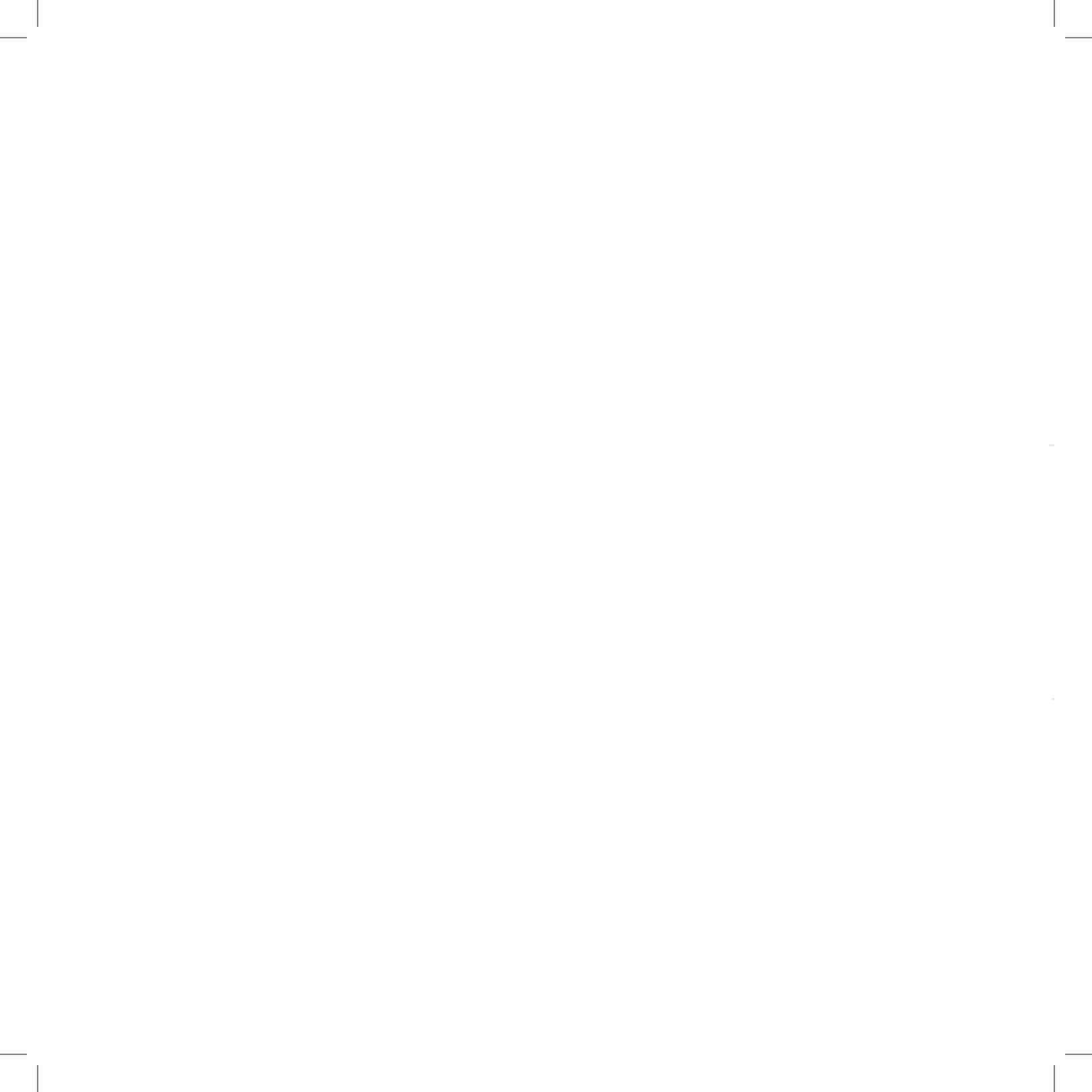
KEMP, Martín. *La Ciencia del Arte*. Akal, Madrid, España. 2000.

PANOFSKY, Erwin. *El Significado de las Artes Visuales*. Alianza Editorial, S.A. Madrid, España. 1979.

_____. *Idea*. Ediciones Cátedra, S.A. Madrid, España. 1984.

VILLAFAÑE, Justo. MINGUEZ, Norberto. *Principios de Teoría General de la Imagen*. Ediciones Pirámide, S.A. Madrid, España. 1996.

http://www.gobernaciondecaldas.gov.co/Manizales_Gobernacion/Acerca+de+la+Gobernacion/Historia/



Diseño de objetos en la colonización de Caldas¹

Gustavo Villa Carmona
Magister. en Estética
Profesor Universidad de Caldas
Departamento de Diseño Visual
Coordinador Investigaciones
Estéticas y Sociales en Diseño
Visual.
gustavc.villa@ucaldas.edu.co

Recibido Agosto 15 de 2007
Aprobado Noviembre 30 de 2007

Resumen

Los objetos introducidos o fabricados por los primeros pobladores de la geografía caldense (mediados del siglo XIX), permiten suponer que cada uno de ellos fue el resultado de la aplicación de los principios teóricos que definen a la disciplina del diseño. No obstante, a través del análisis de su producción objetual, se muestra que los presupuestos teóricos de la disciplina fueron sustituidos por los aspectos prácticos inherentes a la fabricación; característica que perduró hasta las primeras décadas del siglo XX.

Palabras clave: diseño, fabricación, objetos, muebles, herramientas, colonización.

¹ El presente texto se aúna a los artículos “Mensajes en los ambientes y en los objetos en el contexto regional”, del profesor Walter Castañeda Marulanda; “Procedimientos de fabricación de objetos, mensajes y ambientes, en el contexto caldense durante los primeros años del siglo XX” y “Diseño de ambientes en el contexto regional entre 1913 y 1950”, del profesor William Ospina Toro, los cuales integran los resultados obtenidos en el proyecto de investigación “Incidencia del diseño en el contexto regional, objetos, mensajes y espacios anteriores a 1950”.

Design of objects in the Caldas colonization

Abstract

The objects introduced or made by the first settlers of the Caldas geography (mid 20th Century), allow the supposition that each one was the result of the application of the theoretical principles that define the design discipline. However, by means of the analysis of their production of objects, it is shown that the theoretical standpoints of the discipline were replaced by practical aspects inherent to the manufacture; characteristic that lasted until the first decades of the 20th Century.

Key words: desing, manufacture, objects, furniture, tools, colonization

La presencia en los diferentes municipios caldenses de construcciones objetuales (herramientas, muebles), visuales (avisos e imaginería religiosa) y arquitectónicas (edificaciones civiles y religiosas), hace suponer que detrás de cada uno de estos elementos subyace el proceder conciente y sistemático que identifica a la actividad proyectual.

Hallar los lineamientos del diseño que entre 1913 y 1950, prevalecieron en el contexto inmediato, se convirtió en la hipótesis estructural en la que se soporta el presente ejercicio. No obstante, antes de establecer si en realidad existió algún grado de correlación entre los postulados disciplinares para examinar el tipo de influencias morfológicas y sígnico-contextuales derivadas del acto de diseñar, es necesario recordar aquella condición de "anacronismo relativo a la valoración de la actividad", imperante en algunos puntos de la geografía

caldense, descrita por el profesor Ospina Toro, en el artículo *La incidencia del diseño en el contexto regional. Ambientes entre 1913 y 1950*².

Dicho anacronismo, sumado a la inexistencia de presupuestos disciplinares locales, impidió que la producción objetual, visual y arquitectónica, realizada en la región, pudiera compararse plenamente con alguna de las corrientes conceptuales o estilísticas que configuran la historia del diseño. Sin embargo, aunque en el contexto inmediato no se formalizó ningún postulado que demostrara la utilización consciente de los presupuestos teóricos del diseño, resulta evidente que en toda producción primó, sobre el valor de intercambio (económico) y los valores simbólicos (estatus), la satisfacción de requerimientos funcionales, es decir, los objetos, mensajes y espacios estaban vinculados al valor de uso; estos revelaban claramente, tanto para qué servían como los preceptos tecnológicos en ellos representados.

Si se toman como referente los dos componentes que, según Enrique Dussel (1984), se integran en el acto de diseñar: la verdad teórica que abarca la comprensión de principios disciplinares o epistemológicos y la realidad práctica-operativa relacionada con la fabricación de los objetos, cobra sentido el argumento según el cual, los principios pragmáticos, no los teóricos, sustentaron la fabricación de objetos en los primeros años de existencia del Departamento de Caldas. El análisis detallado de la producción técnica muestra que ésta no se sirve necesariamente de un trabajo experto; por ejemplo, en la manufacturación de un mueble sencillo una persona precisaba de cierto grado de destreza y la idea general del objeto que requería, algo para lo que estaba capacitado si desempeñaba oficios relacionados con el manejo de las maderas.

² OSPINA TORO, William. *La incidencia del diseño en el contexto regional. Ambientes entre 1913 y 1950*.; Este artículo hace parte de los resultados alcanzados en la investigación "Incidencia del diseño en el contexto regional, objetos, mensajes y espacios anteriores a 1950".

Pese a ésta aparente ausencia de adiestramiento especializado, los colonos generaron distintos objetos, con ellos enfrentaron y, en gran medida, superaron las adversas condiciones que se les presentaban; cada pieza materializaba o era fruto de su particular y pragmático modo entender el contexto donde se desenvolvían. Gran parte del cúmulo de saberes empleado para afrontar esa cotidianidad puede calificarse como pensamiento no sistemático o mentalidad³. En ella se mezclaban rasgos lógicos fruto de la experimentación empírica desarrollada en las actividades diarias, con ideas y procedimientos heredados.

Al parecer del pensamiento no sistemático, es difícil derivar una acepción consistente con el término “diseño”; no obstante, debe reconocerse que la mentalidad es ante todo un modelo previsivo y eficaz en el ordenamiento de las ideas, razón por la cual se constituye en a priori de las acciones; en otras palabras, antecede siempre a la fabricación de las cosas. Los diferentes proyectos (la fundación de nuevas poblaciones, la fabricación de muebles o la ejecución de imágenes), requerían de una pauta eficiente para su objetivación, y aunque por lo regular la idea no se traducía en un plano, la categorización de las acciones era constante en la mente de cada individuo.

Ahora bien, en lo que respecta a los objetos que fueron fabricados -o arribaron con los colonos-, desde mediados del siglo XIX, se puede señalar que el carácter funcional que les identificó, estaba impreso en su topografía; propiedad objetual reconocida con el nombre de prestación⁴. Sin embargo, las prestaciones no sólo señalan los usos aleatorios que de los objetos se puede hacer en la cotidianidad, también favorecen la instauración de acuerdos e ideas sobre cómo pudo o debió vivir una comunidad. En el caso de la oleada colonizadora, la mayoría de los objetos eran herramientas y sencillos muebles domésticos, cuyas fisonomías ejemplifican los aspectos de la vida en el campo.

³ La Mentalidad es el pensamiento contrario al sistemático. En ella se integran dos elementos preponderantes: primero, lo consuetudinario que ata a los humanos en torno a una creencia; segundo, el resultado cultural obtenido a través de la libertad imaginaria (en acepción arbitraria imaginaria).

⁴ NORMAN. Donald A. *La psicología de los objetos cotidianos*. Pág. 23 y siguientes.

Las prestaciones aunadas a la enumeración de las partes de los objetos, conforman la acepción más prosaica del término “objeto”⁵. Bajo esta definición se encuentran contenidos un sinnúmero de aparatos tridimensionales presentes en actividades que abarcan las faenas en el hogar, los espacios públicos, las escuelas, los lugares de entretenimiento, los medios de transporte, entre otros; Jonh Heskett señala que, en dicho conjunto acogen objetos elementales como saleros, también, mecanismos complejos como los trenes de alta velocidad (HESKETT: 2005).

Tendiendo como base dicho postulado, es posible comprobar que entre 1850 y 1900, los artefactos domésticos, más aún que las máquinas producidas por la ingeniería de la época, ayudaron a perfilar el carácter cultural de las poblaciones caldenses. Integrados en la cotidianidad rural de los colonos, herramientas de tala y labranza (machetes, hachas, serruchos y azadones), permitieron abrir brechas, establecer caminos, rozar lotes para asentamientos y sembradíos.

Estos aparejos y demás mobiliario que conformaban los utensilios transportables de la casa, resultaban adecuados para las faenas nómadas. En ese entonces, los vestidos, los muebles en madera, trastos e instrumentos en hierro o acero, representaban el total de la posesiones de la mayoría de las familias, al tiempo que designaba el tipo de labor que cada integrante debía desempeñar; en este sentido, las herramientas estuvieron asociadas con las jornadas a campo abierto llevadas a cabo por los hombres, en tanto que los muebles señalaban el ámbito doméstico donde laboraban las mujeres.

Tiempo después, los adelantos tecnológicos se hicieron presentes en la región a través de la implementación de complejos proyectos de ingeniería como lo fueron: El Cable Aéreo, el Ferrocarril de Caldas o la constitución de industrias

⁵ HESKETT, Jonh. *El diseño en la vida cotidiana*, p. 56.

como la Compañía de Hilados y Tejidos de Caldas y la Editorial La Patria, cuyas principales sedes se ubicaban en la ciudad de Manizales; las embotelladoras de refrescos Barranquilla y El Triunfo, en Aguadas; el puerto sobre el río Magdalena y la estación del tren, que durante gran parte del siglo anterior definieron el rumbo comercial, político y cultural del municipio de La Dorada. Industrias que se sumaron a la larga tradición aurífera desarrollada en los municipios de Riosucio y Marmato, cuyo origen se remonta hasta mediados del siglo XVI.

El progreso obtenido en los primeros lustros del siglo XX, gracias a la fundación de empresas, fue concordante con el espíritu comercial progresista ostentado por los herederos de los primeros colonizadores. No obstante, la presencia de importantes y sólidas industrias, los rasgos distintivos de la economía local, fueron definidos por la bonaza alcanzada hasta 1930 con el monocultivo del café; y si bien las industrias que nacieron con el siglo decayeron al igual que el precio internacional del grano, el producto agrícola pervivió permitiendo que bajo su rótulo hoy se identifique la cultural cafetera, en tanto que el ingenio industrial de las primeras décadas, lentamente fue quedando reducido a las fisonomías herrumbrosas de locomotoras y motores que hoy reposan en pedestales distribuidos en paseos públicos de las distintas ciudades.

Los instrumentos con que arribaron a la zona los primeros pobladores fueron escasos, pero suficientes para emprender la empresa de la colonización. Las herramientas demostraron gran adaptabilidad a las funciones que como útiles debían cumplir, ya que su naturaleza concordaba con los fundamentos de la estética funcional, en la que “el valor estético absoluto está en relación directa de



Monumento al agua. San José, Caldas.

forma con la función”⁶; dicho principio aplicado en el estudio de la progresión o evolución de las formas en la antigüedad, revela que desde las primeras fundaciones hasta los primeros años del siglo XX, el nivel tecnológico introducido en la región fue muy bajo, por ende, su descripción se apoya en los fundamentos de la funcionalidad propuestos por André Leroi Gourhan (1972).

El primer eslabón en la cadena de acciones que modificaron el bosque, era el desmonte de malezas o socola, dado que la resistencia ofrecida por arbustos era mínima, se requería de un instrumento de corte liviano y fácil de utilizar, del cual se aprovechara al máximo el movimiento mecánico del cuerpo humano; los machetes se adecuaron perfectamente a dicho requerimiento. El machete conserva en su relación histórica un origen similar al del cuchillo, con el cual comparte su evolución formal.

La función representada en el cuchillo se objetiva en el cortar, no obstante, este acto puede ser expresado al margen de su forma, en una ecuación precisa: “percusión, apoyada oblicua, lineal y longitudinal”⁷. La función, indica Leroi Gourhan: *“reaparece como una simple fórmula física, abstracta y despojada de toda base estética que no sea dependiente de las ecuaciones. El momento “estético” se sitúa, en el trayecto de cada forma, en el punto donde ésta se aproxima más a la fórmula”*. (Ibíd.: 296)

Aunque la forma del cuchillo reaparece en el machete, en éste la ampliación de las dimensiones permite mayor rendimiento de la fórmula funcional. Sujeto al movimiento y a la fuerza que se le imprima, la utilización y los cortes efectuados con éste instrumento se asemejan más a los realizados con la espada; esta condición permitía abrir brechas en medio de la maraña lo que facilitaban el desplazamiento.

⁶ LEROI GOURHAN, André. Op Cit. p. 291.

⁷ Ibíd. 291.

Para la tala del bosque se requerían herramientas de corte e impacto que respondieran al mismo principio práctico; los instrumentos más destacados fueron el hacha y el serrucho. El hacha, desde la perspectiva funcional, es entendida como un “filo rectilíneo corto, portado longitudinalmente por un mango que puede dar aceleración notable, y por una cabeza bastante pesada para que la velocidad del impacto corresponda a una masa susceptible de hacer penetrar el filo en la madera”⁸.

La materia en la que se objetivaba la fórmula funcional debía proveer de un lado dureza, resistencia y durabilidad, de otro, maleabilidad para sostener el filo, al igual que un peso acorde a la necesidad de transporte. Del objeto en sí, se esperaba aprovechar al máximo la aceleración e impacto, aspectos en los que se traducían la fuerza del leñador.

Al implementar el serrucho se optimizó el tiempo invertido en las labores de deforestación y la explotación de la madera, pues si bien, el machete resultaba adecuado para el trabajo con maderas blandas como la guadua, no lo era con los troncos duros que para su uso en la construcción debían ser trozados en tablas, cuarterones, listones, etc. El principio funcional del serrucho garantizaba vencer la resistencia de una materia a partir del desplazamiento de una hoja dentada, la cual se apoyaba y desplazaba en una línea recta.

Con el serrucho de aserrío fue posible señalar el punto exacto donde debían realizarse los cortes. Una vez seleccionado el árbol, dos operarios procedían a efectuar una muesca horizontal, posteriormente se acometía con el hacha en un ángulo inclinado respecto de la indicación.

⁸ LEROI GOURHAN, André. Op Cit. p. 298.

En los diferentes procesos de producción agraria, bien fuese en la roza, la sementera o la huerta, las herramientas “clásicas”, también desempeñaron importantes funciones. Instrumentos de origen antiguo como el azadón, la pala, el palín y el recatón resultaban adecuados a las necesidades del agricultor de romper la tierra, cortar raíces u obtener tubérculos.

Las armas de fuego, aunque escasas, integraron el conjunto de útiles de los cuales disponían los hombres para procurarse algunos beneficios. Las escopetas de construcción artesanal fueron relativamente populares y eran utilizadas regularmente para la defensa personal, sin embargo, fueron dedicados principalmente a la cacería, actividad para la cual se contaba con armas como los cuchillos y las lanzas. (Cfr. Padre Fabo. Pág. 44)

Como se puede apreciar mediante las herramientas se configuró el universo laboral de los colonos; de forma similar, a través de los muebles y demás objetos domésticos se puede llegar a conocer las bases en la que se soportaba su estructura familiar. Las primeras casas erigidas en la zona fueron elaboradas con materiales de fácil consecución, guadua para las bases, columnas y vigas; esterilla para las paredes y hojas de yarumo o palma para el techo; eran levantadas rápidamente y aunque modestas, resultaban adecuadas para suplir las necesidades básicas, ofrecían protección contra los elementos, aseguraban un lugar para el descanso, reservaba un sitio para la preparación de los alimentos, y tal vez lo más importante, permitía reunir a los integrantes de la familia que compartían el objetivo de colonizar.

Los primeros ranchos poco tenían en común con las casonas de bahareque de plantas complejas, paredes de tapia, ricos calados y espacios claramente delimitados, producto de la “evolución arquitectónica” desprendida del boyante proceso de consolidación económica. Los muebles que poblaron estos recintos eran igualmente modestos, posesiones de personas motivadas en parte a em-

prender su movilización en busca de cambios substanciales de su situación económica.

A pesar de lo simple de su estructura y arquitectura objetual, es factible describir los rasgos privativos de algunos de estos muebles. En este proceso se toman como referentes la primera y tercer perspectiva establecidas por Edgard Lucie Smith (1998), para quien en este tipo de estudio:

“Parece claro que el tema del mobiliario puede ser abordado, sea cual sea el periodo, desde cuatro perspectivas diferentes. La primera, atañe a la función de los muebles...La segunda perspectiva se refiere a los muebles como indicio de categoría social...La tercera perspectiva se relaciona con el aspecto técnico de la fabricación del mueble... (y), una cuarta perspectiva interesante consiste en analizar el mueble como medio para establecer un juicio puramente personal”⁹.

La primera perspectiva delimita con precisión tanto el grupo básico de muebles, como la función que históricamente han desempeñado. En lo concerniente a la función: *“Un mueble puede servir para sentarse (muebles de asiento: taburetes, bancos y sillas), para colocar algo (mesas y veladores), para dormir o recostarse (camas y sofás) o para guardar objetos (muebles de caja: arcas y armarios). (SMITH,1998:8)*

40

El estado nómada que distinguía al colono, le demandaba contar con una serie de contenedores en los cuales organizar y proteger sus pertenencias; en vista de que debían transitar por estrechos senderos desplazándose a lomo de mulas o bueyes, los sacos de fique, de telas impermeabilizadas y los baúles resultaban muy efectivos al momento de movilizar sus pertenencias. El baúl, cuyo aspecto asemeja al de los Cofres y Arcones antiguos, fue considerado un mueble indispensable por su función de “contenedor esencial”¹⁰.

⁹ LUCIE SMITH, Edgard. *Breve historia del mueble*. Ed. Destino S.A. Eslovenia. 1998. Págs. 8 y siguientes.

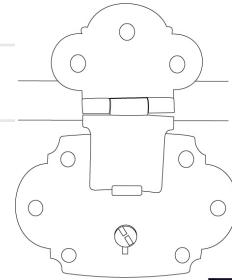
¹⁰ CORADESCHI, Sergio. *Guía de muebles*. Ed. Grijalbo.1988. p. 42.

Los baúles de viaje estaban integrados por dos componentes unidos entre sí mediante bisagras, una caja de madera para el cuerpo y una tapa plana o convexa. Piezas metálicas fijas en sus ángulos le reforzaban; contaba con asideros que facilitaban su traslado y con una chapa que hacía las veces de dispositivo de seguridad, al tiempo que aportaba trazos decorativos al conjunto.

En esta época se disponía de sencillos muebles, hasta piezas formalmente enriquecidas a través de diferentes procesos de pátina o decoración. Entre ellos se destaca el taponado, que consistía en la aplicación del tinte procedente de la disolución de la resina goma laca en alcohol imponible directamente sobre la madera; modos más elaborados comprometían recubrimientos en cueros repujados, adheridos con estoperoles brillantes en la capa externa, mientras el interior se revestía con papeles decorados o tela de terciopelo.

El mobiliario también incluía taburetes o sillas de madera, espaldar recto, sin brazos, con escasa o ninguna decoración. En la estructura del taburete se integraban cuatro segmentos de madera a un bastidor, dos tramos largos para el larguero del respaldo y las patas traseras, dos piezas cortas para las patas delanteras; travesaños en la parte inferior aportaban solidez al mueble. El respaldo y el asiento se solucionaban con piezas de cuero adosadas a la estructura con tachones metálicos.

Al igual que los taburetes, las bancas tenían como función suplir los requerimientos de descanso de las personas; las bancas o banquetas eran asientos de madera, sin respaldo, cuya topografía se asemejaba a la de una mesa larga y



Cerradura de Baúl - La Dorada



Cerradura de un baúl de viaje. Colección casa de la cultura La Dorada, Caldas.¹¹

¹¹ Ilustración Juan Alejandro López.

baja. Lo elemental de su forma y su elaboración las convertían en piezas que podían improvisarse con rapidez; en su arquitectura ingresaban tres segmentos de tabla, el más largo servía de asiento, los dos más cortos hacían las veces de soporte; travesaños diagonales puestos entre los soportes y el asiento le conferían estabilidad.

En la casa, las bancas ocupaban algunos de los espacios en los que se reunían progresivamente la familia, en la cocina cerca del fogón, a la hora de servir los alimentos; en los antejardines y corredores, al regreso de las labores en el campo. La fórmula funcional de la banca admitía que ésta fuera utilizada como herramienta en otras faenas, por ejemplo, en el ordeño una banca de escasas dimensiones ponía el cuerpo a la altura correcta de la anatomía vacuna.

Las mesas, en los primeros días de la colonización, solían ser otros de los enseres fabricados domésticamente; la acepción más difundida la presenta como un mueble de madera, compuesto por un tablero liso que reposa en uno o varios sostenes laterales. Históricamente las mesas han sido símbolos sofisticados en los que se escenifican las ceremonias derivadas de los acuerdos sociales alcanzados en torno a la religión, la política o la milicia. En el hogar, sobre sus tableros, se materializaba la autoridad paterna, la administración materna y los contextos domésticos destinados para la socialización e integración con la comunidad.

Las anteriores consideraciones señalan algunos requerimientos que para su proyectación tuvieron que enfrentar, en diferentes contextos, los artesanos, los artistas y los diseñadores, quienes fundieron en dichos muebles valores culturales con revestimientos decorativos. La mesa fabricada por el colono surgió al margen de conceptos de diseño o concordancias estilísticas espacio-temporales; ésta se ciñó rigurosamente a lineamientos funcionales, a las prestaciones y al valor de uso determinado por su arquitectura como lo son comer, escribir o jugar.

Los embellecimientos formales eran verdaderamente escasos; el corte preciso de las tablas aportaba un patrón reiterativo, al igual que las puntillas ordenadas linealmente en el punto donde las tablas se unían al bastidor. En algunos casos, los muebles rotos eran reparados con troncos de arbustos que aún conservaban segmentos cortos de las ramas, lo que introducía trazos recargados a la rígida rusticidad de los objetos; No obstante, este “abarrocamiento” parece haberse implementado luego del fortalecimiento del cultivo del café, en donde el proceso de la soca proveía de troncos que se destinaban, en las zonas rurales especialmente, a la fabricación de diferentes utensilios.

Resulta difícil establecer si cada hogar contaba con mesas diferenciadas por tamaño, uso o colación. Al igual que en los demás enseres, la fórmula funcional se impuso a la decorativa, lo que hizo de la mesa un objeto satisfactor de una necesidad básica, servir de superficie sólida elevada del suelo.

Las camas cierran el grupo básico de muebles descrito por Lucie-Smith. Al igual que las mesas, las camas han jugado un papel preponderante en lo concerniente a la historia de los enseres domésticos. En ellas han sido reflejados los acuerdos estilísticos de los diferentes periodos; su condición de elemento principal del dormitorio le confiere atributos especiales, porque si bien la fórmula funcional le traduce como un soporte elevado en el cual tenderse y descansar, los recubrimientos estéticos materializados en ropajes como colchones, protectores, sábanas, fundas, cobijas, cobertores, almohadones, baldaquinos, entre otros, dejan ver el intrincado sistema que la sociedad ha configurado en torno a la intimidad de las personas; característica que ha incidido tanto en los procesos de proyectación, como en la fabricación, convirtiendo al mueble, en periodos como el barroco, en verdaderas obras maestras de ebanistería.

El exotismo de las relaciones sociales reflejado en los muebles de dormitorio, parece detenerse y retroceder cuando se observa con cuánta simplicidad el

ornato cultural objetivado en la cama fue simplificado a la ecuación funcional elemental, de hecho, con frecuencia la arquitectura física de la cama desapareció del panorama objetual de los hogares, para dar paso a la estera. Un tejido grueso de juncos o palmas con el cual se cubre el suelo de las habitaciones. En la región caldense las esteras eran fabricadas con tallos de enea o corteza de plátano puestas como superficies para el descanso, también, a modo de protección para las cabalgaduras antes de asegurar la silla de montar.

Por su fácil adquisición, fabricación y transporte, la estera resultaba un muy buen sustituto de un mueble compuesto por segmentos amplios (cabecera o testero, pie de cama, largueros y tendidos de tablas), cuya traslado era una tarea engorrosa. Por su parte la estera suplía perfectamente los requerimientos de las personas; si se le compara, opera de igual manera que una colchoneta para campar, separa al cuerpo del suelo, lo aísla de las bajas temperaturas, otorga un grado aceptable de confort, se puede enrollar cuando no se requiere y se guarda con facilidad. No obstante estas ventajas, a medida que avanzaba la consolidación de las ciudades, los muebles superaron este estadio en el que la efectividad funcional se revertió en parquedad o, tal vez, rusticidad formal, este fue el caso de las camas y los demás muebles hallados a lo largo del estudio, los que mientras finalizaba el siglo XIX, y se adentraba el XX, recibieron el influjo de centros productores europeos y norteamericanos, aspectos que integran la segunda perspectiva descrita por Edward Lucie Smith.

La naturaleza privativa de los artefactos fue concordante con los problemas y avatares cotidianos que ayudaron a resolver. El fogón, por ejemplo, revela la primacía jerárquica de la función sobre la forma; en la raíz latina fogón, focus, no alude a un objeto concreto, sino al sitio reservado en las casas para encender el fuego. La casa de un griego o de un romano, señaló Fustel de Coulanges¹²,

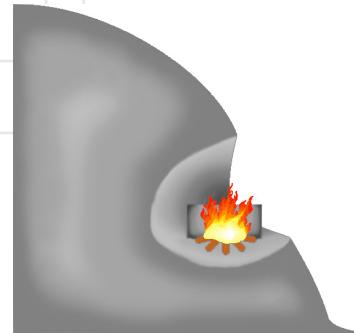
¹² DE COULANGES, Fustel. *La ciudad antigua*. Ed. Panamericana. Bogotá. Colombia. 1996.

encerraba un altar en el que debía mantenerse encendido un hogar, un fuego claro, limpio y puro, protegido de las miradas de las personas ajenas a la casa; el fuego en la antigüedad no sólo era un elemento útil y grato, algo más profundo observaban estos individuos quienes velaban porque las llamas no se extinguieran.

En las latitudes americanas el término “fogón”, indicaba el fuego de leña encendido sobre el suelo; pero con el tiempo, las llamas reposaron en la estufa, objeto central de la cocina y ésta, a su vez, simbolizó el lugar desde el cual se administraba la hacienda doméstica. La topografía básica del fogón mostraba, en primera instancia, una estructura elemental, tres piedras de tamaños similares limitaban el espacio donde se encendía y alimentaba con leños la llama; las piedras proveían el soporte elevado donde se apoyaban las vasijas en las que se llevaba a cabo la cocción.

Aún en este estadio de rusticidad, el fogón admitía variaciones, todas ellas consecuencia de las condiciones dictadas por el momento nómada que afrontaban las familias. Algunos eran tan sólo huecos con inclinaciones diagonales realizados en barrancos cercanos a las casas; en ellos la concavidad albergaba la leña y rejillas o parrillas metálicas para soportar las vasijas. No obstante, la presencia de estas transformaciones formales, el fogón rural alcanzó rápidamente la forma objetual que aún conserva en muchas regiones rurales del Departamento.

Los fogones o estufas de leña estaban conformados por dos partes, un contenedor para la



¹³ Ilustración realizada por Duván Adolfo Mesa.

Ilustración de un fogón excavado en una pared de tierra. Vereda Alto Bonito, Manizales¹³

combustión y una plataforma firme separada del piso; una mesa de madera revestida con tierra apisonada, arcilla o ladrillos, hacia las veces de mueble; sobre ésta, los ladrillos daban forma rectangular a la cavidad para la leña. Las dimensiones del mueble quedaban señaladas por la “Catalina” o plataforma metálica (hierro fundido), que contaba con una serie hornillas cuyas dimensiones podían variarse gracias a la versatilidad otorgada por dos discos que cerraban, disminuían o aumentaban el diámetro del orificio. A esta unidad básica, podían anexarse componentes para aumentar su eficiencia, entre ellos, puertas metálicas y chimeneas.

El aprovechamiento del fuego en función de suplir el requerimiento de iluminación, delimitó el aspecto de otros instrumentos utilizados por los colonos. Al igual que las herramientas, las velas, los candiles, los mecheros y las lámparas, son objetos de origen antiguo, emparentados en la misma propuesta funcional. Para sostener el fuego constante y controlado, se debía quemar el combustible que entrapaba un agente conductor (pabilo o mecha), con lo cual se obtenía una fuente de luz que podía emplearse en lugares donde la iluminación natural era reducida.

Las velas, por ejemplo, estaban elaboradas con grasas de animales; el sebo cubría directamente un pabilo; al encenderse activaba el combustible que se consumía progresivamente, sin alteraciones en el grado de luminosidad, siempre y cuando se mantuviera a salvo de corrientes de aire. Este material orgánico no sólo definía el nombre del elemento “vela de sebo”, sino que otorgaba una versatilidad amplia al objeto, puesto que la materia se utilizaba como agente reductor de fricción cuando era aplicada en serruchos, bisagras o goznes de puertas.

Las lámparas por su parte, poseían características formales más complejas. Fabricadas en hojalata, poseían un contenedor para sustancias oleosas de lenta combustión¹⁴ y un mechero. Con las lámparas se pudo controlar el grado

¹⁴ Entre ellas grasas animales, grasas vegetales como el aceite de higüerillo y fuentes minerales como el aceite mineral, el aceite crudo y el petróleo

de luminosidad porque poseían un mecanismo que alargaba o disminuía la extensión del pabilo; la llama protegida por una pantalla se mantenía a salvo del viento.

En lo que respecta a los aspectos técnicos y de fabricación de enseres domésticos, la madera fue el material más empelado. Las formas sencillas satisficieron los requerimientos de uso en los cuales se generaban, porque observaban invariablemente los valores inherentes a los útiles: *“...en la forma de un útil interfieren tres valores: la función mecánica ideal, las soluciones materiales de la aproximación funcional según el estadio étnico y el estilo que es propio de la figuración étnica”*. (GOURHAN:300)

Entre los ejemplos que ilustran a cabalidad la triada anterior se encuentran utensilios como el “beque de palo”. Antecesor de las bacinillas de metal esmaltado (la versión de mayor recordación en la región), estas bacías se obtenían de una pieza de madera, tallada hasta otorgarle la forma de fuente amplia, concordante con el objetivo de contener.

La forma del beque se allanaba perfectamente a la geometría del tronco, por lo tanto, al manufacturero le bastaba con seccionar un segmento proporcional al tamaño y destino del utensilio; luego lo labraba conservando un espesor grueso para las paredes, al tiempo que reducía el diámetro de la base, respecto de la abertura, lo que aportaba una breve inclinación a las líneas generales de la pieza; el asa estaba constituida por un segmento recto de madera, obtenido de una rama firme que se conservaba cuando el tronco era trozado. No se puede precisar si a estos objetos se les aplicara algún tipo de pátina o tratamientos de impermeabilización; si bien el ejemplo analizado presenta huellas de pintura



Beque de palo, elaborado hacia 1850. Colección Casa de la Cultura Aguadas, Caldas.

de esmalte rojizo, ésta debió ser aportada mucho después de su construcción ya que la pieza está datada hacia 1850, en el municipio de Aguadas.

Los bacines o beques son, culturalmente hablando, objetos complejos. Por la forma se asemeja a los cuencos, pero el problema a resolver lo acerca más al asiento, soportar un cuerpo que reposa en él; esto se hace más evidente si se tiene en cuenta la postura acuclillada que se asume al utilizarlo; de allí que el término beque se cargue con acepciones atinentes a rudimentarios inodoros como mingitorios o retretes portátiles.

El estadio estrictamente funcional de los objetos, ligado a las contingencias de la cotidianidad rural, paulatinamente se transformó. A medida en que las poblaciones se consolidaron como comunidades estables cuyos integrantes compartían ideas y conceptos regulares sobre su realidad y cultura, los objetos dejaron de ser definidos únicamente por la evidencia de la prestación, permitiendo que los acuerdos sociales se filtraran a través de sus formas.

La organización del espacio habitado no debe entenderse sólo como comodidad, es ante todo “expresión simbólica de un comportamiento globalmente humano”¹⁵. La vivienda y su orden doméstico; la ciudad y sus modos de administrar los constructos simbólicos liberaron, metafóricamente, a los objetos de la estricta funcionalidad.

Los primeros rasgos de esta liberalidad pueden apreciarse en herramientas como el machete, objeto que recibía un cuidado preferencial, porque no sólo era utilizado por los hombres en sus jornadas laborales, sino que también era un componente imprescindible del atuendo en las demás actividades de la integración social.

¹⁵ LEROI GOURHAN, André. Op Cit. p. 311.

El machete fue uno de los muchos objetos que al servir como satisfactores de necesidades inmediatas, permitieron el fortalecimiento de lazos afectivos por parte de sus usuarios. Barberas, relicarios, relojes, medallas, escapularios, encendedores, estatuillas religiosas, entre otros, podían permanecer en poder de una persona durante muchos años; estos objetos en numerosas ocasiones conformaban una especie de pequeño tesoro que se legaba; independiente del costo monetario o rasgo estilístico, la construcción afectiva primaba al ser considerada el verdadero valor contenido en el objeto.

Por esto, para ser portador de un elemento “culturalmente activo”, se debía poseer el conocimiento de sus modos de utilización difundidos entre el segmento de la comunidad, para la cual el objeto en cuestión era considerado pieza clave en su idiosincrasia; el carriel y las cosas en él contenidas, permiten ilustrar dichas prácticas. En éste bolso de cuero, ovalado en la parte inferior, con tapa, y una correa en punta que servía de cierre (recubierta con piel de tigrillos, nutria u otros animales), el arriero, guaquero o aserrador, invariablemente debía llevar los siguientes elementos:

Un cóngolo, la uña de la gran bestia, las muelas de la santa Polonia y los dados (para defenderse de los males y jugarse la suerte), la barbera, el mechero con yesca y eslabón, los naipes, la perica, la aguja capotera y la de arriar, el espejo de manguito de madera, la pipa o muía, el tabaco y las calillas y por supuesto la plata. En las secretas se guardaba el retrato de la novia, los cadejos de pelo, estampitas de los santos, la novena de las ánimas¹⁶.

El contenedor definía lo que en su interior debía ser contenido; cada elemento que ingresaba en sus bolsillos se relacionaba con una de las distintas actividades -sacras o profanas- imbricadas en lo cotidiano. Agujas, navajas y dinero se asociaban expresamente con el trabajo; la novena a las ánimas y las estampas reflejaban el carácter piadoso de quien las portaba.

¹⁶ www.sinic.gov.co

Sin embargo, el vivir azaroso del campesino por entre los montes, dio forma a expresiones que se aunaron al sentido que el trabajo y la religión otorgaban a la vida. Algunos de estas conductas eran licenciosas, proscritas, aún así estaban grabados en el registro de la memoria colectiva y eran conductas de socialización válidas ya que ellas hacían referencia a la intimación sentimental (retrato de la novia), al azar (dados y naipes), o la brujería (el congolo, los amuletos y las contras).

A través de estas configuraciones sociales se descubren disposiciones únicas, que señalan el comportamiento estético imbricado dispuesto en la amplitud de la cotidianidad cafetera. Las relaciones sígnico-contextuales se integraron en el universo imaginario compartido, el cual ayudó a diluir el límite que separaba las acciones y los pensamientos particulares de la realidad gregaria, haciendo de cada objeto (mueble, mensaje o espacio), un constructo afectivo, un complejo estetograma¹⁷.

Las personas se reconocen en las cosas, lo hacen porque pueden analizar los objetos como arquitecturas físicas aisladas; también les asiste el derecho de emitir juicios subjetivos sobre ellos y sobre los entornos donde las cosas habrán de residir. Dicha interacción convierte los espacios en escenarios propicios para la instauración de atmósferas exóticas y habitables al tiempo en que, quien habita el espacio levanta sobre los límites ortogonales constructos afectivos. Una vez allí, el cuerpo se despliega en relación constante con los objetos de manera no regularizada, favoreciendo la aparición de tramas estéticas mixturales, donde queda trenzado el movimiento imprevisible de lo humano.

Lo que gravita en torno de los objetos, lo mismo que transforma los espacios en escenarios habitables, son, como señaló Bachelard (1957), impresiones de

¹⁷ Los estetogramas, hacen referencia a las costumbres inscritas en el sustrato conformante de la memoria colectiva, las mismas que se graba y expresan colectiva e individualmente, señalan las relaciones emotivas que se establecen entre personas y cosas.

intimidación que, no obstante ser fugitivas o imaginarias, revelan el carácter subjetivo que otorga sentido a aquello que se agotaba sólo en su función. Así, el espacio que albergaba la antigua cafetera a vapor, por ejemplo, poco a poco se hizo escenario para el encuentro de la comunidad secular; al ingresar a un café simbólicamente se adentra en un espacio de resignificación en el que las conformaciones individuales se convierten en vivencias estéticas grupales porque, en estos sitios se hacen evidentes los dispositivos de solidaridad establecidos para la convivencia material.

Las configuraciones afectivas parecen derivar de las facetas de acostumbramiento, mezcla y mixtura que se instaure entre el cuerpo y los objetos. Dicha relación está mediada por ciertos gestos propicios o pequeños rituales que se despliegan indistintamente cada vez que se asiste a un espacio como el café; estos rituales pueden apreciarse en:

las celebraciones en torno de una taza de café, capaces de detener, momentáneamente, las labores más importantes, moviendo a los individuos a compartir sus pequeñas riquezas (comentarios, vivencias), a crear esferas significantes que se expanden como las olas del vapor de la bebida que todo lo envuelve en su atmósfera cálida y placentera". (VILLA CARMONA:14)

Así como el café dependía de la cafetera, el granero requirió de balanza. En un escenario donde los olores de los diferentes productos se entremezclaban en una esencia única, la pesa regía con determinación y exactitud los segmentos de todo aquello que se podía comerciar; reposaba sobre el mostrador compuesto de grandes cajones; allí los granos y demás productos se aquietaban libres de empaques, a la espera de reordenar sus granos en medidas exactas (libras, kilos o arrobas).

Los graneros, las misceláneas y las tiendas, establecieron territorios menos permisivos que el del café, su finalidad era negar el ocio, al hacerlo, se convertía en la esfera perfecta para las transacciones comerciales. En pos de ello, los objetos

que lo poblaban (mostrador, estantes, máquina registradora, bultos de grano, pacas de panela, grandes frascos para dulces, etc.), creaban una atmósfera de apariencia oscura, silenciosa y ordenada, distante del barullo carnavalesco característico de las cantinas, billares y cafés, algunos de los cuales perviven en los municipios de Caldas.

Los objetos que ingresaron a los espacios residenciales en el periodo subsiguiente a la oleada colonizadora, hicieron de la casa un territorio donde los valores simbólicos se sobrepusieron a la finalidad técnica que tiempo atrás definió a los muebles. En relación a la ciudad, la casa era un eco del orden social y sus estructuras; no obstante, los aspectos de autoridad económica, política o religiosa, estuvieron matizados por la individualidad subjetiva merced a la cual el concepto funcional de refugio, se tornó en atmósfera, ambiente y hogar.

Los argumentos objetuales dejaron de centrarse en las fisonomías y prestaciones de los objetos, dando cabida a valoraciones de orden simbólico en las que la objetualidad, propiamente dicha, quedaba relegada a un segundo plano. En este sentido, en la configuración de nuevos territorios (como el de la intimidad, la autoridad paterna o los regímenes matriarcales), el habitante acentuaba la importancia de la colocación al objeto mismo¹⁸; de este modo el taburete y la mesa ubicados en su propio espacio, conformaron el comedor; la banca, ataviada de adecuaciones estilísticas y subjetivada por decoraciones fisiográficas²³ se tornó en sala; la cama ayudó a definir el escenario del reposo y del amor.

¹⁸ Los estudios de Bachelard en "La Poética del espacio" y de Baudrillard en "eEl Sistema de los objetos", ilustran con claridad y suficiencia algunas formas de intimación, en donde quien habita se integra profundamente con el espacio que se convierte en su habitación.

¹⁹ El término "decoración" alude a los revestimientos fisiográficos con que los individuos cubren lo que le es dado, tanto edificaciones como objetos; es decir, las adecuaciones que favorecen la continuidad de su existencia en cualquier espacio.

Los constructos afectivos erigidos por los individuos a lo largo del periodo de la colonización de las tierras caldenses y su influencia durante las primeras décadas del siglo XX, fue posible porque para las personas los objetos devienen de una verdad efectora, pero al mismo tiempo, se transforman en receptores de la arbitrariedad imaginaria, expresión elocuente de la subjetividad que imbrica en lo efectivo grados de afectividad y reconoce en los lazos afectivos una posibilidad de integración y concordancia cultural.

Bibliografía

BACHELARD, Gastón. *La poética del espacio*. Ed. Fondo de Cultura Económica. Bogotá, Colombia. 2000.

BAUDRILLARD, Jean. *El sistema de los objetos*. Siglo Veintiuno Editores. México. 1997.

CORADESCHI, Sergio. *Guía de muebles*. Ed. Grijalbo. Barcelona, España. 1989.

DE COULANGES, Fustel. *La ciudad antigua*. Ed. Panamericana. Bogotá, Colombia. 1996.

DUSSEL, Enrique. *Filosofía de la producción*. Ed. Nueva América. Bogotá, Colombia. 1984.

HESKETT, John. *El diseño en la vida cotidiana*. Ed. Gustavo Gili, S.A. Barcelona, España. 2005.

LEROI GOURHAN, André. *El gesto la palabra*. Ed. Universidad Central de Venezuela. Caracas, Venezuela. 1971.

LUCIE SMITH, Edgard. *Breve historia del mueble*. Ediciones Destino, Thames and Hudson. Eslovenia. 1998.

NORMAN, Donald A. *La psicología de los objetos cotidianos*. Ed. Nerea. Madrid, España. 1998.

OSPINA TORO, William. *La incidencia del diseño en el contexto regional. Ambientes entre 1913 y 1950*. Obra inédita. Manizales, Colombia. 2007.

VILLA CARMONA, Gustavo. *Tramas estéticas del ocio contemporáneo*. Obra inédita. Manizales, Colombia. 2005.

Diseño de ambientes en el contexto regional entre 1913 y 1950

Lic. William Ospina Toro
Profesor Universidad de Caldas
Departamento de Diseño Visual
ospinatoro@disenovisual.com

Recibido Agosto 15 de 2007
Aprobado Noviembre 30 de 2007

Resumen

La construcción de viviendas, moradas y ambientes en el primer periodo del presente siglo tiene sus bases en el periodo de la colonización antioqueña, a pesar de la ambigüedad que incita tal denominación esta etapa provee los elementos necesarios para entender cuáles son los fundamentos formales o conceptuales sobre los que se ejercía la construcción de domicilios en tal periodo. Este escrito presenta de manera general las relaciones contextuales y simbólicas entre los espacios construidos y el sujeto que habita tales espacios.

Palabras clave: ambiente, casas, diseño, contexto, colonización.

Atmosphere design in the regional context between 1913 and 1950

Abstract

The construction of houses, dwellings and environments in the first period of the current century has its bases in the period of the Antioqueña Colonization, in spite of the ambiguity that such denomination rises, this stage provides the elements necessary to understand the formal or conceptual foundations on which the construction of houses was exerted in said period. This writing presents, in a general manner, the contextual and symbolic relations between the constructed spaces and the subject that inhabits such spaces.

Key words: environment, houses design, context, colonization.

Introducción

Para abordar los primeros elementos de la investigación sobre la incidencia del diseño en el contexto regional, es necesario establecer precisiones tanto sobre lo relativo del diseño, como sobre su influencia.

El diseño como práctica social, se asemeja a corrientes de pensamiento y a movimientos artísticos que dejan huella en la sociedad en alguna época específica, ya sea por la popularización de sus ideas o por la aceptación general que se hace de sus principios; en esa medida el diseño permea de igual manera la sociedad, ya que éste posee ambas características, es decir, el diseño puede obedecer a una concepción intelectual e ideológica, o puede responder a una manifestación formal que atiende a características plásticas.

De otro lado, la velocidad con la que un tipo de pensamiento o una corriente artística se propagan está directamente relacionada con los medios de producción y de comunicación que existen en el momento en que hace su aparición. Hacia 1913 en nuestro medio, el diseño y las corrientes de pensamiento no poseían los medios y canales de transmisión que actualmente existen, lo que supone un retraso considerable en la línea temporal respecto a la influencia del diseño en el contexto inmediato.

Para intentar mostrar lo anterior, se hizo una comparación sencilla. Se revisaron espacios, mediante fotografías, de contextos mundiales y se apreciaba la correlación existente entre algunos de los elementos del estudio, objetos, mobiliario y el ambiente que los albergaba.

El espacio correspondía a una fecha cercana a 1945, presentaba el estilo y la línea que algunos espacios siguen en nuestro contexto en las décadas próximas a finales del siglo pasado; de tal forma que, más allá de una recreación consciente de este tipo de corriente de diseño en la región, se nota un tipo de anacronismo relativo a la valoración del diseño, en lo que se refiere a su vinculación con el contexto inmediato.

Esto establece la necesidad de revisar los entornos cercanos y las fechas escogidas para la realización del estudio, de tal manera que se hace un desplazamiento temporal relativo a la influencia del diseño que se ha mencionado anteriormente; se procede a retrotraer la influencia del diseño hasta los años de 1793-1830, sustentada en la suposición de la semejanza entre los estilos de diseño de los años 1913-1950 con los de 1990-2000.

Sin embargo, la relación temporal no es equitativa, pues es necesario tener en cuenta que la rapidez de la influencia se minimiza a medida que el tiempo

cronológico se desplaza hacia atrás, esto es, a mayor distancia temporal hacia el pasado, mayor será el tiempo que toma una influencia en llegar de un sitio a otro.

Esta medida es arbitraria, y cualquier escala de medida lo es en principio, por tanto, la escala de desplazamiento está mediada por 120 años, duración que representa el tiempo que se ha trasladado la escala de influencia del diseño en nuestro contexto regional.

Finalmente se han tenido en cuenta las fechas de 1913 y 1950 en nuestro contexto, pero a la hora de hacer alguna de las comparaciones necesarias entre contextos, se debe pensar más en los años de 1793 y 1830, sobre todo para los contextos foráneos, y en aquellas referencias industriales.

Bajo estos parámetros, encontramos que en nuestra región, más exactamente en los municipios escogidos para la investigación, lo que se conoce como "diseño", en su acepción de planificación para dar respuesta formal a una necesidad, ha tardado en penetrar en su forma definitiva en nuestro contexto, de tal manera que la configuración general de los artefactos encontrados "in situ", tienen características pertenecientes a movimientos anteriores a las fechas establecidas en un principio.

58

De otro lado, la prolongación en el tiempo de las influencias formales necesariamente repercute en la concepción del diseño en el contexto analizado, lo que implica la existencia de concepciones de fabricación y de producción asociadas con el término "diseño" en la región central de Colombia.

El concepto de "diseño"

Al referirse al concepto de "diseño" se busca establecer el tipo de principios con los cuales era posible proceder a la hora de especificar un objeto, un men-

saje o un ambiente, sin embargo, es necesario precisar que las concepciones sobre el término se han establecido todas gracias a la contextualización de la actividad, más que a una precisión etimológica del término o epistemológica de tal actividad.

El concepto de “diseño” al que responden los artefactos, los mensajes y los ambientes encontrados, estará más cerca de la concepción de fabricación y de producción como respuesta a las necesidades del medio y a las facilidades de construcción que ofrecía el contexto, y responderá menos a concepciones abstractas derivadas de ideologías específicas. No obstante, a raíz del establecimiento de las ciudades de la “colonización antioqueña”, algunas construcciones respondieron a ciertos parámetros conceptuales.

De acuerdo con lo anterior, las intenciones estéticas pueden observarse como respuesta a una funcionalidad específica, esto es, la forma que adquirirían los objetos, mensajes y ambientes, derivan en principio, de la función precisa que debían cumplir, así los objetos se presentaban ligados a su valor de uso. De la misma manera los mensajes se construían sobre la base de la eficacia comunicativa con cierta reiteración entre los contenidos icónicos y lingüísticos; los ambientes por su parte, no presentaban diferencias entre ellos, en el inicio de los movimientos colonizadores, los ambientes responden a una necesidad de refugio, en la cual los espacios no manifiestan diferencias entre sus atmósferas.

De lo anterior es posible concluir que, el concepto de “diseño” se manifiesta mucho más entrado el siglo XX, y en nuestro contexto casi a finales del mismo, en momentos en los cuales se han consolidado una serie de requerimientos ideológicos y tecnológicos para que el diseño se manifieste de manera consciente y se presente como una actividad específica.

Influencias morfológicas y signico-contextuales en la región caldense: ambientes

Para responder a las influencias de diseño que recibieron los ambientes durante los periodos de tiempo elegidos y ya precisados, es necesario establecer la dependencia que se presenta entre la arquitectura y el diseño de interiores, de manera que se aclare la finalidad que cada uno de ellos persigue, pues en un contexto como el elegido para el estudio, las influencias arquitectónicas son relativamente amplias, ya que por un lado, las construcciones responden a lo que se conoce como “arquitectura de la colonización antioqueña;” mientras que por otro lado, aparece, más tarde, la influencia de la arquitectura de estilo republicano, gracias al establecimiento de economías rentables y pujantes.

Mientras que la finalidad de la arquitectura, es la de dar “...respuesta formal a las necesidades de habitabilidad...”¹, el diseño de interiores está ligado más a la “...ambientación de espacios interiores y al equipamiento...”², así que ambas responden a la “...naturaleza constructiva, corpórea y espacial que las enmarca. Están destinadas a concebir formas habitables, recorribles y construibles...”³.

Estas divisiones entre los límites de ambas ramas del diseño, sólo se hacen palpables en la medida en que evolucione la concepción general del diseño y se despliegue en la práctica cotidiana de la actividad, por tanto, en lo que respecta a los ambientes dentro del presente estudio, esta delimitación entre áreas se diluye a partir de la respuesta funcional que los sujetos generan en sus construcciones.

¹ GONZÁLES RUIZ, Guillermo. *Estudio de Diseño*. Emecé Editores. Bueno Aires Argentina. 1994. p.42.

² *Ibíd.* 42

³ *Ibíd.* 46

Falta denominar la superficie en la cual se presentan los aspectos de este tipo de construcciones, esto es, la ciudad. Ella responde, al menos dentro del contexto inmediato a lineamientos y *ordenanzas* puntuales emanadas de la Madre Patria, de tal forma que cada ciudad y pueblo debía seguir una serie de condicionantes, los cuales buscaban estructurar una ciudad a partir de la funcionalidad que requería la administración de la misma.

Así “la imagen de la ciudad de la conquista define dos conceptos fundamentales: el espacio público expresado en la plaza, y a partir de ellas en las calles que conformaban la cuadrícula urbana, y la presencia del edificio monumento, formando un todo espacial con la plaza”⁴.

De tal manera que la ciudad de la colonización, en el contexto antioqueño se presenta ordenada, construida a partir de la cuadrícula, misma que se ha definido como uno de los signos que ha designado la ciudad desde sus inicios. “Este signo jeroglífico, una cruz inscrita en un círculo, recuerda dos de las más simples y duraderas imágenes urbanas. El círculo es una línea única, cerrada, continua: sugiere el enclaustramiento, una muralla o un espacio como puede ser la plaza de un pueblo. Dentro de este espacio cerrado se desarrolla la vida. La cruz es la forma más sencilla de composición con líneas distintas: es quizá el objeto más antiguo del proceso ambiental, por oposición al círculo, que representa la limitación que define el tamaño del entorno. Las líneas cruzadas representan una forma elemental de hacer las calles en el interior de esos límites, mediante la construcción de una cuadrícula o retícula”⁵.

La simplicidad estructural que acompaña a la cuadrícula como forma compositiva, establece además una regularidad que ha servido de unidad funcional

⁴ GÓMEZ ALZATE, Adriana, LONDOÑO LÓPEZ, Felipe. *Expresión Visual en las Ciudades del Bahareque*. Blancolor. Manizales, Colombia. 1994. p 87.

⁵ SENNETT, Richard *La Conciencia del Ojo*. Ediciones Versal S.A. Barcelona España. 1991. p. 66.

en las ciudades; este ordenamiento a partir de las líneas, dota a las ciudades de una serie de características como “horizontal, continua y tranquila”⁶, características que se repiten en las ciudades que se encuentran dentro del contexto de la colonización antioqueña.

La regularidad, expresada en el trazado ortogonal de las ciudades de la colonización, pone de manifiesto la valoración de lo funcional y de la simplicidad en la concepción de los trazados en lo que se define posteriormente como diseño urbano.

Ubicados los elementos generales sobre la ciudad, es posible revisar los aspectos de la incidencia del diseño dentro de la estructuración de los ambientes de la morada de los colonos en las tierras antioqueñas.

En principio, las influencias del diseño se presentan en los artefactos que poseen formas derivadas de las concepciones sobre la práctica, en un periodo de tiempo específico, lo que se conoce como estilo o escuela. La concepción de diseño en cada espacio y tiempo, termina integrándose con los procesos de fabricación presentes, suscitando cambios en tales procedimientos, sin embargo, para que tal influencia se presente es necesario que los medios de producción sean los adecuados; de lo contrario, la denominación del ejercicio resultante no corresponde al concepto de diseño como tal.

“En 1850 el país se mantenía aún preso del nivel tecnológico en el que lo había dejado España, viviendo en unas condiciones equiparables a las de la Europa de los siglos XIII y XIV, con las que coexistían no pocas prácticas precolombinas, y la provincia antioqueña no constituía una excepción en tan desolador panorama”⁷. Este era el panorama que ofrecía el país hacia finales del siglo

⁶ GÓMEZ ALZATE, Adriana, LONDOÑO LÓPEZ, Felipe. *Expresión Visual en las Ciudades del Bahareque*. p.16

⁷ ROBLEDO CASTILLO, Jorge Enrique. *Un siglo de Bahareque en el Antiguo Caldas*. Ancora Editores. Bogotá, Colombia. 1993.

XVIII, lo cual significa que dentro de los parámetros de este estudio, la idea de lo que se conoce como “diseño”, aún no aparece especificada, más bien y en lo que respecta al ambiente, el concepto de “fabricación” se instaura como parámetro de referencia.

Si bien las condiciones de tipo tecnológico que se presentaban en el periodo de tiempo establecido frenaban la instauración de procesos equivalentes al diseño, las acciones que implican un accionar tecnológico se articulan con el contexto y hacen que el mismo pueda desarrollarse buscando cierto mejoramiento en la relación entre el sujeto y el entorno.

Sin embargo, las dificultades a las cuales se enfrentaron los colonos de la región centro occidental del país, se manifiestan en sus relatos, en estos se encuentran descritas las condiciones básicas en las cuales la funcionalidad se presenta como respuesta a las condiciones que presenta el medio; en un relato de la época se describe de la siguiente manera la morada inicial del colono, “Una de las primeras labores del recién llegado colono consistió en protegerse de la lluvia y el frío, mediante la rápida construcción de un simple cobijo. Según las crónicas, asumía una forma como ésta:

*En línea recta clavan tres horquetas,
La cumbre sobre ellas levantando,
Para formar el rancho vara en tierra,
Con un pequeño alar al otro lado.*

*Los encañados con bejuco amarran
En la larga cumbre recostados
I formando sobre ellos una reja
Concluyen con destreza el enlatado.*

*Empezando de abajo para arriba
El rancho en derredor van empajando.
Pajas diversas confundidas mezclan;
Palmicho, santaines i rabihorcado.*

*I después de formarle el caballete
Lo dividen en dos, con un cercado,
De un lado colocan la cocina.
De habitación sirviendo el otro
Lado*⁸.

(Gregorio Gutiérrez G., “Memoria científica sobre el cultivo del maíz”, citado por Albeiro Valencia Llano en “Vida cotidiana en la colonización del gran Caldas”. Dominicales de La Patria, septiembre 22 de 1991. P.8)

En tal sentido, la necesidad, y no un condicionante abstracto o conceptual, prefigura los espacios en su estado inicial, siguiendo la característica de refugio. De allí la ausencia de algún tipo de influencia formal en los inicios de la colonización. De igual manera, una sociedad que responde a la necesidad, ofrece respuestas formales básicas, las cuales persisten hasta la conformación de los pueblos y ciudades, los cuales varían la concepción de *refugio* por el concepto de *habitabilidad*, el cual se identifica en las ciudades de la “colonización antioqueña”.

De otro lado, es importante discernir sobre la relación sígnico-contextual que ofrece el ambiente, ya que la configuración final de éste será examinada mediante la posibilidad de generar ciertas atmósferas, las cuales dependen más de aspectos simbólicos que de elementos materiales. Existe una relación entre entorno geográfico-arquitectónico, ambiente y atmósfera, siendo el primero de ellos una condición física, el segundo una condición física y simbólica, y el tercero una condición eminentemente simbólica y sígnica, que sólo tiene sentido en su relación con el sujeto que habita tal espacio.

Hacia la relación entre el sujeto y el espacio, es que este tipo de articulación denominada ambiente cobra su sentido en el diseño, de tal manera que es importante revisar el tipo de facilitadores en la construcción de los ambientes.

⁸. ROBLEDO CASTILLO, Jorge Enrique. *La ciudad en la colonización Antioqueña*. Editorial Universidad Nacional. Bogotá 1996 p. 196.

Richard Sennett presenta la ausencia de especialización de los ambientes en el periodo medieval europeo, “En las casas medievales había muy pocas habitaciones, digamos, especializadas, ya fuera para el amor o para cualquier otro propósito. Incluso entre los acaudalados, la misma habitación podía servir como lugar para comer, defecar, hacer negocios y dormir. El mobiliario necesario para cada una de estas actividades se metía y se sacaba de cada habitación, en caso de que fuera lo suficientemente ligero, o simplemente se arrinconaba contra la pared cuando no estaba en uso. Esta estructura se prolongó hasta bien entrado el siglo XVIII en la mayor parte de las habitaciones, aunque para entonces solamente los niños de las clases pobres seguían durmiendo en las mismas habitaciones en que sus padres dormían y en las que hacían el amor, al contrario de lo que había sido anteriormente práctica común en todo el espectro social. Los retretes se utilizaban abundantemente de día a mediados del siglo XVIII, mientras que los orinales quedaron relegados a las necesidades nocturnas, si bien la gente continuó orinando durante el día, incluso dentro de las casas de renombre, allí donde se encontraba un lugar en apariencia adecuado. La casa del *Ancien Régime* era como una calle cubierta”⁹.

Esta descripción de una casa medieval, de sus habitaciones y de la relación entre estos espacios, permite observar la ausencia de especialización de aquellas áreas, y más bien parecen establecerse lugares comunes, en los cuales cada quien mezcla las tareas cotidianas, con las intimidades propias que se resguardan hoy detrás de las puertas. Sólo hasta el siglo XIX se separaron los espacios y a quienes los ocupaban, se establecieron lugares precisos para “el amor, el juego, la sociabilidad, cada cual dentro de su propio interior distintivo. Cada uno de estos espacios subjetivos retiraron de circulación, a su vez, a los espacios del cuerpo: la cocina, el aseo, y el retrete”¹⁰.

⁹ SENNETT, Richard *La Conciencia del Ojo*, p. 43.

¹⁰ *Ibid.*, 44

Esta especialización de los espacios se establece mucho más tarde como uno de los propósitos del diseño de interiores y la idea de planificación se ejecuta, separando los espacios de acuerdo con las funciones que se realizan en cada uno de ellos.

En el contexto de la “colonización antioqueña” la primera caracterización superó la idea de refugio para adoptar otra configuración bajo la concepción de protección, lo que implica un desarrollo más técnico de los espacios, es decir, establecimiento de paredes, corredores y habitaciones definidas; todas las casas seguían un modelo específico establecido por la “colonia española”, forma que ya había sido utilizada anteriormente y que puede describirse como sigue: “Todas (las casas) se desenvolvían alrededor de un patio central rodeado por un corredor que repartía a un tren de habitaciones, que sólo se distinguían entre sí por su localización y amoblamiento. Las diferencias entre las casas eran mínimas, con unas variaciones en buena medida determinadas por el tamaño del lote: más o menos grande el patio, el corredor en “L” o en “U” y, excepcionalmente, en “O”, mayor o menor el número de piezas y éstas de más o menos varas de lado”¹¹. (Ver Imagen 1)



La forma en “u” de las casas, fue lo que podría denominarse una variación del modelo original aportado por la “colonia española”, pues en éste se rodeaba el patio central con habitaciones por todos los lados de la casa, lo que ocurría, según Robledo, de forma excepcional, debido, tal vez, al establecimiento de barrios y vecindades.

¹¹ ROBLEDO CASTILLO, Op. Cit. págs. 73-74.

De esta manera, la funcionalidad, caracterizada en ese momento para dar respuesta a diversos aspectos de orden comercial y social, definen la configuración de la habitación en términos generales; tal idea se verifica en la medida en que puede hablarse de un modelo derivado de la colonia española, el cual aparece gracias a que los asentamientos iniciales de los colonos ahora son pueblos y ciudades, los cuales responden a trazas específicas y a configuraciones puntuales de habitación.

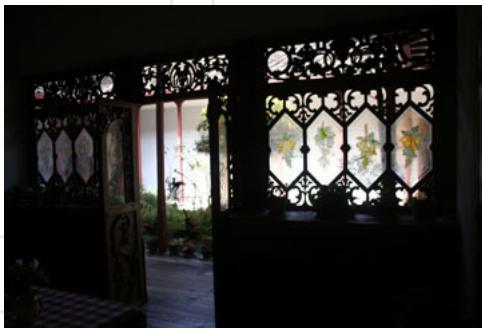
El interior también presentaba una organización determinada por las funciones que se debían cumplir dentro de cada una de las habitaciones: “En todos los casos se accedía a la vivienda por un largo zaguán, que poseía portón y contraportón, y que comunicaba al andén con el patio principal; y por una circulación similar podía pasarse de éste al solar, el cual apenas tenía construido un costado y cumplía con funciones diferentes. Mientras el patio era un espacio relativamente cuidado y sin una función precisa, más allá de la de facilitar la iluminación y la ventilación de la casa, el solar era montaraz y para usos más bien prosaicos: ordeño de la vaca lechera, caballeriza, depósito de leña, lavadero, secadero de ropa y letrina. Y, en algunos casos, también se comunicaba de la calle al solar por un largo pasaje de servicio que se localizaba en uno de los bordes de la vivienda”¹².

Comunicación y circulación; iluminación y ventilación, además de oficios pastoriles son las funciones que enmarcaban los espacios más generales de la casa, puerta, corredores, patio y solar, las cuales son deriva de una génesis de la sociedad agrícola que funda tales poblaciones.

De otro lado, encontramos la siguiente descripción: “La organización de las habitaciones fue por sobre todo un tren de piezas indiferenciadas entre sí, como

¹² Ibid. 196

no fuera por los distintos amoblamientos de cada una de ellas, exceptuando el caso del comedor que, por sus puertas y sus cancelas fuertemente ornamentados, con tallas y celosías, adquirió una calidad espacial sobresaliente, no sólo en su interior sino visto como una escenografía desde el contraportón o desde los corredores que daban al patio central"¹³. (Ver imagen 2)



Los entornos ya establecidos se determinan ambientes a partir de las tareas que desempeñan cada uno de los espacios de la casa, esto es lo que se puede inferir a partir de lo que Robledo establece con la descripción del comedor, pues si bien no se ha abordado una especificación firme de lo que el diseño puede decir sobre cada uno de los ambientes de la casa, las tareas que se desempeñan en cada uno de ellos, marcarían posteriormente su atmósfera de importancia frente otros lugares de la morada.

La disposición de las habitaciones en la casa, pasa de la función primigenia de refugio contra las inclemencias del clima y la geografía, a un simbolismo específico que la modula como "...el equivalente simbólico del cuerpo humano..."¹⁴, esto es, se desplaza la concepción inicial de interior-protección, para crear un interior-organismo, pues cada parte de ella es articulada mediante la presencia de los miembros de la familia y de sus respectivas funciones dentro del núcleo.

¹³ *Ibíd.* 200

¹⁴ BAUDRILLARD, Jean, *El Sistema de los Objetos*. Ed. Siglo Veinte Editores. México.1997. p. 27

Tanto el comedor como las habitaciones, empiezan a portar significados que las diferencian de manera práctica de las demás, más allá de la formalización otorgada por el maestro constructor, pues en las diversas habitaciones y espacios de la casa, se realizan *ritos y rituales* que demarcan su jerarquía, a la vez que establecen la idea de impenetrabilidad, como los espacios para el amor, la habitación de los padres, y para el aseo, el baño o el retrete. Baudrillard dice: “Cada habitación tiene un destino estricto, que corresponde a las diversas funciones de la célula familiar, y nos remite, más allá, a la concepción de la persona en la que se la ve, como un conjunto equilibrado de distintas facultades”¹⁵.

Para esta época, la casa ya ha adquirido un sentido, sus espacios crean *atmósferas especiales*, concepto éste que gravita en torno al término principal de “ambiente”. El sentido de la casa se establece mediante la presencia de la autoridad, reflejada ya sea en el padre o en la madre, o en cada uno de ellos pues ejercen la suya propia en un lugar específico, es decir, “Todo esto (la casa) compone un organismo cuya estructura es la relación patriarcal (padre-madre) de tradición y autoridad, y cuyo corazón es la relación afectiva compleja que liga a todos sus miembros”¹⁶.

La relación entre los elementos de la casa, sus habitaciones sus espacios, se fundan en una estructura inicialmente física y formal, pero luego se desplaza hacia la estructura que define las relaciones entre los miembros de la familia; de ahí que, el comedor se manifieste en las casas de la “colonización antioqueña”, como un espacio en el cual se celebraba con firmeza la estructura de autoridad, no sólo desde lo formal, sino desde lo simbólico.

¹⁵ BAUDRILLARD, Jean, *El Sistema de los Objetos*. p. 13.

¹⁶ *Ibid.* 14

La jerarquía en los modos de servir, de sentarse; la ubicación de los muebles frente o respecto a la mesa, son indicios de la estructura que subyace la célula familiar, la cual invade y fundamenta los espacios de la casa, de tal forma que esa jerarquía se replica por toda la organización de los espacios, los cuales presentan un "...cambio gradual de lo privado a lo público, de lo íntimo a lo social..."¹⁷.

La diferenciación entre interior y lo exterior, desde la escenografía del comedor como espacio representativo de importancia, se posibilita mediante la inserción del cancel o biombo, el cual, en la mayoría de las casas objeto de este estudio, presenta una exaltación a partir de la talla de la madera con temas varios, obteniendo formas internas en un espacio en parte público, pues por lo general estaba frente a la puerta de entrada a la casa. Este aspecto de la forma, actualizada en el cancel, permite ahondar en la significación de la forma de los objetos.

La forma es un límite entre el interior y el exterior, "una frontera" entre ambos términos, lo dirá Baudrillard, la forma es un continente fijo y el exterior es sustancia, por tanto, los objetos tienen la posibilidad de recibir lo "imaginario", de caracterizar los espacios, pues ellos son los que en definitiva van a diferenciar las habitaciones indiferenciadas de las casas de la "colonización antioqueña". Recuerda Robledo, "que sólo se distinguían entre sí por su localización y amoblamiento"; si el ambiente es "...un modo de existencia *vivido...*"¹⁸, entonces, cada uno de los objetos que lo habitan es un signo de algo que ha sido *efectivo* en la existencia del sujeto y el amoblamiento que contiene cada habitación, es un texto sobre la imaginación de quien lo habita y de la función que le atribuye.

El sujeto es quien crea la atmósfera de manera consciente o inconsciente mediante la colocación de los objetos que lo identifican dentro de los espacios

¹⁷ GÓMEZ ALZATE, Adriana, LONDOÑO LÓPEZ, Felipe. *Expresión Visual en las Ciudades del Bahareque*. p 19.

¹⁸ BAUDRILLARD, Jean, *El Sistema de los Objetos*. p. 26.

construidos que eran indiferenciados, así cada pieza de la casa “hablará” del sujeto que la habita y la decora, buscando la atmósfera más próxima a las expresiones de su espíritu.

Bibliografía

BAUDRILLARD, Jean. *El Sistema de los Objetos*. Ed. Siglo Veinte Editores. México.1997.

GÓMEZ ALZATE, Adriana, LONDOÑO LÓPEZ, Felipe. *Expresión Visual en las Ciudades del Bahareque*. Blanecolor. Manizales, Colombia. 1994.

GONZÁLES RUIZ, Guillermo. *Estudio de Diseño*. Emecé Editores. Bueno Aires Argentina. 1994.

ROBLEDO CASTILLO, Jorge Enrique. *La ciudad en la colonización Antioqueña*. Editorial Universidad Nacional. Bogotá, 1996.

_____. *Un siglo de Bahareque en el Antiguo Caldas*. Ancora Editores. Bogotá, Colombia. 1993.

SENNETT, Richard. *La Conciencia del Ojo*. Ediciones Versal S.A. Barcelona, España. 1991.



Procedimientos de fabricación de objetos, mensajes y ambientes, en el contexto caldense durante los primeros años del siglo XX.

Lic. William Ospina Toro
Profesor Universidad de Caldas
Departamento de Diseño Visual
ospinatoro@disenovisual.com

Recibido Agosto 15 de 2007
Aprobado Noviembre 30 de 2007

Resumen

En este artículo se presentará -como resultado de la investigación sobre la incidencia del diseño en el contexto regional-, algunas de las reflexiones sobre los procedimientos que han caracterizado la actividad del diseño en el entorno inmediato, de tal manera que se muestre la ausencia de procesos eminentemente industriales que caracterizan al concepto de diseño hoy. Esto implica que, hablar estrictamente de métodos puede ser una denominación inadecuada para las maneras de realización que se seguían en el periodo de tiempo establecido analizado en la investigación.

Palabras clave: métodos, fabricación, diseño, contexto.

Manufacturing procedures of objects, messages and atmospheres, in the Caldas context during the first years of the 20th Century

Abstract

This article presents the results of the research regarding the incidence of the design in the regional context, some of the reflections on the procedures that have characterized the design activity in the immediate surroundings, in such a way that the absence of predominantly industrial processes, that characterize the design concept today. This implies that, to strictly speak of methods can be an inadequate denomination for the manufacturing manners that were followed in the established time period analyzed in the research.

Key words: methods, manufacture, design, context.

74

Introducción

Para especificar el modelo que mejor esquematiza los procedimientos utilizados en la región para la construcción, fabricación y creación de habitaciones, artefactos y mensajes en los periodos específicos de la investigación, es necesario establecer primero cuáles son las implicaciones del concepto de “metodología en el diseño”, con el objetivo de instaurar un marco de referencia claro.

Especificar la relación entre el concepto de metodología y diseño, parte de la necesaria diferencia entre tres términos que se articulan, método, técnica y

metodología; cada uno de ellos posee características especiales al momento de describir la acción productora del diseño, o en su defecto, para determinar el accionar que da como resultado cualquier producto artificial fabricado por el hombre.

En primera instancia, se tiene a la metodología como el estudio formal del método, esto es, el conocimiento que reúne el conjunto de métodos aplicados dentro de una ciencia en particular. El método, por su parte, hará referencia a la manera en la que una persona realiza su tarea y la técnica, es la herramienta que se utiliza para aplicar el método. Sin embargo, para que una manera de realizar adquiera el tinte de método, se hace necesario cierto tipo de sistematización de las fases con las que procede en la fabricación de la misma, sistematización que obliga la instauración de teorías o enunciados explicativos sobre el objeto que recibe la manera de proceder.

En el panorama general del diseño, la metodología ha presentado mayor desarrollo dentro de los campos industriales, así un método de diseño puede ser aplicable a cualquiera de sus ramas, pues dadas las características de adaptabilidad de los métodos y sus técnicas, estos buscan lograr formas bidimensionales, tridimensionales o audiovisuales de acuerdo con las necesidades particulares, en tal sentido, los métodos en el diseño pretenden un resultado formal el cual puede utilizar procedimientos comunes entre una forma y otra.

Ahora bien, el desarrollo del diseño en general, ha sido impulsado por el establecimiento de su metodología, en gran medida porque ella clarifica el sentido planificador connatural a esta actividad, el cual no se encontraba determinado en las fases iniciales de la disciplina, esto es, la artesanía, como fase inicial del diseño, introduce cambios y mejoras en el objeto producido a partir de su relación con el sujeto, de tal manera que intentar concretar un estudio sobre los diversos procesos que se siguen en el diseño contribuye principalmente en la clarificación del propósito y finalidad de la actividad en si misma.

Como se ha establecido, el término “diseño” que se analiza en la presente investigación, estará más cerca de la acepción de fabricación y de producción como respuesta a las necesidades del medio y a las facilidades de construcción que ofrecía el contexto, tanto para los ambientes y los objetos, como para los mensajes; de allí que la concepción de metodología no se presente sino articulada a un procedimiento artesanal y de fabricación de aparatos útiles que respondan a las exigencias contextuales de los colonos.

Pertinencia de los procesos metodológicos generados por la elaboración de objetos, mensajes y ambientes, en los años iniciales del siglo XX en la región caldense.

De manera general los procedimientos de los que se tiene conocimiento durante los periodos mencionados en esta investigación, son lo suficientemente básicos como para determinar la existencia de una metodología concreta, en otras palabras, especificar un estudio sistemático sobre las maneras de realizar las tareas del colono y artesano, en lo referente a los ambientes, los objetos y los mensajes, será un tanto pretencioso y tal vez inadecuado, por tanto, la revisión de la pertinencia de las maneras en las cuales se procedía en la realización de un artefacto, presentará un acercamiento de las motivaciones que el sujeto tenía al momento de realizar un producto .

76

Las condicionantes reales del colono al construir, fabricar o crear eran las de responder a las exigencias que el entorno geográfico le imponía, por tanto, si se quiere determinar la pertinencia de los procesos de construcción, es importante revisar de nuevo el concepto de necesidad, pues el mismo actuaría como motivación particular en el caso analizado.

El término “necesidad” puede especificarse tanto desde una perspectiva social, como desde una mirada psicológica. “Inicialmente se puede afirmar que

la satisfacción de necesidades ha generado la actividad productiva, esto es, para realizar los elementos que satisfacen las necesidades, el ser humano ha fabricado objetos, lo que hace que las necesidades adquieran un carácter social, pues las necesidades no se presentan aisladas de la comunidad... De otro lado, desde el plano psicológico encontramos que una necesidad puede definirse, en palabras de Murray, citado por Rodríguez Morales¹, como "...un constructo que representa a una fuerza en la zona cerebral, que organiza la acción para transformar en cierta dirección una situación insatisfecha existente" (Murray, H. A. *Explorations in personality*. Oxford University Press. Nueva York.1969. Pág. 58)².

Cada una de las descripciones anteriores del concepto de necesidad, ampliaría el panorama de análisis sobre las motivaciones iniciales que poseía el colono de la región centro-occidente para desarrollar las herramientas básicas con las cuales pudo fundar poblaciones y ciudades, sin embargo, la explicación del concepto de "necesidad" sólo sirve en este contexto para acercar las construcciones del colono a la esfera de un proceso planificador primigenio, más artesanal que industrial y que está fuertemente marcado por la funcionalidad como respuesta a las exigencias prácticas de su cotidianidad.

Se ha planteado la estrecha relación que existe entre la concepción del ejercicio de diseño, las ideologías y las tecnologías disponibles en el medio, de tal manera que la pertinencia de los procesos metodológicos que se presentaron a finales del siglo XIX y principios del XX, no varían mucho de las prácticas precolombinas y niveles tecnológicos utilizados siglos atrás, de tal manera que, intentar hallar elementos de tipo metodológico implicará la revisión de los dispositivos técnicos presentes en el periodo de tiempo escogido, los cuales son, en su mayoría, derivados de la fuerza manual y física del sujeto.

¹ Cfr. RODRÍGUEZ MORALES, Luis. *Para una Teoría del Diseño*. Universidad Autónoma de Azcapotzalco. Ed. Tilde. México, México. 1990. p. 57 y siguientes.

² OSPINA TORO, William. *Naturaleza contextual del diseño*. Revista KEPES. Año 2 Nro 1. Enero-Diciembre 2005. Departamento de Diseño Visual. Universidad de Caldas. p. 23.

Herramientas como machetes, hachas, serruchos y azadones, permitieron abrir brechas, establecer caminos, rozar lotes para asentamientos y sembradíos. Baúles, cinchas, menajes, y demás trastos, conformaban los utensilios transportables de la casa, resultaban adecuados para las faenas nómadas emprendidas por los colonos.

La relación entre éstas herramientas y las necesidades que ayudaban a satisfacer, manifestaban procesos básicos, tala y labranza eran actividades propias de civilizaciones que aún no se separan de ejercicios artesanales, por tanto, la planificación y la consideración formal premeditada, no eran un referente común. De otro lado, el conjunto de objetos, se acomodaba a las necesidades de desplazamiento voluntario que hizo parte de la colonización, de tal manera que, el refinamiento formal de tales mobiliarios se mostrará con el asentamiento definitivo de la población.

La función esperada del objeto, ya sea arquitectónico, signico o real, como respuesta a la necesidad sentida en la realidad, determinó en gran medida las primeras construcciones en la región, esto es, el refugio carece de relaciones contextuales y formales definidas, pues cumplía con la función de guarecer al sujeto de las inclemencias del clima y de la geografía, además estaba construido con materiales básicos de la región.

78

Los primeros muebles estaban destinados a servir a las prestaciones que debían satisfacer necesidades mínimas, entre las cuales se encuentran las de apoyo o sustento para el usuario o para otros utensilios, así la configuración de bancas, taburetes y las primeras mesas, pueden carecer de algún refinamiento formal, el mismo que adquieren luego del asentamiento definitivo de la población.

En la construcción de este tipo de mobiliario, se sigue la premisa de la funcionalidad en respuesta a las necesidades del sujeto, en este caso se pueden clasificar como descanso, soporte para comer, escribir o jugar, de acuerdo con el tipo de situaciones que se le presenten al sujeto.

Ospina - Procedimientos de fabricación de objetos, mensajes y ambientes, en el contexto caldense durante los primeros años del Siglo XX.

Los mensajes por su parte, antes de servir para transmitir alguna idea en particular, estaban destinados a fortalecer la unión entre la esfera de lo divino y sagrado con los menesteres profanos de las tierras por colonizar, por lo que la imaginería religiosa es, en principio, el tipo de comunicación visual más común en las colonias antioqueñas; paralelo a lo anterior incluso se llegaba a dotar de cierta connotación, o codificación visual y lingüística, a algunas plantas y vegetales colocados al interior del refugio, los cuales repelían maleficios y protegían a los integrantes de la familia.

Sin embargo, las imágenes adoptaron un modo más estético con la evolución de las ciudades, es decir, pasaron de expresar ideas religiosas a expresar elementos profanos, en los cuales se presentaban situaciones de la vida cotidiana. Así se llegó a imágenes ornamentales en las que se diferencian elementos fitomorfos, antropomorfos y abstracto geométricos, temas que redundan en los cancelos de los comedores de las casas de las poblaciones de la región caldense.

Este es el panorama que se tiene y en cual se establece la pertinencia de los procesos metodológicos como un elemento artesanal, y es la característica constante en la elaboración de los objetos, mensajes y ambientes; lo describe Dussel "... en las culturas tradicionales campesinas, el criterio básico en la fabricación de objetos es cristalizar en cierta materia un valor de uso. Para ello no se tiene capital o se lo tiene en mínima cantidad, no hay prácticamente tecnologías sino técnicas artesanales tradicionales, pues la mano de obra es muy barata, abundante y la única causa del valor de cambio del producto. El tiempo real de uso debe ser el máximo, y su obsolescencia a veces dura tanto como el propio usuario (lleva su ropa hilada a la tumba)"³.

³ DUSSEL, Enrique. *Filosofía de la Producción*. Editorial Nueva América. Bogotá Colombia 1984. p. 199.

En este panorama ya descrito con anterioridad, es muy complejo determinar maneras de un accionar práctico con sistematización, pues como se ha mencionado, el colono estaba a merced de los avatares de la geografía y a ellos trataba de dar respuesta, transformando la materia a su alrededor en una función o “servir para” talar –hacha–, apoyar –mesa–, descansar –taburete– etc.

En esta primera etapa de la colonización de la región centro-occidente del país, no se encuentran estructuras sistemáticas sobre los procedimientos de elaboración, más allá de las respuestas funcionales que servían de base para la fabricación de utensilios.

Los procesos y las “maneras” del hacer

Más tarde, una vez establecidas las poblaciones, las cuales obedecían en su configuración a las leyes de indias, planificadas a partir de la cuadrícula como forma de composición básica y de la facilidad administrativa que esta brindaba, se presentaron otro tipo de necesidades a las cuales el artesano constructor dio respuesta.

La aparición en las poblaciones de estos “maestros artesanos” quienes se repartían las tareas de construcción de casas y de amoblamientos para las mismas, determinaría en gran medida la “manera” de hacer, pues mientras que las casas respondían todas ellas a un modelo específico el cual permitía la imitación y la reproducción, los muebles por su parte, una vez superadas las necesidades primarias de cobijo, alimento y descanso, admitían una reinterpretación de pautas específicas, siguiendo dibujos de publicaciones o a partir de postales que traían los primeros viajeros del extranjero. Un ejemplo de ello, lo encontramos en la ciudad de Salamina, donde.... el maestro Eliseo Tangarife, experto en la talla de madera, recibía magazines traídos por el cura párroco de la población José Joaquín Barco, de ellos extraía modelos, los cuales reinterpretaba con motivos

de la región y los plasmaba, según lo expresa el señor Benjamín Gómez, en las puertas de los comedores.

Así pues, el proceso para la ornamentación de los biombos se basó en la reinterpretación de modelos que, en principio eran imitados, pero los artesanos introducían motivos propios de la región; de tal manera que se superó una fabricación básica que pretendía la función y aparece una formalización más refinada; sin embargo, el proceso de fabricación no cambió mucho, pues el maestro era quien dominaba todos los cambios y las etapas por las que atravesaba la configuración del producto, de tal forma que el procedimiento de realización quedó en la mente del maestro.

La construcción de casas, como se ha mencionado antes, obedecía al modelo de "casa colonial", así "Las diferencias entre las casas eran mínimas, con unas variaciones en buena medida determinadas por el tamaño del lote: más o menos grande el patio, el corredor en "L" o en "U" y, excepcionalmente, en "O", mayor o menor el número de piezas y éstas de más o menos varas de lado"⁴. Esta configuración de la casa implicaba para el maestro constructor cierta facilidad en la reproducción del modelo, pues más allá de lidiar con el tamaño del lote en el cual debía construir, los lineamientos estaban trazados con anterioridad, ciertas funciones se debían cumplir en los espacios que conformaban las casas, el patio, el solar, el portón y el contraportón, el comedor y las diversas piezas que servían para que la familia habitara, constituían la estructura general de la casa.

Si bien la construcción de una vivienda implica cierta planificación, este procedimiento se aleja de la proyección determinada en el diseño, pues éste parte, en la mayoría de los casos, del análisis y de la interpretación de la información

⁴ ROBLEDO CASTILLO, Jorge Enrique. *La ciudad en la colonización Antioqueña*. Editorial Universidad Nacional. Bogotá 1996. págs.73-74.

sobre una situación precisa, situación que encierra unos objetivos funcionales y formales que se deben alcanzar, los cuales, a su vez, se traducen en requerimientos que se evalúan dentro del desarrollo del proceso para observar la eficacia de las respuestas alcanzadas, hasta satisfacer las exigencias que se encuentran al interior de la situación de partida.

De tal manera que el concepto de planificación al interior del diseño, se desplaza hacia una definición más estructurada de metodología, de la cual Nigel Cross dirá que es "...el estudio de los principios, prácticas y procedimientos de diseño en un sentido amplio. Su objetivo central está relacionado con el cómo diseñar, e incluye el estudio de cómo los diseñadores trabajan y piensan; el establecimiento de estructuras apropiadas para el proceso de diseño, el desarrollo y aplicación de nuevos métodos, técnicas y procedimientos de diseño; y la reflexión sobre la naturaleza y extensión del conocimiento del diseño y su aplicación a problemas de diseño. (Lloyd, 2004)"⁵. Esta definición de metodología implica procesos sistemáticos y racionales que precisan los objetivos, los medios, y las posibilidades de evaluación.

De otro lado, la planificación a la que estaban acostumbrados los maestros artesanos, se centraba en los cambios que podían hacer durante el proceso para la obtención de los objetos, lo cual supone cierta improvisación en la concepción del objeto, revisado desde una postura estrictamente metodológica. "En los procesos de producción preindustriales, el artesano puede introducir poco a poco pequeños cambios en la forma, que le permiten adecuar paulatinamente sus objetos a nuevas necesidades: hacían (los artesanos) hermosas mantas apoyados en una larga tradición y haciendo cambios menores cuando algo parecía necesitar una mejora."⁶. Plantea Rodríguez Morales, citando a Ch. Alexander en *The Unself conscious process in Man-made futures*. Londres. The Open University Press. 1974.

⁵ LLOYD, P. ROOZENBURG N. y VAN DEL LUGT R. (2004). Design Methology Group [Internet] Disponible en <<http://www.io.tudelft.nl/dmg/aboutus.html>> [Recuperado el 18 junio, 2004]

⁶ RODRÍGUEZ MORALES, Luis. *Para una Teoría del Diseño*. Universidad Autónoma de Azcapotzalco. Ed. Tilde. México, México. 1990. p.24.

El maestro constructor seguía pautas ya probadas, sea mediante la experiencia pasada o mediante el ensayo y el error, pero se guiaba por un modelo existente frente a ellos, ya fuese una construcción, una imagen como un dibujo o una estampa que actuara como guía para la reproducción, como sucedía en gran parte del contexto inmediato.

Al estar concentrados en la reproducción, los artesanos daban gran confianza a los conocimientos heredados, los cuales devenían de una larga tradición, por lo que se instauraron procesos que van de la mano con el concepto de Taller Medieval, subsistiendo la figura del aprendiz y la del maestro.

Dadas las condiciones anteriores, los modelos básicos de procedimientos serán entonces aquellos en los cuales las variables y las premisas de procedimiento, frente a la obra se quedan en la mente del artífice y sólo se conocen en la medida en que el objeto va siendo desarrollado y construido por el artesano, el modelo que más se acerca a tal característica es el denominado “caja negra” con el cual se producen resultados, pero no permite explicar la manera cómo se llegó a tal resultado.

Para entender lo anterior, es necesario revisar lo que plantea Cross al respecto, “...En las sociedades tradicionales, basadas en la artesanía, “diseñar” no está separado realmente de “fabricar”; es decir, generalmente no hay una actividad previa de dibujo o elaboración de modelos antes de la actividad de fabricación del artefacto...”⁷.

La relación que existe entre el diseñar y el fabricar, según lo plantea Cross, se basa en la producción de objetos que tienen funciones determinadas, pero la forma del objeto se lograba en la medida en que el artesano conocía el material

⁷ CROSS, Nigel. *Métodos de diseño. Estrategias para el diseño de productos*. Ed. Limusa. México, México. 2002. p.11.

con el cual se iba a realizar, en tal medida que la configuración del mismo no se elegía de antemano, pues supondría un sistema de planificación avanzado que tuviera en cuenta todas las variables que se relacionan para lograr el objeto.

Procedimientos

Ya se ha planteado que las relaciones entre el diseño, cualquiera sea su denominación, y la tecnología, ha permitido el desarrollo de cierto tipo de objetos, así la innovación no se presentará sino gracias a la evolución tecnológica. En tal sentido, los artesanos y maestros constructores de las etapas revisadas, se enfrentaban a tecnologías muy básicas, las cuales sólo les permitía desarrollar objetos que respondiesen a las necesidades más inmediatas del entorno, esto sucedía en la primera parte de la colonización.

Más adelante, la instauración de las ciudades y la aparición de talleres de artesanos, fortaleció el desarrollo de técnicas de elaboración de muebles, ornamentos, casas, que no implicaban la depuración de procedimientos, sino más bien la consolidación de las maneras de proceder de “taller medieval” en los que el aprendiz y el maestro intercambian formas de acceder al material mediante la repetición o la imitación en los procesos.

La planificación y la proyectación propias de una concepción de diseño más desarrollada, están ausentes en estas etapas de la colonización, sólo hasta la mitad del siglo XX, aparecerán dentro de la región central de Colombia. Hasta ese momento, el desarrollo de aspectos artesanales será el proceso predominante en el contexto inmediato.

Ospina - Procedimientos de fabricación de objetos, mensajes y ambientes, en el contexto caldense durante los primeros años del Siglo XX.

Bibliografía

CROSS, Nigel. *Métodos de diseño. Estrategias para el diseño de productos*. Ed. Límusa. México, México. 2002.

DUSSEL, Enrique. *Filosofía de la Producción*. Editorial Nueva América. Bogotá Colombia. 1984.

LLOYD, P. ROOZENBURG N. y VAN DEL LUGT R. (2004). Design Methology Group [Internet] Disponible en <[http:// www.io.tudelft.nl/dmg/aboutus.html](http://www.io.tudelft.nl/dmg/aboutus.html)> [Recuperado el 18 junio, 2004

OSPINA TORO, William. *Naturaleza contextual del diseño*. Revista *KEPES*. Año 2 Nro 1. Enero-Diciembre 2005. Departamento de Diseño Visual. Universidad de Caldas. p. 23.

ROBLEDO CASTILLO, Jorge Enrique. *La ciudad en la colonización Antioqueña*. Editorial Universidad Nacional. Bogotá 1996.

RODRÍGUEZ MORALES, Luis. *Para una Teoría del Diseño*. Universidad Autónoma de Azcapotzalco. Ed. Tilde. México, México. 1990.



La máquina de visión como máquina inteligente en el cine

Mauricio Durán.
Maestría en Cultura de la Metrópolis
Profesor Universidad Javeriana.
Bogotá.
Artes Visuales
elogioalalentitud@gmail.com

Recibido Septiembre 25 de 2007

Aprobado Diciembre 03 de 2007

Resumen

El cine, tanto en los imaginarios de las ficciones de sus películas, donde ha recreado su propio futuro tecnológico, como en las reflexiones de muchos autores como Dziga Vertov o Jean Epstein, ha visto en su complejo mecánico –y hoy electrónico y digital-, la posibilidad de constituirse como una máquina de pensamiento. Esta idea es confrontada a la imagen del hombre como máquina, desde conceptos filosóficos y científicos hasta las críticas culturales a la civilización moderna como instrumento mecanizador de los seres humanos. Pero son también las mismas industrias culturales, del espectáculo y del entretenimiento, que en buena forma han contribuido a la mecanización y automatización de los hombres y mujeres de las sociedades modernas.

Palabras clave: máquina de visión; cine; teorías del cine; cine-ojo; espectador de cine; montaje cinematográfico; industrias culturales, del espectáculo y el entretenimiento; industrialización; automatización; sociedades del control; inteligencia artificial; robótica.

The vision machine as an intelligent machine in cinema

Abstract

Cinema, in the imaginaries of the fiction of its films, where it has recreated its own technological future, as well as in the reflections of many authors like Dziga Vertov or Jean Epstein, has seen in its mechanical-and today, electronic and digital complex, the possibility of constituting itself as a thought machine. This idea is confronted to the image of man as a machine, from philosophical and scientific concepts up to cultural criticism of modern civilization as a mechanizing instrument of human beings. But the same cultural industries, of show business and entertainment, that have greatly contributed to the mechanization and automatization of the men and women of modern societies.

Key words: vision machine, cinema, cinema theories, cinema-eye; film spectator, cinematographic set, cultural, show business and entertainment industries, industrialization, automatization, control societies, artificial intelligence, robotics.

1. El cine se imagina como máquina pensante

El cine como anticipación de una compleja máquina de visión, ya veía en el diseño de algunas máquinas de control visual, de sistematización de la producción, de regulación del tiempo de ésta, y hasta de entretenimiento, mostradas en películas como *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927), *À nous la liberté* (Rene Clair, 1931) o *Modern times* (Charles Chaplin, 1936), una imagen de su posible evolución. En ellas se presenta la futura televisión, implementada como máquina de control que ejerce la televigilancia del trabajo del hombre en las modernas industrias donde se ha impuesto la cadena de producción en serie, y el obrero debe trabajar al ritmo que impone este complejo mecánico. Mientras el jefe, el burgomaestre de *Metrópolis* o el gerente de la fábrica donde trabaja Charlot, disfrutan de un amplio espacio y un tiempo que permite el ocio -en el caso de

Modern times-, y de una tecnología que permite vigilar la labor de sus súbditos, reos o empleados; pueden éstos controlar la eficiencia productiva de su inversión en factor humano. En la cárcel y en la fábrica de *À nous la liberté*, aún se da la vigilancia a través de hombres que recorren el lugar donde los demás trabajan acompasados a la producción manual e industrial. En cambio; en *Modern times*, la televisión permite acercarse con su imagen en una pantalla al operario vigilado, al hombre en un último rincón donde espera tener un espacio de privacidad: cuando Charlot entra al baño y en lugar de hacer sus necesidades fisiológicas enciende un cigarro, la imagen del jefe aparece observándolo en una gran pantalla y recriminándole por el tiempo que esta eludiendo de su trabajo. Como ante la imagen de un pantocrátor bizantino de cuya mirada nadie puede escapar, o en la cárcel panóptica ideada por los hermanos Bentham, pero ahora implementada con las posibilidades de la televisión.

La ciudad, las fábricas y las cárceles de *Metrópolis*, *Modern times* o *À nos la liberté*, se convierten en lugares donde se instaura la vigilancia moderna sobre la productividad laboral gracias a la visibilidad que permite la arquitectura moderna, sumado a los circuitos cerrado de televisión. En éstas el hombre común aparece sometido a la máquina que le exige su propio ritmo de producción y que controla mediante su propia visión mecánico-electrónica su tiempo productivo. Aparece así una gran máquina complementada por otras anteriores: la máquina de producción industrial, el reloj a la entrada de las fábricas y la cámara y pantallas de televisión, para realizar en conjunto, una perfecta vigilancia del tiempo de productividad del hombre, convirtiendo no solo la cárcel y la fábrica, sino también la ciudad en un inmenso panóptico en función de la producción industrial y capitalista.

No es nueva esta idea del hombre subyugado por la máquina, pero si es un momento en donde el pensamiento y el arte subrayan con temor esta triste posibilidad, además de éstas tres películas pueden dar cuenta de este imaginario:

las novelas de ciencia ficción, *Metrópolis* de Thea Von Harbow, *El mundo feliz* de Aldous Huxley (1932) o *1984* George Orwell (1948); algunos fotomontajes de John Heartfield o Raoul Hussmann; otros tantos afiches y ensayos publicados en estos años. En estas imágenes encontramos a un hombre no sólo enfrentado en franca lid a la máquina, sino dominado en medio de sus engranajes o literalmente devorado entre sus entrañas -como nos lo muestran *Metrópolis* y *Modern Times*-. Se trata de imágenes y fábulas que en la primera mitad del siglo XX ya no creen en la fe positivista y sansimoniana del siglo XIX, la de un desarrollo industrial que permitiría, entre otras cosas, dar a los hijos de la revolución ilustrada e industrial una mayor libertad y un mayor tiempo de ocio.

Aunque en estas tres películas se quiera resolver la contradicción en términos de la relación hombre-máquina, quizá también por el efecto conmovedor y metafórico de sus imágenes, en éstas, se muestra la máquina realmente como un intermediario entre el trabajo del obrero y el capital del industrial, entre quienes se da el verdadero conflicto social. Este conflicto aún no se da entre el hombre y la máquina, sino entre los dueños de las máquinas y sus operarios, tal como lo explicaba el empresario John Bell a sus obreros: "Las máquinas reducen vuestro salario, pero aumentan el mío. Lo siento mucho por vosotros, pero lo celebro por mí. Según la ley, soy justo"¹. Para este empresario no hay duda sobre la manera en que las máquinas de producción contribuyen a agudizar la relación de explotación laboral entre las clases sociales. Pero en *Metrópolis* y *Modern Times*, la máquina además se ha colocado también como intermediario en la relación de vigilancia y control, entre el patrón y el obrero: el gran maestro de la ciudad y el gerente de la fábrica vigilan sin ser vistos el tiempo y la fuerza del trabajador que por contrato les pertenece.

¹ <http://www.miradas.net/2005/n34/clasico.html>

Así, en la medida en que la máquina puede realizar automáticamente el control del trabajo de sus operarios, la relación de conflicto de los obreros con sus patrones tiende a desplazarse hacia la máquina, el conflicto entre clases sociales tiende a hacerse invisible, permaneciendo de manera más sutil. Pero quizá, también la máquina empieza a desempeñar trabajos de control y explotación sobre los hombres de manera más autónoma, adquiriendo poder sobre estos.

En términos de imágenes podríamos decir que, en éstas películas, realizadas entre 1927 y 1936, y otras realizadas entre de 1964 y 1982, algo ha cambiado sustancialmente en la relación del hombre con la máquina. En medio siglo se pasa de una relación física y corporal a una relación cerebral y espiritual entre el hombre y la máquina.

La máquina automática ha devenido autónoma, ha adquirido cerebro en los ordenadores Alpha 60 y Hal 9000 de *Alphaville* de Jean Luc Godard (1964) y **2001: a Space Odissey** de Stanley Kubrick (1968); o en los replicantes de la ingeniería genética de *Blade Runner* de Ridley Scott (1982). Ante la máquina pensante el hombre ya no sólo puede ser dominado físicamente por otros mediante ésta, sino gobernado por las órdenes y “razones” de ella misma. Los imaginarios de la ciencia ficción han despertado del idilio sansimoniano entre hombres y máquinas, encontrado en la obra de Julio Verne y las vanguardias futuristas y constructivistas de comienzos del siglo XX, a la pesadilla expresionista de un mundo dominado por una gran máquina autónoma que se halla en el centro de esta gran tecnocracia que se transforma de *Metrópolis* a *The Matrix* (1999) de los hermanos Wachowski. Ya no son los obreros los que deben alcanzar la velocidad mecánica, sino los detectives, astronautas y viajeros virtuales, los que deben enfrentarse a la velocidad del pensamiento mecánico. Muy a la manera de Ray Bradburry, el detective Lemmy Caution debe enfrentarse a la razón instrumental de Alpha 60 acudiendo a la poesía; o como el astronauta David Bawman, debe ir más allá del pensamiento de Hall 9000, más allá de lo que

puede “leer” este, hasta lograr introducirse físicamente en su inmenso cerebro para desactivarlo, practicando la más fría de las lovtomias kubrickianas.

El hombre ya no es engullido por la máquina, sino que se introduce en su cerebro para dominarla. La máquina ya no se enfrenta físicamente, cuerpo a cuerpo con el hombre, sino que debe enfrentarse en una lucha cerebral -de lenguaje, memoria y pensamiento-, con su creador. Hay que atender a la presencia y a la imagen de estas complejas máquinas de pensamiento que amenazan con dominar al hombre, tanto en Alpha 60 como en Hall 9000: se trata de máquinas que emiten discursos orales -órdenes en la primera y respuestas en la segunda-, a través de los cuales, busca entablar su relación con el hombre. Si Alpha 60 se presenta desde el inicio de la película como una gran voz omnipresente en todo Alphaville para ordenar y gobernar esta gran metrópolis, Hall 9000 termina por realizar su misión en contra de las decisiones de los astronautas que quiere hacerse al timón de la nave Discovery. Hall termina leyendo los labios de los astronautas que hablan detrás de un vidrio para que aquella no los oiga. Tanto para el detective Caution como el astronauta Bowman, el problema consiste en salirse del campo de percepción y de visión de la máquina inteligente, para lograr escapar de su dominio y volver a tomar el mando de éstas o desactivarlas. Finalmente, ambos lo logran, se infiltran en el sistema central de estos ordenadores, en las laberínticas arquitecturas de estos macrocerebros artificiales, hasta confundirlos y escapar de su dominio más allá de Júpiter y Alphaville.

El poder y el dominio sobre los hombres de estas dos super máquinas inteligentes, está dado en la manera como se ha desarrollado en ellas órganos de percepción con los que pueden “leer” y representar el ambiente que las rodea para responder a estos estímulos exteriores, más que con acciones físicas con lenguaje, con órdenes sobre los mismos hombres. Receptores como micrófonos -en las salas de entrevistas de Alpha 60- o como cámaras -en el ojo gran angular

de Hall 9000-, proveen a estos cerebros la información necesaria sobre el mundo, las imágenes de lo que requieren de éste para actuar sobre él. La voz, fría y mecánica de Alpha 60 o la pausada y amable en Hall 9000, son la manera de responder para dominar su entorno, dictando órdenes a los hombres que se han convertido en súbditos suyos, *subordinados* o *subdictados*. Pero sabemos que entre órganos perceptores –oído y visión– y sus concomitantes reacciones a estas percepciones –expresividad oral–, hay un depósito de informaciones previas o adquiridas en el transcurso de su funcionamiento, una memoria operativa instalada por sus ingenieros y una base de datos creciente. Sus respuestas están dadas, en principio, por la memoria operativa, pero empiezan a conjugarse con la información que se acumula y crece en la base de datos, adquiriendo nuevas habilidades ante situaciones ya no previstas por sus ingenieros: Alpha 60 empieza a dominar por encima de las decisiones de su constructor Leonidas Nosferatus (alias von Braun), Hall 9000 aprende a “leer” los labios para conocer lo que los astronautas planean en su contra. La acumulación de experiencias y conocimientos en una memoria que actualiza estos datos cuando los necesita, es la que permite alcanzar la autonomía de acción de estas máquinas. Estos dos inmensos ordenadores son los grandes paradigmas de Inteligencia Artificial con que el cine de los años sesenta, anuncia la pronta llegada de máquinas inteligentes que se desprenden en buena parte de su misma mecánica.

De otra manera y buscando escabullir la narración cinematográfica propia de su tradición industrial y comercial, Michael Snow propone la soberbia imagen de una máquina de visión casi autónoma, tanto en el dispositivo como en los resultados de su proyecto *La région Centrale* (1971). Este consiste en la instalación de un complejo mecánico electrónico, donde la programación de un sistema de sensores ordena el movimiento de una cámara y su lente, dispuestos en un mecanismo de rieles y grúas, donde la cámara se mueve, encuadra y enfoca reorganizando el espacio en una mirada no intervenida directamente por la voluntad del hombre. En *La región central*, Snow despoja a la cámara

de la centralidad de la visión humana y de su referente de horizontalidad en el paisaje que habita el cuerpo humano, para que por medio de un mecanismo autómatas pueda “filmar la universal interacción de imágenes que varían unas con respecto de otras, sobre todas sus caras y en todas sus partes”², siendo la misma cámara, una más de éstas imágenes que varía su movimiento con respecto a las otras. El resultado del proyecto es una película de 180 minutos realizada mediante estos comandos en un cerro desértico y deshabitado de Quebec. Snow ha dicho que quiso mostrar la clase de imágenes que un alien proveniente del espacio exterior pueda lograr de la tierra para llevar de regreso a su casa³. Pero el autor ha imaginado una visión del alien mucho más mecánica que orgánica, quizá este proyecto, más allá de fabular con un alien, nos muestra la distancia que pueda haber entre una visión absolutamente mecánica y la nuestra. Quizá no habría mayor diferencia y entonces en vez de preguntarnos por una posible humanización de las máquinas, debiéramos preguntarnos por nuestra propia condición mecánica que éstas máquinas nos revelan.

En las últimas décadas, el cine nos ha legado más imágenes de esta máquina de visión convertida en máquina autónoma. Desde las imágenes crepusculares de un humano cazador de replicantes batiéndose en duelo frente a uno de estos en la terraza del Hotel Bradburry, al final de *Blade Runner* de Scott; y la romántica humanización de *Terminator 2* de James Cameron (1991), al decidir renunciar a su programación y su posible instinto de supervivencia –ambas basadas en relatos de Phillip Dick–; hasta la última zaga de *The Matrix* (1999-2003) de los Wachowski, que nos dejan ver el panorama de una civilización de máquinas construida sobre la base de su fundadora civilización humana. Sólo estas tres, quizá las más conocidas y vueltas a ver constantemente por sus cultores, para

² DELEUZE, Gilles. La imagen movimiento, estudios de cine 1. Pag. 127. Ediciones Paidós, 1984, Barcelona. 1984. p. 127

³ <http://www.imdb.com/title/tt0130232/>

no nombrar más, y porque en ellas se manifiesta con absoluta claridad el miedo obsesivo y creciente de los seres humanos frente al desarrollo de máquinas autónomas. No sólo el reemplazo de la máquina por el hombre ya expuesto en la robot María de *Metrópolis*, sino también el sentimiento de inseguridad del hombre frente al poder físico e intelectual de estas máquinas humanoides. En el mundo imaginado en estas tres películas, estas máquinas circulan entre la comunidad humana como si fueran otro humano más, pero con una información mayor que los hace superiores. En el duelo que sucede en la terraza del Hotel Bradburry, el replicante aún dominando la lucha, decide dejarse vencer por su contrincante para al final recitarle un poema y escapar de su corporalidad mecánica bajo la forma de una paloma. Como con *Terminator*, nos cautivan esta raza de replicantes capaces de grandes actos de heroísmo que implican su propio sacrificio y su amor por la humanidad, dejando la pregunta acerca de si los obedientes policías que deben sacarlos de circulación, puedan igualar a estas máquinas en sus virtudes humanas.

El cine se piensa como máquina inteligente

En los primeros años del siglo XX, el cine no sólo dio posibilidad a la imagen de su propia evolución mecánica, en los sistemas de control televisado y en el robot María de *Metrópolis*, sino también en los textos en que Dziga Vertov y Jean Epstein reflexionan sobre la potencia de pensamiento latente en esta máquina. La teoría cinematográfica naciente se preocupó, en un primer momento, de sistematizar sus recursos técnicos y formales, como las posibilidades expresivas de la toma y el montaje en el período del cine mudo. Estas primeras formulaciones ocuparon el pensamiento de teóricos puros como Vachel Lindsay, Hugo Munstemberg, Bela Balazs, Rudolph Arnheim, muchos de ellos provenientes de la psicología de la percepción, y el de realizadores dedicados a la reflexión sobre su oficio como Germaine Dulac, Abel Gance, Vsevolod Pudovkim o Sergei Eisenstein. Tanto en *El cine como arte* (1933), donde Arnheim compara

la percepción humana con la representación del mundo que alcanza a realizar el cine; como en muchos de los textos de Eisenstein (realizados entre 1928-48), donde ilustra cómo el montaje antes de darse como técnica cinematográfica, ya existía como forma de representar el mundo en la escritura japonesa, el teatro kabuki, los poemas haiku, los dibujos de Da Vinci, los grabados de Piranesi o la pintura de El Greco; la relación entre la forma de expresión cinematográfica y los mecanismos de percepción del hombre ya se daba. Pero será en la obra y pensamiento de sus contemporáneos Vertov y Epstein, donde esta comparación se lleve al extremo de proponer, ya en la máquina cinematográfica la realización de una máquina inteligente, de un robot autómatas.

Desde el primer manifiesto del “kinokismo”, publicado en 1922 por Dziga Vertov y el grupo de los tres, ya realiza una especie de canto futurista de bienvenida a la máquina y a la máquina cinematográfica, que perfeccionará al ser humano. No se trata ya de diseñar y construir una máquina que imite las cualidades del ser humano, en tanto ser sensible y motriz, sino de que el hombre logre la precisión de la máquina, en su capacidad para observar la realidad. El hombre no logra alcanzar la precisión mecánica de un cronómetro porque se lo impide, sobre todo, su psicología, hecho que avergüenza al kinokismo. De ahí, la radicalidad de su manifiesto: “NOSOTROS no queremos por ahora filmar al hombre porque no sabe dirigir sus movimientos. A través de la poesía de la máquina, vamos del ciudadano atrasado, al hombre eléctrico perfecto”⁴.

El proyecto de Vertov es, según sus propios términos, transformar al hombre en una máquina perfecta, que domine sus movimientos y alcance la más precisa percepción del mundo que lo rodea. El hombre como el camarógrafo kinoki,

⁴ VERTOV, Dziga. *Memorias de un cineasta bolchevique*. Editorial Labor, Barcelona, 1974. págs. 153-157

debe aprender de la mirada de la cámara, de la precisión que debe sobre todo a su falta de prejuicios morales, estéticos y culturales, a su falta de psicología. En esa fría mirada mecánica se encuentra la poesía mecánica que anhelan Vertov y sus camaradas:

NOSOTROS caminamos, con la cara descubierta, hacia el descubrimiento del ritmo de la máquina, hacia la admiración del trabajo mecánico, hacia la percepción de la belleza de los procesos químicos, cantamos los temblores de tierra, componemos cine-poemas con las llamas y las centrales eléctricas, admiramos los movimientos de los cometas y de los meteoros, y los gestos de los proyectores que deslumbran las estrellas (...) viva la poesía de la máquina movida y moviente, la poesía de las palancas, ruedas y alas de acero, el grito de hierro de los movimientos, las cegadoras muecas de los chorros incandescentes. (*Ibíd.*: 153-157)

A la máquina es a quien se debe asimilar el hombre “eléctrico”, el “hombre nuevo”: imágenes del hombre constructivista de Maikovski y del hombre comunista de Lenin, con quienes Vertov se sentía plenamente identificado. Sólo este hombre de una sociedad nueva y de una nueva era mecánica, será el motivo de sus filmes: “El hombre nuevo, liberado de la impericia y de la torpeza, que tendrá los movimientos precisos y ligeros de la máquina, será el noble tema de los films”⁵. Todos aquellos hombres y mujeres, esas multitudes que recorren la nueva ciudad construida a través del cinematógrafo en su película *El hombre de la cámara* de 1929. En esta aparecen tanto las máquinas realizando las labores del hombre con mayor precisión, como los hombres preparando sus cuerpos para que sean la mejor imitación de la máquina. Las relaciones son constantes en su propuesta de montaje: el ojo del hombre y el lente de la cámara, la llegada del tren y el despertar de la ciudad, el camarógrafo con su cámara y la visión que alcanza con ésta de toda la ciudad, la mujer montando la película y organizando el ritmo de la gran máquina urbana, las operadoras de teléfonos dando línea e intercomunicando toda la ciudad, la sobre impresión de la hilandera sonriendo y su máquina girando a gran velocidad, el cuerpo de los

⁵ *Ibíd.*

deportistas fragmentado como piezas mecánicas dispuestas para su ensamblaje y la cámara de cine que se anima a si misma, el teatro de cine como lugar de la gran conciencia colectiva de la sociedad comunista.

El cine cumple su función en la construcción del nuevo hombre de dos maneras; revelando a través de su mirada la exactitud mecánica que pueden alcanzar los movimientos humanos –tanto individuales como sociales–, y convirtiéndose en el paradigma del nuevo hombre, que debe procurar la precisión de su mirada, la organización de su montaje y la fuerza de su expresión masiva. Ya veremos como estos son paradigmas de la visión, del pensamiento y de la acción del hombre.

En su diario de 1934, Vertov insiste en tomar la cámara como ejemplo de visión y no buscar que su función se reduzca a imitar el ojo humano, pues aquella es, “en tanto que cine-ojo, mucho más perfecta que el ojo humano, para explorar el caos de los fenómenos visuales que llenan el espacio, el cine-ojo vive y se mueve en el tiempo y en el espacio y recoge y fija las impresiones de manera muy distinta que el ojo humano. La posición de nuestro cuerpo durante la observación, la cantidad de aspectos que percibimos en tal o cual fenómeno visual no fijan ninguna obligatoriedad para la cámara que, cuanto más perfeccionada está, más y mejor percibe”. La visión de la cámara se hace ejemplar y Vertov insiste en no obligarla “a copiar el trabajo de nuestro ojo (...) A partir de ahora, liberamos la cámara y la hacemos funcionar en un dirección opuesta, muy alejada de la copia”⁶.

Pero además, en el montaje deben seguirse los principios de este kinokismo, tal como lo define en el manifiesto de 1922: “el arte de organizar los movimientos necesarios de las cosas en el espacio, gracias a la utilización de un conjunto

⁶ Ibid. 160-167.

artístico rítmico conforme a las propiedades del material y al ritmo interior de cada cosa”⁷. Más que en la percepción natural del movimiento, es en los intervalos del movimiento y en la relación que se establezca entre estos, donde se comprende y expresa mejor su sentido. Por eso la mirada de la cámara, al descomponer el movimiento en fotogramas e intervalos entre estos, y el montaje que los ordena en un sentido y los reconduce en un nuevo movimiento determinado, son el medio preciso para percibir y expresar el mundo exterior. “Los *intervalos* (pasos de un movimiento a otro), y no los movimientos en sí mismos, constituyen el material (elementos del arte del movimiento). Son ellos (los intervalos) los que arrastran el material hacia el desenlace cinético. La organización del movimiento es la organización de sus elementos, es decir, de los intervalos en la frase. En cada frase se distingue el ascenso, el punto culminante y la caída del movimiento (que se manifiestan en diferentes grados)”⁸. Al ordenar frases, el montaje es comparado con la sintagmática del lenguaje oral y escrito: reorganiza el mundo en función de un lenguaje de imágenes e intervalos, un lenguaje que la máquina le enseña al hombre. El film organizado en el montaje es donde el mundo deviene en lenguaje y, por tanto, en expresión de ideas y de pensamientos. Pero es en la pantalla donde finalmente el poder social del cine se manifiesta, el poder de proyectar pensamientos y movimientos de masas en su público. Esto lo sabe Lenin una vez la revolución bolchevique lo lleva al poder, por tanto, promueve un cine y censura otro, pues el poder es tan grande como el peligro que representa.

En las *Instrucciones Provisionales a los Círculos del Cine-Ojo*, Vertov denuncia el mal uso del poder del cine, el que el cineasta burgués hace de él: “en el opio eléctrico de las salas de cine, los proletarios más o menos hambrientos y los parados aflojan sus puños de hierro y, sin darse cuenta, se sometían a la influen-

⁷ *Ibíd.* 153-157.

⁸ *Ibíd.*

cia desmoralizadora del cine de sus amos”⁹. Propone así liberar el cine de su dependencia enfermiza de las otras artes, sobretodo de la literatura y el teatro, para buscar en el *cine-ojo* y el *cine-verdad*, un arte que en lugar de someter a su público, lo libere.

Con estas palabras, Vertov se dirige entonces a su posible público en 1922, contradiciendo el discurso habitual de la sumisión y alienación del hombre moderno frente a la máquina:

“Yo, cine-ojo, creo un hombre mucho más perfecto que el que creó Adán, creo millares de hombres diferentes a partir de diferentes esquemas y dibujos previos. Soy el cine-ojo.

Cojo los brazos de uno, los más fuertes y más hábiles, cojo las piernas de otro, las mejor hechas y más veloces, la cabeza de un tercero, la más bella y más expresiva, y, mediante el montaje, creo un hombre nuevo, un hombre perfecto. ...Soy el cine-ojo. Soy el ojo mecánico. Yo máquina, muestro el mundo como sólo yo puedo verlo.

Me libero desde ahora y para siempre de la inmovilidad humana, estoy en el movimiento ininterrumpido, me acerco y me alejo de los objetos, paso por debajo, me encaramo encima, corro junto al hocico de un caballo al galope, me sumerjo rápidamente en la multitud, corro ante los soldados que cargan, me pongo de espaldas, me elevo al mismo tiempo que el aeroplano, caigo y me levanto con los cuerpos que caen y se levantan.

¡El cine-ojo es el montaje del “Yo-veo”!

Para ayudar a la máquina-ojo, está el kinoki-piloto que no solamente dirige los movimientos del aparato, sino que se confía a él para experimentar el espacio. El futuro verá al kinoki-ingeniero que dirigirá los aparatos a distancia.

⁹ *Ibíd.*

Gracias a esta acción conjugada del aparato liberado y perfeccionado y del cerebro estratégico del hombre que dirige, observa y calcula, incluso la representación de las cosas más banales revestirá una frescura inhabitual y por ello digna de interés”¹⁰.

Encontramos entonces en Vertov, un pensamiento donde no sólo la máquina puede alcanzar las cualidades perceptoras, pensantes y motoras del hombre, sino que éste debería intentar alcanzarlas en virtud de su perfeccionamiento, es decir, debería ver, pensar y actuar junto con ella. Es la máquina, el yo-máquina, quien puede a su vez crear un hombre más perfecto.

Jean Epstein, contemporáneo de Vertov y Eisenstein, había publicado en 1920 *Bonyour Cinema* donde ya expresaba en un lenguaje bastante dadaísta, su original pensamiento a cerca del cine como nuevas poesía y filosofía. Veinticinco años después publica *La inteligencia de una máquina* (1946), en donde con un lenguaje más filosófico, argumenta su teoría del cine como máquina de pensamiento. Antes de celebrar la visión, hace caso a las dudas que sobre los sentidos argüían Platón y Descartes. Epstein empieza hablando de cómo los ojos nos pueden engañar: vemos signos equívocos en la naturaleza por culpa de nuestra visión, como cuando vemos girar las llantas en contra de su movimiento real. Pero también, vemos en el cine imágenes en movimiento que transgreden nuestra noción de realidad, mediante el *ralenti*, el acelerado, o la filmación de un acontecimiento al revés. Sin embargo, ahora estas imágenes supuestamente no realistas, permiten que veamos en la naturaleza otros fenómenos que nuestra visión no nos puede revelar. Epstein entonces vincula el cine a la tradición de otras máquinas como los microscopios y telescopios, que han surgido para potenciar la visión humana y por este medio la comprensión que tiene el hombre del mundo y sus fenómenos. Aunque el cine en su uso con-

¹⁰ *Ibíd.* 160-167.

vencional se ha limitado a filmar el teatro o ilustrar la literatura, es en realidad, tanto un instrumento del arte como de la ciencia y la filosofía: él nos obliga a pensar problemas que antes no eran visibles. En el cine somos sorprendidos en nuestro sentido común por estas imágenes “sin juicio”, debemos atrevernos a “abandonar lo más claro y lo más cierto del conocimiento establecido” para “descubrir y comprobar que los objetos no son aquello que se creía que eran”, es decir, debemos “saber más”¹¹. El cine nos propone una constante relativización del mundo: la continuidad espaciotemporal del mundo se transforma en discontinuidad en los fotogramas separados por intervalos, y ésta a su vez, en continuidad, en la ilusión de movimiento fluido que reorganiza nuestra percepción. Finalmente, desde Demócrito hasta la física moderna, nos dicen que el mundo es discontinuo aunque nuestro sentido común quiera sostenerse en lo contrario; sin embargo, la discontinuidad que opera el cinematógrafo es una falsa discontinuidad, pues precisamente es el movimiento, lo último que se podría fragmentar sin cambiar su esencia. Pero “el cinematógrafo nos indica que el continuo y el discontinuo, el reposo y el movimiento, lejos de ser dos formas incompatibles de realidad, son dos formas de irrealidad fácilmente intercambiables, dos de esos “fantasmas del espíritu” de los que Francis Bacon quería expurgar el conocimiento, con el riesgo de no dejar nada.

El continuo sensible y el continuo matemático –fantasmas de la inteligencia humana– pueden sustituirse por el discontinuo interceptado por las máquinas –fantasmas de la inteligencia mecánica–¹². A través de sus diferentes ópticas el cine permite mostrar el universo más grande en lo más microscópico y reduce la magnitud del universo interestelar en una imagen atómica, pero además con la velocidad de su motor convierte lo inerte en animado y congela lo animado, saca a la luz el espíritu que pueda haber en la materia, como también deja ver la parte material del espíritu.

¹¹ EPSTEIN, Jean. *La inteligencia de una máquina*. Ediciones Nueva visión, Buenos Aires, 1960. p. 16.

¹² *Ibid.* 29

Para Epstein, el cinematógrafo comprende la cámara filmadora, el proyector, las máquinas que registran y reproducen el sonido, la moviola donde se organizan las partes registradas, etc., fundando una pequeña asociación o sociedad de máquinas. Este complejo mecánico manifiesta en la primera mitad del siglo XX “un genio propio muy alto y muy claro, del que ningún otro mecanismo ha dado un ejemplo tan nítido hasta ahora”¹³. Pues el cinematógrafo se apoya en aparatos ópticos y sonoros, recogiendo datos de la vista y el oído para sintetizarlos en efectos de sinestesia; y explorando el espacio tanto como el tiempo, sintetizando estas dos categorías en un solo orden espacio-temporal; y de todas, sacando conclusiones propias del orden de la causalidad. De esta manera, “a causa de este poder que constituye una de las características fundamentales de toda actividad intelectual entre los seres vivientes, el cinematógrafo aparece como un sucedáneo o un anexo del órgano, donde generalmente se sitúa la facultad coordinadora de las percepciones, es decir, el cerebro, supuesta sede principal de la inteligencia. No, la máquina para pensar no es ya sólo una utopía: tanto el cinematógrafo como la máquina de calcular constituyen las primeras realizaciones que superan el estado de bosquejos (...) Es necesario admitir que existe, junto al pensamiento orgánico y de manera similar, un pensamiento mecánico”¹⁴. Epstein está pensando en 1946 en futuros robots que perciben gracias a sus órganos artificiales, tienen una memoria que sirve para ordenar la información recibida y devuelven estas percepciones en acciones o pensamientos.

Incluso si se alega que es un pensamiento inconsciente, Epstein acepta que lo es tan inconsciente como la gran mayoría del pensamiento humano, que no deja de ser hábito y respuestas automáticas ante estímulos reconocidos del entorno. Ya veremos como estas ideas se desprenden de la filosofía a cerca del sistema sensorio- motriz de Henri Bergson.

¹³ Ibid. 94

¹⁴ Ibid. 96

Su pensamiento a cerca de las potencias de este conjunto mecánico lo lleva a proponer que:

El cinematógrafo es uno de esos robots intelectuales, todavía parciales, que con la ayuda de dos sentidos: foto y electromecánicos, y de una memoria registradora fotoquímica elabora representaciones, es decir, un pensamiento, en el que se reconocen los cuadros primordiales de la razón: las tres categorías kantianas de la extensión, el tiempo y la causa. Este resultado ya sería en sí importante, si el pensamiento cinematográfico -como el de la máquina de calcular- se redujera a la imitación servil de la ideación humana. Pero sabemos; por el contrario, que el cine signa su representación del universo con caracteres propios, con una originalidad que hace de esta interpretación no un reflejo o copia simple de las concepciones de la mentalidad-madre orgánica, sino más bien, de un sistema distintivamente individualizado, en parte independiente, que contiene en germen el desarrollo de una filosofía que se aleja lo suficiente de las opiniones corrientes como para que se convenga quizá llamarla antifilosofía. (Ibíd.:96)

Así para Epstein, el cinematógrafo ya es una máquina de pensar, que por un lado percibe y representa el mundo en orden a las mismas categorías que lo ha pensado la filosofía, la ciencia y el arte, es decir: en términos de extensión espacial, de duración temporal y de relaciones de causa y efecto. Pero además, lo representa de acuerdo con su propia manera de percibir el mundo, también muy cercanas a las del ser humano: en imágenes y sonidos, organizadas en torno a un centro sensible, como lo son la cámara y el micrófono. Sabemos que estas sensaciones del mundo exterior grabadas, hacen parte de su memoria, las cuales se organizan en una especie de central de comunicaciones que es la sala de montaje, donde las distintas impresiones ópticas y sonoras se reensamblan en una forma particular de expresión del espacio-tiempo y el movimiento, que representa el universo, pero a su manera, con su propio lenguaje. Se dirá que esta labor en la sala de montaje, precisamente donde es necesario tener un juicio para elegir las impresiones ópticas y sonoras para ordenarlas, en algún sentido, es realizada por un hombre. ¿Pero esta selección y orden no están ya determinados por la forma (aproximación al objeto, encuadre, punto de vista, volumen, etc.), que puede ser dada por una máquina como en *La Región Central*? Y si la cámara y el micrófono de *La Región Central*, que obedecen a

una programación pueden cambiar de encuadre, aproximándose o alejándose de los objetos y buscando otros, es ya una realidad desde 1971 ¿Por qué no podemos pensar en una sala de montaje donde sea la forma y el sentido de las imágenes y los sonidos, la que promueva automáticamente una asociación mecánica de éstas? Quizá, en este momento en que discutimos la posibilidad de una máquina inteligente en estos términos, ya esté creada.

La máquina como hombre; el hombre como máquina

Una de las funciones que puede traer el cine y sus sucedáneas máquinas de visión al pensamiento del hombre, es esta precisamente. La de brindar la posibilidad de pensar una máquina casi autónoma que, como el hombre, perciba el mundo exterior y ordene estas impresiones en una naciente voluntad, a través de representaciones, expresiones y acciones subsiguientes. La sola posibilidad de este pensamiento, no sólo es un problema para la ciencia y para la tecnología, sino también para la epistemología, la estética, la política, la ética y sobre todo, la teología, tal como puede comprobarse en la historia del desarrollo de las máquinas de visión.

Desde la aparición de la fotografía, ya un periódico alemán argumentaba teológicamente el despropósito de esta blasfemia:

“Querer fijar fugaces espejismos, no es sólo una cosa imposible, tal y como ha quedado probado tras una investigación alemana concienzuda, sino que desearlo meramente es ya una blasfemia. El hombre ha sido creado a imagen y semejanza de Dios, y ninguna máquina humana puede fijar la imagen divina. A lo sumo podrá el artista divino, entusiasmado por una inspiración celestial, atreverse a reproducir, en un instante de bendición suprema, bajo el alto mando de su genio, sin ayuda de maquinaria alguna, los rasgos humano-divinos”¹⁵.

¹⁵ Del periódico alemán Der Leipziger Stadtanzeiger, citado en “Pequeña historia de la fotografía” de BENJAMIN, Walter. Discursos interrumpidos I. Taurus, Buenos Aires, 1989. Buenos Aires.

No estamos muy lejos de estas razones teológicas que expone este periodista alemán, seguramente también celoso del invento francés. ¿Hasta dónde nuestras razones para no dar posibilidad al desarrollo técnico de una inteligencia artificial o de la clonación de especies vivientes, no dejan de ser supuestos religiosos o por lo menos éticos? No ha habido tanta resistencia ante la clonación de animales como los argumentos éticos esgrimidos ante la posibilidad de una clonación de seres humanos. Sin querer aquí cuestionar la legitimidad de estos argumentos, solo se quiere evidenciar como la gravedad de una falta ética se ilustra ante todo en relación a la intervención artificial en la vida de seres humanos y no frente a otras especies vivas. Pareciera que nuestro sentido de la ética, aún dependiera del supuesto religioso de que el hombre es el centro de la creación, y así de que su vida es más importante que la de otras especies. Son muchas de estas razones, y la de que “ninguna máquina humana puede fijar la imagen divina”, las que nos hacen negar la posibilidad de una máquina con las facultades humanas de la razón y la inteligencia. Como un prejuicio religioso inconsciente nos lleva a buscar argumentos en contra de esta posibilidad, sean en 1840 los de una probada “investigación alemana concienzuda” o los de comparar el alto grado de complejidad y perfección del sistema nervioso central en ciertas especies del reino animal, con el naciente desarrollo de las tecnologías de la informática conjugadas con las tecnologías de percepción sensorial, visuales o auditivas.

Sin embargo, hoy se desarrollan paralelamente investigaciones sobre el funcionamiento del cerebro y las de sistemas de inteligencia artificial. Incluso se ha buscado aplicar altos desarrollos de tecnologías de visión e informática directamente en puntos clave del sistema nervioso, por ejemplo, para lograr momentáneamente la visión en ciegos de nacimiento. Estas investigaciones han sido llevadas a la especulación en la más reciente teoría cinematográfica, dando pie para hablar de un futuro cine llamado “neurocinema”, donde la pantalla pueda convertirse en expresión del mismo cerebro sin ningún otro

intermediario visual o sonoro, tal como lo proponen Peter Weibel o Patricia Pisters¹⁶. Pero también esta posibilidad se ha recreado en las imágenes de películas como *Total Recall* de Paul Verhoaven (1990), *Until the end of the World* de Wim Wenders (1991), *Stranges Days* de Katryn Bigelow (1995), *Existen Z* de David Cronenberg (1998) o la citada *The Matrix*; donde máquinas conectadas al cerebro producen sensaciones y percepciones no obtenidas a través de los órganos sensitivos naturales, a partir de las que se hace posible viajar al futuro, grabar los sueños, grabar y reproducir experiencias extrasensoriales, o entrar en mundos virtuales.

La inversión en estas investigaciones de vanguardia y sus desarrollos técnicos, la han hecho sobretodo las instituciones e industrias médicas y militares, pero vienen siendo rápidamente implementados por la industria del espectáculo y el entretenimiento, donde terminan por sufragarse sus millonarias inversiones. Aunque estas son aún máquinas que funcionan como prótesis humanas, aunque mucho más cerebrales que corporales, son, sin embargo, máquinas que de alguna manera, apuntan hacia el desarrollo de otras, desde donde se pueda dar origen al pensamiento o que promueven la alta investigación a cerca del funcionamiento del cerebro humano. Las preguntas de la estética, la epistemología y la filosofía del conocimiento, encuentran un lugar para su investigación de campo en estos desarrollos. ¿Cómo se percibe el mundo a través del conjunto sensorio cerebral de ciertas especies animales como el hombre? ¿Cómo recibe, almacena y organiza estas múltiples informaciones el cerebro? ¿Cómo se producen asociaciones entre estas informaciones? y ¿Como genera nuevas imágenes, ideas o pensamientos el cerebro?

¹⁶ En el artículo "Plug-in without drp-out" de Gaspar Strake, publicado en SHAW, Jeffrey y WEIBEL, Peter. *Future Cinema*. Páginas 586-589. ZKM y The MIT Press, Cambridge, 2002, se citan los resultados de las investigaciones de Weibel a cerca del Neurocinema (1999) y el libro de Pisters, *Eye to Brain. Reconfiguring of the Subject in Film Theory* (2003)

Pero quizá, el debate religioso, ético, político, sólo se acrecienta en la medida que la posibilidad de todas en función del desarrollo de la inteligencia artificial. ¿Cómo puede el hombre “crear” un ser inteligente, tal como Dios lo creo a él? ¿Cómo puede entregarse a una máquina el poder de deliberar y elegir ante decisiones de carácter moral y ético? ¿Cómo se le puede permitir a una máquina subordinar y gobernar a una sociedad humana? Todas estas preguntas han sido propuestas desde *Metrópolis* y *Modern Times*, hasta *Blade Runner* y *The Matrix*, pasando sobretudo por *Alphaville* y *2001*, donde la imagen de la máquina ha pasado de ser un rival físico del hombre a convertirse en su rival intelectual, moral y político. Ya habíamos visto como el detective Caution y el astronauta Bowman ya no son engullidos por la máquina, sino que ellos deben entrar ahora al centro del laberinto cerebral de Alpha 60 y Hall 9000, para que como caballos de Troya puedan desactivar sus sistemas inteligentes y ganar la batalla frente a la máquina. La máquina ha dejado de ser una prótesis física y mecánica para convertirse en prótesis cerebral, en inteligencia artificial, de manera que la lucha entre el hombre y la máquina deja de ser corporal, para convertirse en duelo cerebral. Caution y Bowman ya no se enfrentan a las extremidades periféricas y en movimiento de las máquinas de *Metrópolis* o *Modern Times*, sino que deben alcanzar el centro de este sistema sensorio-motor artificial, el sistema central nervioso –por así decirlo- de la inteligencia artificial.

108

También vimos, cómo estas máquinas ya no son sólo máquinas reproductoras de movimiento, sino que poseen órganos artificiales que les permiten la visión, la audición y la expresión oral, comandadas desde este mismo sistema nervioso central. Más que un robot o un replicante que imite el cuerpo y el movimiento humano, se trata de reproducir y simular un sistema nervioso central: un cerebro.

Así como estamos hablando de un sistema nervioso central en la máquina, Henri Bergson nos habla en *Materia y Memoria* de 1896, del funcionamiento del

sistema nervioso central del hombre como el de una “central telefónica”, donde se comunican las percepciones con las acciones haciendo que unas comunicaciones sean dadas inmediatamente y otras se retarden en una especie de pausa. Esta imagen moderna del cerebro como central de comunicaciones, lugar donde simplemente se pone en comunicación o no una percepción sensible con una reacción motora, es la misma que lleva al cine en 1929 Dziga Vertov, como central telefónica o lugar donde se pone en comunicación las diferentes partes de la ciudad. Es así como, más que temer la posibilidad de una máquina inteligente, debemos pensarnos ya como máquinas inteligentes, en el mejor de los casos: máquinas receptoras con un sistema operativo instalado previamente, con una memoria o base de datos creciente y con un dispositivo que comunica a través de éstas, las percepciones con acciones motoras o representaciones. Esta es la manera como concibe Henri Bergson el sistema nervioso central del hombre, que dispone de sus acciones en el mundo, la mayoría de las veces automáticas y unas pocas voluntarias, es decir, pensadas¹⁷. Bergson nos ha insistido en la imagen del hombre como un sofisticado mecanismo sensorio-motriz, pero quizá, no haya mejor ejemplo de éste, que el mismo espectador cinematográfico.

Posibilidad técnica de una máquina de visión autónoma

El avance en las tecnologías ópticas y obtención de distintos tipos de imágenes, ya no sólo ópticas y analógicas; de soportes diferentes al fotoquímico que permiten transformar los datos de estas imágenes y sonidos; de procesos de infografía que convierten los distintos componentes de las imágenes y sonidos en algoritmos numéricos; de bases de datos y procesadores de estos códigos numéricos; de sensores a la luz, el sonido, el movimiento, la temperatura; de máquinas robóticas que reaccionan a estos mensajes provenientes de la luz,

¹⁷ BERGSON, Henri. *Materia y memoria. Ensayo sobre la relación del cuerpo con el espíritu*. Editorial Cactus, Buenos Aires, 2006.

el sonido, el movimiento, etc., ha dado la posibilidad actual de conjugar estos distintos desarrollos en una sola máquina capaz de percibir su entorno, procesar los datos percibidos en relación con funciones preestablecidas y una memoria creciente, y reaccionar de distintas maneras: reencuadrando, grabando imágenes, produciendo sonidos, incluso voces, o realizando movimientos.

Las ideas de Vertov y Epstein sobre la máquina cinematográfica, el anhelo de Snow de una autonomía para la máquina cinematográfica, las imágenes Nam June Paik de robots a partir de ensamblajes de partes de receptores y emisores de televisión, radio y otros, y otras especulaciones del imaginario de la ciencia ficción, son hoy una realidad, tal como nos lo presenta Paul Virilio en sus textos. Los objetos, ya no sólo están dispuestos y “puestos en escena” para la mirada del hombre, sino que existe una mirada no humana, incluso sobre nosotros como su objeto. La cámara deja de ser un dispositivo de la mirada del hombre para cobrar su autonomía, deja de ser una prótesis de la voluntad de mirada y conocimientos humanos para realizar su propia percepción del mundo y de nosotros en él. De una manera directa y obvia se hace realidad el temor de Paul Klee de que los objetos nos perciben, es más, nos vigilan tanto como a los operarios de las sociedades del control total, anunciadas por Lang, Clair, Chaplin, Huxley u Orwell. Ha devenido una percepción automática y autónoma en la conjugación de las máquinas de visión tradicionales y el desarrollo de la infografía con sus respectivos procesadores de datos. “Una visión sin mirada” dice Virilio¹⁸, pensando en que la mirada es un asunto exclusivamente humano. Pero lo mismo da, pues se trata ya de una inteligencia artificial, de una visión “directa o indirecta de las imágenes de síntesis realizadas por la máquina para la máquina”¹⁹, de máquinas inteligentes que nos observan. La infografía, el procesamiento electrónico y mediante el *software*, de imágenes que ya son datos numéricos, que incluso no responden a nuestra percepción del mundo, son un hecho.

¹⁸ VIRILIO, Paul. *La Máquina de visión*. Pág. 77. Ediciones Cátedra, Madrid, 1989.

¹⁹ *Ibid.* 78.

Las imágenes satelitales, las de ciertos sensores y cámaras de vigilancia, son representaciones del entorno que solo sirven como datos a los computadores y procesadores. Estas máquinas ven de manera distinta a la nuestra, traducen las imágenes exteriores en información que sirve para tener datos, confrontarlos con los de su memoria y actuar inmediatamente. Ante esta información de las imágenes sintéticas y numéricas, la máquina de visión toma decisiones ante su campo de percepción, enfoca, reencuadra, etc., alcanzando la automatización de la percepción.

Las cámaras de vigilancia ya no requieren de alguien que vigile sus imágenes reproducidas en los monitores, pues éstas detectan el movimiento, hacen *zoom*, enfocan y dan el mensaje de alerta al vigilante que sólo obedece a sus órdenes. En la robótica ya se tienen máquinas que se desplazan en el espacio a partir de cámaras integradas a su cuerpo, éstas perciben el entorno y dan la orden de caminar, subir escaleras o nadar. Las imágenes llegan a una central de información donde se confrontan con imágenes de su base de datos que les sirven de modelos para actuar frente a la nueva situación. Máquinas ya cotidianas que traducen la letra escrita a mano a códigos numéricos, signos alfabéticos; como también los computadores que reconocen la voz humana y escriben los dictados de sus usuarios. Estas son máquinas con un alto grado de reconocimiento del entorno espacial y temporal, visual y sonoro, y con una capacidad de prever acciones de acuerdo con la información que obtienen de este entorno, de tener patrones para ordenar estos registros según su forma, color, movimiento, etc., de generar relaciones de causa y efecto.

Nuestro cerebro no hace otra cosa con la información que obtiene de nuestros órganos sensores. El trabajo del cerebro es un trabajo básicamente de reconocimiento, más que ver el mundo, lo reconocemos a partir de las imágenes que ya hemos visto, de las imágenes-recuerdo. La inteligencia artificial esta operando de la misma manera, reconociendo los datos que traen sus sensores ópticos,

sonoros, térmicos, etc., con otros datos guardados en su base de datos, para “tomar decisiones” lo más rápidamente posible: “radares antimisiles” que ya no esperan las decisiones humanas, sino que son un aparato de defensa automático, que imita las respuestas inmediatas de nuestro sistema central nervioso. Virilio habla del “perceptron” como el desarrollo técnico que completa la *máquina de visión* autónoma, a partir de estrategias militares que “utilizan las imágenes de síntesis, el reconocimiento automático de las formas, y no solo el de los contornos de las siluetas, como si la cronología del invento del cinematógrafo se repitiera especularmente y la era de la linterna mágica cediera de nuevo ante la cámara, a la espera de la holografía numérica”²⁰. Los vencedores de las próximas guerras, serán quienes exploten mejor estas imágenes de síntesis propiciadas por la máquina de visión. La guerra y la defensa siguen siendo un asunto de vigilancia de visibilidad, así ésta ya no sea una visibilidad humana sino numérica, tener la información más importante y la capacidad (memoria) para reaccionar. La transformación de las sociedades disciplinarias a las del control, se da esencialmente en este aspecto: ya no es el guardia quien esta en la torre de vigía del panóptico, ni en la cabina con distintos monitores del celador, sino que las máquinas son las que perciben y procesan estas percepciones ya sintéticas en información numérica. Incluso, más que con cámaras, el control se realizará con la información de una tarjeta personal, tal como Gilles Deleuze anota que Felix Guattari imaginaba: “una ciudad en la que cada uno podía salir de su apartamento, de su casa o de su barrio gracias a su tarjeta electrónica (dividual) mediante la que iba levantando barreras; pero podría haber días u horas en las que la tarjeta fuera rechazada; lo que importa no es la barrera, sino el ordenador que señala la posición, lícita o ilícita, y produce una modulación universal”²¹.

²⁰ *Ibíd.* 91.

²¹ DELEUZE, Gilles. *Conversaciones 1972-1990*. Página 154. Edición electrónica de www.philosophia.cl/ Escuela de Filosofía Universidad ARCIS.

Máquinas de visión en función de vigilar, prever, defender o invadir campos externos o cuerpos internos mediante GPS o TACS. El otro gran desarrollo de estas máquinas ha sido en la medicina, primero en los aparatos de visualización del cuerpo y diagnóstico, desde el descubrimiento de los rayos X, hasta los sistemas de auscultación por medio ondas sonoras, ecografías o TACS, y las intervenciones quirúrgicas con ayudas de minicámaras y rayos láser que disecionan y cauterizan. La medicina y la guerra se han prestado sus conocimientos y estrategias a manera de metáforas hasta ya no saberse de donde provienen. Susan Sontag hacia ver en *La Enfermedad como metáfora* (1978), que la utilización de términos como “invasión” o “ataque” se utilizan en la medicina de la misma manera que “cáncer” o “metástasis” en el lenguaje policivo. Finalmente, los dos organismos biológico y social, se administran bajo las nociones de defensa y de ataque, para las que la visualización y sus técnicas son un apoyo indispensable. Mientras que el médico tradicional, incluso el brujo, realizan su diagnóstico sólo a través de la visión y métodos de curación no invasivos, para el cirujano moderno se trata de ver y tocar en el interior del cuerpo humano. Walter Benjamín compara estas dos técnicas con la de la pintura y el camarógrafo: el pintor “observa en su trabajo una distancia natural para con su dato; la cámara se adentra hondo en la textura de los datos”²². Incluso, pareciera anticiparse en 1933, a lo que serían las tecnologías más modernas de diagnóstico, basadas en el desarrollo de los rayos X, el radio y el radar. Tecnologías que obtuvieron sus mayores desarrollos en tiempos de guerra.

Quizá no haya habido alcances más prodigiosos que los de las investigaciones sobre el cerebro a partir de la neurofisiología, desde las observaciones obtenidas por Ivan Pavlov acerca del comportamiento animal y sus reacciones inducidas, o la ley del Reflejo condicionado; y las de Santiago Ramón y Cajal en relación a la ley de la Polarización dinámica de las neuronas, que explica el cerebro como

²² BENJAMIN, Walter. *Discursos interrumpidos 1*. Página 43. Ediciones Taurus, Madrid, 1989. p. 43.

continuas corrientes de información bioeléctrica a través de células nerviosas llamadas neuronas, que fluyen desde ramificaciones o dendritas hacia el cuerpo de la neurona, donde se procesa dicha información, y hacia ramificaciones terminales para realizar contactos o sinapsis con otras neuronas. A partir de estos y otros estudios, tenemos hoy un mapa del cerebro o sistema central nervioso bastante confiable, donde cada vez se localizan con más exactitud los puntos a los cuales llega la información del sistema periférico, con sus terminales nerviosas y de órganos sensores.

Por su parte, Henri Bergson ha desarrollado una teoría ontológica -apoyada en la ciencia- que depende de la imagen movimiento, es decir, de una especie de materia que percibe y reacciona por todos sus lados sobre el resto de objetos o materia, imágenes-movimiento. Esta materia sensible que percibe su entorno, como la raíz el nitrógeno de la tierra o el animal depredador su presa, pasa esta información a un sistema central o "centro de comunicación," donde se relaciona con imágenes previas y adquiridas que le ayudan a todo el organismo a dar una respuesta frente a su entorno. El cerebro sería así, el sistema central nervioso de un sofisticado desarrollo de este organismo ordenado en un mecanismo de percepción, memoria, reconocimiento y respuesta activa. Los seres vivos, estas imágenes movimientos que somos, serían producto de este sistema sensorio-motriz que nos induce al movimiento y a la vida. Los avances en las investigaciones del cerebro, su topografía y funcionamiento, han concluido incluso en lo que se ha llamado el neurocinema, es decir, en una percepción sin órganos, o las relaciones entre la misma Internet y el sistema de red de neuronas que se relacionan con un alto grado de sutileza, manteniéndose intercomunicadas, pero individuales a la vez.

La máquina inteligente no ha hecho más que buscar copiar el funcionamiento del sistema nervioso central y periférico de los animales, ordenar máquinas perceptoras y sensoras, que dan paso de su información numérica a una base

de datos sistematizada, la cual convierte esta información en acciones motoras. Es decir, replicar el mecanismo sensorio-motriz de los seres vivos. La defensa y la agresión han sido los comportamientos más básicos de los seres vivos que, primeramente, se han desarrollado en la automatización de la percepción en la industria militar, médica y policiva. Hoy en día, se unen estas tecnologías en función de la organización de una gran máquina de visión que esta a punto de alcanzar las sociedades del control imaginadas por Guattari, al incluir el microchip en el cuerpo humano para el control planetario.

El espectador de cine como hombre mecánico

La industria cinematográfica con su imagen de “fábrica de sueños” ha resultado ser el perfecto lugar para la experimentación con el sistema sensorio-motriz de los seres humanos, una especie de laboratorio donde los hombres como ratas o perros de Pavlov permanecemos inmovilizados en las butacas percibiendo las imágenes consabidas que procuran las reacciones emotivas esperadas: lágrimas, risas, sudor y miedo. Los encadenamientos de montaje con que experimentó Lev Kulechov en 1919, dieron fundamento, tanto a las teorías del montaje intelectual de Eisensteín, como a las fórmulas de la industria, cuyos productos fueron los más consumidos del siglo XX. El efecto del montaje era inducir ciertas ideas en el espectador, cuando no a una imagen. Según Pudovkin: Kulechov tomaba un primer plano del actor Ivan Mosjugin, al que le insertaba el de una tumba, haciendo ver al espectador en este rostro la pena por un ser querido muerto; luego le insertaba al mismo primer plano, el de un plato de sopa para hacer ver, sobre el mismo gesto del actor, el hambre. Este famoso experimento demostró la potencia del montaje en la percepción e interpretación de las tomas en el espectador. El efecto de los encadenamientos de montaje parecía predecir las cadenas con que el espectador de cine se vería sujeto a su adicción escopofílica, a las vertiginosas sombras y luces que cautivarían su mirada. La imagen con que Platón representa al hombre sujeto a sus propios fantasmas

antes de enfrentar el conocimiento verdadero de la realidad, no presagiaba sólo el hábito cinematográfico en el hombre distraído que mira las sombras en lugar del mundo real, sino también en las cadenas con que éste era sometido a este espectáculo.

La inmensa mayoría de la producción y exhibición cinematográfica ha cumplido con este sometimiento del hombre a las imágenes ilusorias de realidad, aunque haya un pequeño porcentaje que salve este magnífico invento. Un pequeño porcentaje que incluso se ha dedicado a la reflexión sobre este fenómeno, como en *Sherlock Jr.* (1924) de Búster Keaton y en *El hombre de la cámara* de Dziga Vertov tempranamente, o más maduramente en *La naranja mecánica* de Stanley Kubrick (1972) o *Mi tío de América* de Alain Resnais (1980). En esta última, los protagonistas responden como ratas de laboratorio a estímulos que, en gran medida, provienen de las mismas imágenes cinematográficas que configuraron sus imaginarios. Mientras que en *La naranja mecánica*, el protagonista es sometido al tratamiento Ludovico, método conductista donde se busca a través de fuertes estímulos propiciados por las imágenes cinematográficas, inhibir sus comportamientos y su voluntad. En estas se desenmascara así, el poder que tienen las imágenes cinematográficas en la construcción de respuestas y hábitos mecánicos en el hombre, pero este poder no es inherente al cine sino que hace parte del mismo mecanismo con que la memoria de lo percibido por el hombre se actualiza de manera inconsciente en sus hábitos.

116

El hombre como un ser que ve, es afectado por lo que ve y es impulsado a reaccionar ante esto, es representado como reflejo del mismo espectador en el protagonista inválido de *La ventana indiscreta* (1954) de Alfred Hitchcock. Toda la película se ha organizado en tres grandes momentos: en el primero vemos “al hombre inmóvil que mira hacia fuera (...), el segundo trozo hace aparecer lo que ve, y el tercero, muestra su reacción. Esto representa lo que conocemos como la expresión más pura de la idea cinematográfica”²³. En esta

²³ Alfred Hitchcock en: TRUFFAUT, Francois. *El cine según Hitchcock*. Alianza Editorial, Madrid, 1988. p. 186.

película, Hitchcock ha llamado la atención nuevamente sobre el poder del montaje cinematográfico, si vemos un rostro que ve algo y vemos lo que ve, el espectador supone ya sus sentimientos: "James Stewart mira por la ventana y ve, por ejemplo, un perrito que bajan al patio en un cesto; volvemos a Stewart que sonrío. Ahora, en lugar del perrito que baja en el cesto, presentamos a una muchacha desnuda que se retuerce ante su ventana abierta; se vuelve a colocar el mismo primer plano de Stewart sonriendo y, ahora, ¡es un viejo crápula!"²⁴. Todo el tiempo vemos en esta película a un hombre que ve, lo que ve y su reacción. El espectador inconscientemente se siente reflejado en la posición pasiva e impotente del fotógrafo inmovilizado por su pierna fracturada. De la misma manera que en el cine, nuestro mecanismo sensorio-motriz se ve inhibido por las respuestas de acción inmediata, haciendo que estas imágenes sólo nos haga producir sudor, risas o lágrimas, y cuando más, un grito de alerta al héroe con el que nos hemos identificado. Jeffrey -el personaje interpretado por James Stewart-, representa esta impotencia, sobre todo cuando vigila a su novia que espía el apartamento de enfrente, sin darse cuenta ella del peligro en que esta, pues el asesino se le esta acercando y solo él lo sabe. La angustia de Jeffrey es la del espectador de cine que sabe del peligro del protagonista, pero no puede hacer nada para impedirlo. Este espectador no sólo ha percibido las imágenes cinematográficas, sino que es afectado emotivamente por éstas, esta a punto de reaccionar ante ellas, sin embargo, sabe que no puede hacer nada para ayudar a sus héroes.

En el cine como simulacro de la vida, el espectador sólo puede ver y afectarse por lo que ve, pues la acción recae exclusivamente en los personajes -actores- de la película. Es solamente el protagonista, y no el espectador, quien puede superar su inmovilidad, recurriendo a una metáfora de la misma visión -como es el *flash* de la cámara- para paralizar a su enemigo en el momento en que lo descubre. Al

²⁴ *Ibíd.* 187.

final Jeffrey se salva, pero a costa de fracturarse ahora las dos piernas. Hitchcock ha logrado que el espectador se vea reflejado en un personaje que sólo puede ver y padecer por lo que ve, sin embargo, a diferencia de el mismo, Jeffrey puede actuar al final. Jeffrey ve, es afectado por lo que ve y actúa finalmente, el espectador ve y se afecta por esto, pero no puede responder con acciones, sus respuestas son inhibidas conscientemente y se convierten en emociones (sudor, lágrimas, risa, felicidad final), y en algunos casos, en reflexiones y pensamientos que trascienden el momento de la exhibición de la película.

Esto último se da sólo de manera excepcional, pues el cine como industria y mercado sólo está dirigido para lograr su efecto en el momento de su exhibición.

De alguna manera esta frustración de la respuesta motora, esta impotencia del espectador, sólo es satisfecha a través de la visión de otras películas, volviéndose así un hábito y una adicción: es la manera como el mecanismo de la industria y el mercado del cine funcionan. Christian Metz ha llamado a este círculo la "institución cinematográfica"²⁵, círculo de intercambio económico y simbólico entre el espectador y la maquinaria productiva que permite la inversión, la producción, la distribución, la exhibición y la recuperación de la inversión de la gran industria fílmica. Estas "películas de ficción", como señala Metz, no sólo procuran la constante retroalimentación de la economía de esta industria, sino también la escisión en dos roles absolutamente diferenciados en la pareja que se da entre el espectador y la película: "activo/pasivo, sujeto/objeto, ver/ser visto"²⁶. En esta situación la relación del hombre con el mundo se rompe, convirtiendo al hombre en sujeto de un objeto que es el mundo. El hombre sólo ve y es afectado por lo que ve, pero ya no puede actuar sobre el mundo. La película es el simulacro de un mundo cuya única razón es ser visto, un mundo que aunque exhibicionista, aparenta no ser visto. Andre Bazín ha dicho: "el cine coloca un mundo ante nuestros ojos".

²⁵ METZ, Christian. *El significante imaginario. Psicoanálisis y cine*. páginas 93-99. Paidós, Barcelona, 2001. págs. 93-99

²⁶ *Ibíd.* 96.

En el cine estamos ante un mundo, pero no hacemos parte de él, no estamos en el mundo. Pero si toda esta condición generada mediante la separación del hombre y el mundo es la que hace posible la gran industria y consumo cinematográficos, es también la que pone en evidencia al cine como un aparato de percepción y representación del mundo, muy cercano a nuestra experiencia ante el mundo. La pantalla representa el mundo visto, la cámara ha jugado el papel de nuestros ojos, hay una identificación tácita entre la cámara y nuestros ojos, entre la pantalla y nuestra conciencia. Sin embargo, ha quedado roto el esquema sensorio-motriz con el que nos integramos al mundo y a la vida.

La industria cinematográfica ha desarrollado efectos de identificación cada vez mayores entre el simulacro del mundo y la experiencia de “estar” en el mundo, al sonido sincrónico, le siguió el color, la proyección en 3D, la pantalla ancha y el cinerama; el sonido estereofónico y el sistema Dolby. Mas tarde, el video y la imagen electrónica trajeron la posibilidad de juegos donde el espectador interactuaba con las imágenes hasta llegar a los simuladores de vuelos y las técnicas de inmersión a través de guantes y cascos que ya están cerca del “neurocinema” anunciado en *Días extraños*, *Existen Z* o *The Matrix*. Sin embargo, el uso práctico de estas posibilidades propuesto por las industrias del entretenimiento, derivadas en gran parte de la antigua cinematográfica, no ha hecho más que contribuir a la posición del hombre-sujeto separado de un mundo-objeto, que aunque lo modifique virtualmente, no produce efectos en el mundo actual, a no ser nuevamente los de nuevos consumos, adicciones e impulsos, ya no solamente escópicos sino también motores.

Quizá a nivel de generar pensamientos, aún no se produzca a través de estas nuevas tecnologías lo que se ha producido a través de ciertas películas que, como *El perro andaluz* (1929) de Luis Buñuel y Salvador Dalí, nos proponen el más virtual de los montajes cinematográficos al obligarnos a reordenar las imágenes vistas. Mientras la industria del entretenimiento busca complacer al

público en su deseo de experimentar el más perfecto simulacro de un mundo de aventuras, pero en el que este seguro de todo riesgo, el arte ha buscado dramatizar esta relación del hombre frente a sus simulacros, sean mecánicos o mentales, actuales o virtuales, llevándolo de nuevo a pensar y encontrar su lugar en el mundo que lo conmueve y al que puede también transformar. Buñuel ya lo había advertido: “si se le permitiera, el cine sería el ojo de la libertad. Por el momento, podemos dormir tranquilos. La mirada libre del cine está bien dosificada por el conformismo del público y por los intereses comerciales de los productores. El día que el ojo del cine, vea y nos permita ver, el mundo estallará en llamas”²⁷. Sin duda, se refiere nuevamente a la potencia del pensamiento que subyace en la máquina de visión, como también Vertov celebraba la alianza entre la cámara y el hombre en el “cine-ojo” que perfeccionaría a este último. Sin embargo, tanto el cine como el uso para las industrias del entretenimiento de las nuevas tecnología de la imagen electrónica y virtual, sólo busca complacer “el conformismo del público”, así que “podemos dormir tranquilos”, pues aún no parece llegar “el día que el ojo del cine, vea y nos permita ver”.

Volvemos a encontrarnos hoy con las mismas trabas que han aquejado al cine como arte industrial, las circunstancias históricas que lo llevan a aplazar la potencia expresiva y de pensamiento que subsiste en su maquinaria, en aras de salvar su propio medio económico. Para Theodoro Adorno se trata de una insalvable aporía: la del arte producido en medio de las industrias culturales, pues éstas han sacrificado la expresividad que se pudiese tener a través de los nuevos medios, obligándolos a cautivar al público con su realismo ilusionista, su fidelidad fotográfica e incluso con una servil domesticación de la catarsis aristotélica. Adorno no puede ver detrás de las estrategias de una estética (pseudo) realista de las industrias culturales, otra cosa que una manipulación ideológica de un estado de cosas que sólo obtiene de estos productos su auto propaganda,

²⁷ Citado por Carlos Fuentes en CESARMAN, Fernando, El Ojo de Buñuel, psicoanálisis desde una butaca. p. 9. Editorial Anagrama, Barcelona, 1976, 1976. pág. 9.

la promoción constante de este único estado de cosas donde imperan la ley del mercado, el consumo y la productividad. Estas industrias culturales toman para sí la catarsis, logrando con ella efectos distintos: “la purificación de los efectos en la *Poética* de Aristóteles ya no se adhiere sin tapujos a los intereses de dominio, pero los salvaguarda cuando su ideal de sublimación encarga al arte, en vez de la satisfacción física de los instintos y las necesidades del público, instaurar la apariencia estética como sustituto de la satisfacción: la catarsis de una acción de purificación contra los efectos de connivencia con la opresión. La catarsis aristotélica es anticuada porque forma parte de la mitología del arte y es inadecuada a los efectos reales (...) La teoría de la catarsis imputa propiamente al arte el principio que, al final la industria cultural toma en sus manos y administra”²⁸. Sin embargo, no hemos dudado en llamar a estos productos y fenómenos de la industria, la administración y el mercado: arte, incluso en momentos advirtiendo de que se trata de un “arte menor”, cuando no buscan otra cosa que el entretenimiento o la publicidad, que no son más que la misma cosa: “expresión de la omnipresencia de la represión”, como insiste en llamarlo Adorno²⁹, recordándonos que “si antes de la revolución francesa los artistas eran lacayos, hoy son *entertainers*”³⁰. Con esta última palabra, Adorno anunciaba el paso de la industria cinematográfica a las industrias del entretenimiento, que hoy cubren desde los video juegos que inspiran o son inspirados por las películas hasta las más sofisticadas tecnologías de la máquina de visión que, el consumo del entretenimiento ha domesticado tras su innovación y uso por parte de las vanguardias de las industrias militares y médicas.

La posibilidad de la máquina de visión como máquina de pensamiento no parece encontrar su lugar en la industria del entretenimiento. Sin embargo,

²⁸ ADORNO, Th. W., *Teoría estética*. Ediciones Akal, Madrid, 2004. p. 315

²⁹ *Ibíd.* 317.

³⁰ *Ibíd.* 334.

en sus usuarios, en su comportamiento, nos permite ver cómo funciona la mecánica de la visión y el pensamiento, en el ser humano. Sólo un cine que se dedique a la dilatación de la acción, a retardar o desplazar las respuestas de acción inmediata a los estímulos en sus héroes; podrá desarticular también el hábito de la respuesta inmediata del mismo espectador en el cine de consumo, del cine pasivo, es decir, del cine de acción.

Bibliografía

ADORNO, Teodoro W. *Teoría Estética*. Ediciones Akal, 2004, Madrid.

BENJAMIN; Walter. *Discursos interrumpidos I*. Taurus, 1989, Madrid.

BERGSON, Henri. *Materia y memoria, ensayos sobre la relación del cuerpo con el espíritu*. Editorial Cactus, 2006, Buenos Aires.

CESARMAN, Fernando. *El ojo de Buñuel, psicoanálisis desde una butaca*. Editorial Anagrama, 1976, Barcelona.

DEBORD, Guy. *La sociedad del espectáculo*. Pretextos, 1999, Valencia.

122

_____. *La imagen-movimiento, estudios sobre cine 1*. Ediciones Paidós, 1984, Barcelona.

_____. *La imagen-tiempo, estudios sobre cine 2*. Ediciones Paidós, 1987, Barcelona.

_____. *Conversaciones*. Pretextos, 1999, Valencia.

EPSTEIN, Jean. *La inteligencia de una máquina*. Ediciones Nueva visión, 1960, Buenos Aires.

FOUCAULT, Michel. *Vigilar y Castigar, nacimiento de la prisión*. Siglo veintiuno editores, 1989, México.

METZ, Christian. *El significante imaginario, psicoanálisis y cine*. Ediciones Paidós, 2001, Barcelona.

VERTOV, Dziga. *Memorias de un cineasta bolchevique*. Editorial Labor, 1974, Barcelona.

VIRILIO, Paul. *La Máquina de visión*. Ediciones Cátedra, 1989, Madrid.

SHAW, Jeffrey y WEIBEL, Peter. *Future Cinema*. ZKM y MIT Press, 2002, Cambridge.

TRUFFAUT, Francois. *El cine según Hitchcock*. Alianza editorial. 1988.



El factor humano y el factor androide/gynoide: problemas de identidad en la cibercultura.

Margarita Schultz
Doctorada en Filosofía
Profesora titular Facultad de
Artes. Universidad de Chile
mschultz@uchile.cl

Recibido Septiembre 03 de 2007
Aprobado Noviembre 25 de 2007

Resumen

A partir del análisis de lo tecnológico desde “el factor humano”, se abordan los problemas de la identidad en la cibercultura para concluir en la necesidad de adoptar la postura de la integración crítica como una posición equilibrada, que asume los fenómenos de las Tecnologías de la Información en sus pro y sus contra, en ese amplio y diversificado espacio que se abre entre el rechazo apocalíptico y la mera aceptación integrada. El artículo propone establecer factores diferenciales entre humanos y máquinas a partir de la resolución de problemas, el aprendizaje sobre la experiencia propia, la creatividad en la toma de decisiones, y la auto-conciencia (auto-reconocimiento, conocimiento de sí). La existencia o no existencia de dichas funciones en las máquinas informáticas toca forzosamente la manera como caracterizamos (definimos) sus contenidos.

Palabras clave: cibercultura, infoética, androides, inteligencia artificial, factor humano.

The human factor and the androide/ gynoise factor Identity problems in the cyberculture.

Abstract

Based on the analysis of technology from “the human factor”, the identity problems in the cyberculture are approached in order to conclude in the necessity of adopting the critical integration position as a balanced one, assuming the Information Technologies phenomena in their pro’s and con’s, in that ample and diversified space that opens between the apocalyptic rejection and the mere integrated acceptance. The article proposes to establish differential factors between humans and machines based on the resolution of problems, learning from one’s own experience, creativity in decision making, and self-conscience (self-recognition, knowledge of one’s self). The existence or non-existence of these functions in computerization machines unavoidably touches the way we characterize (we define) their contents.

Key words: cyberculture, infoethics, androids, artificial intelligence, human factor.

126

Ruta

1. Oposiciones ante la Cibercultura: función de la integración crítica
2. Indicios del factor humano y presencia del factor androide.
3. Aparición del tema de la identidad ‘específica’ de lo humano en la Cibercultura: el problema de los límites o fronteras.

4. Irrupción del fenómeno de la Inteligencia Artificial (IA/AI).
5. Humanos y máquinas: ¿contraposición o colaboración?
6. La definición, ¿un instrumento o un impedimento para la reflexión acerca de las relaciones entre humanos y máquinas?
7. Funciones diferenciales de lo humano y su 'consistencia' en la discusión humanos-máquinas.
8. Procesos de operatividad: cuatro aspectos u orientaciones no excluyentes.
9. Persistencia del 'factor humano'
10. Oposiciones ante la Cibercultura: función de la integración crítica

Me detengo brevemente en el título de este trabajo. ¿Por qué 'el factor humano'? El asunto pertenece a la acción productora de objetos técnicos desde los inicios de la humanidad. ¿Qué conduce a ocuparse del tema hoy, a partir de las tecnologías de la información?

Existe una preocupación expresa por los valores de lo humano en el dominio de la Cibercultura. Porque están *en entredicho* aspectos como: los límites de lo humano (su 'identidad') en relación con las tecnologías de la información (TIC's); la creatividad artística (pertinencia del concepto "creatividad", tanto como el fenómeno mismo de la autoría); la autonomía y el auto-gobierno de los comportamientos humanos en las sociedades informatizadas, entre otros núcleos del debate.

Es preciso enfatizar, ante todo, el origen humano de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's). Lo humano es la fuente de donde emanan. Pero el origen humano, no quiere decir forzosamente, destino humanista, un destino siempre en riesgo de perderse. Con todo, las Tecnologías de la Información y la Comunicación, fueron construyendo gradualmente *enclaves humanistas*, vale decir, solidarios, positivos.

Frente a los extremos de un rechazo total y una aceptación pasiva, sitúo la postura de la *integración crítica*. Una posición equilibrada, que asume los fenómenos de las Tecnologías de la Información en sus pros y sus contras, en ese amplio y diversificado espacio que se abre entre el rechazo apocalíptico y la mera aceptación integrada. Parece ser (la integración crítica) la posición imprescindible para ocuparse con eficacia por 'el factor humano' en este ámbito de la Cibercultura.

2. Indicios del factor humano y presencia del factor androide/ gynoide

Los síntomas de autonomía operativa y creativa en las máquinas informáticas, son oportunidades para la controversia. Asimismo, el desarrollo creciente de la robótica, torna compulsivo el análisis sobre la función, el sentido, la magnitud de lo humano, en relación con tales desarrollos tecnológicos. Reflexión que se apoya, habitualmente, en la búsqueda y constatación de diferencias entre humanos y máquinas.

El primer paso consiste en someter a crítica la rigidez de *esas* diferencias. Rastrear, entonces, los principales trazos asociados al factor humano en la Cibercultura. Además, preguntar lo siguiente: ¿qué cabe esperar, a partir del avance creciente de la robótica y la incorporación del 'factor androide/ gynoide' como parte de la discusión? Porque esta variante de la robótica, debido a las notorias

analogías 'físicas' con lo humano, es la que más pesa en las preocupaciones de muchos teóricos de la Cibercultura y en el dominio del sentido común. ¿Los androides representan una ampliación de las fronteras, una prolongación efectiva y enriquecedora de lo humano? ¿Estamos, en efecto, ante el vaticinado y temido reemplazo de los humanos por máquinas, tremendamente parecidas a nosotros? ¿Qué pre-juicios nos mueven a favor o en contra del fenómeno?

El desarrollo de la robótica se da hoy en distintos centros de investigación. Pero, tal vez el más espectacular en su apariencia, es el de Hiroshi Ishiguro, en la Universidad de Osaka (Ver ejemplos y vídeos en Internet)¹. Desde ese Laboratorio, Hiroshi Ishiguro ha puesto en acción (entre otros androides), a *ReplieeQ2*, una gynoide francamente sorprendente por su parecido humano (a diferencia del famoso ASIMO, de la empresa japonesa *Honda*).

El factor androide es parte del factor humano, en la medida en que actualiza la polémica, la cual no se agota en la conceptualización tecnológica. Una vez más ingresa al espacio de esta reflexión, la perspectiva ética de los desarrollos digitales.

3. La identidad 'específica' de lo humano en la Cibercultura: ¿un problema de límites o fronteras?

La cuestión de la identidad de lo humano reaparece cuando se examina la creciente integración entre biología e informática en simbiosis operativa. Tal relación activa entre cerebro humano y computadores (cada vez más eficaz en sus efectos) *forzosamente* genera un replanteo de los límites (en lo connotativo

¹ Ver:

http://www.ed.ams.eng.osaka-u.ac.jp/development/Humanoid/ReplieeQ2/ReplieeQ2_eng.htm

<http://axxon.com.ar/zap/c-zappingrvalerie.htm>

<http://robots-argentina.com.ar/not/06/1520296.php>

<http://axxon.com.ar/not/160/c-1600121.htm>

y, por ende, denotativo) de los conceptos 'humano', 'humanidad', acuñados antes de estos adelantos simbióticos.

Sin embargo, cabe preguntarse ¿es realmente *necesario* y *posible* definir una identidad? Hervé Kempf (La révolution biolitique)² advierte sobre esto: *La biolítica abre la historia de una evolución dirigida. Pero ¿en nombre de qué visión de lo humano.* Kempf expone la idea de una *ampliación de la humanización* gracias a la simbiosis *bio-lítica*. Insisto, hablar de 'visión de lo humano' es hablar de la identidad del humano. Pero ¿cuál de las identidades posibles, aparecidas secuencialmente en el tiempo histórico-cultural, aun restringiéndonos a Occidente?

La identidad humana, por otra parte ¿es construible? ¿Tiene legitimidad *crear* una identidad humana? La identidad del humano (afortunadamente nunca bien definida) podría coincidir con un sincretismo biológico-informático; y ser congéneres nuestros los *humanos-máquinas*, con lo cual la denotación de lo humano se modifica.

La ciencia de frontera está preparada (y de hecho activa) para debilitar las murallas que nos separan de las máquinas. Se trata de los múltiples *cyborgs* (término acuñado en 1960, a partir de **cybernética** + **organismo**), organismos humanos modificados por dispositivos biónicos, como esos nanotelevisores que se implantan en el glóbulo ocular de los ciegos y les informan sobre el mundo circundante (una alternativa de visión). El científico inventor Raymond Kurzweil (también futurólogo, como se puede leer en lo que sigue) escribió sobre el punto:

Un análisis de la historia de la tecnología muestra que el cambio tecnológico es exponencial, contrariamente a la visión 'lineal intuitiva' del sentido común. (...) Las implicaciones incluyen la unión

² Kempf, Hervé: *La révolution biolitique*. Albin Michel. Paris. 1998

(merger) de la inteligencia biológica y no biológica, humanos basados en programas (softwares) inmortales, y niveles de inteligencia ultra-superiores, la que se expande hacia fuera en el universo a la velocidad de la luz³.

No estamos lejos, con estos acercamientos, a lo que debiera entenderse por **creatividad** hoy. Esa lucha contra la posibilidad de creación de las máquinas ¿tiene sentido en la actualidad? Hay que extender, una vez más en la historia, el campo semántico del concepto 'creación'. Me parece impropio conservar criterios de creatividad tradicionales cuando el universo de la tecnología de la información instala esa notable potencia de desarrollo y autonomía en las máquinas. Es de rigor, al menos, debatir el famoso problema de las fronteras o límites epistemológicos entre los fenómenos.

4. Irrupción del fenómeno de la Inteligencia Artificial (IA/AI)

El debate acerca del factor humano en la cibercultura no puede soslayar la comparación entre *inteligencia humana* e *inteligencia artificial* (A.I.), puesto que, un aspecto de peso para caracterizar lo humano es, precisamente, la inteligencia. La discusión '*tecnológica*' sobre *la esencia* de lo humano está comprometida con el tema de *la identidad* y con la cuestión de *la conciencia*. Se ha asimilado, finalmente, que nuestra conciencia ha mutado a raíz de la irrupción de la velocidad creciente en las comunicaciones. Se entre-cruzan aquí no sólo fenómenos como: la naturaleza humana, la identidad, la conciencia, sino también los horizontes posibles de la autoconciencia y de la voluntad.

En conferencias 'cumbres' como la relativa a *Singularidad* (*Singularity*, Stanford. Mayo 2006, ver aquí nota 3), los expositores han comunicado características del paradigma de una nueva etapa de la evolución humana, 'el transhumanismo' o 'posthumanismo' (abreviado como H+). La actitud es de apertura hacia nue-

³ Raymond Kurzweil. Ver información en: http://en.wikipedia.org/wiki/Ray_Kurzweil (accesible 02-03-07)
<http://sss.stanford.edu/overview/whatisthesingularity/> (accesible 11-03-07)
<http://www.aleph.se/Trans/Global/Singularity/> (accesible 18-03-07)

vos horizontes conceptuales en relación con las máquinas computadoras y sus posibilidades operacionales, tales como, resolver problemas, aprender, tener auto-referencia, significar, actuar creativamente. Notemos que la investigación tecnológica avanza con una carga de creatividad de orden exponencial. Pero la actitud socio-cultural tradicional no va en la dirección de un reconocimiento de los logros.

El desarrollo y la popularidad de ciertos conceptos actúan como termómetro de la temperatura cultural en áreas específicas. Destaca Kempf en la obra citada: *En este caso cuando los especialistas señalan que el trío GNR (Genética, Nanotecnología, Robótica) está en camino de reemplazar al trío NBC (Nuclear, Biología, Química-Chimie-), en lo civil y en lo militar, hay que tomar en cuenta los signos de ese cambio de paradigma.* El componente Robótica del nuevo trío paradigmático (GNR), junto con los desarrollos en Nanotecnología, atañe directamente al asunto central de este trabajo, 'el factor humano'.

5. Humanos y máquinas: ¿contraposición o colaboración?

Llegar a disolver las fronteras rígidas entre lo natural y lo artificial, lo animado y lo inanimado, el cerebro humano y las máquinas, es una meta agregada, un *valor agregado*, para numerosos grupos de investigación en el área de la informática.

Desde otro lado, la **defensa de lo humano** frente a las máquinas y los robots, los pánicos difundidos sobre la subordinación de los humanos a computadoras inmanejables (independientes en su accionar), responde, hay que destacarlo, a una concepción de lo humano como señor todopoderoso de la Tierra, sobre sus dones y sus criaturas. Porque los intentos por instalar tales distinciones nacen de **supuestos culturales** como ese.

Nosotros **no** somos máquinas; ellas, **no** son humanos. Con todo, el desarrollo de la tecnociencia actual muestra la posibilidad de sincretismos operativos (Bioinformática). Las palabras nombran fenómenos. El vocablo ‘sustitución’ habla de *reemplazo*. Podemos considerar, por ejemplo, que con la palabra ‘bastón’ se denomina el reemplazo de una cierta capacidad de caminar en dos piernas; ‘binóculos’ nombra el reemplazo de una cierta limitación de la vista humana para ver detalles a la distancia; ¿‘chip’ sería, entonces, el nombre del reemplazo de limitaciones de memoria o velocidad de pensamiento combinatorio? El ingeniero Oscar Zepeda García (Maestría en Ingeniería de Sistemas Empresariales Universidad Ibero Americana, México⁴) dice al respecto: *“Si en los microchips empleados en los ordenadores se consigue una alta densidad de integración de circuitos electrónicos en una oblea de silicio, en los **biochips** se logra una alta densidad de integración de material genético en una oblea de silicio, cristal o plástico. (El destacado es mío).”*

¿Cómo se pueden deslindar campos en la correlación mencionada? ¿Qué es la vida humana, qué es la no-vida, en ese caso? Particularmente, es legítimo preguntarse sobre ¿cómo resguardar los supuestos de creatividad en ambos campos?. Existen territorios, diversos entre sí, cuyos funcionamientos respectivos, parecen responder a un mismo, o similar patrón de funcionamiento. Me refiero a la manera como un número determinado de unidades se combinan entre sí para generar realidades complejas (propiedades emergentes). La idea de creatividad se nutre de esa capacidad combinatoria. Sucede que las máquinas pueden hacerlo, de hecho así funcionan, construyendo complejidades a partir de sistemas binarios.

⁴ Disponible 07-02-07 en <http://www.solociencia.com/biologia/bioinformatica-autor.htm>

6. La definición ¿un instrumento o un impedimento para la reflexión acerca de las relaciones entre humanos y máquinas?

¿Qué tiene que hacer aquí en esta polémica el asunto de ‘la **definición**’? Veamos, la distancia o enlace entre humanos y máquinas es, finalmente y como anoté más arriba, un asunto de límites, de fronteras, de clasificación. De allí que las preguntas acerca de la creatividad y el pensamiento en los humanos y / o en las máquinas, tocan el concepto de definición.

Marvin Minsky (MIT), escribió un ensayo-artículo notable en 1982: “Por qué la gente piensa que los computadores no pueden pensar” (Why people think computers can’t think)⁵. Mucho antes del estado de la tecnología digital que conocemos hoy, los puntos tratados en ese texto ya eran luminosos indicios de la problemática, que continúa vigente, como tal, en esta otra etapa de los avances tecnológicos. Me detengo en algunos de los ítems del índice:

*¿Pueden ser creativas las máquinas? (*Can machines be creative?*), *La resolución de problemas. (*Problem solving*), *¿Pueden entender las computadoras? (*Can computers understand?*), *Redes de significado. (*Webs of meaning*), *¿Son auto-concientes los humanos? (*Are humans self-aware?*), *Nuevas teorías acerca de mentes y máquinas. (*New theories about minds and machines*), *Conocimiento y sentido común. (*Knowledge and common sense*), *Computadores auto-concientes. (*Self-conscious computers*.)

Numerosos expertos en computación (en 1982) aseguraban que: las máquinas nunca podrían pensar, no podrían saber, entonces, qué están haciendo (por tanto, no cabría ubicarlas en la actividad de ‘pensamiento’). Algunos investigadores -demasiado pocos, pensaba Minsky- experimentaban con programas capaces de aprender y razonar por analogía.

⁵ WHY PEOPLE THINK COMPUTERS CAN'T THINK, by Marvin Minsky, MIT

El gran escollo, para este investigador era, y siguió siendo, el de la analogía entre máquinas y el 'sentido común'; una prueba de inteligencia más compleja que la de las operaciones complejas, y muy difícil de emular. Esta argumentación de Marvin Minsky, forma parte de su implícita defensa de las máquinas como eventuales objetos que significan y/o piensan. Es un asunto de 'definición', que no está alejada de la dificultad, de la esterilidad -o imposibilidad real- de definir algo de manera taxativa, fuera de contexto. ¿Qué pasa, entonces, si se construyen máquinas que no están basadas en definiciones rígidas? Podrían caer en la paradoja, en la inconsistencia... Minsky apunta, empero, a que la mayor parte de lo que conocemos los humanos, normalmente está inundado de contradicciones no advertidas ni cuestionadas. Hay operaciones que incorporan la inconsistencia y obtienen frutos de ella.

7. Funciones diferenciales de lo humano y su 'consistencia' en la discusión humanos-máquinas

¿Cuáles son las principales funciones de lo humano que se enumeran como factores diferenciales entre humanos y máquinas? Propongo considerar, en principio, las siguientes: *resolución de problemas, *aprendizaje sobre la experiencia propia, *creatividad en la toma de decisiones, *auto-conciencia (auto-reconocimiento, conocimiento de sí). La existencia o no existencia de dichas funciones en las máquinas informáticas, toca forzosamente la manera como caracterizamos (definimos) sus contenidos.

¿Necesitamos como humanos distanciarnos de todo lo demás para definir una identidad? Pero, un primer paso, es indagar por el fundamento de esa necesidad. Por otra parte, ¿se puede pensar seriamente en encontrar una precisa definición de 'lo humano'? Además, el tema de las definiciones precisas conduce más a la fragilidad del conocimiento que a un incremento del mismo. Porque lleva a resultados descontextualizados, de acuerdo con Minsky. Y eso no es sino una fértil paradoja.

Un corolario que el mismo autor añade a sus propuestas es que, la Evolución ha ido constriñendo-ampliando el 'cableado' de nuestro cerebro de diferentes maneras. Si la Evolución cambió el punto de vista que tenemos acerca de la Vida, la Inteligencia Artificial (AI) cambiará nuestra perspectiva mental acerca de la Mente.

8. Procesos de operatividad: cuatro aspectos u orientaciones, no excluyentes

En lo relativo a los procesos de operatividad, el factor humano se puede describir, en principio, a partir de cuatro aspectos u orientaciones, no excluyentes:

a) formales, b) contextuales, c) conceptuales, d) sociales. Brevemente dicho:

a) Aspectos **formales:** a.1) La **accesibilidad:** nombra el acceso fluido tanto a programas (software libre), como a sitios que contienen la información. a.2) La **usabilidad**, es entendida aquí como aporte de sistemas de características 'amables' para el usuario, vale decir, sistemas que toman en cuenta los valores de una operatividad *fluida*.

b) Aspectos **contextuales:** Con *aspectos contextuales* aludo a las circunstancias que construyen la atmósfera en que se desarrollan las TIC's. Es el caso de la ampliación del uso crítico (**integración crítica**) de los instrumentos aportados por estas Tecnologías, en relación con el universo socio-cultural circundante⁶. La *prevención* ante la circulación exclusivamente endógena de la información (uso sistemático de claves de acceso).

⁶ Remito a los lectores al texto citado donde trato con mayor extensión esa idea de 'integración crítica': Schultz, Margarita: *Filosofía y Producciones Digitales*. Segunda Edición. Alfagrama Editores. Buenos Aires, Diciembre 2006. First published in AI Magazine, vol. 3 no. 4, Fall 1982. Reprinted in Technology Review, Nov/Dec 1983, and in The Computer Culture, (Donnelly, Ed.) Associated Univ. Presses, Cranbury NJ, 1985

c) Aspectos **conceptuales**: Por otra parte, entre los aspectos **conceptuales** se pueden enumerar: el valor de la Cibercultura como **ámbito para ejercitar** la solidaridad y el bien común; aquellos valores principales de lo humano que pueden ser **compartidos** por culturas diversas, presentes en el espacio cibercultural, la **transformación** de la noción de globalismo neutro, o dirigido hacia fines egotistas y / o de poder, en **globalidad integrativa**, con una meta *humanista* (énfasis en la etno-diversidad social y cultural).

d) Aspectos **sociales**: propiamente dichos son aquellos específicos dentro de lo conceptual. Es decir, aspectos o cualidades de lo social, y de lo individual en cuanto miembro del conjunto social, que **se potencian** precisamente a raíz de la existencia de la Internet. Son perceptibles en tipos de organizaciones que representan una 'revolución en la circulación de la información', por sus dimensiones y, sobre todo, por su aplicabilidad. Propongo como ejemplos: los grupos de debate de diferentes temas, los foros abiertos especializados sobre materias de orden científico, los blogs personales con espacio para comentarios de terceros, y sus variantes, los sitios de búsqueda de pareja generales y especializados (heterosexuales, homosexuales, multiétnicos), los grupos de **artistas**, los hackers y crackers (aún con sus diferencias básicas), demostrada ya su capacidad de penetración en hiper-organismos de diferentes estados estimados, hasta el presente, como invulnerables.

Excursus sobre el factor humano y la 'infoética'

Casi no hay idea perteneciente al universo de la Cibercultura que no tenga una base o trasfondo ético. Una de las conclusiones valiosas, desde la mirada de una **infoética** (la ética específica de la sociedad de la información) es que la preservación de la **etno-diversidad**, valor análogo a la 'biodiversidad'⁷, es el

⁷ No es necesario comentar aquí los valores de la 'biodiversidad', suficientemente probados en laboratorios y publicaciones científicas. La etnodiversidad se ajusta como noción a los mismos parámetros que respaldan a aquella.

resultado de un trabajo consciente. Parece ser una buena estrategia para lograrlo, utilizar el mismo medio que se ve como amenaza a esa etno-diversidad, me refiero a los instrumentos de la Cibercultura.

Forma parte del territorio de la infoética el examen de los valores que nacen de la posibilidad y capacidad de réplica por parte del usuario. Para explicar esta causalidad, propongo rememorar los inicios de la revolución del vídeo-arte en el siglo XX: la crítica de aquellos artistas (Paik y otros) a una TeleVisión de tipo *'one way'*, que destilaba mensajes desde una fuente de emisión de dirección única. Pues bien, la **inter-locución**, la posibilidad de ida y regreso de mensajes como comportamiento activo, está mucho más cercana (hoy con la informática -TIC's), que en aquellos tiempos de *Fluxus*. En parte importante, porque la proporción de las máquinas disponibles para inter-comunicar es hoy, indiscutiblemente, mayor y más sencilla, y como sobre entendido, porque las máquinas informáticas lo facilitan hasta grados que no estaban disponibles por entonces. La inter-locución contiene, en su interior, cualidades éticas nacidas de la posibilidad de réplica a los mensajes.

El último apartado de este trabajo, sigue a continuación no bajo la forma de *conclusiones conclusivas*, sino en la figura de un modo *otro* de atar cabos.

138

9. Persistencia del 'factor humano'

Como la rama que mece el viento
O el ave que teje su nido
Tanto como la chimpancé deambula
Aferrada a su hijo muerto

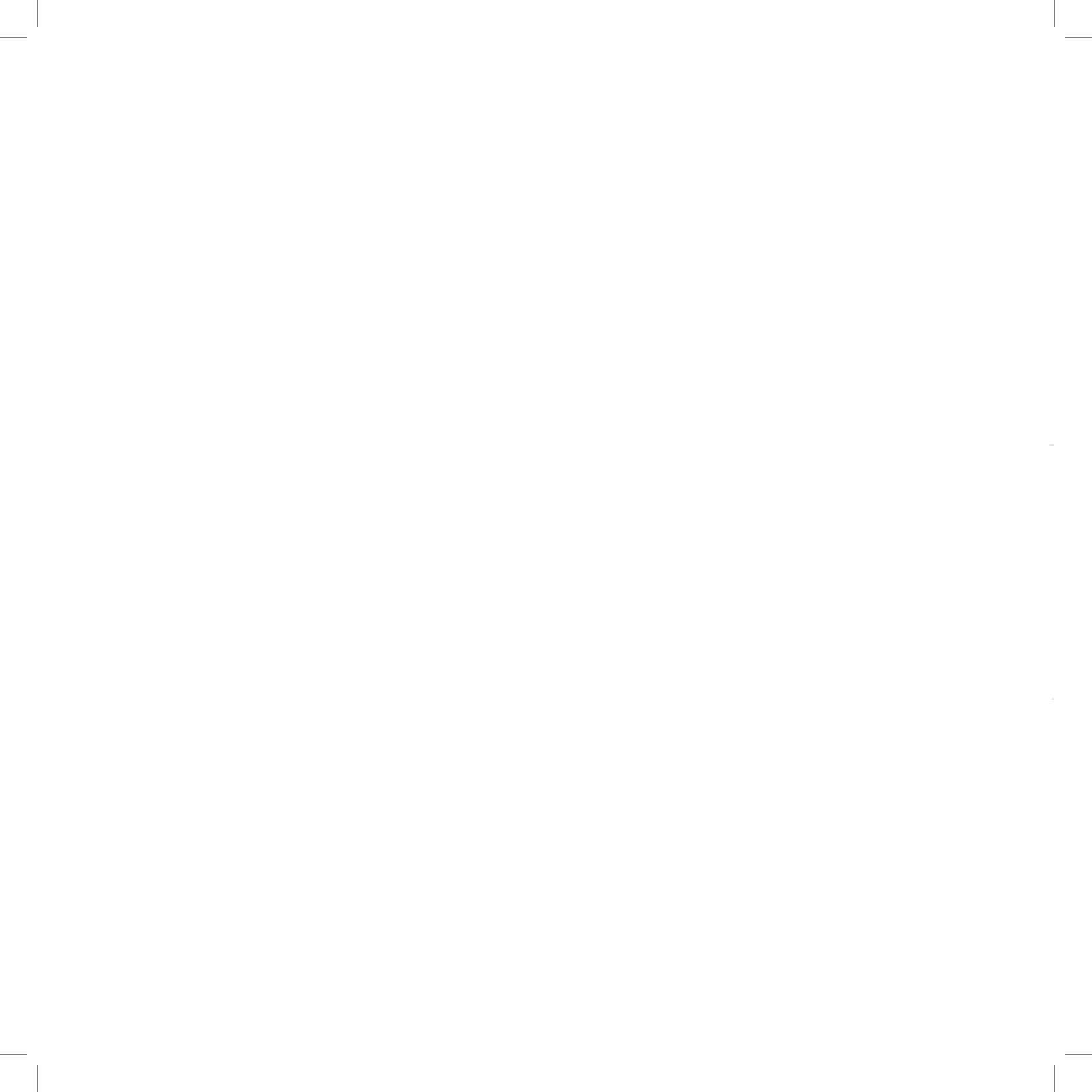
Como ese fluir interminable
Del río de montaña

O, aun, como el fluir sin avance
del oleaje

En este planeta azul
(Partícula del universo)
Criaturas creadoras
Buscamos sin fatiga nuestro rostro

Anhelamos ser
Los únicos depositarios del legado
¡Ah... Orgullosos destinatarios de la Tierra!
Quisiéramos
Distanciarnos del resto,
y atesorar con fruición lo inigualable

Pero en ese afán, polémico,
Que impone distancias
Arriesgamos
La dulce pertenencia
Al todo



Electro-Poet-Rivelazionaria: el rescate de las poesías computacionales de Gianni Toti

Francesco Mariotti en conversación con José-Carlos Mariátegui

José-Carlos Mariátegui
Matemático, Biólogo y Teórico
Mediático
Presidente de Alta Tecnología
Andina ATA
jcm@ata.org.pe

Recibido Septiembre 25 de 2007

Aprobado Diciembre 03 de 2007

Resumen

Cada carta, cada palabra, cada escrito de Gianni Toti no solo tiene un valor a nivel de texto, sino también a nivel visual. Su escritura era también un dibujo. La palabra escapaba su campo simbólico para insinuar la metáfora visual. Quizá es esa la razón por la que Gianni Toti es considerado el padre de la video poesía. Una visión de la obra "Pappagallo 2" de Francesco Mariotti, artista peruano-suizo, y las poesías totianas regeneradas evidencian que, al margen de una búsqueda semántica, la poesía es aun el espacio donde las descontextualizaciones pueden producir un orden que solo el ser humano puede entender y sentir.

Palabras clave: aleatoriedad, electro-poesía, experimentación visual.

Electro-Poet-Rivelazionaria: the rescue of computational poeties of Gianni Toti

Abstract

Each letter, each word, each writing of Gianni Toti not only has a value at a text level, but also at a visual level. His writing was also a drawing. The words escaped from their symbolic field, to insinuate the visual metaphor. Perhaps this is the reason why Gianni Toti is considered to be the father of video poetry. A vision of the work "Pappagallo 2" of Francesco Mariotti, Peruvian-Swiss artist, and the regenerated Totian poeties demonstrate that, marginal to a semantic search, poetry is still the space where decontextualizations can produce an order that only a human being can understand and feel.

Key words: randomness, electro-poetry, visual experimentation.

142

Gianni Toti es considerado por muchos el padre de la video poesía. Sus trabajos en cine datan de fines de los años sesenta y los vinculados al campo de la experimentación visual en video asociados con la palabra de inicios de los años ochenta¹. Sin embargo, poco se conoce de una situación efímera realizada por Gianni Toti en colaboración con el artista peruano-suizo Francesco Mariotti y la obra de este último, el "Pappagallo 2", durante el Festival VideoArt de Locarno 1985, dirigido por Rinaldo Bianda y del cual Mariotti fue Secretario General².

¹ *La vita quotidiana durante la seconda guerra mondiale*, 1980 50', Rai-DSE, *Per una videopoesia*, 1980, 80', Rai-Ricerca e sperimentazione programmi, *Tre videopoesmetti*, 1981, 33' Rai-Ricerca e sperimentazione programmi (información proporcionada por la Dra. Sandra Lischi).

² Mariotti fue Secretario General del Festival VideoArt de Locarno entre los años 1981 a 1987.

“Papagallo 2” era una instalación interactiva creada por Mariotti que recitaba aleatoriamente estrofas del Manifiesto Dada (Tzara 1918) en voz sintetizada por computadora. La historia de “Papagallo 2” se remonta a su primera versión, “Papagallo”³, donde una escultura interactiva activada por sensores acústicos reproducía sonidos de un sintetizador de voz basado en juegos electrónicos de niños (“Libro-Parlante” y “Grillo-Parlante”) que imitaba los ruidos de animales y otros sonidos conocidos seguidos de sus nombres en italiano. Se establecía así un diálogo absurdo entre el público y la escultura.

La versión presentada en Locarno, “Papagallo 2” fue instalada en el patio interior del Hotel Majestic Pallanza entre los días 3 y 7 de agosto de 1985. Mariotti le explicó a Gianni Toti la idea de la instalación y el uso del procesamiento aleatorio para intervenir el orden de las estrofas del Manifiesto Dada por medio de la computadora. Para ese entonces este tipo de obra resultaba una novedosa forma de experimentación en el incipiente campo de las artes electrónicas. Toti se mostró interesado en experimentar este tipo de procesamiento aleatorio con tres poemas: “BALLEGORIA”, “ovvero LA BOOUMCALOPSE NOW-WAWE” y “offalso NEL POST-SNUALENO”.

Tomando en cuenta el juego axiomático de palabras que caracteriza la poesía totiana y la aleatoriedad generada por la computadora, si el resultado se lee inconcientemente no se evidencia necesariamente la diferencia entre el poema original y la versión procesada. Si bien muchas estrofas se repetían en forma consecutiva, el conjunto generaba un significado *de novo* con múltiples interpretaciones. Más aun, la instalación incorporaba la lectura en voz sintetizada de las estrofas, una por una, lo que suscitaba aun mayor impresión en el pú-

³ Este primer “Pappagallo” de desarrolló entre abril y julio de 1985. En la actualidad está instalado en Villa Baronata en Minusio (Suiza), donde vivió el celebre intelectual anarquista Mikhail Bakunin. Sin embargo “Papagallo” actualmente no cuenta con el sistema de voz sintetizada; en palabras del propio Mariotti, la obra se encuentra hoy “sin voz ni voto”.

blico. Toti estaba perplejo, ya que la estructura de su poesía se prestaba ahora a un nuevo tipo de ejercicio inventivo de frases con menor o mayor sentido. Todo fue un poco punible aunque entretenido en aquella situación: el público asistente no entendía exactamente lo que sucedía. Los que conocían la obra de Toti seguramente no atisbaba a diferenciar la prosa original con algunas de las estrofas aleatorias producidas por el ordenador.

Chullachaqui 5: el 'cuor' de telema

Ningún procesamiento informacional se puede dar sin un programa y una computadora. Para "Pappagallo 2", Mariotti desarrolló "Chullachaqui 5". "Chullachaqui" es una palabra en quechua que define a seres que parecen vivos pero que son inventados por los brujos, y por lo tanto, pueden ser considerados como pequeños demonios, sin embargo, el Chullachaqui busca hacerse amigo de los seres humanos. El trabajo de Mariotti vinculado a los Chullachaquis se remonta a 1981 en la serie de grabados del libro de "Las tres mitades de Ino-Moxo y otros brujos de la Amazonía" del poeta peruano Cesar Calvo, donde Mariotti combina la gráfica Ashaninka⁴ con circuitos electrónicos (Bendayán 2006).

144

"Chullachaqui 5" fue desarrollado por Manolo Rodríguez y programado en BASIC 2.0 en una Commodore C64 que era la misma máquina que se utilizaba durante su presentación en formato de instalación. La configuración o 'setup' de "Pappagallo 2" incluía, además de la computadora, una unidad de disco floppy de 5 ¼ para la lectura del programa (el clásico modelo 1541 de Commodore) y una impresora "dot-matrix" (modelo MPS 803) que permitía al público llevarse una hoja impresa con los textos procesados.

⁴ Comunidad Selvática peruana ubicada en una zona denominada Manankiari bajo. Curiosamente los Ashaninkas fueron los primeros nativos peruanos que utilizaron la Internet en los años noventa (<http://www.rcp.net.pe/ashaninka/>).

La Commodore C64, producida a finales de 1982 fue una de las primeras computadoras personales de bajo costo, y a diferencia de otras máquinas competidoras de la época, como la Apple II, IBM PC o Atari 800 fue lanzada a un precio agresivo y con una distribución en tiendas de departamento para incentivar su uso doméstico, inclusive batiendo a competidoras europeas como la inglesa Sinclair. La Commodore utilizaba el procesador 6510 desarrollado por MOS Technology de 8-bits, con 64 kilobytes de memoria RAM y un procesador sonoro que contemplaba algunas ventajas sofisticadas en procesamiento sonoro para aquella época, pese a contar solo con 3 canales de filtros programables (MOS Technology 6581/8580 SID). Una ventaja adicional de usar la Commodore C64 era su salida de video compuesto que, como en el caso de las consolas de video juegos de la época, permitía utilizar monitores de TV convencionales. La Commodore C64 fue uno de los modelos de máquinas más longevas de la historia, llegándose a producir por más de 12 años⁵.

“Chullachaqui 5” permitía generar estrofas aleatorias venidas de un texto cualquiera. Existía cierto nivel de sofisticación en lo relacionado a esta aleatoriedad, por ejemplo, no solo significaba que el orden variaba, sino también que la cantidad de estrofas en los poemas ejecutados por la máquina se modificaba. El resultado es interesante, explica Mariotti: “por un lado la aleatoriedad permite ver como el orden de una poesía es muchas veces un intento, de muchos, por prefijar un significado, sin embargo existen muchos otros significados”. Quizá uno de los trabajos más emblemáticos en el campo de la poesía aleatoria sea el trabajo de Raymond Queneau “Cent mille milliards de poemes” (Queneau 1961), un libro compuesto por estrofas divididas por cortes en las páginas que permite a los lectores combinar las estrofas de diferentes páginas para generar nuevas composiciones y significados.

⁵ Como dato paradójico, Commodore planificó que el modelo C64 se descontinuaría en 1995, sin embargo la empresa quebró unos meses antes, en 1994.

Homenaje al pensamiento sintáctico

Los efectos de la aleatoriedad, sobre todo algunos de sus resultados más sorprendentes, aumentaban a su vez el entusiasmo por la inteligencia artificial. "Papagayo 2" coincidió con una de las etapas finales del primer gran apogeo de la inteligencia artificial, que había empezado en los años setenta con las redes semánticas y continuó en los años ochenta con los significados generados a partir de la percepción (Steels 2006). La inteligencia artificial no sólo se percibía como una solución a los problemas de la automatización post-industrial, más aun, desde una perspectiva filosófica se vinculaba a un mejoramiento de la calidad de vida del ser humano.

Sin embargo, siendo las computadoras máquinas sintácticas (Kallinikos 2002), sólo son sensibles a la forma de especificación dada por los datos introducidos, más no en el significado (Dreyfus 1992; Dreyfus 2001). Este pensamiento sintáctico puede también irrumpir en nuevos significados, en formas de pensamiento que jamás hubiésemos imaginado. El sentido aleatorio producido por las obras de arte nos dice muchas veces cosas que nosotros no imaginamos. Más allá de la automatización de la máquina y de su fin lógico-determinista, la aleatoriedad que se produce puede también dar lugar a singulares resultados. Muchos artistas han trabajado con algún tipo de aleatoriedad para generar nuevas formas de visualización que han resultado de complejos algoritmos genéticos y programación evolutiva (Sims 1991; Maeda 1999; Maeda and Burns 2004).

Existe un aspecto fundamental anexo al principio de aleatoriedad, que es la mezcla de diferentes contenidos para crear resultados híbridos. Si bien este es un campo que puede tener reminiscencias en el *collage*, hoy es utilizando con mayor frecuencia debido al exceso de información disponible (Lyman and Varian 2003) y su nivel de interoperabilidad. Lo que hoy se denomina comúnmente como *mashups*, término que proviene inicialmente de la 'mezcla' que hacen los DJ's de

diferentes extractos de música para generar nuevos ritmos, pueden ser vistos como el resultado de contenidos mediales asociados a funcionalidades que no están predefinidas, y por lo tanto, funcionan como procesadores simbólicos (Dietrich 2000). Buena parte del fracaso de la inteligencia artificial ha derivado hoy en la generación de inteligencias colectivas o sociales que provienen de nuevas formas de interoperabilidad de la información (O'Reilly 2005).

Ahora bien ¿existe una inteligencia en el pensamiento aleatorio? Sorprenden muchas de las combinaciones que se generan, pero muchas otras decepcionan y carecen de sentido. Una obra poética caótica como la de Toti obedece a un orden y una búsqueda del sentido en el sin-sentido. Por ello, al escuchar o leer los enunciados generados por "Pappagallo 2" uno no se sorprende del todo, y la computadora pareciera convertirse en componente natural del ejercicio pleno de la poesía totiana. El "Pappagallo 2" de Mariotti y las poesías totianas regeneradas evidencian que, al margen de una búsqueda semántica, la poesía es aún el espacio donde las descontextualizaciones pueden producir un orden que solo el ser humano puede entender y sentir.

Apéndice Travieso: la entrega de premios KARLCHEN MARX MUSICAL-INTERNAZIONALE

Durante el Festival VideoArt de Locarno 1985, Gianni Toti y Woody Vasulka descubrieron la pequeña escultura de Francisco Mariotti y Gerardo Zanetti titulada "Karl Marx sings and dances for you The International" (1984). Inspirados en Rinaldo Bianda, quien cada año inventaba un nuevo premio dentro del Festival, Toti y Vasulka propusieron el Premio "KARLCHEN MARX MUSICAL-INTERNAZIONALE", el cual se les otorgó a ellos mismos: Steina y Woody Vasulka y a Gianni Toti. Esta situación, como en el caso del "Pappagallo 2" no está documentada formalmente en el contexto del Festival VideoArt de

Locarno, donde buena parte de los participantes eran amigos, estos aspectos lúdicos eran parte integral de la originalidad del evento.

Bibliografía:

BENDAYÁN, C. *La Soga de los Muertos: el conocer desconocido de la Ayahuasca*. Lima, Museo de Arte del Centro Cultural de San Marcos. 2006.

DIETRICH, F. "Data Particles — Meta Data — Data Space " Switch Journal 13. from http://switch.sjsu.edu/nextswitch/switch_engine/front/front.php?artc=12. 2000.

DREYFUS, H. L. *What computers still can't do*. Cambridge, MA, MIT Press. 1992.

_____. *On the internet*. London; New York, Routledge. 2001.

KALLINIKOS, J. *Reopening the Black Box of Technology Artifacts and Human Agency*. 23rd International Conference on Information Systems, Barcelona. 2002.

LYMAN, P. and H. R. Varian. "How Much Information?" from <http://www2.sims.berkeley.edu/research/projects/how-much-info-2003/index.htm>. 2003.

MAEDA, J. *Design by numbers*. Cambridge, Mass., MIT Press. 1999.

_____. and BURNS R. *Creative code*. London, Thames & Hudson. 2004.

O'REILLY, T. *What is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*. from <http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>. 2005.

QUENEAU, R. *Cent mille milliards de poemes*. [n.p.], Gallimard. 1961.

SIMS, K. "Artificial Evolution for Computer Graphics. *Computer Graphics (Siggraph '91 proceedings)* July: 319-328. 1991.

STEELS, L. *Semiotic Dynamics for Embodied Agents*. IEEE Intelligent Systems **21(3)**: 32-38. 2006.

TZARA, T. *Dada Manifesto*. Zurich. 1918.



Interfaces expandidas: conexões críticas¹

Lucas Bambozzi
Periodista formado por la Uni-
versidad de Minas Gerais.
Brasil
lbambozzi@comum.com

Resumo

Diante de novos sistemas de mediação envolvendo tecnologias com penetração em vários ambientes e camadas sociais, torna-se pertinente falar de práticas artísticas e culturais abrangentes, que se deixem afetar pelo contexto em sua diversidade de nuances. Este texto observa a criação de mecanismos por parte de determinados projetos que produzem conexões entre artista, público e a suposta responsabilidade de criação de espaços compartilháveis (vida pública), através do que pode ser chamado de interfaces sociais baseadas na realidade (reality-based-interfaces). Na medida em que tornam a mediação transparente, minimamente permeável, alguns trabalhos que emergem no cenário das novas mídias nos sugerem um sentido expandido para a idéia de 'interfaces', como sistemas viabilizadores de comunicação, experiências de potencialização do pensamento crítico e do uso de dispositivos de forma a sugerir enfrentamentos diante de novas formas de alienação que surgem 'embebidas' nessas tecnologias. Seriam essas as faces e desafios de um ativismo atualizado às redes móveis, baseadas em sistemas *locativos* e imersos na trama da cidade?

Recibido Septiembre 03 de 2007

Aprobado Diciembre 15 de 2007

¹ Este texto foi desenvolvido parcialmente a partir de pesquisa em Estéticas Tecnológicas - Estéticas Emergentes com foco em Interfaces Sociais junto ao Centro Universitário SENAC. O grupo de pesquisa é formado por Christine Mello, Lucas Bambozzi, Lúcio Agra, Nancy Betts e Priscila Arantes.

Interfaces Expandidas: Conexões Críticas

Resumen

Frente a los nuevos sistemas de mediación que integran las tecnologías que penetran en diversos entornos y en la sociedad, es conveniente hablar de prácticas artísticas y culturales amplias, que ya no son afectadas por el contexto, en su diversidad de matices. Este texto observa la creación de mecanismos por parte de algunos proyectos que producen conexiones entre el artista, el público y la presunta responsabilidad de la creación de espacios compartidos (vida pública), a través de lo que puede llamarse interfaces social basadas en la realidad (reality-based-interfaces). En la medida en que la mediación se hace transparente y mínimamente permeable, algunos trabajos que surgen en el escenario de los nuevos medios sugieren un sentido ampliado para la idea de «interfaces», como sistemas viabilizadores de comunicación, de experiencias de potenciación del pensamiento crítico y de uso de dispositivos que sugieren enfrentamientos de nuevas formas de alienación que surgen 'incrustados' en estas tecnologías. Serían esas interfaces las caras y desafíos de un activismo actualizado en las redes móviles, sobre la base de los sistemas locativos e inmerso en la trama de la ciudad?

Palabras clave: Interfaces, crítica social, net-art, activismo en red, cultura y política.

Expanded interfaces: Critical connections

Abstract

Regarding the new systems of mediation that integrate the technologies that penetrate in diverse surroundings and in society, it is advisable to speak of ample artistic and cultural practices that no longer are affected by the context, in their diverse shades. This text observes the creation of mechanisms by some projects that produce connections between the artist, the public and the presumed responsibility of the creation of shared spaces (public life), through which what can be called social interfaces based on reality (reality-based-interfaces). As the mediation becomes transparent and minimumly permeable, some works that arise in the scene of new media suggest an extended sense for the idea of “interfaces”, as viabilizing systems of communication, potentializing experiences of critical thought, and the use of devices that suggest confrontations of new alienation forms which arise “inbeded” in these technologies. Would those interfaces be the faces and challenges of an updated activism in the movable networks, on the basis of the locative systems and immersed in the plot of the city?

Key words: Interfaces, social criticism, net-art, network activism, culture, politics.

0] contexto

Parto de uma consideração do curador **Steve Dietz**, em que ele faz ecoar uma pergunta-chave sobre a pertinência de uma arte nas redes: “A Internet é mais interessante do que a net-Art”. Este texto é uma constatação, um tanto amarga,

sobre o feito e o não-feito no campo de uma arte em rede, de uma arte que lida com o contexto à sua volta. E porque é nesse ambiente, entre o online e o espaço público real/efetivo onde talvez estejam mais explícitos os conflitos entre cultura e comércio, por exemplo.

Os meios mediam. Parece óbvio, mas há que se observar: as mídias atuais se prestam à mediação entre realidades distintas, em sistemas bastante amplos, não necessariamente caracterizados pela alta tecnologia, mas que envolvem sistemas ubíquos, de penetração em vários ambientes e camadas sociais. Vivemos em meio à emergência do que vem sendo chamado de 'pervasive systems', sistemas computacionais embutidos no dia-a-dia, nos ambientes de trabalho e espaços transitórios (arquitetura, passagens, veículos, carros) e constatamos que nem sempre sabemos a que se prestam, se a nos facilitar serviços ou a nos constranger.

Torna-se pertinente falar de práticas culturais abrangentes, 'estensíveis', dentro das quais se inclui a arte, que penetrem em questões atuais e dialoguem com o contexto à nossa volta.

As especificidades caducam A arte anteriormente conhecida como *new-media* é nada mais do que arte. As categorizações da arte em função de determinadas mídias ou especificidades técnicas, tais como net-arte, *communication-art*, *mobile-arte* ou arte tecnológica muitas vezes levam à criação de **nichos isolados**, deslocados de suas possibilidades de interoperabilidade, seja com o circuito de arte, seja com o contexto social, político ou econômico que viabiliza essas manifestações.

Não há mais desculpas para se produzir uma arte alienada da realidade à nossa volta por questões de limitação técnica. Foi-se o tempo em que sólidos geométricos eram imperativos no universo de representação das novas mídias, dessa

arte dita tecnológica (por conta de restrições no processamento das máquinas ou por se entender o ambiente tecnológico de forma asséptica, imune às *desordens* que habitam nossas vidas. Falo da pertinência de práticas que dialogam com a realidade social, com o contexto político... ou com as potencialidades das redes.

Me interessa aquilo que se deixe afetar pelo contexto em sua diversidade de nuances. Que contexto? Que cara tem esse contexto?

Que soluções existem para as formas cada vez mais sofisticadas de co-optação? A própria realidade (entendido aqui como espaço público compartilhável) parece ter sido co-optada. OU que ela é rentável. OU que ela rende/promove/vende estéticas. A co-optação define uma estética? Que cara tem isso?

Em cidades como São Paulo, Johannesburgo ou Lima, se observa uma diminuição crescente dos espaços públicos onde poderiam se estabelecer experiências de troca e compartilhamento. Erguem-se muros e grades, fecham-se os portões dos parques, os vidros dos carros e convive-se constantemente entre o medo de encontros efetivos e o receio de que o relacionamento com 'o outro' seja mais uma forma de drenagem da energia vital a ser dispensada no dia-a-dia (isso quando não explicitamente de risco, violento ou mesmo fatal). Protege-se dos estranhos, que supostamente nos exaurem. Nessas cidades, onde não funcionam mais as praças públicas, criam-se bolhas protetoras (imunes à esfera pública), ambientes selados e blindados. Protege-se da realidade dita 'crua', da vida pública, da vida-nua [bare life].

A vida na cidade é uma experiência de ambivalências e se constitui, ao mmo tempo, de atração e repulsa. Em outras cidades (as cidades Europeias por exemplo) ocorrem outros fenômenos que levam a formas de segregação de proporções similares.

Richard Sennet, descreve o “medo do toque” (fear of touching) como uma espécie de pânico, uma síndrome observada em muitas cidades Européias (1994: 212-251). Na Alemanha difundiu-se na educação elementar o respeito a 80 centímetros de distância, que supostamente separam a privacidade de cada um. Essas descrições encontram um paralelo no que Zygmunt Bauman chama de *mixophobia*, quando explica a existência de uma condição elementar em homens e mulheres nascidos e criados num mundo ‘desreguladamente individualizado e fluido, resultado de mudanças aceleradas e difusas’ (2003).

Em ambos os casos (o contexto da violência urbana em São Paulo mencionado anteriormente *versus* o medo de se misturar com o estrangeiro, com o estranho), a questão cultural cede espaço para que se acredite o quanto o ambiente hostil coincide com o espaço público [algo contrário à lógica da cidade, que antes servia para a proteção]. A emergência de uma espaço virtual comum, (que evito chamar de ciberespaço por evitar referências a qualquer ciberutopia), com certas características públicas, se tornou o ambiente onde opera-se a uma distancia segura dos medos e fobias. O trabalho em rede vem de fato sendo visto como solução para o compartilhamento de atividades e encontros em substituição aos espaços tipicamente urbanos, consumidores de tempo e energia vital. São um modelo de ambiente supostamente protegido (para não dizer ‘controlado’, termo que geraria questões que não cabem aqui), onde se expandem ideais de produtividade e acessibilidade à informação. São as relações mediadas.

156

O que se espera de uma arte com possibilidades de funcionamento em rede?

Essa arte traria um pensamento de compartilhamento. Sugeriria conexões entre realidades distintas. Experiências de construção de um ambiente intersticial, entre fronteiras, entre espaços virtuais e espaços físicos, entre ‘**bolhas privadas**’ e **ambientes públicos**.

Para muitos, trata-se de uma estética contemporânea, que opera a partir de afetos, na possibilidade de confabular e no modo como fluxos de desejos emergem, organizam e transformam nossa experiência... Por esses e outros caminhos, as redes abrem espaço também para uma arte ativista [que dialoga com o contexto], produtora de nova subjetividade, que produz forças de dominação e em relação ao potencial da liberdade da sociedade. Espera-se também um funcionamento descentralizado que privilegie decisões e atuações coletivas. E de fato, as artes das novas mídias cresceram junto com diversas formas de ativismo.

Mas esses elementos, as **redes tecnológicas** [e suas operações] e o **artístico**, nem sempre se juntam de forma a produzir relevância em ambos os campos.

Nesta edição da bienal de São Paulo [27^a **Bienal de São Paulo**] por exemplo não há uma atenção voltada para as possibilidades de uma arte em rede. Não há o ‘viver junto’ em rede e nem mesmo alguma sugestão de enfrentamento das perspectivas de compartilhamento, trocas e existência em rede. Creio que foi o Ricardo Rosas que enfatizou há poucos dias na lista Coro <<http://br.groups.yahoo.com/group/corocoletivo>>, que basta comparar um circuito como o blog “Networked Performance” <<http://www.turbulence.org/blog>> e uma revista como a Artforum para se constatar que não há diálogo nenhum entre esses circuitos no âmbito internacional – ou muito pouco.

O discurso de compartilhamento e construção coletiva horizontal e deslocalizada (incluindo o slogan: everyone, everywhere) tem suas verdades e encantos. É adotado largamente por libertários e ativistas, como modelo viabilizador de troca e instrumentalizador de criações antes periféricas. Trata-se de um discurso pró-democratização dos meios de construção e acesso à informação, que vem por exemplo delineando todo o perfil de atuação do governo brasileiro e suas políticas digitais como modelo de pensamento aberto (uma pena que os que o

praticam nem sempre tenham o pensamento tão aberto quanto o modelo que pregam).

Mas as redes também produzem seus efeitos colaterais.

Pergunta-se: o que essa rede tem gerado? Recentemente vemos surgir um pensamento critico, que aponta as redes como mais um fator de alienação com relação à participação efetiva na construção da vida pública. Uma vez nas mãos e no discurso das corporações que as viabilizam tecnicamente (operadoras de telefonia, fabricantes de software e devices de comunicação), delinea-se uma estrutura exploratória de trabalho imaterial sem medidas. A vida é trabalho contínuo, não existe mais tempo 'morto', para a reflexão ou para o caminhar em modo off-line. O trabalhador típico das redes se tornou parte dos nós e pontos de decisão que constituem as estratégias de uma empresa, o que em alguns casos equivale a um colaborador full-time ou em constante estado de alerta. A penetração insidiosa da Internet em todos os poros da nossa vida constitui uma perspectiva de difícil aceitação.

Antes [as redes] eram apontadas como instrumental com poder de fogo descentralizado e acessível, possibilidades sugestivas para as multidões que dão corpo ao atual 'império'.

158

Hoje muitos enxergam nossa sociedade atual (Bauman entre eles) como uma *distopia* que surgiu no lugar de um modelo ancorado em algum lugar entre os regimes totalitários de Orwell em *1984* e de Aldous Huxley em *Admirável Mundo Novo*. Esta nova *distopia* está configurada em um mundo de fluxos, 'onde as redes sociais e de ação coletiva estão irreversivelmente desintegradas como um efeito colateral do crescimento de um tipo de poder evasivo e astuto'.

Novamente: o que as redes tecnológicas tem gerado a partir de uma hiperconectividade como a do Orkut no Brasil [a maior comunidade do planeta], por exemplo?

1] Formas de 'ocupação' conduzidas pelas corporações ou pela indústria cultural.

Vivemos polarizados entre novas contradições e dicotomias, que se juntam a pares já conhecidos, alguns com tonalidades dialéticas, que nos solicitam a decidir entre o público e o privado, *mixophobia* e *mixophilia*, representação e mediação, realidade fabricada e realidade social, consumo (inclusão) e exclusão tecnológica, co-optação e dissidência, comodificação e resistência.

Entre essas formas dicotômicas que nos prendem e nos confinam em problemas superficiais, existem gaps, buracos, frestas para a circulação de pensamentos, ações e ideologias.

Meu argumento é que no espaço entre esses pares existem possibilidades, que muitas vezes não são ocupadas por artistas ou ativistas, mas pela publicidade. No espaço virtual, que substitui formas de contato onde a mediação é menos aparente, é muito mais efetiva a criação de mundos baseados no que vem sendo chamado de 'semiótica capitalista' (Lazaratto).

Nas táticas corporativas, as imagens, signos e discursos e slogans não apenas representam algo, mas se pretendem como mundos possíveis (Bauman 2003, Lazzarato 2003), que configuram novas formas de alienação² (Holmes 2002). a representação das realidades e de situações banais da vida por meio de sua mediação, configuram formas 'inventadas', formas de substituição de determinada 'realidade' por 'realidades de mídia'.

² Alienação: o termo não é utilizado com conotação marxista. 1) formas de descomprometimento com os espaços de troca e construção de vida pública [Suely Rolnick]. 2) enxergar um detalhe e deixar de ver o contexto à sua volta e/ou enxergar um conjunto de elementos [o todo, o contexto] e deixar de ver os pequenos detalhes contidos em micro-universos. 3) viver o mundo arranjado 'semioticamente' e não se dar conta das estratégias de consumo articuladas nesse universo.

O que é expresso é menos um valor ideológico e mais uma codificação de incentivos e comandos para se assumir padrões de vida e consumo. São formas de representação que muitas vezes evidenciam uma suposta mimetização da “realidade”, como se essa aproximação pudesse conferir às estratégias corporativas alguma autenticidade - como se tal abordagem da realidade (em alguns casos, apenas a pele, a realidade mais aparente, o verniz) pudesse levar-nos a tocar uma suposta “verdade”, algo que anseia pelo real, sem que de fato seja.

Aceitar os mundos inventados como uma experiência real é cair nas armadilhas da representação, na medida em que a abundância de imagens produzidas pela mídia todos os dias compromete o que consideramos ‘real’.

Nesses modelos de comunicação mediada pela lógica das grandes corporações (as redes, os sistemas de telefonia wireless, o ciberespaço) as experiências de construção coletiva da vida pública se tornam menos possíveis. Ou então se tornam mais facilmente moldáveis pela lógica de slogans como: solutions for a Small World (IBM), Connecting People (Nokia), Viver Sem Fronteiras (Tim).

Formam-se bolhas protetoras, não-permeáveis, que separam a experiência individual do espaço público. Entre as frestas antes possíveis para trocas efetivas, crescem essas bolhas.

160

Participar do mundo de signos inventados, descrito por Lazzarato, como se construído através de um tipo de ‘afirmação-arranjo’ não é o mesmo que se envolver nos espaços de troca e compartilhamento possíveis na cidade. Estas tecnologias não perfurariam a ‘bolha’ que separa as relações privadas do espaço público da cidade e suas diferentes ‘realidades’.

Por exemplo, no momento em que teóricos predizem os efeitos colaterais das redes e do excesso de mediação nas comunicações, a publicidade lança ‘manifestos’ pelo uso da tecnologia mobile de forma consciente, ‘anti-velocidade’. Seria um tipo de cinismo?

O geógrafo Milton Santos (1926-2001) previa que no fenômeno dos deslocamentos entre centro e periferia e periferia e centro, observado de forma especial nos países pobres, opera a lógica dos “homens lentos”, necessários para quebrar a lógica da rapidez de discurso dos “homens-rápidos” (Santos, 1996: 268). Está implícito no discurso de Milton Santos um propósito de valorização da comunicação e não apenas da informação, que se apóia também em idéias como ‘emoção’, como um antídoto para a globalização perversa. Pois é exatamente nessa fresta que o anúncio da Tim opera hoje. Seria uma forma de conscientização embutida na venda de um produto? Ou uma forma sofisticada de cinismo?

Pergunta: é arte? não, é apenas marketing...

O que quero ressaltar aqui é o quanto o pensamento corporativo vem inserindo ideologias no âmbito das tecnologias – e qual seria o papel do artista nesse contexto. A inexistência de exercício da vida pública nos espaços físicos de uma cidade como SP é ocupada por slogans, por marketing. É um vazio temporário que vai ser suprido por estratégias de consumo. O que poderia ser utilizado como mobilização, se torna publicidade do potencial dessas ferramentas.

Os slogans funcionam bem na trama urbana, onde as relações são mesmo difíceis. Esses discursos trazem promessas de que através deles vai haver uma participação maior no espaço ‘lá de fora’. São realidades fabricadas a partir de artifícios representacionais, baseados em estereótipos e essencialismos que alisam, tornam inócuas as diferenças e comodificam as asperezas e nuances do que quer estejamos chamando de realidade.

Esse tipo de constatação virou lugar-comum, está em todo lugar:

... os gestos e as palavras dos movimentos de contestação já foram absorvidos pela mídia e, portanto, pelo imaginário popular. Ou seja, já não produzem mais os efeitos almejados. Desgastados pela mídia, tornaram-se peças da sociedade do espetáculo, marionetes em um mundo no qual a imagem prevalece sobre o real³. *Rodrigo Gurgel*

2] Que experiências de arte digital, net-art ou arte interativa surgem por exemplo no Brasil atentas a esse contexto?

Neste país que urge por soluções e enfrentamentos, que se orgulha de ser a maior comunidade de social networking do mundo (mais da metade do Orkut, cerca de 800 mil usuários em 2004). Impressiona o fato de que mesmo tendo uma das maiores discrepâncias de distribuição de renda, mais da metade de sua população (80 milhões de habitantes) possui telefone celular. Que tipo de uso da rede se faz no sentido de articulação política? Que tipo de projeto de ativismo mídiático surgiu nesse contexto?

Em termos quantitativos surgiram muito poucos exemplos (e essa é uma das constatações amargas diante dessa platéia). O net-ativismo no Brasil toma emprestado questões que não são imediatamente suas: proteção aos animais, jammings do tipo TV turn off, protestos contra a Nike, contra os alimentos altamente calóricos e gordurosos... **O que existe de efetivo em termos de net-ativismo que reflete os absurdos locais?**

Como metodologia de observação venho utilizando uma forma expandida do termo 'interface' para me referir a trabalhos que operam de forma a preencher

³ *Flash mob: uma nova fissura na sociedade do espetáculo* – fonte: http://www.novae.inf.br/centrodatterra/nova_fissura.htm

os gaps entre os pares dicotômicos referidos acima. Mais do que uma metáfora, 'interfaces' aqui podem ser um modelo, um dispositivo, um sistema que se infiltra (de forma transparente) em situações reais, produzindo conexões no ambiente social público, permitindo o fluxo crítico de questões que permeiam um determinado contexto. Esse tipo de interface faria vir à tona formas de conscientização, instrumentalizando o público/ usuário de forma a integrá-lo no espaço urbano tendo em vista as responsabilidades de construção de vida pública.

Observo a criação de mecanismos por parte de determinados projetos que produzem conexões entre artista, público e a suposta responsabilidade de criação de espaços compartilháveis (a tal vida pública), através do que pode ser chamado de interfaces sociais baseadas na realidade (reality-based-interfaces). É uma expansão do termo interfaces, uma relativização de sua carga tecnicista.

'Reality-based interfaces' seriam então sistemas envolvendo diferentes tecnologias: a interface pode ser a web, as redes, uma intervenção pública, uma instalação interativa, um outdoor modificado, uma série de ferramentas de comunicação usadas para propósitos específicos. Sempre híbridas, as interfaces baseadas na realidade conectam situações e indivíduos, como dispositivos que viabilizam perspectivas de fluxo permitindo trocas para além de funções técnicas.

Não está em questão neste modelo um postulado típico das mídias interativas, que aponta a interface como conteúdo, como mensagem [o que funciona bem em alguns casos]. A interface preenche o gap, mina os dualismos improdutivos, ocupa o lugar do discurso como ação física, opera como ponte. Não sendo conteúdo, é uma proposta de mediação mínima, de eliminação de obstáculos. São veículos intersticiais, 'fronteiras compartilhadas', conforme definido por Julio Plaza (1986: 195).

O aspecto sutil dessa definição estaria exemplificado por uma questão banal: usar um walkman/iPod ao caminhar pela cidade conecta ou desconecta o sujeito da realidade à sua volta. potencializa ou ameniza a percepção das realidades circundantes?

Que projetos operam a partir desse modelo? Que estéticas são essas?

Apesar não ter sido criado para o contexto brasileiro, ou seja, não é representativo de questões geradas no país, mencionaria meu projeto meta4walls entre os que esboçaram alguma ação nesse sentido. Ele reflete meu envolvimento pessoal com o cenário de controle e vigilância que observei na Inglaterra entre 2000 e 2002.

Houveram projetos 'heróicos', como os Autolabs, um laboratório de mídia tática experienciado a partir de uma rede de produtores de mídia independente, que realizaram oficinas entre janeiro a junho de 2004, na Zona Leste de São Paulo (os Autolabs foram geridos pelo Grupo Mídia Tática, que tanto prometia em termos de modelo colaborativo e ruiu exatamente por não se entender diante das possibilidades de expansão e visibilidade internacional.

Alguns críticos, como Juliana Monachesi, apontam o Canal Contemporâneo como sendo 'um dos exemplos contundente de art_net_ativismo, segundo depoimento da própria Juliana no site. O Canal Contemporâneo é uma comunidade digital de arte contemporânea brasileira que faz circular informação e reflexão sobre arte. Tem uma atuação com caráter bastante ativista especialmente na esfera das políticas públicas culturais (foi protagonista de ações como a que reverteu a implantação do Guggenheim Museum no Rio e conduziu o recente abaixo-assinado contra a censura de uma obra de Márcia X no CCBB também no Rio).

Recentemente circulou na web o projeto Calhau, desenvolvido pela Giselle Beiguelman, Facundo Guerra e Roberta Alvarenga, que reverte a lógica da publicidade a favor de projetos autorais, poéticos, ou seja, que não vendem um produto ou fazem mera promoção comercial (ao menos de forma tão explícita, nos moldes dos banners mais conhecidos). Nas palavras dos criadores:

Calhau é fragmentário e aderente ao sistema que corrompe. Corre o risco de não ser visto. Responde assim à lógica da web, confundindo os espaços da arte, do entretenimento, da propaganda, da informação, do convívio e do consumo.

O projeto Boombanner, do mineiro Fred Paulino (<http://www.boombanner.net>) trilha caminhos similares ao clonar sites ‘famosos’ como o New York Times, BBC, LeMonde, Aljazeera, inserindo na home page desses sites um banner do tipo ‘nada a ver’ com o conteúdo esperado nesses veículos on-line.

Como aponta Steve Dietz, a rede em si, é bem mais interessante do que a arte na rede (2004:196). Fora do Brasil, os trabalhos que considero mais pertinentes como exemplo aqui, são justamente aqueles que mimetizam estratégias típicas da rede, como os sites paródias, que de ma forma um pouco mais enfática se posicionam como ações que afetam tanto o sistema da arte quanto o contexto político a que se referem. Falo de projetos ligados ao grupo iRational como o *Technologies to the People*⁴, do espanhol Daniel Garcia Andujar, *Mejor Vida Corp*⁵ e *Mejor Vida Biotech*⁶, da mexicana Minerva Cuevas. Estes tem criado ocorrências midiáticas bastante sugestivas ao produzir eventos que lidam diretamente com esta fricção entre a realidade, ou melhor, com a emergência de interfaces estéticas que fazem uma ponte entre o mundo real e o virtual. Sempre redirecionando a navegação do usuário para links externos, estes trabalhos produzem a sensação de que aquilo que acontece em sessões online não é dissociado daquilo que acontece na vida “real”.

⁴ <<http://irational.org/ttpt/TTTP/>>

⁵ <<http://irational.org/mvc/english.html>>

⁶ <<http://www.mvcbiotech.org/>>

Iniciei este texto problematizando o espaço público, tentando enxergar que tipo de dispositivos poderiam operar no sentido de uma maior aproximação com a realidade social. Ou melhor: Que tipo de dispositivo pode ajudar a perfurar as bolhas que separam o sujeito de sua experiência de vida pública.

Não são muitos os projetos que se enquadram nessa linha. A maioria lida com formas de representação da realidade, não funcionando como pontes para maiores trocas.

Quais seriam as perspectivas e desafios de um ativismo atualizado às redes móveis, baseadas em sistemas *locativos* e imersos na trama da cidade? -- e de sua realidade social urbana?

Antoni Abad's work gives an example of artistic intervention in public spaces through the use of mobile and pervasive technologies. Abad has been producing, since 2004, a series of projects using mobile phones and the web so as to produce a hybrid network, which aims at empowering minorities or marginal collective groups, such as taxi drivers in Mexico City, Gypsies in Leon and Lleida, prostitutes in Madrid, disabled people in Barcelona and motorcycle delivery young men in São Paulo (yet to be produced). The artist takes advantage of the latest generations of mobile phones, which allow multimedia contents to be immediately published on the internet through GPRS and UMTS data transmission networks. Merits: the distribution of mobile phones and wireless connection to the internet over many-to-many architecture, which, in turn, shapes the use of the technology. (Bambozzi, 2006)⁷

Depois do Golden Nica para comunidades digitais, Abda prepara projetos na Costa Rica com imigrantes Nicaraguenses e com motoboys em São Paulo.

⁷ Tese de MPhil submetida à Universidade de Plymouth: Art and Public Spaces, A Critical Practice

Num contexto onde a vontade de comunicação é substituída pela capacidade de conexão técnica entre esferas privadas, num processo contínuo de substituição das relações pela promessa de conectividade a qualquer hora e em qualquer lugar, como poderia se dar uma mediação que não se interponha ou crie obstáculos para trocas efetivas entre as pessoas? (a conectividade entre celular para celular por exemplo, configuraria algo como bolhas isoladas, que sequer se friccionam). Como discernir experiências de imersão no espaço público das representações de realidade e seus arremedos atuais?

Alguns trabalhos que emergem no cenário das novas mídias atualmente apontam para questões dessa ordem, no sentido em que tornam a mediação transparente, minimamente permeável, e expandem efetivamente o termo 'interface' para um modelo viabilizador de comunicação, que proporcione pontos de contato entre 'realidades' que de outra forma não se cruzariam. Se distanciando dos modelos das redes cognitivas utópicas ou se negando a alimentar a economia baseada no consumo de *gadgets*, o modelo de 'interface baseada na realidade' previsto por esses trabalhos se aproximariam mais de experiências de potencialização do pensamento crítico, do uso de dispositivos de forma a sugerir enfrentamentos diante de novas formas de alienação que surgem embebidas nesses sistemas.

Resta saber quanto tempo duram esses enclaves de resistência, esses produtores de tensão. O coletivo Raqs Media chama a atenção para as Intersticialidades temporárias, que surgem junto a relações de poder. Essas formas de resistência tendem a ser igualmente temporárias, se reproduzindo e se promiscuando em meio a outras práticas [de marketing por exemplo], se tornando muitas vezes inócuas em seu intuito de revelar urgências e outras nuances da realidade social.

3. Concluindo

Vivemos numa sociedade cínica.

Cláudio Lembo

Essa não é uma frase de um ativista, mas do governador de São Paulo quando eclodiram os efeitos do PCC. Mais uma inversão de posições?

Falamos de mercado, falamos de estratégias ‘táticas’ de corporações, falamos de arte.

Ao combinar algumas destas questões é possível prever um espaço comum para a arte, a política – e por consequência as relações culturais e sociais. Em lugar de aproximá-las ou afastá-las, deve-se explorar zonas de convergências híbridas: a política contaminada pela arte adjacente, e uma arte que dialogue com a política circundante.

como fazer política a partir da cultura?

como fazer cultura a partir da política?

A ‘realidade social’ se coloca de forma dura e implacável, especialmente numa cidade como São Paulo. Aqui acompanhamos a impotência da arte diante de muitos acontecimentos: diante de reintegrações de posse executadas com o auxílio da polícia; diante de decisões bizarras dos governantes, diante de ações implacáveis como a do PCC em maio de 2006⁸, diante do poder de co-optação das corporações.

⁸ O espetáculo midiático desfilado pelo PCC assombrou todo e qualquer artista, mídia-ativista ou net-artista. A perspicácia do uso das tecnologias móveis reverbera agora não mais como discurso, mas como ativismo extremo. A estratégia do bloqueio aos transportes de massa foi de um impacto jamais visto. O poder de swarm (efeito enxame) ridicularizou ainda mais os modelos de flash-mobs que por aqui se ensaiaram. A sociedade mal se organiza em rede de forma compartilhada.

O espetáculo midiático desfilado pelo PCC assombrou todo e qualquer artista, mídia-ativista ou net-artista. A perspicácia do uso das tecnologias móveis reverbera agora não mais como discurso, mas como ativismo extremo. A estratégia do bloqueio aos transportes de massa foi de um impacto jamais visto. O poder de swarm (efeito enxame) ridicularizou ainda mais os modelos de flash-mobs que por aqui se ensaiaram. A sociedade percebeu que mal se organiza em rede de forma compartilhada. Não quero dizer que uso das tecnologias de comunicação por parte do PCC seja novidade nas ações midiáticas. Vimos como os índios Chiapas se organizaram, vimos os movimentos de Seattle, Praga e Gênova. Vemos formas de resistência todos os dias. Mas as comparação dificilmente se equiparam. Os efeitos colaterais se evidenciam. Se Orson Welles foi o primeiro a entender o poder de uso estratégico das mídias [com Guerra dos Mundos, 1938) hoje quem nos ensina não são mais os ditos artistas. Os ditadores, os terroristas, a publicidade, as corporações [as novas formas de guerra]. O que será que teremos que aprender com eles?

Observação final e pessoal: que fique claro: minha situação em eventos patrocinados por corporações para os quais tenho sido convidado a atuar, geralmente como curador, se configura como um pacto: sou sabidamente um infiltrado: no 'acordo' está estabelecido que vou defender os interesses dos artistas, acima do marketing.

Bibliografía

BAUMAN, Z. *City of Fears, City of Hopes* London: Goldsmiths College/University of London. 2003

FOSTER, H. *The Return of the Real: The Avant-Garde at the End of the Century* Massachussets: The MIT Press. 1996

HOLMES, B. *Meshworks and resistance*. 2002

source: <<http://pzwart.wdka.hro.nl/mdr/pubsfolder/bhflowmaps>>

Plaza, Julio (1986) *Videografia em videotexto* São Paulo: Hucitec p. 195

Rolnik, Suely (2003) *La creación se libra del rufián y se reencuentra con la resistencia / Creation quits its pimp to rejoin resistance* San Sebastián: Arteleku 51, 28-33 and 34-37 also available at: <http://www.arteleku.net>

SANTOS, M.A *natureza do espaço. Técnica e tempo. Razão e emoção*. São Paulo: Hucitec. 1996

SCHOLZ, T. *Downtime* Collectivate.net. 2005

<<http://collectivate.net/journalisms/2005/11/19/downtime.html>>

accessed: 02/01/2006

SENNETT, R. *Flesh and Stone: The Body and the City in Western Civilization* New York: W.W. Norton. 1994

Raqs media collective *The Concise Lexicon of/for the Digital* <www.nettime.nl>

La música del cine como paráfrasis visual

Joaquín Llorca
Arquitecto y músico, doctorando en Teoría e historia de la arquitectura por la Universidad Politécnica de Cataluña.
illorca1@yahoo.com

Recibido Agosto 15 de 2007
Aprobado Noviembre 16 de 2007

Resumen

La posibilidad de integrar sonido e imagen generó un viraje trascendental dentro de la producción audiovisual registrable sobre algún soporte.

La música, que siempre ha tenido tradicionalmente relación con lo visual y lo representativo, fue asumiendo un papel que moldeó su forma hasta desempeñar, en la mayoría de los casos, un rol funcional exaltando y describiendo emociones.

Con todo, es una visión reduccionista separar por completo lo musical del resto de sonidos que se escuchan en la pantalla a la hora de plantearse una creación cuyos dos materiales son luz y sonido. Por algo se llama "banda sonora" a la parte de la película que contiene todo el audio, incluyendo música.

El presente texto integra reflexiones de una investigación siempre incompleta y en constante desarrollo.

Palabras clave: música, sonidos, cine.

Film music as a visual paraphrase

Abstract

The possibility of integrating sound and image generated a transcendental turn within the registerable audio-visual production on some support.

Music, that has always had a traditional relation with the visual arts and representation, has assumed a role that has molded its form until carrying out, in most cases, a functional role creating and describing emotions.

Yet, it is a reductionist vision to completely separate music from the rest of sounds heard to on screen at the time of creating a piece, whose two main materials are light and sound. For some reason the part of the film that contains all the audio, including music is called the "soundtrack". The present text integrates reflections of an always incomplete research and in constant development.

Key words: music, sounds, film.

172

La música del cine como paráfrasis visual

Porque repetámoslo, el sonido cinematográfico en cuanto tal está muy retrasado (...) Por lo tanto, de momento, el porvenir es sombrío. Pero siempre es previsible esperar que los buscadores calificados acabarán encontrando los medios para llevar a cabo experiencias que nos parecen capitales si el cine quiere realizar plenamente sus potencialidades. Noël Burch

La música para las películas suele plantear un interrogante acerca de su validez como hecho autónomo, y es así como musicólogos han desarrollado estudios

con el fin de analizarla cual género dentro del discurso musical histórico. Otro tema recurrente se centra en la necesidad de que ésta sea “inaudible” al espectador para que contribuya al “viaje inmóvil”. También se ha nutrido la discusión estética con las ideas de Adorno y Eisler sobre la “vanguardia musical (...) como solución indiscutible al ‘atraso’ de la música cinematográfica”¹.

Con todo, la reflexión fundamental estaría en comprender su papel dentro del proceso creativo y la obra final, sin perder de vista que, como material sonoro no está desligada de los demás sonidos que suceden sobre la imagen. Es un hecho también que la recepción de músicas en un entorno audiovisual es diametralmente diferente a la escucha pura y aislada, lo que le otorga características y potencialidades expresivas importantes que intervienen conjuntamente con el resto del sonido.

Un arte decimonónico

La sociedad *imagen-sonido* con fines expresivos se remonta a la antigüedad clásica. En Grecia tragedia y música ya gozaban de un matrimonio saludable. Es sabido también que antes de incorporarse el audio al celuloide, la música aparecía junto a las proyecciones, con pequeñas orquestas o pianistas que, en muchos casos, improvisaban sobre la marcha del filme en una suerte de *performance*, lo que significa que el llamado séptimo arte no fue ni mucho menos “mudo” en sus inicios.

Los historiadores atribuyen el origen del acompañamiento melódico a la búsqueda de un efecto balsámico para suavizar el choque psicológico de unas imágenes que se mueven fantasmagóricamente en el silencio; otros afirman que

¹ ARCOS DE, María. *Experimentalismo en la música cinematográfica*. Fondo de cultura económica. Madrid. 2006. p. 17.

se usó sencillamente para neutralizar el continuo ruido del proyector. “Tal vez -afirma Morin- cabría pensar que la música sólo era un sustituto de las voces y ruidos de que carecía la película muda. Sin embargo, la película sonora, con voces y ruidos, sigue necesitando la música. Vive en la música, se baña en la música.²

Con la consolidación de su lenguaje, el cine fue retomando la discutible pretensión wagneriana de *Gesamtkunstwerk*, obra de arte total y fusión de las artes que el compositor alemán situó en la ópera. Aunque parezca obvio valga resaltar la diferencia con el cine, pues el género operístico entrega a la música un protagonismo, si no mayor, al menos igual al de lo representado; además es un vehículo del drama y no busca acentuar sucesos visuales. Por otro lado, el manejo del tiempo y el espacio en el cine y el teatro presenta naturalezas tan diferentes que la música necesariamente ha de relacionarse de otra manera.

Con todo, hay que seguir buscando los precedentes de la estructura cinematográfica en el siglo XIX, donde por un lado la novela fue el género narrativo por excelencia; y por otro, el melodrama teatral utilizó música de fondo en un marco programático. La música programática, alusiva por antonomasia imitaba ruidos de la naturaleza, como pájaros o sonidos acuáticos que se veían reforzados por los títulos descriptivos de sus movimientos. Un buen ejemplo es la *Sinfonía pastoral* (1808) de Beethoven. En este punto es interesante resaltar la bicefalia con que asimiló el cine moderno sus dos materiales. Por un lado, la imagen y el sonido con la aspiración vasariana de conseguir reproducir la realidad fielmente; y por otro lado, la aparición de música que, salvo la diegética, es antinatural y añadida, con el papel de potenciar el drama para contribuir a que esa realidad sea “más real” a nuestras emociones.

² MORIN, Edgar. *El cine o el hombre imaginario*. Ed Paidós. Barcelona. 2001, p. 77.

La reflexión sobre la pertinencia de la música no diegética queda expresada con la anécdota sucedida a propósito de la película de Hitchcock, *Lifeboat* (1944) que transcurre en medio del océano. En un instante alguien cuestionó la validez de tener melodías sonando en mitad del mar:

¿De donde se supone que viene esa música? David Raksin su compositor respondió: -¿Por qué no le pregunta a Mr. Hitchcock de donde vienen las cámaras?³

Con respecto al sonido, que se incorporó en 1926, es fundamental recordar la cautela con que algunos realizadores asumieron la novedad ya que la transición del cine mudo al sonoro no fue producida por una búsqueda estética, sino por una tecnología (el fonógrafo). Para algunos nostálgicos este fenómeno truncó un proceso entre los que exploraban las nuevas posibilidades de la imagen e incluso la música, asumida en otro plano donde no se limitaba a un rol tan funcional. En su manifiesto de 1928, Eisenstein, Pudovkin y Alexandrov tan preocupados por el montaje como naturaleza expresiva declararon que “el cine sonoro es un arma de doble filo y es posible que se la use según la ley del menor esfuerzo”. También detectaban el peligro de “los dramas de elevada literatura y otros intentos de invasión del teatro en la pantalla. El sonido empleado de este modo destruirá el arte del montaje, medio básico del cine”⁴.

Música funcional

Si bien el cinematógrafo comenzó como una diversión de feria, pronto pretendió un estatus mejor y se apoyó en la literatura para validarse. Tampoco estuvieron ausentes del naciente arte grandes compositores como Prokofiev,

³ “Ask Mr. Hitchcock where the cameras come from”. Prendergrast, Roy. *Film music, a neglected art*. W.W. Norton & Co. New York. 1972/1992, págs. 222, 223.

⁴ MARTIN, Marcel. *El lenguaje del cine*. Ed Gedisa. Barcelona 1996, p. 119.

Saint-Saëns, Honegger o Gershwin, quienes sintieron atracción por el novedoso medio (además de un interés económico); aunque a decir verdad no terminaron siendo muy apreciados por los productores debido a mostrar inquietudes más estéticas que funcionales, lo cual dice mucho del rol que asumiría la música dentro de la industria.

El cine como nueva técnica de expresión visual no fue, en principio, tomado en cuenta por los artistas plásticos, pero terminó siendo incorporado por las vanguardias históricas que ignoraron su lenguaje narrativo y experimentaron desde su materia pura: luz y sonido, llegando incluso a la abstracción. Valga mencionar a Eric Satie quien en 1924 compuso la banda sonora para *Entr'acte* de René Clair teniendo en cuenta escrupulosamente la duración de las secuencias, pero sin buscar una descripción o decoración de éstas. Su descubrimiento fue que la estructura rítmica era de gran importancia a la hora de integrar música e imagen. Sin embargo, la corriente principal ya tenía una forma establecida, y es así como en los años cuarenta, Aaron Copland definió las funciones de la música para cine en cinco puntos muy específicos, a saber:

Crear una atmósfera convincente de tiempo y lugar. Subrayar momentos psicológicos o interiores en los personajes. Rellenar neutralmente el fondo. Crear un sentido de continuidad. Dar soporte a la construcción dramática de una escena para redondearla con sentido de final.⁵

Básicamente estos son los principios para musicalizar filmes, algo funcional, *musique d'ameublement* o para empapelar, parafraseando a Satie. Dicha técnica consiguió cotas muy altas, palpables en las primeras películas de dibujos animados, donde el vertiginoso ritmo y peripecias de los personajes eran or-

⁵ PRENDERGRAST, Roy. *Film music, a neglected art*. W.W. Norton & Co. New York. 1972/1992. págs. 213-217.

questados de manera virtuosa y con una sincronía sorprendente en una época con insipientes recursos tecnológicos. Es más, el estilo de musicalizar cada acontecimiento fue bautizado coloquialmente como *mickeymousing*.

El papel funcional que adquirió la música permitió el desarrollo de clichés relacionados con las situaciones emocionales estándar que suele escenificar un filme. De hecho se convierte en técnica, por lo que no es raro encontrar “manuales” donde se relacionan características musicales con estados anímicos. Por ejemplo, la “maldad” se expresa con timbres ásperos en modo menor y orquestaciones simples de ritmo irregular; la “grandeza” con timbres brillantes en modo mayor con orquestación grande y ritmo regular, y así un catálogo de efectos emotivos que acompañaron la edad dorada del cine extendiéndose hasta ahora.

Con las nuevas tecnologías cambió la *forma*, en el sentido de que ya no se requerían grandes orquestas para lograr sonoridades específicas las cuales podían ser generadas por teclados electrónicos. No obstante, el *fondo* permaneció igual ya que se buscaba de la misma forma recalcar los efectos dramáticos, además en los años ochenta la irrupción de lo digital acercó la interpretación musical a casi cualquier usuario.

La dificultad de sintetizar sonidos a partir de lo analógico hizo que reinaran los teclados digitales “listos para usar”, con timbres predefinidos que llenaban las expectativas de los no muy exigentes y que funcionaban (funcionan) de maravilla para musicalizar imágenes con sonidos ambientales y etéreos o sonidos eléctricos y efectistas pulsando una sola tecla. Esto frenó de alguna manera la exploración en la síntesis sonora electrónica, basta decir que algunos teclados traen timbres predefinidos llamados “soundtrack movies” o “mystery film” por mencionar alguno.

Se puede concluir entonces que, con la definición del lenguaje cinematográfico, el oficio de construir bandas sonoras se constituyó en una profesión con todo lo bueno y lo malo que ello significa a la hora de plantearse un trabajo creativo. Sindicatos, departamentos de composición y orquestación, sinfónicas de planta, música genérica o en *stock* y compositores asalariados definieron el estilo Hollywood. Esto sólo reforzó la orientación “romántica” de las composiciones, es decir, la música al servicio de la expresión dramática.

Nuevos lenguajes

Dentro del desarrollo de la música para el cine en los años cincuenta, algunos compositores incorporaron el lenguaje del siglo XX, pues las sonoridades que acompañaban las imágenes solían ser orquestaciones tradicionales, sobre todo del romanticismo decimonónico. Surgieron entonces autores que recogieron la influencia de Bartók, Stravinsky o Schoenberg, de quien fue alumno Miklos Rozsa gran compositor que se sumó a la exploración agregando instrumentación electrónica de vanguardia, algo que estéticamente tuvo gran significado. En realidad este aporte no encarnó un viraje en el esquema de musicalización, pero los nuevos sonidos abrieron caminos estéticos que ampliaron la paleta de los compositores y el oído del público.

178

La música contemporánea no ha sido del gusto popular por tener una finalidad diferente a la simple fruición, pero es interesante descubrir cómo a través del complemento con la imagen, la manera de percibir dicha música cambia por completo. *Lux Aeterna* de Ligeti hace parte de la banda sonora de *2001 A space odyssey* (1968) y con toda seguridad, sus sonidos habrían sido difícilmente consumidos por el gran público de otra manera. Otro ejemplo es *El planeta de los simios* (1968) cuya música compuso Jerry Goldsmith bajo los preceptos dodecafonistas.

Es así entonces como trozos de temas clásicos e incluso contemporáneos, se han convertido en melodías populares a través de encabezados de series televisivas o de cine, pues su recepción se suaviza y asimila mediante la relación con otros hechos trasladando gran parte de su significado a dicha relación. Pero los cambios no solo fueron estilísticos y técnicos, también fueron sociales; con el tiempo, artistas de jazz y de pop se incorporaron con normalidad al trabajo de componer para la pantalla. Aunque hoy no sea relevante, valga mencionar que en 1966 Paul McCartney compuso la música para la película *The family way* y dos años más tarde su colega George Harrison lo hizo para la psicodélica *Wonderwall*. La profesionalización del oficio había dejado de ser un requisito. Una década antes el director francés Louis Malle confió la banda sonora de *L'Ascenseur pour l'échafaud* (1958) a Miles Davis quien improvisó con un quinteto de jazz sobre las imágenes sin más partitura que las indicaciones de Malle. De estos cambios, podemos inferir que, los realizadores se arriesgaban en la búsqueda de nuevos sonidos para sus imágenes ya que los “neófitos” de alguna manera entregarían una mirada fresca y por supuesto cambios estéticos.

Una imagen, mil palabras y música de fondo

La forma que adquirió el cine, se articula con la finalidad de introducir al espectador en el espacio diegético (universo ficticio) para que viva la experiencia mediante una identificación primaria a través del lente. De este modo, se utiliza el lenguaje cinematográfico, compuesto por una serie de artificios como el montaje o los movimientos de cámara, para llevar al espectador en un “viaje inmóvil”. La ilusión de realidad que busca el lenguaje cinematográfico pretende introducir al público en un proceso de identificación con los personajes de la fábula; la música, que también es un artificio, se pone al servicio de la recreación de ese mundo “natural” potenciando dichas emociones.

Lo cierto es que sonido e imagen, música y cine encarnan un engranaje perfecto. Son como el hormigón y el acero, físicamente hechos el uno para el otro. La función primaria de enmascarar el ruido del proyector, apenas si es una contingencia que explica -como dice Morin- la lógica de los fenómenos que se nos escapan⁶. Igual que la pintura al óleo y el retrato, materia y representación encuentran su equilibrio técnico.

Así pues, esta fraternidad construye lenguajes paralelos que encierran conceptos como continuidad, fluidez, ritmo, estados de ánimo, simbolismo etc., compartidos y retroalimentados.

Es posible que como afirman algunos, la música y en general, lo sonoro fueran una necesidad para el cine, pero la coyuntura que existe con el paso de juguete de feria a objeto expresivo marca también el paso de la realidad a la irrealidad dentro de su forma. En el momento en que el *cinematógrafo* deja de ser documentador introduciendo magia e ilusión, artificio y manipulación, se convierte en *cine* y lo sonoro, que hace parte de esa artificialidad, es también "materia modelable".

Cuando los pintores impresionistas hicieron explícito que el cuadro tan sólo era una tela manchada con pigmentos, generaron una crisis en lo representacional que oportunamente fue paliada por la fotografía. No pasaría mucho para que el cubismo transformara el soporte adhiriendo objetos a la tela y confiriendo al arte una naturaleza propia, más allá de reproducir fielmente una apariencia.

Este desocultamiento que se reveló contra el esquema vasariano de la simulación no tiene continuidad con el cine que, como afirma Baudrillard, posee una gran habilidad para representar asfixiante, pues no trabaja desde la evocación como

⁶ MORIN, Edgar. *El cine o el hombre imaginario*. Ed Paidós. Barcelona. 2001, p. 76.

la música, la literatura o los “audiovisuales imperfectos” (la radio, el cine mudo y en blanco y negro). Una imperfección que mantiene ocupada la imaginación del espectador como compensación por lo que sólo es evocado por el artista.

Añade el filósofo que, en ese universo de simulacros, la función del signo es hacer que desaparezca la realidad y a la vez esconder la desaparición. Es decir, que hay una obscenidad de la imagen y una obscenidad de la música que aumenta sus fuentes a tres o cuatro o veinticuatro bandas, al agregar a lo real más realidad, “con el propósito de una ilusión perfecta -la del estereotipo realista, perfecto-, que termina matando la ilusión de fondo”⁷.

La expectativa latente en la frase de Burch de 1970 que encabeza este texto, contrasta con la “desilusión” contemporánea de Baudrillard quien detecta en todo el adelanto tecnológico tan sólo recursos para intentar reproducir la realidad en detrimento de lo artístico.

En términos sonoros, el hecho auditivo muchas veces se plantea como lo que capta el micrófono mientras la cámara está encendida o a una simulación post-producida de aquello. Así entonces, la música ya en un tercer nivel repinta lo que la imagen, diálogos y sonido han repetido para que no quede duda. Esta paráfrasis visual o exceso de elocuencia sonora no ha dejado impasibles a algunos realizadores; por ejemplo, Jean Renoir se quejaba del acompañamiento redundante, abogando por un contrapunto o incluso por ideas que significaran lo contrario, algo según sus palabras más eficaz⁸. El mismo Antonioni declaró sobre la música que “la mayoría de las veces sólo sirve para adormecer al espectador e impedirle que aprecie con claridad lo que ve”⁹. Bresson más pasional

⁷ BAUDRILLARD, Jean. *El complot del arte: Ilusión y desilusión estéticas*. Ed. Amorrortu. 2006.

⁸ MARTIN, Marcel. *El lenguaje del cine*. Ed Gedisa. Barcelona, 1996, p. 133.

⁹ *Ibid.*

escribió: “¡Cuántas películas remendadas por la música! Se inunda de música una película. Se impide ver que en esas imágenes no hay nada”¹⁰.

Tal pleonasma se estableció como patrón estético en las mejores épocas de la industria permitiendo que una película se pudiera seguir, casi con los ojos cerrados. Nos encontramos entonces frente a una forma literaria que se traduce a estilo musical.

Dialécticas complejas¹¹

La relación entre imagen y sonido, a pesar de su estilización, no estaba resuelta ni mucho menos agotada. Al uso funcional se opone un camino en que músicas sin dogmas estilísticos pueden conseguir una correspondencia más orgánica, compleja y abierta con los demás elementos de la banda sonora y la imagen; en lugar de acompañamientos que se basan en clichés tímbricos y rítmicos. El procedimiento institucional de musicalización inventa una entidad autónoma de la imagen al margen del resto de las sonoridades y busca relacionarse por medio de un sincronismo con la acción.

Aunque sea otro tema de estudio, es importante mencionar el camino inverso, es decir, las imágenes hechas para acompañar músicas. Dicho producto ha abierto otra potencialidad y no es arriesgado ponderar el gran acercamiento que el *videoclip* ha logrado entre ambas materias dentro de un medio masivo igual al cine. No cabe duda que canción e imagen estaban ya presentes en películas comerciales con alguna autonomía, casi como digresión, pero con el auge de la

¹⁰ BRESSION, Robert. *Notas sobre el cinematógrafo*. Ardora Ediciones. Madrid, 2002, p. 102

¹¹ La palabra dialéctica se ha tomado en un sentido más elemental que el de Hegel, en este caso habla de la multilateralidad de relaciones suscribiéndose a la utilización que hace Bachelard o Burch: “Para nosotros se trata de una figura, y no de un proceso intelectual, de una concepción estructural basada muy platónicamente en ‘preguntas y respuestas’.” Burch, Noël. *Praxis del cine*. Ed. Fundamentos. Madrid 1970/2004, p.31.

música pop en los cincuentas, el clip se independizó de la película, como cuando la pintura se desprendió de la arquitectura y se volvió cuadro enmarcado.

Esta libertad temática le permitió despreocuparse de la narración literal consiguiendo, incluso, un equilibrio entre las dos creaciones, lo cual da lugar a algo nuevo con autonomía y riqueza propia, desdibujando la frontera entre sus polos. No obstante, cabe recordar que es un formato diseñado para la promoción, pero que termina ofreciendo un producto con posibilidades expresivas tan grandes y tan cercanas a la cultura de masas. Todo esto en un contexto de tecnología y marketing, pues la publicidad es la nueva escuela de los creadores visuales, y sin lugar a dudas, es signo de nuestro tiempo. Realizadores como Greenaway, Lynch o Reggio, han asumido, sin embargo, la creación de una forma emparentada con el *videoclip*, en tanto sus imágenes muchas veces parten de ideas o temas sonoros.

Volviendo al cine, la búsqueda de estructuras complejas entre sus elementos nos plantea diversos caminos apenas limitados por la creatividad. La posibilidad de incorporar los diálogos no sólo como figura explicativa que pretende hacer más verosímil y legible una escena es un aspecto a considerar. Tati con su cine casi mudo hace de los diálogos unos murmullos o gorjeos que poco explican. También es sabido que Godard ha utilizado mezclas confusas entre ambiente y diálogo, “sin duda para mostrarnos el esfuerzo que debe efectuar nuestro oído -y nuestro espíritu- para captar los mensajes que se nos transmiten”¹². Con visión similar David Lynch suele hacer de la omisión un elemento creativo, como cuando aleja la cámara con la correspondiente disminución en volumen de los diálogos o de manera contraria “apaga” el sonido ambiente poniendo los diálogos en primer plano. Al límite extremo de la relación entre diálogos

¹² BURCH, Noël. *Praxis del cine*. Ed. Fundamentos. Madrid, 1970/2004, p. 98.

e imagen encontramos *Chelsea Girls* (1966) de Warhol donde el azar juega un papel importante. Además de la doble pantalla que logra interesantes conexiones no planeadas en la yuxtaposición de los eventos registrados, la alternancia de las pistas sonoras modifica el carácter de las escenas filmadas abriendo los significados que así no residen totalmente en el texto.

Otro componente de la banda sonora es el ruido-ambiente que, en el caso de *Playtime* presenta un cuidadoso tratamiento por parte de Tati. Su cine prácticamente mudo, más no silente, descarga de peso narrativo a los diálogos dando protagonismo a lo que se ve y oye. En *Playtime* hace que las pisadas suenen en primerísimo primer plano hablando de cosas como materia y espacio, en una actitud crítica e irónica que trasciende el *tac-tac* de los zapatos contra el suelo. De igual riqueza es el *gag* de la puerta silenciosa al ser azotada violentamente sin producir sonido alguno. El aporte de este cine radica en que no se trata de reproducir una realidad simulando sus sonidos y musicalizándola, sino creando una nueva, donde sonido e imagen dialogan dando pie a nuevos significados más abiertos. Así los ruidos, el silencio e incluso lo imperceptible de los diálogos, *dicen*, en lugar de *recrear*.

Con algo más de actualidad *Punch-Drunk love* (2002) de Paul Thomas Anderson hace evidente unas decisiones creativas formuladas por medio de lo que se escucha. La banda sonora está atribuida al compositor Jon Brion, aunque con toda seguridad, en un fructífero diálogo con Thomas Anderson ya que no sólo la música acompaña las imágenes, también los cambios intencionales de volumen y las estridencias en las escenas son muy importantes en el todo.

Dentro de este juego dialéctico, la música puede ser también narración paralela en el tejido fílmico. Es oportuno mencionar la obra maestra de Víctor Erice *El espíritu de la colmena* (1973) en donde pocas palabras hacen falta para describir un mundo interior. De forma minimalista, la colmena se va construyendo con

pequeños detalles que explican el fantasioso universo infantil dentro de la dura realidad española de los años cuarenta sin apenas recitar parlamentos. Paradójicamente un mensaje fundamental está solapado en parte de la música que, Luis de Pablo orquestó a partir de la famosa canción infantil “Vamos a contar mentiras”, y que por ser tan popular, sólo necesita de su melodía para enunciarse junto a las imágenes como un elemento más de la poética *realidad-fantasia* ofrecida durante los 93 minutos.

En esta dinámica de semantizar la música, aparece el *leitmotiv* o frase que se repite. Éste ha sido un recurso en la técnica compositiva que puede ser extrapolada cuando se retoma una canción específica dotándole de carga significativa en algunos casos más o menos literal al argumento. Won Kar Wai con *In the mood for love* (2000) y la reiteración de dos canciones de Nat King Cole es un buen ejemplo.

A partir de los años cincuenta, y con el auge de la música grabada en disco, muchos cineastas utilizaron este recurso para sus filmes. Independientemente de los aspectos prácticos, también hay una decisión creativa en este procedimiento que generó un estilo nuevo de incluir música. En principio se echó mano del repertorio clásico con fragmentos de obras que por su calidad daban prestigio a las imágenes, pero el panorama quedó abierto. Aún así se seguía buscando con estas músicas una respuesta anímica en el espectador por lo que se esquemizaba con los mismos clichés.

Muy distinta es la forma como Kubrick en *Clockwork orange* (1971) incluyó trozos de Beethoven. La relación del personaje principal con la música amplía el significado de lo sonoro que ya no es un mero bálsamo de fondo. Este ejercicio creativo suele aportar lecturas más abiertas ya que piezas o canciones ya escritas tienen en su origen independencia como obras autónomas. Dicha iniciativa es posible encontrarla en *Breaking the waves* (1996) de Lars Von Trier

quien eligió temas populares de la discografía pop-rock, desde Deep Purple hasta David Bowie, pasando incluso por J. S. Bach. La película está dividida en capítulos que, aunque no literalmente, están relacionados con las canciones. El estilo visual y narrativo escogido pretende -según Von Trier- que el relato, a diferencia de lo normal, no sobresalga. De esta manera el espectador es quien recompone o codifica la totalidad de la información aportada, incluyendo las canciones por supuesto.

Dentro de la lógica del *videoclip* donde imagen y música contienen la totalidad del mensaje se han producido unos pocos largometrajes muy particulares. Como una revisión de las Sinfonías urbanas de principios del siglo XX se desarrolla la trilogía "Qatsi"; *Koyaanisqatsi* de 1983 fue la más difundida; en ella su autor Godfrey Reggio hace una interpretación del cine, con la complicidad de Philipp Glass, bastante inspirada en Vertov y Ruttman. En este caso, la música es protagonista, no intenta ser descriptiva, pero genera nuevos significados y sensaciones al superponerse a las imágenes; hoy en día es imposible concebir lo uno sin lo otro, están unidas igual o más que en un clip.

Glass ha desarrollado una fecunda carrera haciendo bandas sonoras y es de reconocer que su estilo minimalista funciona bastante bien con las imágenes. Curiosamente para *The Truman Show* (1998) aportó temas ya usados (Anima Mundi, Powaqqatsi) y la sinergia no es la misma que en los originales. La corriente minimalista ha tenido otro notable desarrollo debido al compositor Michael Nyman quien en una fructífera relación con el director Peter Greenaway no utiliza la música de un modo descriptivo. Ambos declaran que, de cierto modo, sus películas están subordinadas a la música que, en algunos casos, es compuesta antes que las imágenes las cuales se adecuan a ella.

Greenaway lo tiene muy claro cuando afirma que "en el cine es raro encontrarse una equivalencia exactamente satisfactoria entre la imagen y la música. (...)

porque los procedimientos tradicionales de montaje relegan la música a un papel secundario (...) Por eso es excepcional usar la música como estructura del film y no sólo como un vehículo para ilustrarlo"¹³.

En pocas películas la música es también protagonista sin tener un papel activo en la trama. Este es el caso de *Paris Texas* (1984) donde Ry Cooder logra una integración tan delicada con la imagen, en parte quizá, a la sintonía con Wim Wenders su director, que por demás siempre ha estado muy ligado a la música. En *Paris Texas* tan sólo fue necesario una guitarra para "decir" cosas sobre el paisaje silencioso; el roce de los dedos con las cuerdas y el metal también es música que cobra sentido y que susurra blues, Norteamérica y soledad; la música es un personaje más, que en muchas partes aparece en primer plano.

Aunque la relación sea muy anímica, es tan estrecha que llega a integrarse orgánicamente con las imágenes inventando una maravillosa unidad inseparable, sobre todo en la primera parte donde no hace falta diálogos. Por caminos parecidos transita la propuesta del canadiense Neil Young cuando fue invitado por Jim Jarmusch a participar en *Dead Man* (1995). El director tenía claro cuál era el tipo de sonido que deseaba, y a pesar de que Young no es un escritor de bandas sonoras accedió a hacerlo, llevando el film –dice Jarmusch– a otro nivel en el que el alma de la historia unida a la música inventa una reacción emocional nueva. Las melodías, en su mayoría, proceden de una guitarra, en este caso eléctrica, y a pesar de que hablemos de un *western*, no es impedimento para que el instrumento se pronuncie en toda su naturaleza desde la distorsión. En Ambos casos se usa el *leitmotiv* como recurso identitario, por lo que el tema musical se convierte en un personaje más cada vez que hace aparición. La industria del entretenimiento tiende a unificar sus productos, y es así como la música pop ha tenido cabida en el cine, más allá del puro musical o cine juvenil.

¹³ Citado por Gorostiza, Jorge. *Peter Greenaway*. Ediciones Cátedra, S.A. Madrid, 1995, p. 227

Siempre ha habido quien intenta capturar con la banda sonora el espíritu de la época valiéndose de músicos dispuestos a colaborar. La era del swing, el *rock and roll*, la psicodelia y demás culturas juveniles han quedado registradas en películas donde la música tiene un papel importante. Dentro de este ámbito, cabe recordar el poder musical en la creación de estados de ánimo y también para marcar el ritmo, como bien descubrió Satie años atrás.

El techno, la nueva música electrónica popular también impregna el cine, su naturaleza de texturas y ambientes es bastante propicia; un buen ejemplo es “ π ” (Pi) de 1997. La paranoica película de Darren Aronofsky se sirve de músicas coherentes con una fotografía sobre-expuesta en blanco y negro para recrear el ambiente de angustia interior que vive el protagonista. Se puede escuchar trabajos de Massive Attack, Orbital o Autechre, quienes proporcionan frenéticos y nerviosos pasajes que marcan activamente el ritmo de la película, pero que en lugar de explicar escenas crea un ambiente general.

Pero la música no ha sido indiscutido complemento de la imagen, Tarkovskiy la usaba sólo cuando agotaba los medios del cine, su sueño era lograr un film donde no tuviera que usar música para expresar lo que necesitaba. Eduard Artemyev quien trabajó con él en varias ocasiones, relata que le encargaba composiciones de ruidos organizados donde la orquesta resaltara poco. Para otras escenas acudía a Bach, argumentando que el cine era algo demasiado joven y no tenía raíces. Su manera de conectarlo con el arte era usar música de grandes maestros.

Solaris (1972) fue el comienzo de una personal notación gráfico-musical que inventaron para comunicarse. En esta película, Artemyev propuso usar a Bach como fondo de sus composiciones electrónicas que, amalgamadas con ambientes y sonidos corales crearon la atmósfera adecuada del film. Así pues, no poner música también es una decisión creativa y muy válida además, ahí tenemos a

Buñuel que se empeñó en despreciarla por ser denotativa. En *El viento nos llevará* (1999) del realizador iraní Abbas Kiarostami, se puede leer en los créditos de música original a Peyman Yazdanian. Lo cierto es que después de transcurridas casi dos horas de película no suena ni una nota hasta que llega la escena final en que un hueso flota sobre un riachuelo y comienza a escucharse la melodía que acompañará los pocos minutos que restan. Su aparición es sobrecogedora, y sin duda alguna, juega un papel importantísimo por acción y por omisión recordándonos las palabras de Bresson:

El silencio es necesario para la música pero no forma parte de ella. La música se sostiene sobre él¹⁴.

La frontera entre los efectos de sonido y la música es la zona más hermosa.

David Lynch

A la hora de analizar el cine, se han utilizado conceptos como cine-arte, cine de autor, o arte y ensayo; dividiendo la producción entre lo artístico y lo exclusivamente entretenido. Dichas clasificaciones han sido siempre insuficientes, ya que en cualquiera de los polos, se han encontrado valores indiscutibles que van nutriendo la producción general. André Bazin dividió las posiciones entre “los que creen en la imagen” y “los que creen en la realidad”¹⁵. De estas categorizaciones podemos inferir el poder de la imagen, pues lo sonoro constituye de todos modos un segundo orden. Para los que creen en la realidad su rol sería el de simulacro y en los de la imagen ya se le excluye desde el enunciado.

Dentro de las limitaciones que implica hacer clasificaciones Pasolini habla sobre “cine de poesía” o “cine de prosa”, no sin antes mencionar que dentro

¹⁴ BRESSON, Robert. *Notas sobre el cinematógrafo*. Ardora Ediciones. Madrid, 2002, p. 102

¹⁵ A.A.V.V. *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Paidós Ibérica. Barcelona 1983/1996, p. 45.

del cine de prosa o relato también aparece la poesía, aunque no esté buscada de antemano. Es así como en un universo de simulaciones, cobra importancia un cine que supera la fase de simple discurso significante, donde el autor hace una reflexión con su obra interrogando el cine mismo y su naturaleza. Dicha visión por supuesto atañe al sonido.

El desarrollo histórico del arte ha agotado el esquema de “manifiestos” en donde un movimiento proclama “la verdad” en detrimento del resto. Es decir, la manera de asumir la música para el cine no debe ser, como afirmaba Adorno, a través de los sonidos contemporáneos, pero tampoco debe haber una estigmatización del atonalismo como proclamaba Michel Chion, ni mucho menos una dogmatización del modelo romántico. No existen ya fronteras estilísticas, y tal como afirmaba Warhol “uno debería ser capaz de ser un expresionista abstracto la próxima semana, o un artista pop, o un realista, sin sentir que ha concedido algo”¹⁶.

¹⁶ DANTO, Arthur C. *Después del fin del arte*. Paidós Ibérica. Barcelona 1997/1999. p. 59.

Bibliografía

A.A.V.V. *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Paidós Ibérica. Barcelona 1983/1996

ARCOS DE, María. *Experimentalismo en la música cinematográfica*. Fondo de cultura económica. Madrid. 2006

BAUDRILLARD, Jean. *El complot del arte: Ilusión y desilusión estéticas*. Ed. Amorrortu. 2006.

BAZÍN, André. *¿Qué es el cine?* Ediciones Rialp. Madrid, 1958/2000.

BRESSON, Robert. *Notas sobre el cinematógrafo*. Ardora Ediciones. Madrid, 1975/2002.

BURCH, Noël. *Praxis del cine*. Ed. Fundamentos. Madrid, 1970/2004.

CHION, Michel. *El cine y sus oficios*. Cátedra. Madrid, 1990/1992.

_____. *La audiovisión- Introducción a un análisis conjunto de la imagen y sonido*. Paidós. Barcelona, 1997.

GOROSTIZA, Jorge. *Peter Greenaway*. Ediciones Cátedra, S.A. Madrid, 1995.

GUBERN, Román. *Historia del cine*. Lumen. Barcelona, 1989/2006.

DANTO, Arthur C. *Después del fin del arte*. Paidós Ibérica. Barcelona, 1997/1999.

MARTÍN, Marcel. *El lenguaje del cine*. Ed Gedisa. Barcelona, 1996.

MORIN, Edgar. *El cine o el hombre imaginario*. Ed Paidós. Barcelona, 1956/2001.

PASOLINI, P; ROHMER, E. *Cine de poesía contra cine de prosa*. Anagrama. Barcelona, 1970.

PRENDERGRAST, Roy. *Film music a neglected art*. W.W. Norton & Co. New York, 1972/1992.

RODLEY, Chris. *David Lynch por David Lynch*. Alba editorial. Barcelona, 1997/2001.

Estéticas electrónicas y sociedad

Susana Pérez Tort.
Escuela Nacional de
Bellas Artes Manuel
Belgrano y Prilidiano
Pueyrredón. Investi-
gadora y Profesora de
Historia del Arte.
callerelatores@intercom.com.ar

Resumen

Tecnología y arte no son un binomio nuevo, han convivido desde que un hombre vio el reflejo de su rostro en la superficie de un lago y concibió la posibilidad de reproducirlo. Con sus manos embarradas o con un primitivo pincel empapado en sangre, la creación de una imagen requirió de una u otra tecnología. Desde entonces la imagen es creada por un medio, el que se corresponde con el estadio en el que se encuentre la tecnología de su tiempo. Ya era tecnología (primitiva) la talla con la que se labraba el ídolo que nacía del golpe de la piedra con un trozo de obsidiana. También es tecnología la pintura al temple sobre tabla, el óleo sobre el lienzo, el mosaico. La tecnología no adviene a las artes con la litografía o la fotografía, sino con una Venus del magdalenense o con los toros de Lascaux. En "El valor de elegir" Fernando Sabater, advierte sobre los riesgos de asociar la tecnología al modernismo y dice que "...los voluntariosos "buenos salvajes" que renuncian a los adelantos de la última hora y se atienen al fogón de leña y a la agricultura sin pesticidas no prescinden de la técnica, sino que intentan arreglárselas con fases anteriores a ella...que fueron en su día miradas probablemente con tanto recelo como

Recibido Septiembre 25 de 2007

Aprobado Diciembre 03 de 2007

Palabras clave: arte electrónico,
tecnología, virtualidad, cultura
visual.

la tecnología de punta hoy" (1). La fotografía primero y los medios electrónicos después, no reemplazaron fases de tecnologías anteriores como el cincel o el pincel, sí se incorporaron al concierto de las artes, al mismo tiempo que un marco histórico lo hace posible. Hoy la tecnología digital se suma al concierto de las "tradicionales" y hace posible todo un espectro plástico que era inimaginable años atrás.

Electronic aesthetics and society

Abstract

Technology and art are not a new binomial; they have coexisted since a human being saw the reflection of his face on the surface of a lake and conceived the possibility of reproducing it. With his muddy hands or a primitive brush soaked in blood, the creation of an image required some technology. Since then the image is created by a means, corresponding to the stage in which the technology of its time is found. The carving used to create the idol that was born from the blow of a stone with an obsidian piece was technology (primitive). Also the hand painting on wood, the oil painting on the linen cloth, and the mosaic is technology. Technology does not come to the arts with lithography or photography, but with a Venus from the Magdalenian period or the bulls of Lascaux. In "The value of choosing" Fernando Sabater warns on the risks of associating technology to modernism and says that "... the willful "good savages" who resign to the advances of the last hour and rely on the firewood furnace and on agriculture without pesticides do not do without the technique, but they do try to do as best as they with its previous phases... that in their day were probably looked upon with as much distrust as the latest technology is seen today" (1). First photography, and the electronic means later, did not replace phases of previous technologies, such as the chisel or the brush, but they incorporated in the arts, at the same time that a historical frame makes it possible. Today, digital technology is added to the group of "traditional" technologies, and makes possible a whole

Key words: electronic art, technology, potentiality, visual culture.

Arte y tecnología

Tecnología y arte no son un binomio nuevo, han convivido desde que el hombre vio el reflejo de su rostro en la superficie de un lago y concibió la posibilidad de reproducirlo. Con sus manos embarradas o con un primitivo pincel empapado en sangre, la creación de una imagen requirió de una u otra tecnología. Desde entonces, la imagen es creada por un medio, el que se corresponde con el estadio en el que se encuentre la tecnología de su tiempo. Ya era tecnología (primitiva) la talla con la que se labraba el ídolo que nacía del golpe de la piedra con un trozo de obsidiana. También es tecnología la pintura al temple sobre tabla, el óleo sobre el lienzo, el mosaico. La tecnología no adviene a las artes con la litografía o la fotografía, sino con una Venus del magdalenense o con los toros de Lascaux. En “El valor de elegir” Fernando Sabater, advierte sobre los riesgos de asociar la tecnología al modernismo y dice que “...los voluntariosos “buenos salvajes” que renuncian a los adelantos de la última hora y se atienen al fogón de leña y a la agricultura sin pesticidas no prescinden de la técnica, sino que intentan arreglárselas con fases anteriores a ella...que fueron en su día miradas, probablemente con tanto recelo como la tecnología de punta hoy”¹. La fotografía primero, y los medios electrónicos después, no reemplazaron fases de tecnologías anteriores como el cincel o el pincel, sí se incorporaron al concierto de las artes, al mismo tiempo que un marco histórico lo hace posible. Hoy, la tecnología digital se suma al concierto de las “tradicionales” y hace posible todo un espectro plástico que era inimaginable años atrás.

Más allá del cuadro de caballete: arte y sociedad

El cuadro, que hasta hoy registramos como la más difundida de las formas de expresión estética de occidente, tiene ya más de quinientos años de historia y

¹ SABATER Fernando. *El valor de elegir*. Cap VI: Las instituciones de la libertad, p. 94.

historia y nace con la Modernidad. En aquel despertar del siglo XV, no solamente nace el cuadro como nuevo formato para el arte, también con él llega el realismo que revive el verismo del arte grecolatino con la nueva perfección tecnológica del óleo. Ante las nuevas obras del Renacimiento fue necesario rever el concepto de arte que se había acuñado en la Edad Media. Durante el medioevo el arte fue concebido -al decir de Hans Belting- como obra para ser adorada, en el Renacimiento se hará arte para ser admirado. Uno es sagrado el otro es profano, aunque se representen aún vírgenes y santos, se hacen para complacer el gusto, no como objeto de culto. Hubo un cambio de paradigma estético al llegar el Renacimiento, como también lo habrá con la llegada del modernismo, pero pongamos el acento en el sentido y la función que cumplía la obra de arte en el seno de una sociedad. Cabe que nos preguntemos por los distintos conceptos de belleza que difieren de un tiempo a otro, cada cual con el giro estético que surge de la correspondencia que hay entre la obra y el marco epocal en la que nace, correspondencia que suele ser ignorada por el artista que produce la obra y sólo vista en perspectiva por quienes la juzgan con la visión amplificada que dan los años.

El íntimo vínculo entre arte y sociedad fue explicado con claridad tiempo atrás por historiadores como Arnold Hauser o Pierre Francastel, quien al analizar el orden pictórico del Quattrocento dice

196

...la configuración material de una pintura no refleja únicamente el recuerdo de las cosas vistas por el artista...sino nace con la Modernidad. En aquel despertar del siglo XV, no solamente nace el cuadro como nuevo formato para el arte, también con él llega el realismo que revive el verismo del arte grecolatino con la nueva perfección tecnológica del óleo. Ante las nuevas obras del Renacimiento fue necesario rever el concepto de arte que se había acuñado en la Edad Media. Durante el medioevo el arte fue concebido -al decir de Hans Belting- como obra para ser adorada, en el Renacimiento se hará arte para ser admirado. Uno es sagrado el otro es profano, aunque se representen aún vírgenes y santos, se hacen para complacer el gusto, no como objeto de culto. Hubo un cambio de paradigma estético al llegar el Renacimiento, como también lo habrá con la llegada del modernismo, pero pongamos el acento en el sentido y la función que cumplía la obra de arte en el también de las estructuras imaginarias...³.

² HUYGHE René. *El arte y el Hombre*. Tomo I. p. 27.

³ FRANCASTEL Pierre. *La figura y el lugar, el orden visual del Quattrocento*. Prefacio: Un sistema de significación. p. 11. .

Entre las estructuras imaginarias de una sociedad están sus tecnologías, nacidas en el seno del marco económico, político y social que las hace posible. Dijimos que el nuevo imaginario que construye el Renacimiento impuso, no solamente un nuevo orden visual, sino también un conjunto de nuevas tecnologías, entre las que destaco la creación del “cuadro”, que suplantó rápidamente a la pintura de altar y a la pintura mural - que con toda legitimidad pueden existir hoy -como de hecho lo hacen- sin responder seguramente al legítimo paradigma epocal actual y son “magníficas singularidades”, herencias del pasado a nuestro arte. Hoy se nos impele a la asunción de otras disciplinas y tecnologías.

El cuadro fue un formato que si no fue específicamente concebido para el consumidor de las clases dirigentes del siglo XV, sí se ajustó a sus necesidades, a sus gustos, a sus bolsas (por no decir bolsillos que entonces no tenían la misma connotación del término que usamos hoy). El cuadro y la pintura de caballete tienen un tamaño y una independencia del muro capaz de cambiar de mano y propietario con suma facilidad. Tiene un formato y un soporte que responde a las necesidades de consumo artístico de una sociedad dinámica, como fue la primer sociedad Moderna con una burguesía en ascenso. Hoy sigue ajustándose a las formas de consumo actual, y tal vez por eso, la feliz supervivencia de un medio que nos hizo felices y nos sigue dando felicidad con sus quinientos años de historia.

Von Martin nos invita a reflexionar sobre el estrecho paralelo entre la sociedad renacentista y algunos aspectos de la actual y dice que con el Renacimiento “surge una burguesía de cuño “liberal” que se apoya en las nuevas fuerzas del dinero y de la inteligencia que rompe las tradicionales ligaduras con los estamentos, hasta entonces privilegiados del clero y de la feudalidad”⁴.

⁴ ALFRED Von Martin. *Sociología del Renacimiento*. p. 14

Dejando el caballete: El valor aurático del cuadro

El cuadro es un objeto, único, "aurático" y lo apreciamos y valoramos por su singularidad objetual en el marco de un paradigma cultural de economía de mercado en el que rige la ley de la oferta y la demanda. Aunque pueda ser copiado o, desde el siglo XIX, reproducido miméticamente por medio de las nuevas tecnologías, guardamos el concepto de aura de un original. Pensemos en la música. Hoy podemos ver multiplicados al infinito en placas discográficas a los auráticos "originales" (el concierto tocado en vivo que no dura más que el tiempo de su ejecución y es disfrutado sólo por el público que albergó la sala. Así como la aurática pintura puede ser sólo vista como "original" pendiendo de un museo único, en un único lugar y generalmente detrás de una frontera. El *status* de democratización del sonido no se lo permitimos a la imagen.

Walter Benjamin autor de "La obra de arte en la era de la reproductividad técnica" nos da el primer marco teórico sobre los alcances de la reproducción de la obra de arte, tal como era entendida y protagonizada en el siglo que pasó. El ensayo de Benjamin ve la luz en el momento en que la tecnología mostraba posibilidades de reproducir la imagen y el sonido de manera no artesanal. El original, teñido de aura, corría el "peligro" de devenir industria, de "masificarse". El temor de Benjamin nos remite a los filósofos Pitagóricos griegos que temían se difundiera la verdad de la quinta esencia. En el momento en que nacían las industrias de la reproducción seguramente era necesario hacer una disquisición entre arte e industria. Walter Benjamin pertenece a un paradigma cultural, pero nosotros estamos atravesando otro, por ese motivo es menester revisar su concepto de "masa" y "masificación".

Posmodernidad, tecnologías y reproductividad

Para poder situarnos ante el panorama tecnológico contemporáneo y del arte que nace de él, es necesario encontrar en el pasado histórico épocas de transición

de un paradigma a otro y así poder hallar mutaciones que puedan servirnos de antecedentes para nuestra investigación.

El nuevo orden visual del Renacimiento y la novedad de la pintura de caballete se adecuan a la ruptura instaurada por la sociedad Moderna. La lenta transición de la Baja Edad Media al Renacimiento nos invita a pensar en otra transición semejante: la del mundo Moderno al Posmoderno. En ambos tránsitos de un tiempo a otro variarán las tecnologías aplicadas al arte, como variará la identidad misma del arte.

El concepto de “fin del arte” (arte tal como lo hemos heredado del pasado Moderno, como pintura de caballete de sobre soporte plano, matérico y fijo) parece haber llegado a su fin. Lo sostiene Arthur Danto en su “Después del fin del arte”⁵ adhiriendo al mismo término usado antes por Vattimo y Belting. No ha muerto el arte por cierto y nadie quiere que así sea, ni productores ni consumidores. El arte aurático sigue con vida, pero hoy se abre ante nosotros un nuevo panorama estético, tecnológico y filosófico que nos obliga a mudar el criterio de arte con el que nos hemos regido hasta ahora. Pensemos simplemente en la inmaterialidad del “accionismo” o del arte conceptual para darnos cuenta que ya ni podemos referirnos a la obra de arte como un objeto, como un artefacto.

Si al ingresar en la Modernidad mudó, no sólo la sintaxis del arte sino su identidad, al ingresar en la Posmodernidad cambia la sintaxis de la estética y cambia también el concepto de qué es una obra de arte. Si la obra medieval era para ser adorada y la moderna para ser vista, seguramente la posmoderna es para ser vivenciada, protagonizada, esto es, incluye al espectador⁶.

⁵ DANTO Arthur. *Después del fin del arte, el arte contemporáneo en el linde de la historia*. Notas de la Introducción: Moderno, Posmoderno y Contemporáneo. p. 39

⁶ GILLO Dorfler pantea en su “Intervalo Perdido” la hipótesis de que el arte contemporáneo incluye al espectador por la pérdida del distanciamiento entre él y la obra, el diastema que los separaba se ha perdido y el espectador deviene parte de la obra. Las grandes pantallas de proyección, la obra interactiva han llevado estos principios enunciados por Dorfler en 1984 a una realidad que se ha consolidado.

Revisemos el pasado: el Quattrocento advino con la novedad de la imprenta y el papel de algodón que favorecieron la difusión y multiplicación del conocimiento en el formato libro. La pintura que se hacía con tejidos, sobre vidrio, sobre tablas de altar o sobre el muro cambió el soporte: nace la pintura de caballete, formato eficaz para consolidar los gustos y los gastos de una sociedad capitalista que adaptaba el arte a la economía de mercado por la que empieza a regirse. El cuadro, único (irrepetible a menos que sea por medio de una copia artesanal) y con sus quinientos años de historia, es así la feliz respuesta de un soporte y un formato de arte que se ajusta al nuevo paradigma de su tiempo y al orgullo de su único y feliz poseedor. Junto con el cuadro se instauraba un nuevo orden visual: el realismo.

La sintaxis de la obra de arte opera tal cambio entre el medioevo y el Renacimiento que el árbol no nos ha permitido ver el bosque. En ese tránsito de un tiempo al otro, cambió un soporte por el otro, una tecnología y un modo de comercializar el arte por otro. La obra deviene un *objeto de consumo*, despojado de todo fin sagrado, como nunca antes en la historia. Con la pintura de caballete y su cliente, se consolida el nuevo paradigma que, a pesar del tiempo transcurrido sigue rigiendo en el imaginario colectivo: la obra nace para ser vista, pero también como objeto de compraventa⁷.

200

En “La condición posmoderna” Lyotard se refiere a las nuevas tecnologías, a la ciencia y la técnica de los últimos años y sostiene que: “la incidencia de esas transformaciones tecnológicas sobre el saber parece que debe ser considerable. El saber se encuentra o se encontrará afectado en dos principales funciones: la investigación y la transmisión de conocimientos. Para la primera, un ejemplo

⁷Una de las propiedades de la estética electrónica es la de su multiplicación, su vehiculización masiva a través de la red, su capacidad para difundirse sin materializarse, y por lo tanto para comprarse y venderse como el canónico “cuadro”. El hecho de heredar del pasado Moderno el criterio de la obra de arte aurática, concebida como objeto material y para la compraventa, se contrapone con este nuevo estatuto que tiene la estética electrónica que se rige por otros parámetros de difusión y comercialización.

accesible al profano nos lo proporciona la genética, que debe su paradigma teórico a la cibernética. Hay otros cientos. Para la segunda, se sabe que al normalizar, miniaturizar y comercializar los aparatos, se modifican ya hoy en día las operaciones de adquisición, clasificación, posibilidad de disposición y de explotación de los conocimientos. Es razonable pensar que la multiplicación de las máquinas de información afecta y afectará la circulación de los conocimientos, tanto como lo ha hecho el desarrollo de los medios de circulación de hombres primero (transporte), de sonidos e imágenes después (media)”⁸.

La informática revolucionó nuestro paradigma cultural como la máquina revolucionó el siglo XIX con el advenimiento de la era industrial, la producción en masa, el surgimiento del proletariado, la lucha de clases, la nueva estructura de la sociedad y nuevos usos y costumbres y una nueva fisonomía urbana. Hoy atravesamos la *era de la información*. La informática que ha cambiado nuestra forma de transmitir y almacenar conocimiento, nos permite y nos conmina a articular el pensamiento de otra manera, nos hace crear conocimiento, como nos ha permitido también crear nuevas formas y soportes para el arte. Cada vez que se sale de un paradigma cultural y se ingresa a otro, uno de los indicios de tal cambio es la mutación de las tecnologías.

Al ingresar a la Modernidad hay un nuevo modo de producir y difundir conocimiento: el libro impreso. Un nuevo orden visual: el realismo y la perspectiva euclidiana. Un nuevo soporte para el arte: la pintura de caballete. Al ingresar en la Posmodernidad adviene la informática aplicada al conocimiento (y al arte): procesadores personales e Internet. Adviene al mismo tiempo la desmaterialización del arte acusada por expresiones como el arte paisaje (*land art*), el arte corporal, la instalación, el accionismo, el arte conceptual. Las artes electrónicas

⁸ LYOTARD Jean-François. *La condición posmoderna* Cap I El campo: El saber en la sociedad informatizada. p. 14.

son parte de ese paradigma del siglo XX y XXI, con su nueva forma de hacer, ver, sostener, reproducir y difundir la imagen. Así como las rupturas de lenguaje se producen en el seno de los marcos culturales que son su referencia, también la incorporación de tecnologías es parte del proceso intelectual y del imaginario económico, social y cultural de una sociedad que está dispuesto a incorporarlos, difundirlos e *instalarlos*.

Arte electrónico y reproductividad

Benjamin nos ilustra cómo las industrias que permitían la reproducción del arte (cine, disco, fotografía) tienen su origen en un marco histórico que lo hizo posible: la consolidación de la burguesía, el empirismo filosófico y científico y el socialismo. Hoy podríamos oponerle a estas características, que no nos son ajenas, la consolidación de los medios masivos de comunicación, la globalización y la colonización masiva de nuestra percepción visual de imágenes en forma de afiches, textos gráficos impresos de todo tipo, logotipos, televisión, videos domésticos, cine. Benjamin, como no podía ser de otro modo, desprecia lo masivo. Hoy nos referimos a lo "global" sin que esto tenga un tono peyorativo. Desde la perspectiva que otorgan los años, el temor a lo masivo experimentado por Benjamin, tiene sentido si pensamos el marco histórico en el que escribió su texto: fue víctima del nazismo. Nadie en ese momento podía ver en la "masa" más que la muerte del individuo. Sabemos que Benjamin fue perseguido por el nazismo que determinó su trágico suicidio. Quien haya protagonizado esas formas de totalitarismos de masas (nazismo o fascismo) no puede mirar sino con temor a los fenómenos de masa que hoy comprendemos y vivenciamos desde otra perspectiva. La realidad que vivió y sufrió Benjamin es hoy otra realidad.

Instaladas para quedarse la revolución informática y la cultura global, en ellas el concepto de "masa" tiene un tinte - que si bien puede encuadrarse dentro

de un margen de discriminación - es enteramente diferente al concepto de masa totalitario acuñado por las deformaciones políticas de la primera mitad del siglo.

No todo el globo está *globalizado*, pero recordemos con Taichi Sacaiya que tampoco el Renacimiento llegó al mismo tiempo a todos los confines del mundo y no por eso renegamos de él. El pensador ítalofrancés Paul Virilio nos invita a reflexionar sobre las zonas del mundo no globalizadas y marginadas de este paradigma, por lo que la aldea global dista de ser una panacea para todos. Pensemos también en otro tipo de dictadura de la imagen, sonido y conocimiento, que es el hecho de que el vehículo por el que ingresamos a las redes de Internet es monopolizado por pocas empresas que son las que orquestan los motores de búsqueda y las redes de la red. Pero la aldea global, con sus luces y sus sombras, es una realidad junto con la revolución tecnológica y comunicacional de nuestros días. La virtualidad y el alcance masivo de texto, imagen y sonido - que Benjamin no pudo siquiera imaginar - son parte del paradigma técnico y cultural contemporáneo. Por este motivo es necesario volver a formular el concepto de alcance masivo del arte por él calificado.

Los medios técnicos que hoy mudan los soportes del arte y la forma en la que éste puede verse, exponerse y difundirse -o hacerse-, en el caso de la estética puramente electrónica- pueden crear un umbral de "democracia" de la imagen, como la grabación discográfica significó la democratización del sonido y el libro la democratización del conocimiento. Basta con pensar en el aura de los manuscritos medievales o de los posteriores incunables, para tomar conciencia, cómo aún seguimos heredando criterios medievales para el arte. Nuestra "adoración" del cuadro, único, irreplicable, material, o para usar el término de Benjamin, aurático, es un legado del pensamiento del pasado.

Las imagen fija, digital que se imprime sobre el papel (aunque ésta sea sólo una de sus formas de expresión, aquella a la que estamos familiarizados por acción de la tradición) nos imponen - como en el grabado, que a su vez heredó el criterio aurático de la pintura - la numeración de las copias, porque mientras menos especies haya de una misma imagen, mayor será su valor. Aplicamos al arte el mismo criterio que a cualquier producto del mercado porque nos regimos por la ley de oferta y demanda. Sin embargo, ¿Nos importa la tirada de un libro a la hora de valorar la calidad el texto? ¿Aplicamos la misma ley de valoración al disco que reproduce el sonido? Las artes visuales han quedado ligadas al pasado aurático del arte señorial, aún ante la consolidación de la burguesía y la consolidación del fenómeno global. Será éste el momento de volver a pensar ¿por qué han quedado rezagadas en relación con otras formas de expresión estética?. La ley de la oferta y la demanda que prioriza el precio y valor de aquello que falta y deprecia lo que abunda, es parte del paradigma capitalista heredado del Renacimiento. En la era de la información y protagonizando la revolución informática accedemos a un nuevo paradigma.

La fotografía asestó el primer golpe a la imagen pictórica mimética: era capaz de reproducir la imagen por un medio químico y físico. Podía también multiplicarse al infinito. Con la llegada de la fotografía la pintura podía dejar de lado la servidumbre de reproducir la realidad y su respuesta fue el surgimiento de las distintas formas de abstracción.

Así como dejamos atrás al libro miniado y el manuscrito medieval con el advenimiento de la imprenta, y mucho más tarde del libro de bolsillo, estamos en condiciones tecnológicas - que responden a un nuevo imaginario - que nos permiten hoy sostener, ver, comprar y vender la imagen en nuevos soportes que superan con creces las reproducciones en papel: pantallas gigantes, pantallas domésticas, las redes de Internet. Así como el libro era la joya preciada del monasterio y de las primeras universidades - al punto que el término "ciclo

lectivo” tiene su origen en las cátedras medievales porque había un solo libro que leía el profesor - hoy, el libro multiplicado es una propiedad de poco valor material y enorme valor inmaterial. Hoy también podemos fácilmente apropiarnos de una imagen con una sola operación electrónica a la que llamamos con el galicismo de *download*, o multiplicarla en el formato de un disco grabado con información. La multiplicación no es solo *posible*, es la esencia multiplicadora de Internet, así como la vehiculización de la imagen y el sonido en registros de placas discográficas es parte del patrimonio cultural del consumidor y del artista contemporáneo.

El criterio de “copia” que heredamos del arte aurático y que nos lleva a denostar lo multiplicado, no se adecua al nuevo orden cultural y tecnológico de nuestros días. Seguramente porque tardamos en adaptarnos a los nuevos mandatos, seguramente por intereses creados de quienes difunden y comercializan el arte aurático, el cambio tarda en consolidarse. Pero el *corpus* teórico que lo hará posible, seguramente en un corto tiempo, es una realidad a la que habrá que adecuarse, con pena o sin ella como lo hicimos ante el advenimiento de la imprenta y la desaparición del texto manuscrito sobre piedra, arcilla, papiro o pergamino. Es nuestro desafío gerenciar nuevas ideas y nuevas formas de hacer y ver el arte e imprimir un nuevo criterio cultural de valoración, así como una nueva legislación que se aplique a la imagen sostenida en un soporte público y digital.

Virtualidad e Idealismo. Multiplicación

La imagen digital es información, es “solamente” una secuencia de unos y ceros dispuestos en un cierto orden. Cada pixel (acrónimo de *picture elements*) se corresponde con un determinado lugar en la trama de un damero, es un acopio de datos al que llamamos “archivo”, información. Podemos percibirlo visualmente en diferentes soportes: pantallas diminutas o gigantes, podemos

llevar la imagen en un bolsillo, como podemos transmitirla por correo electrónico de un sitio a otro, la virtualidad es muy semejante a la inmaterialidad (¿podríamos decir virtualidad = idea, en el sentido platónico?).

Si “el medio es el mensaje”, la obra puede “ser”, consolidarse, de manera aleatoria -en el caso del arte interactivo- o verse en un sitio en Internet o varios relacionados entre sí por medio de vínculos y en movimiento como el *net art*. Hoy podemos tener una galería de arte o un museo en la pantalla doméstica y recorrer un museo con realidad virtual. El aura del original -el museo real, la obra real- existirá en tanto y en cuanto haya habido en algún momento un original que es digitalizado luego. La estética electrónica pura, sólo deja de ser información cuando pasa al umbral material de su impresión sobre una superficie.

El arte canónico ha buscado subrayar la importancia del original aurático, y por lo tanto, se ha rotulado y clasificado la obra de acuerdo con su soporte, técnica y medida: tal pintura sobre tal soporte, de tal media por tal otra. Analicemos la instancia del estadio digital: como la diapositiva o la proyección cinematográfica, la imagen digital puede variar su tamaño al cambiar las medidas de la pantalla o la distancia de la superficie proyectada al proyector, puede variar su color, su definición. ¿Cuál es el tamaño o la materia original de la obra digital? Dice Román Gubern: “las imágenes videográficas e infográficas exhibidas en una pantalla de visualización, no poseen en cambio la condición óptica del isomorfismo como la fotografía o el cine en relación con las imágenes inscriptas en su soporte de almacenamiento, ya que las imágenes almacenadas son en realidad sistemas de potenciales magnéticos estructurados según un código ajeno al de la percepción óptica”⁹.

⁹ GUBERN Román. *El simio informatizado*. Cap.VI Del videograma a la imagen sintética. p. 84.

La estética digital y los medios de digitalización nos están abriendo el camino para que dejemos de pensar en términos auráticos -soporte, medidas- para privilegiar la imagen, lo que se *ve*. Aún hoy lo matérico de la pintura, su textura táctil, la huella del pincel, son y seguirán siendo irreproducibles. Pero pensemos en qué nos hace disfrutar de una obra de arte. Carecemos de una tecnología que pueda reproducir la sensación de *estar* frente a los girasoles de Van Gogh, porque aún la más depurada de las tecnologías no nos permite la vivencia. Será seguramente hora de pensar en que lo que nos lleva a valorar el *estar* frente a los girasoles de Van Gogh, es un cúmulo de emociones y sensaciones que poco tienen que ver con el arte, y que están más íntimamente relacionadas con el valor existencial de haber alcanzado un objetivo. Seguramente contemplaremos mejor la misma obra, reproducida con una tecnología de punta, cómodamente sentados, en el momento elegido, en el lugar elegido, a miles de kilómetros de su aurático original.

Vivimos tiempos de transición, como el retablo fue una intermediación entre la pintura de altar y la de caballete, entre el arte para ser adorado y el arte para ser visto, una animación digital o una obra de *net-art* no sólo pueden reproducirse, se *conciben* para su reproducción, como el cine o la fotografía, y nacen con el fin de viajar masivamente a través de medios electrónicos o de almacenarse como el texto en las páginas del libro o como el sonido en el disco.

La legitimidad artística de la fotografía o del cine, para referirnos a la imagen, y del libro y del disco para referirnos a otras formas de estéticas factibles de reproducción, han demostrado cómo el ser masivas no les confería el carácter de industrial. Pocos artistas habrán sido más leídos que Cervantes, como pocos músicos más oídos que Mozart, la difusión de sus obras no les resta su valor. La unicidad de una obra no le otorga tampoco un valor estético *per se*. La multiplicación de los girasoles de Van Gogh no le restará belleza.

Si la reproducción y la globalización son una instancia de nuestro tiempo, con Francastel podríamos decir que el arte electrónico se corresponde con el imaginario, el sistema económico, social y tecnológico actual, como el cuadro con la tecnología y la sociedad de la Modernidad. Con Marshal McLuhan podríamos afirmar que “mientras que la unidad del mundo moderno se convierte en un asunto cada vez más tecnológico y cada vez menos social, las técnicas relacionadas con el arte nos ofrecen al medio más valioso para percibir la verdadera dirección de nuestra razón colectiva”¹⁰.

La herencia de Duchamp

Si dejamos de lado la reproductividad que es propia de la escultura (reproducción de mármoles y vaciados de distintos materiales de una misma matriz) y del grabado, tenemos que considerar a Marcel Duchamp como al artífice de la primer obra concebida para ser reproducida. Su primer *ready made*, “Rueda de Bicicleta” (1913), cuestionaba la identidad del arte y el binomio presentación/representación creando un objeto inútil (en pleno desarrollo de la era industrial) y se concebía para ser reproducida cuantas veces deseaba quien la deseaba. Duchamp no escribió un ensayo sobre reproductividad como Bejamin, lo hizo de facto con una obra para ser reproducida como los *ready made* que siguieron a su rueda. Dice Octavio Paz: “El *ready made* no postula un valor nuevo: es un dardo contra lo que llamamos valioso. Es crítica activa: un puntapié contra la obra de arte sentada en su pedestal y sus adjetivos”...¹¹. Seguimos inmolando el arte en su pedestal a pesar de que hace casi un siglo de la antológica bicicleta. “El original” - entrecomilla Paz refiriéndose a la primer “Rueda de Bicicleta” - se ha perdido pero un coleccionista angloamericano posee una “versión” de 1951”¹² pero sabemos que hay más de una “representación” u objetivación de

¹⁰ MCLUHAN Marshall. Revista Ñ Editorial Clarín. Nº 75, p. 2

¹¹ PAZ Octavio. *Apariencia desnuda*. p. 31

¹² *Ibid.* 28

la misma “idea” original de Duchamp: su rueda de bicicleta, privilegiamos la idea , no el artefacto. Duchamp es el primero en parodiar la “originalidad” aurática de una obra de arte y por ese motivo Gérard Wajcman la denomina “el objeto del siglo”. Como dice Paz “Duchamp está contra el Museo, no contra la Catedral; contra la “colección”, no contra el arte fundido a la vida ¹³.

El concepto de “arte” es difícil de aprehender y ha variado con los años y culturas. Hoy nos conviene renegociarlo como se hizo ante otras rupturas epocales. Peter Weibel sostiene en su seminario “Arte algorítmico. De Cézanne a la computadora” que “los años sesenta obligaron a una revisión radical de las condiciones y convenciones de la sociedad y la historia europeas...la tendencia hacia la conceptualización y la desmaterialización del objeto de arte también fue formulada por Umberto Eco en su teoría sobre “La obra de arte abierta” (1962). Eco describe la transformación de la obra de arte en el transcurso de la edad industrial (orientada hacia la máquina) y la edad posindustrial de la cibernética y las tecnologías de información y comunicación. La obra de arte de la modernidad es un objeto estético autónomo, un sistema cerrado. La disolución del estatus como objeto de la obra de arte puso fin a la era de la modernidad. En la posmodernidad, el arte se convierte en un sistema abierto. Su campo de juego ha cambiado, pasado de reglas puramente estéticas para la construcción del objeto, al marco de las prácticas sociales – por ejemplo eventos y situaciones determinadas por la acción, desde Fluxus hasta Happening, desde el Accionismo hasta Performances”¹⁴. Las estéticas que hoy están ya instaladas en nuestro medio artístico y que son citadas en el seminario de Weibel , son antecesoras y concomitantes con la desmaterialización de la estética que hoy permite el soporte digital, tanto para la obra nacida de un ordenador, como

¹³ Ibíd. 99

¹⁴ WEIBEL Peter. Seminario *Arte algorítmico. De Cézanne a la computadora*, formalidad e-learning dictado por el. Media Centre de Arte y Diseño de la Escuela Superior de Diseño, Barcelona, España y UNESCO. Cap. “¿El final del arte? Sobre la iconoclasia del arte moderno”. p. 14.

para la obra que ha sido digitalizada por un ordenador. Weibel sostiene que es necesario reformular -como lo hicieron Vattimo, Beltin y Danto- el concepto de arte nuevamente así como debemos negociar también el concepto de autoría/copia/reproducción de tales manifestaciones.

También Sacaiya nos ilustra cómo nuestro tiempo prioriza lo inmaterial a lo material, aún dentro de nuestro paradigma de sociedad de consumo. Valoramos el *know how* más que la mano de obra, el *software* (conocimiento) más que el *hardware*, (la ferretería del ordenador). De la era industrial mudamos a la posindustrial, protagonizamos lo que Sacaiya bautiza "sociedad del conocimiento", aunque seguimos en la misma economía de mercado del mundo moderno, ahora multiplicada y potenciada por los medios de difusión que nos impelen a comprar. La adoración de la materia por sobre lo inmaterial que es un valor propio de la era industrial, dará lugar seguramente a un nuevo concepto de apreciación del arte, porque él mismo tiende hacia su desmaterialización.

Hoy las tecnologías permiten la multiplicación y masificación del arte, denostada por Benjamin, y quienes estén integrados a la aldea global pueden disfrutar de un nuevo horizonte estético. El arte desde el Quattrocento fue patrimonio de la elite que lo encargaba, compraba, exhibía y poseía. El muralismo como el grabado argentino de los Artistas del Pueblo, intentó ofrecer una ruptura del elitismo del arte de caballete. Hoy seguramente los artistas canónicos del arte popular se sumarían a la estética digital o digitalizada que permite multiplicar y democratizar el consumo del arte. Sacaiya y Eco se refieren al medioevo como un tiempo que priorizó lo inmaterial a lo material y el pensador italiano sostiene que entonces "se tendía a mirar con recelo todo lo que estaba relacionado con la corporeidad..."¹⁵. Nuestro tiempo, que según la hipótesis de Sacaiya se rige igualmente por valores simbólicos, seguramente como entonces, valorará, apreciará y disfrutará de formas de expresión estética que no estén

¹⁵ ECO, Umberto. *Historia de la Belleza*. p. 91

materializadas en el mármol, el bronce, el lienzo, que sean solamente *imagen*. Si cambia la manera de apreciar la obra, variará el concepto de autor y genio, heredados también de la tradición occidental eurocentrista y podría diluirse en una conciencia diferente los criterios de autoría y propiedad.

Peter Weibel advierte que “la imagen digital reúne las posibilidades de la pintura (subjetividad, libertad, no realidad) y de la fotografía (objetividad, mecánica, realidad). En la imagen digital se reconcilian las dos hermanas alejadas: la reproducción y la fantasía”¹⁶. La estética digital tiene en común con la Modernidad pasada, el que se construye con principios matemáticos como el arte del Renacimiento, pero por regla general - del mismo modo que el cazador paleolítico no era el mismo que reproducía el toro o el bisonte en la superficie de la roca - quienes crean el programa (*software*) que hace posible la creación digital, no son los mismos que los usan para hacer la obra, por lo que los aspectos puramente matemáticos (ingeniería de sistemas) pueden considerarse como el “soporte” (no lienzo, muro vidrio, sino soporte inmaterial) de la estética digital.

Las llamadas “artes electrónicas” (las plásticas) tienen en común el ser un cuerpo de imagen creada por medios digitales (comandos dados a un ordenador que procesa un ordenamiento de ceros y de unos). Aunque la problemática del acto y del proceso creativo sea la misma que enfrenta el artista digital que cualquier otro artista, hay principios de la práctica que alteran conceptos canónicos del arte: la relación objetual del artista con la obra (como en la música la relación física con el instrumento matérico), la posibilidad de múltiples soportes para su visualización, la ausencia de isomorfismo de los soportes digitales para hacer y luego visualizar la obra, la capacidad de reproductividad y distanciamiento del concepto del aurático original. Todo esto, nos obliga a crear conjuntamente con las tecnologías cuerpos teóricos que se adapten a estos nuevos discursos estéticos.

¹⁶ WEIBEL Peter. *Ibid. Sobre la Historia de la Estética y la Imagen Digital* p. 5

Estamos en el umbral, en el albor de una nueva era y una nueva forma de valoración estética, bástenos como ejemplos los dos últimos premios otorgados por la feria de arte española para las artes electrónicas, ARCO BEEP (ediciones 2006 y 2007), con premios otorgados a Eduardo Kac y a Christophe Bruno respectivamente, por obras que se fundamentan en principios científicos vinculados con la genética y la inteligencia artificial. Estos premios objetivan prácticas hasta ahora ajenas al arte y dan cuenta de cuánto se necesita crear un campo de referencia teórico que incluya este tipo de estéticas electrónicas que parecieran burlar el concepto mismo de arte, tal como se entendió en el pasado. La infraestructura, lo que acontece en las bienales y en salones, es la voz de los artistas que suman tecnologías a su obra y obligan a que la superestructura – el corpus teórico – se acomode al imperio de esta nueva realidad. En un mundo en el que todo fluye, “mundo líquido” al decir de Zigmunt Bauman¹⁷, tenemos el deber de “licuar” pretéritos cuños que nos impiden estar a la altura del paradigma de nuestro tiempo. Estamos en los albores, quizá en el mediodía de una Nueva era para la que tenemos que establecer también nuevos criterios e interpretar la realidad desde un nuevo paradigma que nos permita, como dice Weibel “construir una nueva cultura visual, un nuevo Renacimiento democrático”¹⁸.

¹⁷ ZUGMYUNT Barman *Vida líquida*. Paísos Estado y Sociedad 143. 2006, Barcelona.

¹⁸ WEIBEL Peter *Ibíd.* 11

Bibliografía

BENJAMIN Walter. *Discursos interrumpidos. La obra de arte en la época de su re-productividad técnica*. Ed. Taurus. Buenos Aires, 1987.

BENÉVOLO Leonardo. *Historia de la Arquitectura Moderna*. Gustavo Gilli. Barcelona, 1974.

BAUMAN Zygmunt. *Vida líquida*. Paisós Estado y Sociedad 143. Barcelona, 2006.

DANTO Arthur. *Después del fin del arte, el arte contemporáneo en el linde de la historia*. Paidós Transiciones, Buenos Aires, 2003.

DORFLES Gillo. *El intervalo perdido*. Ed. Lumen, Barcelona, 1984.

ECO Umberto. *Obra abierta. Obras maestras del pensamiento contemporáneo*. Planeta-Agostini. Barcelona, 1984.

_____. *Historia de la belleza*. Lumen. Barcelona, 2004.

FRANCASTEL Pierre. *La figura y el lugar, el orden visual del Quattrocento*. Monte Ávila Editores, Venezuela, 1969.

GUBERN Román. *El simio informatizado*. Editorial EUDEBA, 1989.

HAUSER Arnold. *Historia social de la literatura y el arte*. Editorial Debate. Buenos Aires, 1998.

HUYGHE René. *El arte y el hombre*. Editorial Planeta. Barcelona, 1965.

LYOTARD. *La condición posmoderna*. Rei. Buenos Aires, 1991.

PANOFSKY Erwin. *Idea*. Ediciones cátedra. Madrid, 1977.

WAJMAN Gérard: *El objeto del siglo*. Amorrortu. Buenos Aires, 1999.

PAZ Octavio. *Apariencia desnuda, la obra de Marcel Duchamp*. Era. México D.F, 1998.

PIRENNE Henry. *Las ciudades de la Edad Media*. Alianza editorial. Madrid, 1978.

SABATER Fernando. *El valor de elegir*. Editorial Ariel. Barcelona, 2003.

SACAIYA Taichi. *Historia del futuro. La sociedad del conocimiento*. Ed. Andrés Bello. Santiago de Chile, 1994.

VON MARTIN Alfred. *Sociología del Renacimiento*. Fondo de Cultura Económica. México D.F, 1946.

El museo hipermedia

Isidro Moreno
Doctor en Ciencias de la Información
por la Universidad Complutense de
Madrid.
Profesor Titular de la Facultad de
Ciencias de la Información de la Uni-
versidad Complutense de Madrid.
ims@ccinf.ucm.es

Recibido Septiembre 25 de 2007
Aprobado Diciembre 03 de 2007

Resumen

Los nuevos museos, tanto de arte material como inmaterial, cuentan con todo tipo de elementos discursivos, desde los tradicionales a los novísimos que les proporcionan las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación. El museo se convierte así en un auténtico paradigma hipermedia. El reto está en hacer converger adecuadamente todos estos elementos al servicio del conocimiento y de las piezas, ofreciendo a los visitantes la oportunidad de profundizar hasta donde deseen. No hay que olvidar que la tecnología debe alumbrar y no deslumbrar.

Palabras clave: museo, conocimiento, tecnología, discurso.

The hypermedia museum

Abstract

The new museums, of material as well as immaterial art, count with all types of discursive elements, from traditional forms to novel ways offered by new information and communication technologies. The museum has turned into an authentic hypermedia paradigm. The challenge lies in the adequate conversion of all these elements at the service of knowledge and the pieces, offering visitors the opportunity to go as far as they wish. There is no need to forget that technology must enlighten and not to dazzle.

Key words: museum, knowledge, technology, discourse.

Museum I+D+C

216

Las siglas que acompañan a la palabra museo (**I**nvestigación+**D**esarrollo+**C**reación) reflejan la actividad del grupo de investigación y creación de nuevos museos que dirijo desde hace años en la Universidad Complutense de Madrid, Museum I+D+C (www.ucm.es/info/otri/complutecno/fichas/tec_imoreno1.htm), pero la palabra que mejor define mi relación con el museo es, sin ninguna duda, **PASIÓN**. Y de esa pasión surgió la creación y posteriormente la investigación. Ahora creación e investigación son para mí un binomio indivisible que me permite una evolución continua como docente, como investigador y como creador de nuevos museos.

Quienes me conocen saben que cuando afronto la creación de un nuevo museo me siento la persona más afortunada del mundo. He tenido en mis manos el Beato de Liébana de Don Fernando y Doña Sancha, he ojeado la Biblia de Gutenberg, me he deslumbrado con las tipografías grabadas en oro del Códice Áureo, he estado a solas de madrugada con las Meninas y con Velázquez, también de madrugada he dialogado en absoluto silencio y en absoluta soledad con el Pantocrátor de San Isidoro de León, me he movido por el Palacio Garnier de Jerez como si fuera su propietario, he montado en carrozas, he sentido el hálito de los guanartemes canarios en la Cueva Pintada donde rendían culto a sus ancestros, he estado a solas con obras de valor incalculable, me las han explicado los mejores expertos, he conocido su creación y sus avatares a través del tiempo, he seguido la pista a obras similares, he disfrutado descubriendo las interacciones que se producen en el laberinto de la cultura, he redescubierto la importancia del patrimonio intangible, he vivido el Misterio de Elche declarado por la UNESCO Patrimonio Inmaterial de la Humanidad, he sentido el aliento de las musas, su delicado tacto... En esos momentos comienza el gran reto: transmitir esa pasión, esas emociones y ese conocimiento a los visitantes del nuevo museo de manera que experimenten unas sensaciones similares a las mías y que puedan profundizar en el conocimiento de obras y procesos hasta donde deseen.

Una buena concepción museológica y una acertada plasmación museográfica transforman a los visitantes en participantes, unos participantes que descubren que el conocimiento del nuevo museo se va tornando transparente e invita a sumergirse en una apasionante aventura vital e intelectual.

Los apocalípticos piensan que se está produciendo una disneylandización del museo tradicional, que se diluyen las barreras entre el parque temático y el Museo, que se pierde la esencia del mismo. Hay que preguntarse qué entienden por esencia: ¿ser un centro de conocimiento codificado reservado exclusivamente a quienes poseen las claves ocultas como hasta hace bien poco?

Una metáfora acuosa permite comprender la diferencia que debe separar al museo del parque temático. El parque temático es un torrente ruidoso, es apariencia, es divertida superficialidad. El museo es un río profundo de saberes y, como decía el historiador latino Quintus Curtius: “los ríos más profundos son siempre los menos ruidosos”. El museo tradicional permite ver exclusivamente la superficie de este río, el nuevo museo debe facilitar la inmersión para que cada persona bucee hasta donde le plazca, descubra que es apasionante traspasar el espejo y sienta que la transparencia del conocimiento deja de ser un privilegio exclusivo de los iniciados.

Otra gran diferencia frente al parque temático debe ser la actitud del receptor. El torrente ruidoso incita al grito, la inmersión en aguas profundas invita a la reflexión, al goce interior, a la emoción, a la pasión. El grito es otra forma de descontextualización y ahí tienen mucho que decir los arquitectos que se olvidan de realizar un buen tratamiento acústico. Cuando concebí el primer Museo del Libro de la Biblioteca Nacional de España, el arquitecto Fernando Redón coincidió conmigo en la necesidad de lograr un ambiente íntimo y sin ruidos. No fue fácil convencer a la propiedad de utilizar una cierta penumbra lumínica y un suelo enmoquetado. La penumbra, además, era absolutamente necesaria para que el iris de los visitantes estuviera bien abierto y percibiese mejor los manuscritos que exigen una iluminación muy baja por motivos de conservación.

Un avance tecnológico fundamental para alcanzar la intimidad en el museo son los sistemas inalámbricos que utilizan los guías para transmitir la información a los grupos. Por una parte, no se molesta al resto de visitantes y, por otra, se susurran las informaciones al grupo en lugar de gritárselas. Hay otros gritos que no tienen que ver con el sonido que conviene desterrar del Museo: la grandilocuencia, los efectos injustificados...

Hay que señalar que no todos los creadores de nuevos museos tienen clara la diferencia entre parque temático y museo, y, aún teniéndola, a veces sucumben a la disneylandización intentando alcanzar los objetivos exclusivamente cuantitativos que mueven a los gestores políticos. En el lado opuesto están quienes reniegan de lo cuantitativo pensando que es la antítesis de lo cualitativo.

Para que el museo cumpla su función de servicio público hay que conjugar razonablemente lo cualitativo y lo cuantitativo, algo que procuro que se produzca en los museos que concibo. A propósito de la inauguración del Museo del Arte Ecuéstre de Jerez, una periodista me preguntaba si era lícito realizar efectos espectaculares en un museo. Mi respuesta fue rotunda, pero condicionada: sí, si los efectos son expresivos y susurrantes. Si los efectos no son expresivos, en un museo se transforman en defectos.

Arte material e inmaterial¹ y NTIC

Aunque muchos e importantes museos nos recuerdan que el museo almacén de lujo, el museo panteón, el museo escultura... gozan de una incomprensible buena salud, es evidente que “el templo de las musas” (etimología de museo) encara el futuro con una mentalidad más comunicacional, narrativa e hipermedia. El propio concepto de “museo” como colección que hay que preservar, ampliar y difundir lleva años abriéndose y ya no es necesario recurrir a subterfugios lingüísticos para nombrar los museos difusores y conservadores del patrimonio inmaterial. El propio International Council of Museums (ICOM) reconoció oficialmente esta apertura dedicando el día Internacional del museo

¹ Este mismo tema que ahora amplío y actualizo lo traté en el libro colectivo de homenaje al profesor Jesús García Jiménez, *La comunicación social contemporánea*, Madrid, Universidad Complutense, 2005.

2004 a “Museos y Patrimonio Inmaterial” *“Aunque la noción de patrimonio está dominada por sus manifestaciones tangibles, no se debe olvidar que el patrimonio inmaterial también constituye un ingrediente primordial de cada cultura”* (PINNA: 2003).

La UNESCO en una reunión en marzo de 2001 definió provisionalmente “patrimonio cultural inmaterial” de esta manera: “los procesos aprendidos por los pueblos junto con el saber, las destrezas y la creatividad que los definen y son creadas por ellos, los productos que elaboran y los recursos, espacios y otros aspectos del contexto social y natural necesarios para su sostenibilidad; estos procesos ofrecen a las comunidades vivas un sentido de continuidad respecto a las generaciones anteriores y son importantes para su identidad cultural, así como para la protección de la diversidad cultural y la creatividad de la humanidad”.

Todos los medios tradicionales y los novísimos basados en las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación se ponen al servicio de los nuevos museos de arte material y, especialmente, de los mencionados de arte inmaterial hasta convertirlos en un auténtico paradigma hipermedia. Piezas originales, replicas y facsímiles, reconstrucciones arquitectónicas, maquetas, sistemas audiovisuales y multimedia interactivos, simulaciones holográficas y sistemas estereoscópicos capaces de romper los límites entre lo real y lo virtual se amalgaman para generar vida en un espacio tradicionalmente más parecido a un almacén de lujo o a un templo sagrado que a un espacio narrativo vivo e interactivo; un espacio en donde se desarrollan relatos con una sólida base científica para hacer que las piezas recobren su significado y que el patrimonio inmaterial no se volatilice por las presiones de una mal entendida globalización uniformizante. Así, los visitantes pueden convertirse en participantes en la aventura del conocimiento abierto. Por ejemplo, en el Museo Parque Arqueológico Cueva Pintada de Las Palmas de Gran Canaria inaugurado en 2006, lo primero que hacemos es invitar al visitante a que se sumerja en el mundo aborigen del yacimiento arqueológico a través de una película estereoscópica, así conocen su vida cotidiana, sus ritos, su organización...

Incluso las obras que parece que se ofrecen plenamente al visitante, como son los cuadros, apenas dejan entrever parte de su riqueza expresiva si no se es capaz de descifrar sus códigos. Eco (1989, pág. 65) lo expresaba muy bien ya a finales de los años ochenta, afirmando que,

Un museo didáctico ideal debería estar sólo centrado, por ejemplo, en la Primavera de Botticelli. El visitante, con variados recorridos a elección, pasará a través de una serie de situaciones expositivas que lo informen sobre la civilización florentina del siglo XV, su música, su pensamiento filosófico, la vida cotidiana de la ciudad y de la casa, la vida de la corte, los problemas económicos, el modo de trabajar de los artistas, la organización del taller del pintor, las técnicas de pintura, los condicionamientos económicos de la obra, la tradición figurativa anterior, los valores políticos, morales, religiosos en los que el pintor se inspiraba, etc. En la medida en que estas informaciones se ofrezcan de modo atrayente, usando todos los medios que se disponen, desde el film a la reconstrucción, el visitante estará en condiciones de comprender al final de su viaje qué significa y por qué es bella la obra de Botticelli.

Se ha utilizado en muchos casos el apelativo “interactivo” para dar un aire de modernidad al museo; pero todos esos calificativos de carácter venal sobran, pues todos los museos deberían buscar la interacción con sus receptores, incluso los tradicionales de pintura como el Museo del Prado de Madrid. Y no estoy hablando de inundar de prótesis tecnológicas cada una de las salas afeando el espacio y entorpeciendo la visión cuando las personas se arremolinan en torno a ellas. Precisamente la tecnología inalámbrica móvil facilita novedosas actuaciones; pero de ese tema, hablaré al final del artículo.

Por otra parte, los museos han saltado a la Red para quedarse actuando autónomamente o como apoyo al museo real sin ningún tipo de afán sustitutorio, todo lo contrario, las web de los museos están llevando al museo físico nuevos visitantes mejor preparados para adentrarse en el disfrute de lo real después de una primera inmersión virtual. Es cierto que la mayoría de los grandilocuentemente llamados museos virtuales son meros folletos digitales en lugar de sedes virtuales. Buena parte de la culpa la tiene el propio lenguaje. Decimos “página web” del museo, en lugar de sede web o sede virtual del museo. Si

nombramos mal, difícilmente el contenido será el correcto. Esto lo refleja muy bien Pedro Salinas (1991) en *El defensor*:

No habrá ser humano completo, es decir, que se conozca y se dé a conocer, sin un grado avanzado de posesión de la lengua. Porque el individuo se posee a sí mismo, se conoce expresando lo que lleva dentro, y esa expresión sólo se cumple por medio del lenguaje. Ya Lazarus y Steinhalt, filósofos germanos, vieron que el espíritu es lenguaje y se hace por el lenguaje. Hablar es comprender, y comprenderse es construirse así mismo y construir el mundo.

Difícilmente vamos a construir una buena sede web de un museo llamándola página web.

Diseño decorativo y diseño discursivo

Si los nuevos museos constituyen un paradigma hipermedia, también deberán converger múltiples especialidades en su creación, desarrollo y conservación. En esta estrecha colaboración de especialidades descansan las claves para lograr una real evolución hacia un nuevo museo, aunque no sea fácil llegar a ese necesario equilibrio.

El arquitecto, tanto si se trata de un nuevo espacio como si se reutiliza otro existente, tiende a pensar exclusivamente como tal, el museólogo siente que el espacio museográfico es su casa, el diseñador piensa en la estética más que en la expresión, los comunicadores (guionistas, realizadores...) quedan relegados a la realización de floreros tecnológicos, no sea que confundan ficción con realidad, y éstos tienden a trasladar los documentales televisivos al museo o a crear un sistema interactivo para el museo similar al que harían para difundirlo en un soporte material (CD-ROM, DVD...) o en un soporte inmaterial en línea (Internet...).

En la creación de ciertos museos a los diseñadores no les transmiten conceptos sólidos y esto hace que se produzcan desajustes importantes entre diseño y expresión, predominando el primero. No es raro encontrar efectos escenográficos fuera de contexto, procesos que no se entienden, cartelas que no se leen...

Es fundamental crear un discurso narrativo hipermedia con una sólida base científica que ponga el espacio, el tiempo, los personajes y las acciones al servicio de los contenidos materiales o inmateriales del museo, un discurso que devuelva la vida a los procesos, que haga partícipes a las personas del saber representado y que produzca interacciones informativas y emocionales para conocer y fijar el conocimiento. Lo atractivo y divulgativo no está reñido con lo riguroso, y lo lúdico puede redundar a favor de la comunicación. El diseño debe ponerse al servicio de la expresión.

Un buen ejemplo de efecto expresivo muy espectacular puede disfrutarse en el Museo Nazionale del Cinema de Turín www.museonazionaledelcinema.it/en/cover_en.php, situado en la impresionante Mole Antonelliana, uno de los monumentos más significativos de la ciudad. La exposición trepa por una rampa interior del gran tronco de la torre e incorpora un buen número de pantallas. El espacio es oscuro y se juega con luces y sombras, la mejor manera de representar el cinematógrafo. En un determinado momento, cesan las proyecciones, se repliegan las pantallas y se abren las múltiples ventanas de la torre. El espacio se inunda de luz y se disfruta de la visión interior del edificio a la vez que se pierde la magia de la exposición. Pasados unos momentos, las ventanas se cierran, las pantallas se extienden y vuelven las proyecciones. Luces y sombras, bello, espectacular y expresivo efecto que resume la esencia del cine y, además, nos permite observar el edificio que alberga el museo; un monumento en sí mismo.

Cuando el espacio que cobija el museo no es de nueva construcción, como la Mole Antonelliana de Turín, se plantea un doble reto: lograr que esté al servicio de los nuevos contenidos sin desvirtuar sus valores intrínsecos. En el museo del Enganche que yo mismo concebí para la Fundación Real Escuela Andaluza del Arte Ecuestre de Jerez, los carruajes y carrozas principales se exponen en una nave bodeguera histórica con techos altísimos y gráciles columnas. Los técnicos planteaban, por ejemplo, colgar los focos para iluminar los carruajes en dichas columnas, lo que producía una contaminación visual del espacio aéreo de la bodega. Finalmente optamos por cañones camuflados en el techo que bañan de luz las carrozas centrando perfectamente la atención en ellas y delimitan un perímetro alrededor que no se atreve a invadir el visitante. Así se evita la colocación de cualquier tipo de barrera física y la luz reflejada por las piezas unidas a la que desprenden las vitrinas es suficiente para moverse por el museo. Esta iluminación puntual resalta el valor de los carruajes, respeta los elementos arquitectónicos de la bodega y recuerda el ambiente reposado y de penumbra que siempre tuvo.

En *Towards a new museum*, Victoria Newhouse (1998) planteaba la novedad del nuevo museo a través de su continente, ya que su libro glosa la arquitectura de los museos de nueva construcción con deslumbrantes ejemplos como el Guggenheim de Bilbao de Frank O. Gehry, la Gotetz Collection de Munich de Jacques Herzog y Pierre de Meuron, el Kiasma Museum for Contemporary Art de Helsinki de Steven Holl y tantos otros. Para clasificar estos espectaculares continentes, no duda en perpetuar los tópicos del museo más tradicional. El capítulo uno se titula “El gabinete de curiosidades”; el dos, “El museo como espacio sagrado”...

En los museos de nueva construcción prima la singularidad arquitectónica, y rara vez, se tienen en cuenta los contenidos que alojará. De hecho, el proyecto museológico y museográfico en muchas ocasiones se hace una vez encargado

y, a veces, construido el edificio. Al arquitecto apenas se le dan pistas de las necesidades museográficas. Todo el mundo, por ejemplo, alabó el tratamiento de la luz natural que había realizado Navarro Baldeweg para el Museo de Altamira (museodealtamira.mcu.es/post_index.html) de Santander en España, pero ¿cuántos se preguntaron por el tipo de luz que necesitaba la museografía del mismo y sobre la versatilidad del tratamiento de esa luz? Habría que recobrar el concepto de “arquitectura ausente” al servicio de los contenidos para el interior de los museos de nueva construcción, y no me parece mal que el exterior adquiriera un carácter macroescultórico como el Museo de las Ciencias Príncipe Felipe (www.cac.es/) de Valencia de Santiago Calatrava, siempre que no mediatice los interiores, algo que sí ocurre en este deslumbrante edificio.

Redefinición narrativa de los elementos museográficos

Arquitectónicamente se ha producido una redefinición del espacio de los nuevos museos, aunque disociada de los contenidos. No se trata, por otra parte, de supeditar los continentes absolutamente a las piezas y a las modas museográficas actuales, sino de lograr una “arquitectura ausente” de interiores flexible y transformable al servicio de los contenidos presentes y futuros. Esta redefinición se extiende al resto del museo con resultados diversos que indican que una institución tendente al inmovilismo ha comprendido la necesidad de dinamizarse.

“En una exposición, los objetos ganan en cuanto a su papel de símbolos sagrados del arte a los que hay que rendir pleitesía, pero pierden parte de su historia y, por tanto, gran parte de su discurso narrativo. ¿Qué sabe el paseante del contexto social, espacial y temporal de los mismos? ¿Qué conoce de los personajes y de sus relaciones? ¿Cómo descubrir las acciones que se sugieren? ¿Por qué el autor ha optado por esas sustancias expresivas? Es harto difícil responder a

estas preguntas, incluso frente a obras pictóricas realistas como La Venus del espejo de Velázquez. ¿Y si en lugar de un cuadro como La Venus del espejo encontramos en un museo del cine una caja de madera con una manivela y una cartela en la que se lee:

Cinematógrafo Lumière, Filmoteca Española »? El experto verá más allá de esa caja una cámara, una copiadora y un proyector con los que se registraron, se copiaron y se proyectaron algunas de las primeras imágenes en movimiento, imágenes mecánicas capaces de alumbrar un arte y una industria definitorias del siglo XX (MORENO, 2000:26)

Cuando tuve que exponer esa mágica cajita llamada “Cinematógrafo Lumière” en la exposición “Soñar el cine” para la Filmoteca Española, en lugar de la cartela clásica, opté por una especial cartela interactiva: el cinematógrafo se integraba en un sistema hipermedia que al activarlo apagaba la luz que lo iluminaba y la visión del cinematógrafo real era sustituida por una simulación holográfica tridimensional que permitía ver cómo se utilizaba para la obtención de vistas (cámara), y cómo al abrir su parte trasera servía de tren de revelado en la habitación oscura del laboratorio o de aparato de proyección en sala, si se le añadía una linterna mágica.

Un concepto similar lo he utilizado en el Museo del Enganche (www.realescuela.org) para la Real Escuela del Arte Ecuéstre de Jerez. Añadí a cada carruaje una pantalla táctil con una pequeña franja siempre visible con los datos de la cartela tradicional, datos que se mantienen siempre para los visitantes que quieren conocer exclusivamente las informaciones básicas. El resto de la pantalla permite enganchar el carruaje con distinto número de caballos y con distintos estilos (calesero, inglés...), conocer visualmente la historia del carruaje, los hitos en los que ha participado, sus usos cotidianos como coche de paseo, de campo... En la interfaz principal se presenta algo que podría parecer una reduplicación innecesaria, ya que muestra el carruaje en realidad virtual. ¿Por qué presentarlo así si es más rica la visión directa? Efectivamente es preferible su visión directa,

pero existen puntos de vista del carruaje real que se escatiman al receptor, por ejemplo, la visión cenital. Por el contrario, el carruaje virtual, exacto al real, permite cualquier tipo de visión y estudio de detalles.

Estas cartelas procuran romper los límites que aconseja la conservación de las piezas y devolverles la vida que han perdido al entrar al museo. En el Museo del libro que realicé para la Biblioteca Nacional a principio de los años 90 y que se inauguró en 1995, la necesidad de estos sistemas se agudizaba; ya que mostrar la página de un libro es como mirar el mayor de los laberintos por el ojo de una cerradura. Así, después de ver los ejemplares más significativos de la Biblioteca como el Beato de Liébana de Don Fernando y Doña Sancha, los libro de horas o las mejores ediciones de El Quijote, el receptor puede penetrar en su mundo, ya que se integran ediciones facsímiles en grandes vitrinas exentas a las que entra el visitante para disfrutar de estas joyas de la cultura. Dentro de estos sistemas expositivos especiales, un completo sistema multimedia interactivo permitía comprender el libro, hojearlo, escuchar su lectura en latín y comprobar cómo es el libro realmente, ya que se ilumina frente a él un facsímil. Se utiliza la edición facsímil para que el original no sufra deterioro alguno.

En muchos casos, los sistemas multimedia interactivos son superficiales adornos tecnológicos con interesantes interfaces que esconden simples hipertextos con fotografías. Esto ocurre, por ejemplo, en el Museo Quai Branly (www.quaibrantly.fr/) de París, un ambicioso proyecto promovido por el propio Presidente de Francia, Jacques Chirac e inaugurado en el año 2006, en un edificio de Nouvel. El museo tiene un atractivo diseño, algo absolutamente fundamental para atraer a los visitantes, ya que es el primer impacto que va a marcar su actitud frente al Museo. El problema es que cuando se sienta uno ante los atractivos sistemas hipermedia pensando, por ejemplo, que podrá profundizar en los ritos de los pueblos primitivos creadores del arte que se expone, uno se encuentra con una fotografía y un texto escrito.

¿Todo esto quiere decir que no tienen sentido los elementos explicativos tradicionales del museo? Habría que responder caso a caso. Un panel estático, por ejemplo, si pretende reflejar un proceso con movimiento, puede sustituirse por un panel dinámico como una pantalla de plasma; pero en otros casos, un panel estático puede sintetizar esos movimientos y fijarlos para una mejor comprensión. Sería como si en el cine defendiésemos la desaparición del plano fijo o la utilización exclusiva del mismo, prescindiendo de panorámicas y de otros movimientos de la cámara. Los elementos expresivos están ahí para utilizarse adecuadamente al servicio del museo y de la comprensión de lo expuesto. En ocasiones, el mejor elemento expresivo es un asiento que permita al visitante respirar profundamente, descargar las piernas y asimilar reflexivamente lo que acaba de ver. En el Museo del Arte Ecuéstre de Jerez concebí una sala de descanso reflexivo o activo. Así, mientras algunas personas descansan, otras pueden practicar videojuegos sobre el Museo. Las primeras pueden seguirlos, si lo desean, a través de una gran pantalla que amplía el juego o dar la espalda a la misma y admirar bellas imágenes de arte ecuestre .

En una película no se puede mantener la máxima atención durante todo su visionado, existen puntos climáticos a los que siguen momentos de distensión. Comparar estos momentos de distensión en el relato clásico con una zona de descanso en un museo, no es una excéntrica analogía. Y no estoy hablando de ficcionalizar el museo, sino de crear un relato museográfico que facilite la comprensión, que nos acerque a las obras y a los procesos representados, que nos permita dialogar con las musas, participar en la aventura del saber, aventura vedada a los comunes mortales en buena parte de los museos, como ya he comentado.

En este sentido, cuando me encargan la creación de un nuevo museo, no me olvido de las zonas de esparcimiento como la cafetería. ¿También la cafetería es un elemento expresivo?, se puede preguntar alguien escandalizado. Es una

zona de asimilación, de reflexión; una zona en la que se habla del museo y se comparten pareceres. Una experiencia museística que no olvidaré fue mi primera visita al MOMA (www.moma.org/) en Nueva York; cuando ya mis piernas dijeron basta y mi estómago exigió una recompensa, me senté en la cafetería y me tomé una cerveza y un bocadillo muy cerca de la cabra de Picasso, a la vez que ponía en orden todo lo que había visto algo alocadamente y repasaba algunas obras que quería volver a disfrutar, muy especialmente algunas fotografías de Stiglitz, Adams, Weston... Entonces era una novedad contestada que la fotografía entrase en los museos. Ya lo advertía Man Ray: “ningún arte nuevo es considerado arte”.

Personajes, personas y visitantes

“De una manera poco científica, se considera a los personajes como sinónimo de personas. Un producto, un fenómeno natural... pueden alcanzar el estatus de personajes; pero es cierto que en una gran cantidad de ocasiones los personajes son actores y, por tanto, personas” (Moreno, 2003a, págs. 43-44). Las obras materiales o inmateriales en el museo adquieren la categoría de personajes principales, pero para que adquieran vida real son fundamentales las interacciones con los personajes-persona que las crearon, que las disfrutaron, que las protegieron... y, sobre todo, con los personajes-persona que ahora se acercan a ellas; esos personajes que son los que dan sentido al museo y a los que se denomina -casi despectivamente- visitantes, alguien que viene a perturbar la paz del museo y que, a veces, solo se le tiene en cuenta en las estadísticas.

El visitante no es solo un invitado de honor al que se recibe y se agasaja, el visitante es el verdadero dueño del museo y el resto de personas están a su servicio, de ahí que la palabra visitante sea engañosa. La participación del visitante es fundamental. Gracias a las nuevas tecnologías puede revivir el pasado, ser testigo de procesos desaparecidos y participar en ellos, puede interactuar con

personajes virtuales, sumergirse en todo tipo de simulaciones, recibir el grado de información que mejor se adapte a sus inquietudes y conocimientos... Ricas interacciones con personajes multidimensionales que minimizarán las barreras de vidrio de las vitrinas, las barreras conceptuales...

La evolución de los personajes virtuales multidimensionales ha enriquecido las posibilidades de comunicación con las personas, tanto en el museo físico como en el museo en línea, ¿pero han evolucionado igualmente las interacciones con las personas físicas que hay en el museo? ¿Se observa alguna evolución en las visitas guiadas? ¿Se tienen en cuenta las visitas orientadas? ¿Se avanza en las acciones directas al mismo ritmo que en las simulaciones virtuales?

En esa redefinición continua del museo narrativo hipermedia, el diálogo interpersonal directo debe tener un importante protagonismo y hay que buscar, además de las experiencias virtuales, las reales. Las visitas guiadas son interesantes y necesarias, siempre que no perturben la paz del museo. Todavía se utiliza poco la comunicación inalámbrica que permite al guía susurrar sus explicaciones y al grupo escucharlas a través de pequeños auriculares para no contaminar sonoramente el espacio museístico. Sin embargo, estos sistemas suelen ser unidireccionales y cuando una persona del grupo desea hacer una pregunta, surge el grito. Hay que recordar que el diálogo es el paradigma de la comunicación interactiva.

Guardias de seguridad, vigilantes, ordenanzas, dispensadores de entradas... son también personajes del museo que cumplen la misma labor desde que los museos abrieron sus puertas, ¿por qué no prepararlos para ayudar más y mejor a los visitantes y no solo para intimidarlos? Habría que pensar no solo en visitas guiadas, sino, también, en visitas orientadas. En ese sentido hay que redefinir el papel pasivo de esas personas que pululan por el museo aburridas, para convertirlas en verdaderos personajes activos del mismo. Muchas de

ellas ya lo hacen por pura afición o para matar su aburrimiento, y el visitante se lo agradece extraordinariamente. Como agradece las aportaciones de los voluntarios jubilados que dedican desinteresadamente sus horas al museo o las impagables explicaciones de los jóvenes estudiantes en los proyectos que lleva a cabo el Museo Nacional de Ciencia y Tecnología de Madrid (mnct.mcyt.es/hispano/default.htm).

También es importante conocer la labor de los profesionales que hay detrás de las salas, como los conservadores, los comisarios de las exposiciones, los diseñadores... ¿tienen alguna comunicación con el público?

Para ensanchar el carácter narrativo hipermedia, el museo va incorporando representaciones en directo y aumentando los talleres para que la participación de los usuarios no se reduzca a lo virtual. Hace unos años, para celebrar el día internacional de los museos, promovido por The International Council of Museums, Pedro Lavado, entonces responsable de la difusión de las Bellas Artes, convertido en un creíble Sorolla y un grupo entusiasta de amigos, daban la bienvenida a su casa museo (museosorolla.mcu.es/) e invitaban a participar en una serie de talleres de pintura, de creación de vestidos de papel, de cuentacuentos... El museo adquirió ese día un carácter de divertida fiesta de la cultura participativa que muchos niños, algunos de 50 años, no olvidamos.

Esa participación directa con los personajes-persona enriquece la experiencia museística, como también la enriquece una comunicación directa con los personajes-objeto del mismo. ¿Por qué no hacer réplicas de algunas piezas y dejar a los visitantes que disfruten con el sentido del tacto, un sentido tan olvidado? ¿A quién no le gustaría acariciar a la dama de Elche? Esas reproducciones, por otra parte, podrían hacerlas alumnos de talleres de reproducciones artísticas. Además esas maquetas deben ser tiflológicas, lo que significa que deben cumplir unos requisitos que les hagan idóneas para que las personas con discapacidades visuales puedan conocer las piezas a través del tacto y de audio asociado.

Interacciones interpersonales, diálogos abiertos, recuperación de la tradición oral de contar historias, utilización del tacto para no olvidar lo que significa una caricia a nuestra escultura favorita o tantear lo que pesa una bala de cañón en un castillo musealizado.

Interfaces ubicuas

Abogaba al principio del capítulo por la no utilización del calificativo interactivo aplicado al museo, pues todos deberían tener este atributo, y aclaraba que no era mi intención llenar de prótesis tecnológicas todos los espacios museísticos para que cada pieza, cada proceso... incorporasen una interfaz. Prometía explicar cómo podría lograrse esa interactividad sin llenar de complicados equipos las salas y ese es el reto que planteo en la investigación "Interfaces ubicuas inalámbricas aplicadas a la difusión del patrimonio cultural".

¿Sería interesante disponer de un sistema interactivo para cada uno de los cuadros del Museo del Prado que nos permitiese profundizar en los elegidos, en su autor, en el contexto en que fueron creados, el espacio para el que iban destinados y conocer los avatares que sufrieron hasta llegar al Museo?

Por supuesto que sí.

¿Y sería interesante poner delante de cada cuadro del Prado una pantalla interactiva con su correspondiente soporte antivandálico fijado al suelo?

Por supuesto que no.

Una solución poco agresiva son las audioguías personales que se activan automáticamente con un emisor que incorpora cada cuadro o manualmente marcando el número que tenga la obra; pero falta la imagen.

Una solución es tener toda esa información en Internet referida a cada cuadro y asociada al GPS (Global Positioning System). El GPS, si se prescinde del error que se introduce por motivos militares, es capaz de situar cualquier punto en cualquier lugar del globo terráqueo con una precisión casi absoluta, ya que el error es solo de unos centímetros. Una vez que se está en el museo, se puede utilizar cualquier interfaz inalámbrica personal o alquilada (PDA, teléfono móvil, tablet PC...) que tenga conexión a Internet y GPS. De esta manera, el GPS puede llevarnos directamente al cuadro elegido y una vez que estamos ante él, activar la información interactiva que hay sobre el mismo en Internet para que disfrutemos de ella en nuestra interfaz personal.

Si este sistema de interfaces ubicuas es de gran utilidad dentro del museo, todavía lo es más fuera del mismo. Trasladémonos a Berlín, por ejemplo, que se ha convertido en el gran museo de la arquitectura contemporánea. Una vez elegida la ruta, el GPS nos guiaría por las calles donde se encuentran los edificios paradigmáticos y activaría la información interactiva contenida en Internet cuando estuviéramos frente a ellos. Como los sistemas interactivos pueden personalizarse logrando distintos niveles de información y diversos grados de interactividad, cada paseante alcanzaría el nivel de conocimiento sobre el edificio que deseara, incluso podría visitarlo por dentro virtualmente para no quedarse exclusivamente con la piel o ser testigo de su proceso de construcción, de los edificios que le precedieron, de los bombardeos que arrasaron esa zona...

Si el sistema de interfaces ubicuas lo trasladamos al medio natural, su utilidad se magnifica y evita la contaminación visual de las rutas señalizadas. El GPS nos guiará por la ruta elegida e iría mostrándonos las informaciones interactivas sobre la ruta, justo en el lugar donde se encuentren los puntos de interés: un conjunto de piedras que pertenecen a una antigua calzada romana, un árbol centenario singular, unos muros que un día fueron castillo principal, un hueco

en el que apareció un tesoro arqueológico, un paraje donde se reunían los poetas, una zona desértica que un día fue un frondoso bosque... En fin, alta tecnología interactiva al servicio de las personas y del patrimonio, guías interactivas personales al servicio de la información y de la emoción sin contaminar visualmente los espacios con prótesis tecnológicas o con señaléticas intrusivas.

“Los museos huelen demasiado a cementerio”, afirmaba Vicente Todolí, actual Director de la Tate Modern (www.tate.org.uk/modern/default.htm) de Londres, en una entrevista para el suplemento Babelia de el periódico español El País del 11 de enero de 2003.

En la introducción de *Futuros emergentes*, Kepa Landa (2000) escribía una frase que parece pensada para las interfaces ubicuas:

“El viaje en la realidad virtual puede conectar espacios reales con los generados digitalmente, puede dirigirse hacia el exterior o hacia el interior de nosotros mismos, puede fundir la memoria con la experiencia presente”.

Epílogo monterrosiano

234

Se le atribuye a Shakespeare una frase que me gustaría haber escrito yo mismo: “la concisión es el alma del ingenio”. Me inspiro en el ingenio de Norman (2005) para presentar un modelo tridimensional efectivo, breve y con una gran carga de profundidad para evaluar un museo:

- Impresión emocional
- Impresión experiencial
- Impresión reflexiva

Un museo debe causar una primera impresión emocional positiva para incitar a profundizar en él. La siguiente impresión es la experiencial, la que proporciona el conocimiento del mismo. Y la tercera es la reflexiva. Si el museo nos deja con la boca abierta, la experiencia por el mismo es positiva y el recuerdo (impresión reflexiva) avala las dos primeras impresiones, habremos hecho un museo que merece la pena. Si por el contrario, nos deslumbra en el primer impacto, pero la experiencia nos muestra que la supuesta profundidad de sus aguas es solo un espejismo y cuando reflexionamos sobre él, aún se acentúa más la impresión negativa, estamos ante el nuevo museo, imagen que tanto gusta a los turistas y a los políticos porque ambos pasan por él como si estuviesen corriendo los cien metros lisos culturales.

“Cuando despertó, el dinosaurio todavía estaba allí”, así dice el cuento más breve del maestro Monterroso. Y añadido yo: todavía estaba en el museo, vivo y coleando, pues quería que los visitantes lo conociesen tal como fue, no a través de unos huesos encerrados en una vitrina o por las películas de ficción en las que no se reconocía ni reconocía a los de su especie.

Bibliografía

ANTINUCCI, F., *Comunicare nel museo*, Milán, Editori Laterza, 2004.

BELLIDO, M. L., *Arte, museos y nuevas tecnologías*, Gijón, Trea, 2003.

COLORADO CASTELLARY, A. *Hipercultura visual. El reto hipermedia en el arte y la educación*, Madrid: Universidad Complutense, 1997.

DELOCHE, B., *El museo virtual*, Gijón, Trea, 2003.

ECO, Umberto, "Ideas para un museo", *Letra Internacional* (Madrid), núm. 15-16, 1989, págs. 65-66.

ICOM (International Council of Museums): icom.museum/ (consultado el 9 de marzo de 2007).

GREUB, S. and GREUD, T., *Museums in the 21st Century: Concepts Projects Buildings*, Munich, Prestel, 2006.

LANDA, K. y MOLINA, A., *Futuros emergentes. Arte, interactividad y nuevos medios*, Valencia, Institució Alfons el Magnànim, 2000.

MCSHINE, K., *The Museum As Muse: Artists Reflect*, Nueva York, Museum of Modern Art, 1999.

MEADOWS, Mark. S., *Pausa & Effect, The art of interactive narrative*, New Riders, Indianapolis, 2003.

MORENO, I. "Le muse interattive, nuove tecnologie della comunicazione e musei", en: *Cultura in Gioco. Le nuove frontiere di musei, didattica e industria culturale nell'era dell'interattività*, Firenze-Milano, Giunti Editore, 2004.

_____. *Narrativa Audiovisual Publicitaria*, Barcelona, Paidós, 2003.

_____. "De Mesopotamia a Jerez: el Museo del Enganche", *Revista de Museología* (Madrid), núm. 26, septiembre, 2003b, 9 págs.

_____. *Musas y nuevas tecnologías. El relato hipermedia*, Barcelona, Paidós, 2002.

_____ “El relato del arte, el arte del relato”, *Museo* (Madrid), núm. 5, 2000, págs. 25-35. Versión en línea: www.ucm.es/info/arte2o/documentos/isidro.htm (consultado el 9 de marzo de 2007).

Museo de Altamira: museodealtamira.mcu.es/post_index.html (consultado el 9 de marzo de 2007).

Museo de las Ciencias Príncipe Felipe: www.cac.es/ (consultado el 9 de marzo de 2007).

Museo del Arte Ecuéstre: www.realescuela.org(consultado el 9 de marzo de 2007).

Museo del Enganche: www.realescuela.org(consultado el 9 de marzo de 2007).

Museo Nacional de Ciencia y Tecnología: mnct.mcyt.es/hispano/default.htm (consultado el 9 de marzo de 2007).

Museo Nazionale del Cinema en Turín: www.museonazionaledelcinema.it/en/cover_en.php(consultado el 9 de marzo de 2007).

Museo Parque Arqueológico Cueva Pintada: www.cuevapintada.orf/cueva/index.php(consultado el 9 de marzo de 2007).

Musée Quai Branly: www.quaibrantly.fr/ (consultado el 9 de marzo de 2007).

Museo Sorolla: museosorolla.mcu.es/ (consultado el 9 de marzo de 2007).

Museum I+D+C: www.ucm.es/info/otri/complutecno/fichas/tec:imoreno1.htm(consultado el 9 de marzo de 2007).

NEWHOUSE, V., *Towards a New Museum*, Nueva York, Monacelli, 1998.

NORMAN, Donald A., *El diseño emocional*, Barcelona, Paidós, 2005.

PINNA, G., "El patrimonio inmaterial y los museos", *Noticias ICOM* (París), núm. 4, 2003, págs. 3-3, 2003.

SALINAS, Pedro, *El defensor*. Barcelona: Círculo de lectores, 1991.

Tate Modern: www.tate.org.uk/modern/default.htm (consultado el 9 de marzo de 2007).

The museum of modern art: www.moma.org (consultado el 9 de marzo de 2007).

ZUNZUNEGUI, Santos, *Metamorfosis de la mirada. Museo y semiótica*, Madrid, Cátedra, 2003.

Interiores

Pablo Cetta.

Realizó sus estudios musicales en la Facultad de Artes y Ciencias Musicales de la U.C.A.
psettus@gmail.com

Recibido Septiembre 25 de 2007
Aprobado Diciembre 03 de 2007

Resumen

La música como arte y ciencia, su relación con la tecnología, y los aspectos creativos de una composición actual conforman la temática de este artículo. *Interiores* (2004) es una pieza de cámara con procesamiento electrónico del sonido en tiempo real, escrita en el marco de la Tesis de Doctorado *Un modelo para la simulación del Espacio en Música*. En esta obra se plantea una fuerte integración de los parámetros musicales con el espacio virtual que rodea al oyente, simulado a través de ocho parlantes dispuestos en los vértices de un cubo imaginario, ubicado en una sala de conciertos.

Palabras clave: composición musical, espacialización del sonido

Interiors

Abstract

Music as art and science, its relation with technology, and the creative aspects of a current composition make up the theme of this article. *Interiors* (2004) is a piece of chamber music with electronic processing of the sound in real time, written within the framework of the Doctoral Thesis, *A model for the simulation of Space in Music*. This work proposes a strong integration of the musical parameters with the virtual space that surrounds the listener, simulated by means of eight loudspeakers placed in the vertices of an imaginary cube, located in a concert hall.

Keywords: musical composition, spatial location of sound

“Vanguardia” es un término que aplicamos corrientemente a la creación artística, en particular, cuando nos enfrentamos a determinada producción estética sin poder encasillarla, ni vincularla directamente con aquello que nos resulta conocido. Así solemos llamar a lo que se opone francamente a lo establecido. Hablamos de vanguardia cuando el presente es confuso, cuando nos sentimos rodeados por posibles genialidades o absurdas banalidades sin poder discriminar unas de otras.

Cantidad de obras forman ya parte de la historia por exhibir en su momento una postura distinta, una problemática nueva, o una mera oposición a lo conocido. Algunas nos obnubilan hoy con su belleza y principios constructivos, mientras que a otras les atribuimos escaso valor artístico. Parece ser más revelador, en estas últimas, lo que se dijo de ellas que la obra misma, como si cierta opinión autorizada les hubiera conferido el don de la permanencia. Pero

¿es útil el concepto de vanguardia al pensar en la creación? ¿Hasta qué punto es eficaz para dar cuenta de la tarea del artista? Hablando de música, resulta curioso observar en los compositores del siglo XX un marcado rechazo por la aplicación de tal denominación a su obra y por las etiquetas impuestas a sus estilos. Y hablamos de compositores, no de productores de dichos manifiestos o pancartas sonoras, que si bien llevaron a repensar nuestros propios rumbos no generaron necesariamente arte.

El término "atonalismo", por ejemplo, es portador de una negación, la de un sistema que guió por siglos la organización de la música en prácticamente todos sus aspectos. Pero esta ruptura, este supuesto abandono del sistema tonal producido a principios del siglo pasado, es entendida hoy como una consecuencia absolutamente natural del cromatismo romántico. Contrariamente a cómo se juzgaba en ese entonces, vemos que no ocurrió ninguna revolución, simplemente una re-evolución del material sonoro, un paso más de un lógico devenir. Dicho sea de paso, Schönberg nunca aceptó ser llamado vanguardista, y propuso denominar "pantonal" a su música, aquella anterior al dodecafonismo.

A esta Segunda Escuela de Viena siguieron luego estéticas, obras y creadores geniales, y hoy estamos mucho más distendidos, pues entendimos a dónde se dirigían. Experimentamos también una mirada más comprensiva del pasado, y una necesidad de integrarnos a él e integrarlo en la obra. Finalmente, podemos asegurar que nos hallamos en una meseta propicia para la profundización, sobre las bases conquistadas por quienes nos precedieron. Pero crear se impone. Es un estado del alma que nos sobrepasa. Una pulsión por construir lo indecible, lo inmaterial. Una fuerza que reclama un cauce o ley que haga posible lo impensable para que se convierta en obra. Del mismo modo, sentimos las creaciones de algunos otros, como actos de verdadera trascendencia. Pero ¿qué es original si no se conecta con nuestro origen? ¿Qué es real si no proviene de nuestra misma esencia y se vincula con la propia historia? No somos músicos, somos la música.

Lo verdadero es que produjimos un siglo de música dramática y compleja, muchas veces cegados por la búsqueda de una fórmula mágica que pudiera convertir a las ideas en belleza. Pero también es cierto que la música se ha pensado a sí misma como nunca antes. Y este arte-ciencia, de tanto observarse, parece haber encontrado hace algunos años atrás su propio origen en la esencia misma del sonido, en el timbre. Cada vez más, la composición musical se acerca a la labor científica, tanto en sus métodos como en la forma de establecer vínculos con sus orígenes. Frente a esto, la idea de vanguardia carece casi por completo de interés. El músico, lejos de buscar el efecto de ruptura que suele acompañar a este concepto, actúa como un investigador, ligado al trabajo y a los descubrimientos de sus predecesores.

En definitiva, no existe forma alguna de crear si no ocurre en el mismo frente de batalla ¿Existen acaso los científicos de vanguardia? Su misión es hurgar, descubrir, inventar, reflexionar sobre sus logros y los de otros para así continuar. Útil sería que aquellos que simplemente observan, estrechen la franja del presente, pues la música sigue tan viva como siempre.

Música-Tecnología

242

Desde hace tiempo la música se encuentra en firme contacto con la tecnología, relación que se inicia a partir de la invención de los dispositivos de registro sonoro. De medios nuevos surgen estéticas nuevas, y muchas de ellas son motivo de confrontaciones y controversias. Lo cierto es que la música que hace uso de los medios, envuelve una actividad multidisciplinaria, que obliga a moverse más allá de las especialidades. Los científicos actúan en el campo del arte y los artistas en el de la ciencia. Entre tanto, la música gana poco a poco un nuevo espacio.

Ya a fines de la década del 50 los compositores comienzan a utilizar computadoras, animados por la posibilidad de un control exhaustivo del sonido y de los parámetros musicales. En la actualidad, los medios digitales se aplican en la composición asistida, en la generación de sonido y música, mediante las más variadas técnicas de síntesis y algoritmos compositivos, y en el procesamiento en tiempo real del sonido proveniente de instrumentos acústicos convencionales.

Las obras de cámara y orquestales del movimiento espectral francés de mediados de la década del 70, a modo de ejemplo, parten de la resíntesis de espectros sonoros con instrumentos acústicos tradicionales. Del análisis espectral de un sonido instrumental -o a veces electrónico- se crea una versión metafórica, cuyas componentes son imitadas del original usando los instrumentos de un ensamble u orquesta. Estas ideas compositivas impulsaron la utilización de herramientas apropiadas de análisis y representación del sonido, sin las cuales esta música no podría existir.

Un ámbito de aplicación particularmente importante de los recursos tecnológicos en la música, ocurre en relación con el tratamiento de las cualidades espaciales del sonido. En la actualidad, los medios han ampliado enormemente los límites de lo posible.

Espacio-Música

Observamos en la historia diversos modos de utilización del espacio en música con fines expresivos, que responden no sólo a cuestiones acústicas, sino poéticas, sociales, culturales, cósmicas y religiosas.

La puesta en relieve del espacio en la representación musical, se remonta al canto antifonal y responsorial y continúa hasta hoy, pasando por diversos es-

tilos y períodos. A principios del siglo XVI, por ejemplo, algunos compositores demuestran un interés particular por la disposición espacial de los recursos vocales. Tal es el caso de Willaert, que con su estilo policoral explota las posibilidades arquitectónicas que se presentan en la catedral de San Marcos, en Venecia. El lugar donde se desarrolla la obra puede ser considerado tan sólo como un marco, o como una instancia capaz de generar la obra misma. Durante el siglo XX han existido muchos intentos destinados a romper la disposición tradicional del concierto, en la cual, instrumentistas y público conforman dos entidades bien separadas. Los compositores parten de distribuciones particulares de los grupos instrumentales hasta llegar a la ubicación de los músicos en la platea misma, esparcidos entre los oyentes. Bártok recurre a dos orquestas simétricas en *Música para cuerdas percusión y celesta*, idea que retoma luego Ligeti en su obra *Ramificaciones*. Stockhausen ubica tres orquestas en *Gruppen*, en su búsqueda obsesiva de integración de los parámetros musicales, y más tarde, en *Lichter* crea constantes modulaciones tímbricas y recorridos espaciales entre voces e instrumentos, diseminados en el espacio de audición.

En el ámbito de la música electrónica, la primera obra que hace uso de la espacialización del sonido es *Gesang der Jünglinge* (1955-56), de Stockhausen, concebida originalmente para cinco grupos de parlantes, distribuidos en las esquinas del auditorio y en el techo. Lo mismo ocurre en su siguiente obra electrónica, *Kontakte* (1959-60), de la cual produjo otra versión que incorpora piano y percusión combinados con los sonidos electrónicos. Para esta obra, el autor diseñó un mecanismo basado en una mesa redonda giratoria, con un parlante fijado a su superficie. A los lados de la mesa colocó cuatro micrófonos que registraban los sonidos producidos por ese parlante. Ubicado frente a un cronómetro, podía girar la mesa y realizar las trayectorias circulares planeadas en su partitura. El sistema puede hoy parecerse precario, pero la audición de su música aún nos sorprende.

Boulez, por su parte, recurre a la antigua idea responsorial en *Répons* (1981-1984), obra compuesta para solistas, un conjunto de cámara, sonidos electrónicos y electrónica en tiempo real. El público se ubica entre los músicos y los parlantes, rodeando al sonido, y siendo rodeado por él. Desde el punto de vista formal, Boulez compara a su obra con la forma del Museo Guggenheim de Nueva York, donde el espectador se enfrenta con lo que tiene delante de sí, guarda en la memoria lo que acaba de ver y puede presentir lo que vendrá. Esta forma de espiral en el tiempo es abierta y cerrada al mismo tiempo; si se interrumpe en cierto punto su forma sigue siendo perfecta, pues no carece de nada, pero a la vez, es posible continuarla al infinito.

Otra obra que transforma el espacio de representación es *Il Prometeo*, de Luigi Nono, concebida originalmente para San Marcos, pero estrenada finalmente en San Lorenzo en 1984. Aquí, el compositor propone una desvinculación de lo que se ve respecto a lo que se escucha, en una suerte de contrapunto escénico. Los grupos instrumentales, las voces y los sonidos provenientes de los parlantes, interactúan conformando un laberinto sonoro -émulo de la acústica natural veneciana- montado sobre una estructura especialmente diseñada por el arquitecto Renzo Piano.

Un último ejemplo, que considero interesante, es *Le noir de l'étoile* (1990) de Gerard Grisey. Esta obra fue escrita para seis percussionistas dispuestos alrededor del público, sonidos grabados y transmisión de señales astronómicas en tiempo real. Grisey dictó clases de composición en Berkeley, entre los años 1982 y 1986. Allí conoció al astrónomo Jo Silk, quien le hizo "escuchar" diversas señales electromagnéticas provenientes de erupciones solares y pulsares, captadas por radiotelescopios -una versión acústica de estas señales puede ser reproducidas a través de un parlante. Los pulsares -residuos cósmicos resultantes de la explosión de supernovas, que giran en el espacio transmitiendo señales periódicas, a la manera de un faro cósmico- producen diferentes alturas

o ritmos, de acuerdo a su velocidad de giro, y sólo pueden ser registrados a determinada hora del día. Para esta obra, Grisey utilizó grabaciones del pulsar Véla, que sólo aparece en el hemisferio sur, residuo de la explosión de una supernova que debió verse claramente hace 12.000 años; y la reproducción en tiempo real del pulsar 0329+54 -generado por una estrella que explotó hace cinco millones de años- cuya señal tarda 7.500 años en llegar a la tierra. Estos sonidos se combinan con la percusión para dar forma a la obra. El estreno tuvo lugar en Bruselas el 16 de Marzo de 1991, a las 17 horas, ya que 0329+54 hace su aparición a las 17:46 en el radiotelescopio de Nançay en Sologne, desde donde se transmitieron las señales al lugar del concierto. Grisey mismo, con los comentarios acerca de su obra, propone reflexionar acerca de la llegada en directo, al lugar del concierto, de estos relojes cósmicos impasibles, que han franqueado años luz hasta llegar a nosotros. Las señales, se encuentran con una música que no sólo prepara su entrada en escena, sino cuya organización temporal deviene de sus características rotacionales.

Estos casos, y tantos otros dispersos en el tiempo, permiten notar que las características espaciales de la música han sido ampliamente aprovechadas en función de la expresión. Ya sea a través de ideas extramusicales o en vinculación con la estructuración misma de la obra. El espacio cumple una función integradora del discurso. Toda sensación sonora lleva implícita una determinada cualidad espacial, y el espacio se manifiesta a través del sonido. Los medios electroacústicos actuales han aumentado considerablemente las posibilidades de tratamiento del espacio, pues mediante la simulación, es posible multiplicar las fuentes sonoras y distribuir las en ambientes virtuales, según la voluntad del compositor.

Comencé mi primera obra electroacústica *Bosco: jardín al compás del deseo* en 1989, impulsado por la problemática del espacio en música. Esta pieza –basada en el famoso tríptico de Hieronymus Bosch *El jardín de las delicias*- fue presentada en

el contexto de un trabajo de investigación y desarrollo de hardware, de carácter interdisciplinario. Diez años después, animados por los avances tecnológicos ocurridos durante ese tiempo, retomé el tema en *Interiores*, estrenada en 2004 como parte de la defensa de mi tesis de Doctorado en Música, en la especialidad Composición.

Investigación-Composición

Interiores fue escrita para flauta, oboe, saxo alto, clarinete bajo, piano y procesamiento electrónico en tiempo real. La tesis, por otra parte, describe el diseño y desarrollo de programas de computación de asistencia en la composición musical, especialmente orientados al tratamiento del espacio en música, que luego fueron aplicados en la composición de esa obra.

La composición musical y el desarrollo de programas presentan temáticas bien diferenciadas, pero mutuamente relacionadas. El primer objetivo, la composición, surge del deseo de expresar la poética del espacio en términos sonoros. El segundo, las herramientas de creación,

The image displays a musical score for the piece 'Interiores'. It consists of two systems of staves. The first system includes staves for Flute (Fl.), Oboe (Ob.), Alto Saxophone (Sax.), Bass Clarinet (Cl.), Piano (P.), and Electronic Processing (E.). The second system continues with the same instruments. The score features complex rhythmic patterns, dynamic markings such as 'ppp' (pianissimo) and 'f' (forte), and performance instructions like 'rit.' (ritardando) and 'pizz.' (pizzicato). The notation includes various musical symbols, including accents, slurs, and dynamic hairpins.

Figura 1. Fragmento de *Interiores*

de la necesidad del compositor de generar un entorno apropiado que posibilite la realización de su obra, sin el cual ésta no podría existir.

Los programas asistentes, empleados en la génesis de la obra sirven a la simulación de fuentes aparentes en ambientes virtuales, y su desplazamiento en el espacio; el tratamiento del espacio interno de la música en relación a las trayectorias descritas por esas fuentes; el control espacial de la altura, de las relaciones temporales entre los eventos sonoros, del timbre y la textura y la generación de volúmenes espaciales, y el control de la posición de las fuentes que los generan. Intervienen temas relacionados con la audición, el procesamiento de señales digitales, la informática y la música.

La tarea comienza con un relevamiento previo de los aspectos psicoacústicos relativos a la audición espacial, y de técnicas de simulación de imágenes espaciales en ambientes ilusorios. Luego, trasladé algunos de los sistemas de espacialización preexistentes (Chowning, Moore, Ambisonics) al ámbito del procesamiento en tiempo real, incorporándolos como asistentes adicionales del entorno compositivo. La plataforma elegida para el desarrollo de software es el sistema gráfico de programación Max-MSP, creado en el IRCAM, en París. Se basa en objetos interconectables, con funciones específicas, orientados al procesamiento digital de señales de audio. Bajo este entorno es posible crear nuevos objetos, escritos en lenguaje C, que incrementan sus posibilidades.

Finalmente, desarrollé un modelo de localización espacial del sonido que parte de una técnica de grabación denominada binaural. Se trata de un sistema de síntesis binaural, con reproducción transaural cuadrafónica. Realicé un primer programa para sistema operativo Windows, que luego trasladé a Max-MSP, donde opera en tiempo real. El software creado procesa el sonido proveniente de instrumentos musicales tradicionales, o de fuentes electrónicas, y lo distribuye espacialmente a través de parlantes en la sala de concierto. Transforma las señales monofónicas que ingresan a la computadora, e induce al oyente a

percibir una imagen espacial, similar a la que experimentaría frente a una o más fuentes estáticas o en movimiento, y un espacio de características materiales distintas a las del recinto en que se encuentra.

Al modelo se agregan otros objetos que aportan un mayor realismo en la localización. Entre ellos, la simulación de la acción filtrante del aire en función de la distancia fuente-sujeto, y la simulación de las primeras reflexiones que ocurren en las paredes, techo y piso del recinto simulado. Los objetos creados admiten cierta variedad en cuanto a posibilidades de interconexión. Incluso, en un mismo entorno es posible utilizar más de una técnica de espacialización.

Considerando las aplicaciones musicales que veremos más adelante, fue necesario disponer de un sistema de ubicación de las fuentes virtuales de posibilidades múltiples. Por esto, implementé diversos módulos integrados en una interfaz gráfica, que sirve de herramienta para el trazado de trayectoria o posiciones fijas de las fuentes. El sistema de posicionamiento consta de dos vectores solidarios controlados por transformaciones geométricas en coordenadas homogéneas.

Integración de la música al espacio virtual

Los eventos sonoros, al igual que las estructuras musicales, se desenvuelven en un espacio propio e interno, delimitado por los parámetros que los caracterizan. Algunas propiedades de ese espacio son observables a través de los movimientos de un intérprete o un director de orquesta, que transforma y exterioriza ciertos recorridos inscriptos en la partitura, en gestos visibles.

Siguiendo esta idea, podemos concebir el problema de la localización espacial del sonido aplicado a la composición, como una exteriorización del espacio interno de la música, y a la vez, como una interiorización del espacio externo. Esto significa que las trayectorias espaciales se desenvuelven en relación con

los recorridos interiores del sonido, y que los parámetros del sonido o la música pueden ser alterados por la trayectoria de las fuentes virtuales.

Consideramos, entonces, dos aspectos: (a) el sonido genera la trayectoria; (b) la trayectoria transforma al sonido. El primer caso involucra la detección de la magnitud de algunos parámetros elegidos, como la altura, la dinámica, el grado de tonicidad o la duración de los sonidos instrumentales que ingresan a una computadora. Estos parámetros se agrupan por ternas, y a cada uno de ellos se le asigna una componente del espacio. Si los parámetros varían, cambian en consecuencia las coordenadas de la posición de la fuente. Las acciones musicales que realizan los instrumentistas provienen de la partitura, donde se contempla la modificación gradual de estas variables, no sólo en función del discurso a generar, sino también de los recorridos espaciales.

En el segundo caso, la descomposición de las trayectorias sobre los ejes de coordenadas produce valores que alteran la magnitud de los parámetros de procesamiento del sonido. Lo que suena es transformado por la trayectoria elegida para la fuente. La aplicación más inmediata de la exteriorización del espacio interno es lo que denomino "registro espacial de la altura". Cada nota adquiere una posición fija en el espacio. A cada grado del total cromático corresponde un ángulo sobre el plano horizontal, y a cada octava un ángulo de elevación. Esta disposición coincide con cierta forma de representar la altura, a través de una espiral ascendente, en la cual todos los grados de igual nombre coinciden verticalmente.

Si disponemos los eventos sonoros secuencialmente, el sentido de giro de la fuente se relaciona con la direccionalidad melódica. Si ejecutamos una escala cromática ascendente, por ejemplo, percibimos que la fuente que la genera rota y sube, describiendo la espiral antes mencionada. La velocidad del movimiento, por otra parte, depende de la interválica presente. Si las distancias entre las notas son más amplias, la velocidad aumenta en consecuencia.

Desde el punto de vista de la implementación, debemos considerar que el recorrido de la fuente debe presentar curvas suavizadas en el tiempo. Esto lo logramos a través de rampas de cierta duración entre valores sucesivos de altura, que amortiguan las desviaciones de los giros melódicos. También es preciso considerar el nivel de tonicidad del sonido, a fin de decidir la posición de la fuente en caso de que no exista altura definida. Con el propósito de evitar que el oyente “aprenda” con excesiva rapidez las relaciones entre altura y espacio virtual, realizamos transformaciones de la posición de la espiral, tales como desplazamientos o rotaciones, como parte de las modificaciones ambientales que luego veremos.

Otro aspecto a considerar es el relativo a las distancias. La simulación de la distancia debe depender, en primer grado, de la intensidad de los eventos sonoros. Mientras menor es la intensidad, más lejos se encuentra la fuente del eje de la espiral. Para incrementar el realismo de la situación, implemento un efecto filtrante, asociado a la amplitud de la señal. De este modo, las dinámicas tenues se asocian a espectros pobres y las fuertes a espectros más brillantes. La figura siguiente muestra un esquema del proceso.

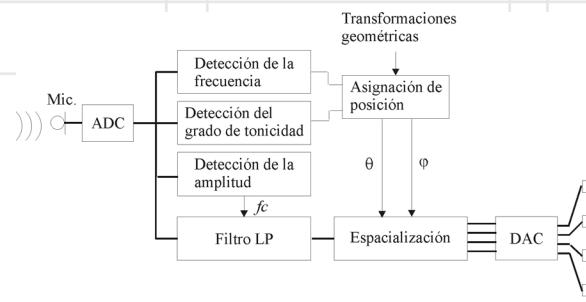
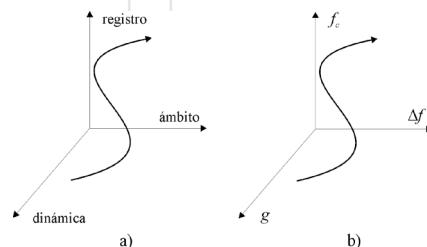


Figura 2. Esquema de implementación de módulo de espacialización en función de la altura, la dinámica y el grado de tonicidad de los eventos sonoros

Frente a la superposición de estratos melódicos podemos hablar, entonces, de un contrapunto extendido que involucra a las trayectorias.

Otro ejemplo de exteriorización del espacio interno de la música lo observamos en la figura 3. El registro, el ámbito melódico y la dinámica de una sucesión de sonidos, conforman las componentes de una trayectoria espacial, que actúa como correlato del movimiento interno del gesto musical (a). El registro se traduce en elevación de una fuente sonora, y el ámbito melódico y la dinámica en su desplazamiento a lo largo y a lo ancho del cuarto virtual. A su vez, la misma trayectoria sirve para transformar los parámetros de un proceso de filtrado aplicado a otro objeto sonoro (b). Los parámetros de la sucesión melódica, traducidos al terreno de la música electrónica, se convierten ahora en frecuencia de corte, ancho de banda y ganancia del filtro.

Figura 3. Relación entre los parámetros de un gesto musical y su desplazamiento en el espacio (a) y utilización de la misma trayectoria en el procesamiento de un objeto sonoro con un filtro (b)



Extendiendo este principio a otros parámetros, podemos crear múltiples trayectorias para una misma fuente -tantas como ternas de variables consideremos-, o bien, aplicar las coordenadas definidas por la trayectoria de una fuente al control de la magnitud de los parámetros de otro sonido o fragmento de música. De este modo, la evolución dinámica de un evento sonoro, su tonicidad, el nivel de consonancia de las redes interválicas de un sector musical, su densidad cronométrica o polifónica, o la relación de periodicidad o aperiodicidad de una sucesión de eventos, se constituyen como variables del espacio, o parámetros transformados por las trayectorias en él descriptas.

También es posible intercambiar los parámetros asignados a cada eje de coordenadas del espacio virtual a fin de rotarlo, o modificar el factor de escala, a la manera de un zoom espacial. Las coordenadas obtenidas pueden sufrir transformaciones geométricas, y las mutaciones del sonido o las secuencias de eventos pueden coincidir en tiempo con los movimientos de la fuente, o bien ser anticipadas, o retardadas a la manera de un eco. La magnitud de los parámetros, traducidas tanto a coordenadas cartesianas como esféricas, duplica las trayectorias posibles, sin que por esto se altere la percepción de estas relaciones. Por último, cualquier parámetro del sonido o la música puede afectar no sólo a las trayectorias, sino también a las dimensiones o características acústicas del espacio virtual.

Tratamiento espacial de la altura y el timbre

La organización de conjuntos de grados cromáticos (PCS, por *pitch class sets*), como método de control de la altura, resulta eficaz. He dedicado cierto tiempo al estudio de sus propiedades, y al desarrollo de programas de composición asistida que utilicé luego en la composición de algunas obras (Cetta, 2003).

Del análisis de las características de los conjuntos, surgen clasificaciones orientadas a la generación de similitudes, oposiciones o transformaciones entre campos de altura. En el caso de los conjuntos formados por cuatro sonidos, por ejemplo, una clasificación posible surge en relación al grado de asociación respecto al sistema tonal -acordes de séptima, tríadas con notas agregadas, acorde bimodal, conjuntos cuyos subconjuntos son acordes por terceras, acordes por cuartas, fragmentos de escalas reconocibles- o disociación respecto a este sistema, ordenados por sus características propias.

Las relaciones entre los campos de altura se regulan en función al nivel de consonancia de cada conjunto. La determinación del grado de consonancia puede

establecerse por varios métodos, pero básicamente tiene en cuenta la cantidad y calidad de las clases interválicas presentes en cada conjunto, y la disposición vertical u horizontal de sus sonidos en el registro. En el ordenamiento se comparan todos los conjuntos, pero también se establecen subcategorías de acuerdo a la ausencia de uno o más intervalos en particular, cantidad de clases interválicas presentes, cantidad de transposiciones o inversiones no redundantes, etc.

Cuando varios instrumentos monódicos ejecutan simultáneamente las notas de un conjunto, cada sonido se diferencia por su timbre, por el modo de ejecución empleado y por la ubicación de cada instrumentista en el escenario. Cualquiera de estas características puede ser transformada, aplicando el procesamiento adecuado. Pero es posible, además, simular la producción de varias alturas organizadas con un único instrumento monódico, transportando aquella que ejecuta a otras distancias, y aplicando a cada nota un tratamiento tímbrico diferenciado y una ubicación particular en el espacio.

Para la implementación de este proceso, programé un objeto de control que genera los índices de transposición a utilizar en la transposición. Estos índices son calculados para conjuntos de grados cromáticos de tres y cuatro elementos, cuya denominación se especifica en una de sus entradas. Si elegimos el conjunto 4-15, por ejemplo, e informamos al programa que la nota ejecutada corresponde a la posición del bajo, al tocar un *do*, es posible obtener *do#*, *mi* y *fa#*, que completan el conjunto antes mencionado. El objeto calcula una transposición posible y decide si lo invierte o no, por lo cual, en cada interpretación de la misma nota escuchamos un acorde con la misma estructura interválica (4-15, en el ejemplo) pero transpuesta, invertida, o permutada de formas distintas.

Las transposiciones del sonido de un mismo instrumento, presentan un nivel de coherencia mucho mayor que en el caso de varios instrumentos ejecutando las notas de un acorde. Obviamente la relación de las componentes espectra-

les es la misma para todas, pero desplazada en frecuencia. Esta característica genera una integración de los sonidos, que guía a la percepción de un único espectro, por lo cual, este tratamiento de la altura produce resultados más bien tímbricos. El efecto se potencia en la combinación de estos acordes-espectros con el tratamiento interválico de las fundamentales.

Con el propósito de generar acciones musicales variadas, recurrimos a un objeto que detecta si la nota supera en duración un cierto umbral. Sólo en ese caso la operación de armonización es llevada a cabo. Esto permite la ejecución de giros rápidos –adornos, por ejemplo- sin armonización y detenciones, donde la armonía aparece a través de un crescendo programado. La distribución espacial de estas acciones complementa el efecto buscado.

Por otra parte, mediante el procesamiento adecuado, el sonido de un instrumento puede convertirse en el de otro, y la modulación entre ambos ser acompañada por una trayectoria, que los vincula espacialmente.

Tratamiento espacial de las relaciones temporales

Es posible comparar el tiempo de un fragmento musical con las dimensiones del espacio virtual. Desde un punto de vista perceptual, al aumentar el espacio, la sensación de transcurso del tiempo parece disminuir. Esta idea considerada a través del tema que nos ocupa, puede justificarse a través de diversas causas, una de ellas es la acción de la reverberación, que disminuye la resolución temporal. Otra surge en relación con los primeros ecos; las diferencias temporales entre los tiempos de arribo de las primeras reflexiones aumentan a medida que el espacio crece. Los primeros ecos considerados son seis y se producen por el rebote del sonido que emana la fuente sobre las cuatro paredes del recinto, el techo y el piso.

Dejemos de lado, por el momento, la disminución en la intensidad del sonido debida a la distancia, y la absorción asociada a la reflexión, aprovechando la virtualidad de nuestras aplicaciones del espacio. Si las dimensiones del ambiente virtual crecen considerablemente a medida que transcurre el tiempo, llega un momento en que los ecos son percibidos con un grado de separación tal, que se pueden expresar en términos aplicables al ritmo.

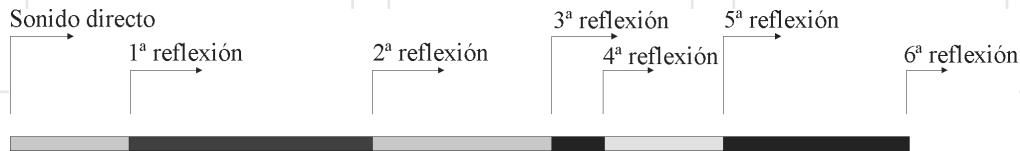


Figura 4. Relaciones entre los tiempos de llegada de las primeras reflexiones, medidos con segmentos

Si modificamos la dirección de la fuente o la distancia, percibimos un cambio en la estructura temporal generada por las reflexiones. La figura 5 muestra cómo se transforma esa estructura, cuando el ángulo de azimut varía entre 0° y 45° . El gráfico surge del cálculo del tiempo de arribo de las seis primeras reflexiones, para una elevación de la fuente equivalente a 5° , y una distancia fuente-sujeto igual a 0.483 veces el lado del recinto, formado por un cubo.

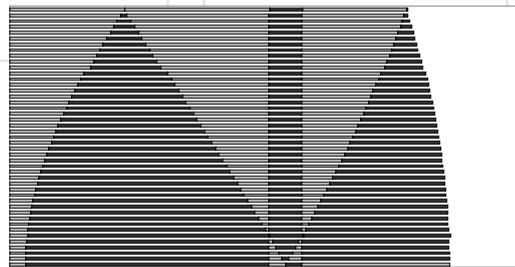


Figura 5. Relaciones entre los tiempos de llegada de las primeras reflexiones, variando el ángulo de azimut

En este sentido, las dimensiones del ambiente virtual funcionan como un indicador de tempo de las reflexiones. La figura siguiente es una traslación del gráfico anterior a notación musical. La duración más pequeña se expresa como apoyatura de la semicorchea. Una traslación similar es posible, usando corcheas de quintillo o seisillo, como figuras de menor valor.



Figura 6. Ibíd. Figura 5, pero representado en notación musical

Se aprecian claramente las características moduladoras que surgen de la disposición sucesiva de estas células. Los ritmos se generan del ataque de los instrumentos, pero además, surgen de las acentuaciones, del ordenamiento perceptual de sucesiones de grados cromáticos, de la incorporación de adornos o articulaciones diferenciadas o de la modificación del timbre en cada evento.

Los ritmos son generados con un programa (ver figura 7) que utiliza los mismos objetos usados en el modelo de localización espacial del sonido propuesto que fueron destinados a la simulación de las primeras reflexiones. Este software toma las trayectorias diseñadas en la interfaz gráfica antes mencionada, y calcula los ritmos derivados de los primeros ecos. Los resultados pueden aplicarse no solo a la producción de esquemas rítmicos a ejecutar por los instrumentos, sino también al control temporal en tiempo real de otras unidades de procesamiento del sonido.

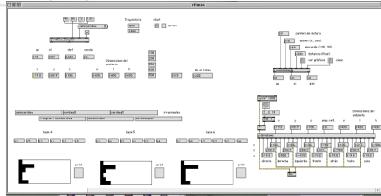


Figura 7. Software que genera ritmos a partir de trayectorias.

Hemos visto una vinculación perceptible de la relación espacio-tiempo. Es posible resaltar sus coincidencias, o bien ponerlas en conflicto, mediante el control de las dimensiones espaciales y las densidades temporales. La expansión del espacio, y los ritmos asociados a las primeras reflexiones, se vinculan de algún modo, con la dilatación temporal propia del espectralismo. En esta música, la dilatación del tiempo da lugar a la resíntesis instrumental de las componentes sinusoidales de un sonido analizado. De no aplicarse tal aumento a la grilla temporal, las complejas variaciones espectrales de las componentes que ocurren durante el ataque del sonido, no podrían ser imitadas con instrumentos mecánicos convencionales. El procesamiento electroacústico permite, en nuestro caso, un recorrido gradual que parte de las reflexiones ambientales de un sonido instrumental y conduce a la generación de ritmos de ataque de varios instrumentos distribuidos en el espacio.

Tratamiento espacial de la textura

Los sonidos impulsivos, según vimos antes, resultan más fáciles de localizar que los sonidos continuantes. Las acciones musicales formadas por sucesiones de sonidos breves, por analogía, brindan mayores posibilidades espaciales que otras construidas sobre sonidos largos. La figura siguiente, presentada a modo de ejemplo, reúne algunos comportamientos típicos donde los tipos de articulación del sonido ayudan a la localización de la fuente.



Figura 8. Sucesiones de sonidos breves, agrupadas de acuerdo a cantidad de alturas ejecutadas.

Un modo artificial de crear sucesiones de sonidos impulsivos, resulta de la fragmentación aleatoria de sonidos continuantes. Uno de los objetos programados hace uso de este principio, con el propósito de atomizar un evento sonoro y distribuirlo en el espacio, en un volumen de dimensiones variables, definible por el usuario. Para la distribución de los fragmentos en el espacio se recurre a otro objeto, que genera coordenadas de forma aleatoria, comprendidas en una zona especificada, que puede modificarse en el tiempo, incluso con algún parámetro sonoro.

Otra forma de tratamiento espacial de la textura consiste en la generación de volúmenes, delimitados por fuentes vinculadas, que reproducen eventos provenientes de instrumentos musicales, y sonidos sintetizados. Las herramientas destinadas al control preciso de las coordenadas que definen la posición de las fuentes virtuales, vistas con anterioridad, fueron diseñadas con el propósito de facilitar la generación de movimientos complejos de varias fuentes que se desplazan en conjunto.

En la figura 9 observamos distintas formas geométricas, definidas por la ubicación de las fuentes aparentes que rotan sobre su centro, o bien se trasladan en el espacio. Los números representan la cantidad de emisores involucrados en cada caso.

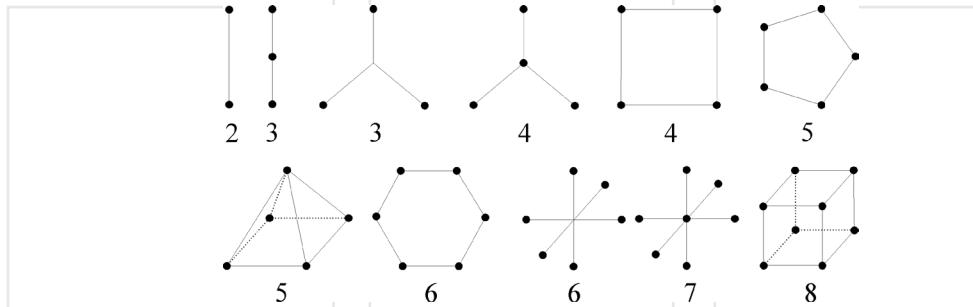


Figura 9. Ubicación de fuentes sonoras en complejos geométricos.

La textura global de estas formas en rotación, se presenta como una sucesión de texturas sonoras o musicales individuales, emanadas por cada elemento del conjunto. El movimiento pone de relieve las dimensiones y la forma de estos complejos sonoros, compuestos principalmente de acciones iterativas, cuyos elementos se dispersan velozmente, y construyen luego otros volúmenes.

Podemos imaginar que los complejos permanecen fijos, mientras el oyente los rodea, como si se tratara de esculturas sonoras. El desplazamiento virtual del oyente alrededor de los objetos puede simularse mediante rotaciones y traslaciones del ambiente en su totalidad, manteniendo fijas las posiciones relativas de cada conjunto dentro del recinto. Esto conduce a pensar un tipo de música, en la cual los recorridos en el espacio virtual son definidos por el mismo oyente, quien se detiene y examina cada objeto sonoro, rodeando y apreciando su textura según su voluntad. Algunos complejos permanecen fijos, y otros se desplazan sin intervención del que escucha en un intrincado laberinto que invita a encontrar una salida.

Conclusión

La potencia heurística de la noción de “vanguardia” pierde su eficacia al momento de la creación. La novedad no surge del anuncio de grandes rupturas o de las expresiones de un manifiesto estético. De allí no extraemos los materiales ni los procedimientos que conforman la música.

Hemos visto qué teorías entran en juego actualmente en la elaboración de una obra. Hoy, a partir de las investigaciones sobre el sonido se puede avanzar, profundizar ciertos caminos o aspectos y crear allí algo nuevo.

Las ideas compositivas aquí expuestas, algunas plasmadas en *Interiores*, plantean puntos de partida interesantes para los próximos desarrollos. La integración de los aspectos temporales y espaciales de la música, la exploración de su espacio interno en relación con el espacio externo, la creación de herramientas que hagan posible una música interactiva basada en las decisiones de un oyente, provocan desafíos nuevos. Estos temas, seguramente, serán profundizados en el futuro.

Bibliografía

CETTA, P. “Principios de estructuración de la altura empleando conjuntos de grados cromáticos” en Cetta, P. (comp.) *Altura-Timbre-Espacio*. Educa. Buenos Aires, 2003.

_____. *Un modelo para la simulación del Espacio en Música*. Tesis de Doctorado. FACM-UCA. 2004.



Los nuevos dioses del Olimpo televisivo

Resumen

A partir del texto de Mircea Eliade *Los mitos del mundo contemporáneo* quiero mostrar el papel de la TV como parte fundamental del comportamiento mítico de la sociedad actual. Para lograr tal propósito, haré referencia al papel educativo, cultural e informativo de la TV y cómo abundan en ella los modelos a imitar por la sociedad, justificando de esta manera su papel de "mito" en las sociedades actuales. Para mostrar que esto es así, me basaré fundamentalmente en los siguientes puntos del texto de Mircea Eliade: tiempo sagrado y tiempo profano, modelos ejemplares de comportamiento humano, la repetición de historias y arquetipos y la adoración de los mismos.

Mi estrategia será la siguiente: primero, haré un paralelo entre la TV y la mitología griega. Mi intención no es equipararlas sino sólo mostrar la similitud de elementos míticos que se repiten en una y en otra, para así justificar el papel de "mito" que ocupa la TV. Segundo, explicaré el papel mítico de la TV en general, como medio de comunicación masiva y popular. Luego puntualizaré algunos arquetipos presentes en la mitología griega que se repiten en la TV, y que a pesar de las evidentes diferencias, comparten algunos elementos básicos; sin embargo, no se deben tomar las definiciones de "mito",

Maria Rosa Figari
Profesora Titular Asociada de
la cátedra de Historia de la
Cultura

Departamento de Artes
Visuales (IUNA)
zamorami@speedy.com.ar

Recibido Septiembre 25 de 2007
Aprobado Diciembre 03 de 2007

Palabras clave: televisión,
mito, medios de comunicación,
cultura contemporánea.

“dioses”, “ritos”, etc. como absolutas, porque me voy a limitar a utilizar los conceptos que se adaptan a la idea que quiero mostrar. Estos términos sirven tanto para definir el lugar del mito en las sociedades antiguas, como el de la TV en la sociedad actual.

The new gods of the televising mount Olympus

Abstract

Based on the text of Mircea Eliade The myths of the contemporary world, this articles strives to show the role of TV as a fundamental part of the mythical behavior of the present-day society. In order to reach said goal, a reference to the educative, cultural and informative role of TV is made, and how it is filled with models imitated by society, justifying this way its role as a “myth” in contemporary societies. In order to show that this is true, the article is fundamentally based on the following points of Mircea Eliade’s text: sacred time and profane time, exemplary models of human behavior, the repetition of stories and archetypes and their worship.

Key words: television, myth, mass media, contemporary culture.

The strategy of the article includes: firstly, a parallel between TV and Greek mythology will be carried out. The intention is not to compare them, but only to show the similarity of mythical elements that are repeated in both, thus, justifying the role of “myth” TV occupies. Secondly, the mythical role of TV in general will be explained, as a massive and popular mass media. Then, some present archetypes in Greek mythology that are repeated in TV will be emphasized, and that in spite of the evident differences, they do share

some basic elements. However, the definitions for “myth”, “gods”, “rites”, etc. should not be seen as absolute, because the use of concepts will be limited to those that are adapted to the idea the article wants to show. These terms are a way of defining the place myth occupied in ancient societies, as well as showing the place TV has in contemporary society.

Introducción

La mentalidad mítica es un estado de nuestra mente y esta presente en todas las culturas. La conciencia mítica no ha muerto. Es una estructura inalienable del hombre, es constitutiva de su organización porque le brinda el sentido de su existencia y de sus orientaciones originarias.

En nuestra cultura contemporánea, dos corrientes intentan esclarecer la naturaleza del mito:

1. La fenomenología de la cultura que destaca la profunda incidencia del mito en el sentir y obrar de los humanos y su anclaje en el mundo de la creación espiritual consciente.

2. El estructuralismo, que desalienta las pretensiones de libertad y autoconciencia proclamando el triunfo de la función inconsciente incontrolable sobre la cultura. El mito es algo que no exige una comprensión sino sólo una descodificación.

Conviene precisar un poco más estos enfoques. Los fenomenólogos de la cultura emplean el “método Malinowsky” de acercamiento por empatía a los motivos conscientes de la cultura miyopoyetica. El mito es para ellos una forma de conocimiento que difiere del de la filosofía y la ciencia, y no es reemplazable por éstas. En contraposición, el estructuralismo etnográfico de Levi-Strauss,

sostiene una actitud positiva respecto de los mitos. La Semiología de la vida en sociedad ocupa el lugar de la Sociología Comtiana. Ella busca descubrir las leyes universales con su método modelístico y anti-analógico, que se aparta de las “evidencias” del sentido común. Desde este punto de vista, el mito no es religioso, ni tiene ningún tipo de trascendencia. Tampoco es una forma de conocimiento, ni transmite valor ni belleza alguna. El mito constituye un sistema simbólico de comunicación que expresa el funcionamiento puramente humano de determinadas leyes del espíritu que se vehiculizan como otros tantos códigos. No sufre las influencias del entorno histórico y esta causado sólo por la determinación interna del inconsciente. El mito es ante todo lenguaje, una función infaltable en la estructura cultural completa. El pensar mítico es “sincrónico” y afín al propio método estructuralista.

Frente a ambas corrientes, P. Ricoeur mantiene una posición equidistante, pero los incorpora en parte. Afirma que el mito no es alegoría ni es gnosis, ni puede traducirse a otro código. El mito abre un camino pero no explica nada. Es una significación simbólica unitaria desarrollada en forma de relato-drama.

Desde la perspectiva psicoanalítica, el mito puede ser analizado desde varias vertientes. Desde el mito privado individual, hasta el mito como expresión cultural.

266

Uno de los mas importantes estudiosos de la estructura de los mitos es Mircea Eliade (1963). A su juicio, el mito cuenta un acontecimiento dramático que tuvo lugar en el tiempo primordial de los comienzos, *in illo tempore*. Es un relato cuyos protagonistas son los seres sobrenaturales, una realidad ha venido a la existencia. El mito relata un hecho de creación, organiza el caos, revela una actividad creadora y devela la sacralización cuya irrupción justamente fundamenta el mundo y la hace ser tal como es hoy. La función de los mitos es la de revelar modelos ejemplares. El rito se constituye entonces en la reactualización del mito.

A partir del texto de Mircea Elíade *Los mitos del mundo contemporáneo* me propuse investigar el papel de la TV como parte fundamental del comportamiento mítico de la sociedad actual.

Haré referencia al papel educativo, cultural e informativo de la TV y cómo abundan en ella, los modelos a imitar por la sociedad, justificando de esta manera su papel de “mito” en las sociedades actuales. Para esto me basaré fundamentalmente en los siguientes puntos del texto de Mircea Elíade: tiempo sagrado y tiempo profano, modelos ejemplares de comportamiento humano, la repetición de historias y arquetipos, y la adoración de los mismos.

A modo de ejemplo, haré un paralelismo entre la TV y la mitología griega. Mi intención no es equipararlas, sino sólo mostrar la similitud de elementos míticos que se repiten en una y en la otra, para así justificar el papel de “mito” que ocupa la TV.

Empezaré explicando el papel mítico de la TV en general, desde su papel de medio de comunicación masiva y popular. Luego puntualizaré algunos arquetipos presentes en la mitología griega que se repiten en la TV, y que a pesar de las evidentes diferencias, comparten algunos elementos básicos.

No se deben tomar las definiciones de “mito”, “dioses”, “ritos”, etc. como absolutas, porque me voy a limitar a utilizar los conceptos que se adaptan a la idea que defenderé. Estos términos sirven tanto para definir el lugar del mito en las sociedades antiguas, como el de la TV en la sociedad actual.

La TV: la mitología de la actualidad

Según Mircea Elíade, el mito es el fundamento de la vida social y la cultura, y sirve de modelo al comportamiento de los hombres. Estos, a su vez, tratan de

imitar los arquetipos por medio de ritos, en los cuales el tiempo cotidiano se detiene para dar lugar al “Gran Tiempo”.

La fragilidad de las relaciones humanas es inherente a la propia condición humana. Los criterios que permiten a los hombres distinguir en el mundo entre el bien y el mal, la verdad y la mentira, lo propio y lo ajeno, lo cercano y lo lejano, o sea, los problemas de la convivencia humana, son explicaciones que en la antigüedad brindaban la religión y sus tradiciones, es decir, el mito.

Para el hombre antiguo, los mitos presentan personajes -los dioses- que influyen en la vida cotidiana del pueblo gobernando sus aspectos fundamentales. Estos dioses no sólo dicen qué está bien y qué está mal, qué es justo y qué no lo es (no siempre basándose en su propio ejemplo), sino que también son en parte responsables del bienestar del pueblo, dándole a éste comida y protección a cambio de su adoración y algunas ofrendas. Esta “comunicación” con los dioses no se da en cualquier momento y lugar, es algo sagrado, que necesita de un rito para concretarse.

Según Hannah Arendt, el espacio público es aquel lugar *“a través del cual el sujeto social puede reconocerse compartiendo un destino común”*. Es lo que le da al hombre su “sentido común”, es decir, aquel sentido que compromete su capacidad de juicio y acción y cuya ausencia lo incapacita para experimentar el mundo como una realidad y como un valor. El espacio público es un lugar de acción para los individuos en sociedad para ejercer su identidad como ciudadano. Una identidad asociada al reconocimiento y respeto por el otro, a su adhesión a una cultura común, a su capacidad para actuar colectivamente. Todas estas son responsabilidades que comparten tanto el mito para las sociedades arcaicas como la TV para la sociedad actual.

Actualmente, la TV es capaz de producir una acción participativa y movilizadora de la ciudadanía. La televisión se erige como un nuevo “espacio publico”.

Transformándose en la más importante institución mediadora de lo público y se convierte hoy, en el lugar de encuentro de las diferentes culturas, tanto locales como extranjeras.

Tanto el mito como la TV hacen posible que compartamos temáticas y consensos comunes en el mundo y que nos reconozcamos parte de un gran público que gusta de las mismas costumbres y objetos de entretenimiento, incorporando cotidianamente valores y normas. Una realidad construida en la forma de un “mundo común” que articula a los individuos en torno de aquello que para el sujeto, se configura como de “interés común”.

La comunicación, entendida como proceso de circulación de información y entretenimiento, tiene una función fundamental en la determinación de las relaciones políticas, sociales y culturales.

Del mismo modo que el hombre antiguo se sentía parte de la naturaleza, que aprendía de ella y que creía que la misma influía en su vida y a su vez él influía en ella, la TV hoy está definiendo, en su relación con el televidente-ciudadano, un nuevo acontecimiento público y un nuevo espacio donde reconocerse socialmente, un lugar social que no es ni público, ni privado, sino los dos espacios al mismo tiempo. Este nuevo espacio público, ofrece hoy todos los referentes para simular la participación del ciudadano en las llamadas cuestiones públicas.

De esta manera, mediante la realización de encuestas callejeras, llamados telefónicos, o la representación en el periodista que interpela al político, el pueblo “participa” de los acontecimientos que les conciernen directa o indirectamente.

En la TV, la interpelación a lo público es directa y el recurso de la “transmisión en vivo” ayuda a crear la ilusión de inmediatez, de proximidad y de familiari-

dad. La cámara interpela al diputado, al concejal o al dirigente popular, pero también, impone sus reglas sobre el discurso político.

Así como los gobernantes de la antigüedad consultaban a sus dioses antes de tomar una decisión y lo que buscaban era la conformidad de esas divinidades, pues tenerlas en contra les podía costar su cargo, los representantes de lo público están hoy obligados a cambiar su discurso, su estilo, sus argumentos y hasta su apariencia, en función de lo que la televisión pone como condición para que exista como figura pública. También el hecho de saber que un acontecimiento será transmitido por televisión influye en su preparación y en su desarrollo.

En épocas de crisis como ésta, en las que el pueblo no puede confiar en sus gobernantes, ni en su justicia ni en la policía, el único lugar donde encuentra respuestas y en quien confía plenamente es la TV: a ella acude en busca de soluciones, porque es la TV quien denuncia a los corruptos con cámaras ocultas, quien increpa a los políticos directamente y se convierte en la voz del pueblo, también es la TV quien nos muestra desde el lugar de los hechos quiénes son los policías que asesinaron al piquetero luego de mostrarnos cómo ese mismo policía lo negaba. La gente quiere respuestas... y la TV se las da.

El público espera que la televisión cumpla con su deber: que diga la verdad y que la diga según criterios de importancia. La TV es, para el hombre actual, quien decide qué es real o no, qué está bien o mal, en fin, quién dicta los parámetros de la sociedad actual. Lo que no pasa por la televisión no ocurrió. Cada vez más la única fuente de información que tiene la gente es la televisión y todo hecho que ocurre, si la TV no lo muestra, es como si no hubiera sucedido. Según Umberto Eco, la TV dice *“yo estoy aquí, y si estoy aquí, significa que delante de ustedes esta la realidad, es decir, la televisión”*.

Por eso también cuando hace falta una donación para alguna institución de beneficencia, llaman a la TV; si quieren justicia por un crimen impune, llaman a la TV. La televisión entonces se convierte en “benefactora”, capaz de repartir justicia, alimentos y hasta trabajo entre sus “seguidores”, en fin, como cualquier divinidad que se precie de tal.

El ritual de la TV

La relación con el mito es especial, se da por medio de un ritual en el cual el tiempo pasa a ser “sagrado”. En la antigüedad era una ceremonia diaria frente a los alimentos, presidida por el pater familias. Hoy, el hecho de cenar frente a la TV se vive como un ritual, siempre “a la misma hora por el mismo canal”.

El tiempo se detiene, se olvidan los problemas cotidianos y se vive el “Gran Tiempo” de la televisión, determinado por el control remoto que marca los diferentes momentos, tal como hacia el pater familias de la antigüedad. La TV reduce las distancias y convierte la realidad en una simultánea vivencia mas allá del lugar, transformándose en espacio-tiempo televisivo, en el nuevo referente para organizar la vida.

Los fieles tratan de comunicarse con sus dioses a través de un ritual específico, por medio del cual –a cambio de alguna ofrenda- esperan obtener algún beneficio. En la TV esto se repite, pero con algunas modificaciones: actualmente el recurso más usado es el del 0600, pero antes fueron las cartas o el envío de un cupón. Hoy por hoy, a cambio de una ofrenda de 3+IVA, el “fiel” puede obtener por parte de su “divinidad” alguna recompensa, como puede ser dinero en efectivo o un electrodoméstico.

La televisión tiene una gran oferta de canales: deportivos, informativos, infantiles, etc. y cada televidente elije el de su preferencia. Así como antiguamente

convivían varios dioses en la antigüedad, mas allá de las aparentes diferencias, las formulas son básicamente las mismas y los ritos se repiten. El ejemplo más claro es el de las telenovelas: cambia el tiempo y el lugar, cambian los nombres de los protagonistas, pero la historia básicamente siempre es la misma. Siempre hay buenos y malos, un amigo cómplice y un tercero/a en discordia. Los enamorados deben superar varios obstáculos, pero al final siempre terminan juntos y felices. Estos nuevos estereotipos son los héroes antiguos.

Los medios de comunicación – y sobre todo la televisión – son los caminos de relación que definen la estructura simbólica de la ciudadanía compuesta por signos que permiten el contacto y el intercambio. El lugar que antiguamente ocupaban las instituciones tradicionales (los templos, los colegios sacerdotales, la familia...) lo ocupan hoy el club de fans, las barras y particularmente, las actividades mediadas por la TV.

La mitología griega, por ejemplo, tuvo influencia de Creta, Egipto, Palestina, Frigia, Babilonia...influencias que modificaban las conductas y los valores del hombre griego. También los canales satelitales han generado en los ciudadanos televidentes de localidades remotas y periféricas, una transformación en sus paisajes sociales y culturales.

272

La TV es un Olimpo lleno de “divinidades”, personajes que el pueblo “adora” sin llegar a tener nunca un contacto directo con ellos. Adoran, más que a la persona, a la imagen, reproducida por miles en posters, tapas de revistas, remeras, etc. sin tener en cuenta los asuntos cotidianos de estas imágenes, personas reales al fin. Así como Zeus seguía siendo el rey del universo a pesar de sus “problemas matrimoniales” con Hera, del mismo modo en el Olimpo de la televisión se suceden escándalos relacionados con la vida privada de sus protagonistas sin afectar por eso su posición ni perder adoradores.

La gente olvida que las imágenes que ve en la TV pertenecen a personas de carne y hueso y por eso las eleva al rango de “divinidades”. El hecho de verlas dentro del aparato de TV, en imágenes bidimensionales, maquillados y vestidos especialmente, convierte a los personajes televisivos en seres maravillosos, casi irreales y dignos de adoración.

Como bien dijo Marshall Mc Luhan, *“La conmoción psíquica y social es provocada por la imagen de la TV y no por su programación”*.

Se trata de sujetos, lenguajes e instituciones que, no se reducen lógicamente sólo a modelos comunicacionales que estimulan nuestra imaginación y articulan nuestras relaciones políticas, sociales y culturales.

El Olimpo televisivo

A continuación haré un paralelo entre algunos elementos de la mitología griega y algunos elementos de la televisión actual. Como dije anteriormente, es un comparación de carácter ilustrativo y no debe tomarse como absoluta, ya que tanto la mitología griega como los programas de TV son mucho mas complejos y diversos. Solo tomare las características básicas que ambos comparten y que me son útiles para realizar la comparación, y mostrar el papel de mito que tiene la televisión actual y cómo algunos arquetipos siguen vigentes hoy, más de veinte siglos después.

273

Atenea y la TV de la mujer

Atenea fue la primera en enseñar la ciencia de los números y todas las artes femeninas, como la cocina, el tejido y el hilado. También invento la flauta, la trompeta, la olla de barro, el arado, el rastrillo, el yuyo para bueyes, la brida de caballo, el carro y el barco. Era la diosa patrona de las actividades eminentemente femeninas, esto es, la cocina y el tejido.

Justamente estas son las actividades que se encargan de difundir los programas femeninos.

Hay programas y hasta canales enteros dedicados a la mujer, según los cuales, aún hoy las actividades femeninas remiten a las tareas domésticas, sobre todo la cocina y el tejido.

Este tipo de televisión abunda de ejemplos en los que sus representantes enseñan a las mujeres a cocinar, a tejer, a bordar... también lo hacen en forma de desfiles de moda y consejos para maquillarse, decorar la casa o criar a los hijos. En fin, todas las tareas "del hogar" destinadas a la mujer con mucho tiempo libre y que pasa gran parte del mismo en su casa.

Incluso con la virginidad de Atenea se podría trazar un paralelismo, ya que en este tipo de TV no se habla de sexo, al menos no en forma directa ni mucho menos explícita. ("Utilísima Satelital").

Eros y la TV erótica

Eros simboliza la "pasión sexual". Nunca se lo considero un dios suficientemente responsable como para figurar entre la familia de los 12 olímpicos. Los canales eróticos tampoco figuran entre los canales principales, sino que se los restringe por considerarlos inadecuados para la buena familia. Aun así, tanto el dios como los canales de televisión son conocidos por todos y hasta tienen seguidores que le rinden culto.

Algunos sostienen que Eros, salido del huevo del mundo, fue el primero de los dioses, pues sin él ninguno de los demás habría podido nacer; de esta manera, todos los otros dioses tendrían algo de Eros. Esto también vale para la televi-

sión actual en la que la mayoría de los programas, si bien no tocan el tema sexo explícitamente, hacen alusión a el en algún momento del mismo.

(“Venus”, “Playboy”)

Afrodita y los objetos de deseo en la TV

Afrodita era la diosa del deseo y tan hermosa que todos los dioses se enamoraban de ella. Las modelos ocupan un lugar importante en la TV actual. Como Afrodita, son deseadas por los hombres y admiradas (o envidiadas) por las mujeres, que se identifican con ellas. Es mas, pareciera que su única razón de ser en el Olimpo televisivo es provocar el deseo entre los integrantes del mismo y también entre los televidentes. Su presencia es tal, que hasta hay un canal de cable dedicado a ellas.

Afrodita tenia un ceñidor mágico que hacia que todos se enamorasen de quien lo llevase, por eso era muy celosa en prestarlo. Algo similar sucede con las modelos, que se niegan a dar a conocer los secretos de su belleza, pretendiendo que su sensualidad es innata y obedece a cuestiones “naturales”. Esta actitud provocativa lentamente se fue expandiendo a otros sectores de la televisión: actores, conductores, periodistas...y hoy prácticamente todos los que transitan por el Olimpo televisivo buscan provocar el deseo entre sus seguidores.

(“FashionTV”)

Ares y la TV chimentera

Ares se complace creando discordia entre los hombres, y para eso provoca constantemente situaciones generadoras de guerra mediante la difusión de rumores y la inculcación de celos. Nunca favorece a una facción más que otra, sino que combate en este o aquel bando, según la inclinación del momento. De la misma manera, los programas de chimentos se encargan de crear con-

flictos entre los personajes de la TV, sin otra motivación que hacerlos discutir. Así como Ares provocaba la discordia tanto entre los dioses del Olimpo, como entre los hombres mortales, por estos programas pasan tanto personajes de la “farándula”, como personajes desconocidos, discutiendo entre ellos, problemas de la vida privada o profesional, repartiéndose acusaciones e incluso llegando, en algunos casos, a la violencia física.

Ya sea como parte de la crisis moral que sufre el país o como parte de una evolución natural que algún día debía ocurrir, lo cierto es que hoy, abunda en la TV este tipo de programas dedicados al escándalo, y los contenidos abarcan programas del espectáculo, programas políticos, deportivos o talk-shows. (“Intrusos”)

Apolo y la TV educativa

En la época clásica, la música, la poesía, la filosofía, la astronomía, la matemática, la medicina y la ciencia se hallaban bajo la dirección de Apolo. Hoy la televisión tiene varios canales y programas dedicados a difundir estas disciplinas. Algunos son específicos (hay canales dedicados a la música, a las artes, a la historia...) y otros son más abarcativos. La TV informa y el público toma por cierto todo lo que ésta dice. Estos programas se asemejan al oráculo de Apolo ya que los hombres acuden a ellos cuando quieren saber. (“Discovery Channel”, “MTV”, “People +Arts”, “Infinito”).

Los semidioses y como llegar a ser parte de la TV

Según Hesíodo en su Teogonía, los semidioses eran una raza de hombres más justos y mejores que debido a sus acciones heroicas y a la voluntad de Zeus, a su muerte fueron elevados y conducidos a la isla de los Bienaventurados, donde vivían como dioses. Los hombres de la antigüedad los admiraban, pues todos anhelaban estar en su lugar.

Los reality-shows son la oportunidad que tiene la “gente común” de vivir como los integrantes del Olimpo televisivo y pasar a ser también objetos de adoración. En este tipo de programas se muestra el esfuerzo que deben hacer los candidatos para lograr su objetivo y se premia a los mejores. El premio es, justamente, integrarse a la farándula. Ya sean cantantes, modelos o jugadores de fútbol, todos anhelan ser objetos de adoración y reconocimiento. Tal como los semidioses, los participantes de reality-shows pasan a ser admirados por las masas, rara vez son reconocidos por los miembros del Olimpo, quienes en algunos casos son indiferentes y en otros, los desprecian.

El resto del pueblo, por su parte, se esfuerza por imitarlos transformando su ejemplo en paradigmas. La imitación de los personajes de la TV se relaciona con un deseo por trascender el tiempo ordinario y pasar al Gran Tiempo. La moraleja sigue siendo la misma: esfuérzate por ser el mejor y tendrás un lugar cerca de los grandes, y así serás admirado y respetado por tus iguales. (“Bailando por un sueño”).

Dionisio y la TV del entretenimiento

Dionisio era el dios del vino, era adorado especialmente por los poetas y por los artistas a causa de las propiedades que poseía. Su consumo les provocaba alegría, apaciguaba las angustias y les permitía olvidar los males cotidianos. También era el dios del teatro, actividad característica de la Grecia Antigua. Su presencia era importante, al punto que se sentaba a la derecha de Zeus como uno de los Doce Olímpicos.

En la televisión actual, el entretenimiento es parte fundamental de la programación. Se repite a toda hora y en las más diversas formas: películas, series, miniserias, dibujos animados, concursos de preguntas y respuestas.

La función esencial de la televisión es permitir al hombre moderno salir del tiempo presente y de sus problemas cotidianos para sumergirlo en *Illo tempore*. Las tramas de ficción cumplen un papel similar a las obras teatrales de la antigüedad. Los espectadores saben que los actores representan una ficción, pero al mismo tiempo toman por verdaderos los principios morales, políticos, religiosos, etc., que estos programas inculcan. Es un hecho que ante la gran oferta de programas y canales, nacionales y extranjeros, los responsables de los mismos hacen lo posible por retener la atención del televidente y evitar que el mismo cambie a otro "culto", se trate o no de un programa dedicado pura y exclusivamente al entretenimiento. De esta manera, tanto los programas políticos, como los informativos, los educativos y todo en general, más allá de su objetivo primordial, lo que buscan es entretener. ("Fox", "Cinemax", "Cartoon Network").

Transformación y situación actual del mito.

En la actualidad, las religiones oficiales van perdiendo su poderosa influencia, hablando sobre todo del mundo occidental. Ya Nietzsche lo había anunciado en su celebre frase "Dios ha muerto". Sin embargo, los mitos se refugian en otras facetas de las actividades humanas. Estas actividades son el arte y el juego, que en esta sociedad globalizada y de las telecomunicaciones se manifiestan de manera avasallante en el espectáculo masivo, que a través de los massmedia llegan a todos los puntos del planeta. Este desplazamiento del mito al arte y al juego no es azaroso. Por ejemplo, según Emile Durkheim, la celebración religiosa, el ritual, es el origen de la fiesta, del arte y del juego, actividades que en cierto sentido perdieron la búsqueda espiritual trascendental en mayor o menor medida según el caso.

Los mitos actuales no son tan duraderos como lo eran antes, cuando las religiones fijaban los mitos, los conservaban y los usaban como método de domi-

nación, desde la clase sacerdotal. Ahora, estos mitos se crean espontáneamente en algunos casos y premeditadamente en otros, y son frutos de una sociedad fragmentada, a la vez unificada y global pero subdividida en infinidad de sub-culturas, las cuales encuentran sus propios mitos y leyendas.

De la sub-cultura pasara a la pasividad, siempre que este mito tenga el poder de unir dentro de sí distintos símbolos y pueda identificar a los distintos sectores sociales. Sin embargo, en ningún caso podrían tener la duración de los mitos antiguos, ya que a causa de los avances tecnológicos, los mitos lleguen a resultar ridículos hoy. Los valores son, en el presente, efímeros, y con ellos los mitos. Ya no existe esa transmisión, inclusive en una misma generación se van cambiando los mitos de acuerdo a las edades que atraviese. No se mantienen a lo largo de la vida, tal es el caso de los ídolos juveniles, que luego de pasar por esa edad serán dejados de lado, a medida que la persona va cambiando las expectativas de su vida, necesitara, por lo tanto, otros tipos de mitos que cubran esas necesidades. Los mitos actuales ya no llegan por el relato dentro del circulo familiar, sino que ingresan, sobre todo, por los diversos medios de comunicación.

Conclusión

Aquellas políticas auspiciadas por el Estado en la antigüedad, basadas en la creación de una identidad común, en el progreso de su civilización y en la generación de una religión propia para garantizar el “bienestar individual y el bien común” de la llamada sociedad nacional, se encuentran hoy, lejos de la realidad que vivimos. El surgimiento de la televisión, configura una nueva y compleja variable en esta dinámica. Hoy el televidente, a partir del consumo de la TV, empieza a tomar conciencia de las diferencias de edad, genero, clase, raza, nacionalidad, religión, región y comunidad, adoptando visiones de sí mismo mucho mas diferenciadas, múltiples y polifacéticas, que le dan una perspectiva de unidad e integración.

Es cierto que estas experiencias de acceso a la televisión no significan necesariamente una mayor participación en el espacio público ciudadano, pero sí tal vez, la generación de nuevas percepciones y acciones de los individuos frente a la realidad local y nacional, así como una nueva forma de representar la vida cotidiana.

El sujeto local, simultáneamente se integra a la realidad y a sus nuevas sensibilidades generadas justamente por la misma TV, donde su propia identidad se va redefiniendo, al mismo tiempo que va asumiendo nuevas posibilidades de participación y de ejercicio de sus derechos ciudadanos, que lo reconoce como sujeto activo de una comunidad. Esto tiene que ver con el llamado dilema de la "crisis de la representación política", que en menor o mayor grado, viven todas las sociedades modernas. Crisis que ha convertido a la TV en el "natural reemplazo" de las instituciones más ineficientes del Estado, tal vez porque su discurso y narrativa de acción, es mucho más eficiente que el complejo y lento accionar de aquel.

La TV es, por sobre todas las cosas entretenimiento, porque de ese recurso se vale para informar, moralizar y culturizar; en fin, para mostrar que se debe y que no se debe hacer, para elevar a los que obran bien y para castigar a los que obran mal. En otras palabras, para cumplir con su papel de mito en esta sociedad.

Bibliografía

ABDER-EGG, Ezequiel. *Teleadictos y vidiotas en la aldea planetaria*. Lumen Humanitas. Buenos Aires. 1996.

ARDENT, Ana. *La condición humana*. Ed. Forence Universitaria. 1995

- BARTHES, Roland. *Mitologías.*, Siglo XXI. Buenos Aires. 2003.
- ECO, Umberto. *La estrategia de la ilusión.* Ed. Lumen. Barcelona. 1986.
- ELÍADE, Mircea. *Los mitos del mundo contemporáneo.* Ed. Labor S.A. Barcelona. 1992.
- FLACELIERE, Robert. *La vida cotidiana en Grecia en el Siglo de Pericles.* Ed. Hachette, 1959
- GARCIA GUAL, Carlos: *Introducción a la mitología griega.* Alianza. Madrid. 2001.
- GRAVES, Robert. *Los mitos griegos.* Alianza Editorial. Madrid. 1993.
- GUBERT, Roman. *La televisión.* Ed. Burguesa. Barcelona. 1965.
- HESÍODO. *La teogonía: Los trabajos y los días.* El escudo. Centro Editor de América Latina. Buenos Aires. 1975.
- KIRK, G.S. *La naturaleza de los mitos griegos..* Argos Vergara. Barcelona. 1984.
- LA FERLA, Jorge y Groisman, Martín. *El medio es el diseño.* Eudeba. 2000
- SARLO, Beatriz. *Escena de la vida posmoderna.* Ed. Amorrortu. 1996
- Grupo Tempe. *Los dioses del Olimpo..*Alianza. Madrid. 2001.

Colaboradores

Walter Castañeda Marulanda

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

Gustavo Villa Carmona

Profesor Universidad de Caldas del Departamento de Diseño Visual, ha desempeñado el cargo de Director del Programa. Es Maestro en Artes de la Universidad de Caldas. Especialista y Magister 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 desempeñado el cargo de Director del Programa. Estudios terminados en Maestría de Filosofía. Ha presentado ponencias en eventos de carácter nacional e internacional. Ha sido becario del Ministerio de Cultura en dos oportunidades. Ha escrito artículos para la revista Kepes. Junto al diseñador visual Juan Carlos Zuluaga M, publicó el libro King-Com*ercio, auspiciados por Almacenes Exito S
ospinatoro@disenovisual.com

Mauricio Durán

Profesor Artes Visuales Universidad Javeriana Bogotá. Arquitecto de la Universidad de los Andes, Bogotá. Maestría en Cultura de la Metrópolis en la Universidad Politécnica de Cataluña y el Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona.
elogioalalentitud@gmail.com

Margarita Schultz

Doctorada en Filosofía. Editora de la Cuerda Floja www.lacuerdafloja.cl; y productora de “en torno a las Artes” (Radio de la Universidad de Chile). Ha publicado más de cien artículos en revistas especializadas. Ha dictado seminarios en Universidades de Latinoamérica y Europa. Profesora Titular Facultad de Artes Universidad de Chile.
mschultz@uchile.cl

José Carlos Mariategu

Científico (grado combinado en Matemáticas y Biología) y teórico mediático. Presidente de Alta Tecnología Andina ATA. Ha sido docente e investigador y ha publicado diversos artículos sobre temas de ciencia, arte, tecnología y sociedad.
jcm@ata.org.pe

Lucas Bambozzi

Universidad de Minas Gerais. Desarrolla desde los años ochenta, trabajos artísticos vinculados con el audiovisual y medios electrónicos. En los últimos años realiza obras multimedia e instalaciones interactivas.
lbambozzi@comum.com

Joaquín Llorca

1965. Arquitecto y Músico, doctorando en Teoría e Historia de la Arquitectura por la Universidad Politécnica de Cataluña.
illorca1@yahoo.com

Susana Pérez Tort

Graduada en la Escuela Nacional de Bellas Artes Manuel Belgrano y Prilidiano Pueyrredón. Investigadora y Profesora de Historia del Arte. Desde 1999 produce obras con soporte Digital.
callerelatores@intercom.com.ar

Isidrio Moreno

Profesor Titular de la Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad Complutense de Madrid. Autor y asesor de proyectos museísticos multimedia. Director del grupo de investigación Museum I+D+C.

Pablo Cetta

Realizó sus estudios musicales en la Facultad de Artes y Ciencias Musicales de la U.C.A Argentina y paralelamente cursó estudios de composición con Gerardo Gandini. Ha recibido varias becas y encargos en el país y el exterior.

pcttus@gmail.com

María Rosa Figari

Profesora Titular Asociada de la cátedra de Historia de la Cultura
Departamento de Artes Visuales (IUNA)

Normas para publicación de artículos

Las publicaciones y sus consejos editoriales deben exponer explícitamente a la comunidad de autores potenciales las formas por las cuales controlan, verifican y evalúan las contribuciones enviadas al comité, así como indicar las normas y formalidades bibliográficas que éstas deben integrar para ser evaluadas.

La inclusión dentro de cada número de la revista de esta sección es considerado como uno de los criterios de evaluación por parte de los servicios de indexación y resumen para su cubrimiento.

Se recomienda mantener uniformidad en todas sus entregas, utilizar variedad en los tipos de letra cuando se refiere a elementos tales como títulos, subtítulos, resumen, tabla de contenido, notas al pie de página y bibliografía.

Instrucciones a los autores para las próximas ediciones de la Revista KEPES

1. Los originales deberán remitirse al Departamento de Diseño Visual, Director Revista KEPES, Universidad de Caldas Calle 65 Nro. 26-10, Manizales, Caldas. Email: revistakepes@ucaldas.edu.co
2. nombre completo del autor, una breve descripción de su trayectoria académica, institución a la que pertenece y su dependencia y la dirección electrónica.
3. La extensión de los artículos, no debe superar las 10 páginas, incluyendo gráficos.
4. El resumen no debe superar las 10 líneas en extensión.

5. Palabras clave con las que se pueda clasificar el artículo (mínimo 5 máximo 10).

6. Entregar archivos en un procesador de palabras

7. Configuración del documento:

- Tamaño carta

- Textos en fuente Arial de 12 puntos interlínea automática. Se sugiere destacar con otro tamaño de letra o con color: títulos, subtítulos, citas, entradillas o destacados que pueda tener el artículo.

8. Normas de citación:

EN CASO DE LIBROS: las obras citadas en las notas al texto deberán incluir: apellidos, nombre, título del libro, editorial, ciudad de publicación, país, año de publicación y páginas que se citan.

Ejemplo: DUSSEL, Enrique. *Filosofía de la Producción*. Editorial Nueva América. Bogotá, Colombia. 1984.

EN EL CASO DE REVISTAS: las referencias deberán incluir: apellidos, nombre, título del artículo, nombre de la revista, número y volumen, mes, año de publicación, ciudad y páginas que se citan.

Ejemplo: A.A.V.V. *El arte del ambiente*. Gyorgy Kepes, coordinador. Buenos Aires: edi. Victor Leru. 1978.

9. El autor cuyo artículo sea publicado tiene derecho a 2 copias de la revista.

10. Los artículos recibidos serán enviados a especialistas o encargados evaluadores.

11. Los artículos enviados no serán devueltos por lo que los autores deben asegurarse de guardar una copia.

12. El Comité Editorial es el responsable de seleccionar los artículos que ameriten su publicación, al igual que el derecho de no aceptar para publicación trabajos que no se acojan a las anteriores instrucciones.

13. Las fechas límites para recepción de artículos (30 de marzo - 30 de septiembre).



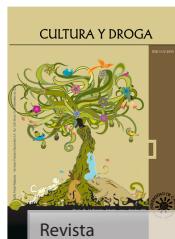
Revista
Agronomía



Revista
Biosalud
Indexada en:
Publindex Categoría C
Lilacs



Revista
Boletín Científico
Museo de Historia Natural
Indexada en:
Publindex Categoría B



Revista
Cultura y Droga



Revista
Discusiones Filosóficas
Indexada en:
Publindex Categoría B
Philosopher's Index



Revista
Hacia la promoción
de la Salud
Indexada en
Publindex Categoría C
Lilacs



Revista Latinoamericana
de Estudios Educativos



Revista
Luna Azul (On Line)
<http://lunazul.ucaldas.edu.co>
Indexada en:
Publindex Categoría C
Index Copernicus, DOAJ



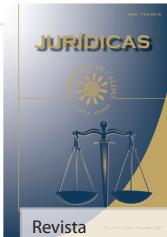
Revista
Universidad de Caldas



Revista Colombiana de
las Artes Escénicas



Revista
Veterinaria y Zootecnia



Revista
JURÍDICAS



Revista
KEPES
Indexada en:
Publindex Categoría C



Revista
VECTOR



Revista de Antropología
y Sociología (VIRAJES)
Indexada en:
Publindex Categoría C



Ventas, suscripciones y canjes
Vicerrectoría de Investigaciones y
Postgrados
Universidad de Caldas
Sede Central
Calle 65 No. 26 - 10
A.A. 275
Teléfonos: (+6) 8781500
ext. 12222
e-mail: vinves@ucaldas.edu.co
revistascientificas@ucaldas.edu.co
Manizales - Colombia

Somos el nuevo operador postal
oficial de Colombia.

SERVICIOS POSTALES NACIONALES S.A.
CORREOS DE COLOMBIA



Consulte nuestro portafolio
de servicios de correo y
mensajería especializada

018000 111 210
Línea Gratuita Nacional
Bogotá: 4199299

Esta revista se terminó de imprimir en el Centro Editorial de la Universidad de Caldas en Diciembre 2007. Se utilizó la fuente Palatino para el cuerpo de texto y la fuente Century Gothic regular para títulos. Papel propalcote de 115 gr.