



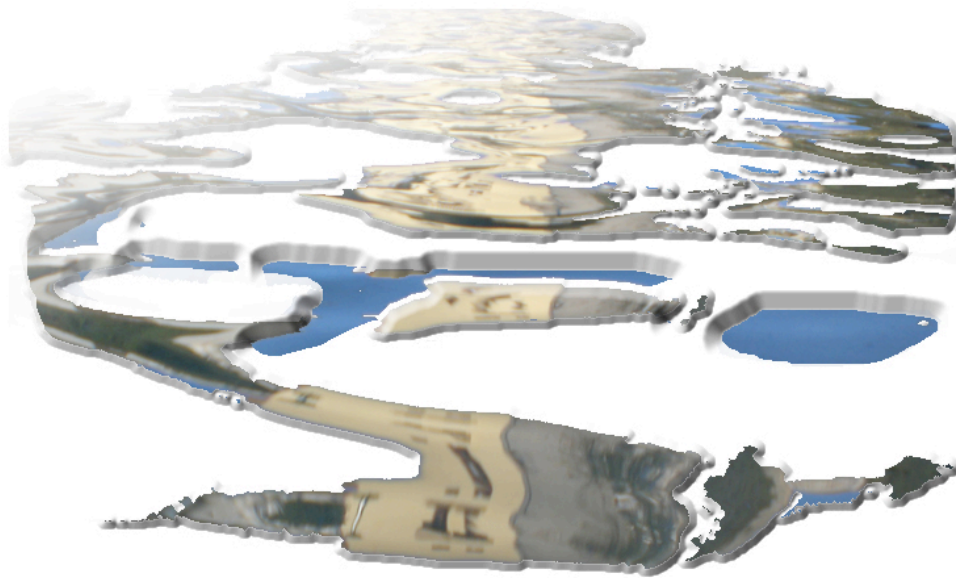
UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

FACULTAD DE BELLAS ARTES DE SAN CARLOS

Master en Artes Visuales y Multimedia

Proyecto de Intervención Interactiva

“AUDI - O - VISUAL, Reflejo de la Calle”



Presentado por: CARLOS MANUEL RIVERA GONZÁLEZ.

Dirigido por: MARINA PASTOR

Septiembre, 2008.

Índice

INTRODUCCIÓN	5
1. PRÓLOGO	12
2. ENTRE LUGARES Y NO LUGARES	14
2.1. La industria cultural.	23
La dicotomía Tiempo de ocio-Tiempo de trabajo	
2.2. La individualización de las referencias y la simultánea	33
homogeneización de la cultura. La dicotomía entre lo real y lo virtual.	
3. REFERENTES	44
4. PRUEBAS EXPERIMENTALES	61
4.1. Experimento 1: Vídeo Creación.	61
4.2. Experimento 2: Vídeo Creación.	63
4.3. Experimento 3: Video Creación.	64
4.4. Experimento 3: Fotografía.	65
4.5. Experimento 4: Lenguajes Multimedia en el Arte Público.	66
4.6. Revisión de los datos.	67
5. DESARROLLO DEL PROYECTO	68
5.1. La dimensión semántica	68
5.1.1. Introducción	68
5.2. Proceso In-consciente	71
5.3. Conceptos específicos a trabajar en la Pieza.	77
5.3.1. Público – Privado	78
5.3.2.-El orden social y la distribución del trabajo.	81
5.3.3. Capacidad de Contemplación vs. Tecnificación del mundo.	85
5.4. Trabajo de Campo	88

5.4.1. Cantautor	88
5.4.2. Primer Dúo	89
5.4.3. Segundo Dúo	89
5.4.4. Solista.	90
5.5.1. Matices Surrealistas	91
5.5. Proceso de Construcción en la Pieza.	91
5.5.1.1 Cuestionar el medio desde el medio mismo	91
5.5.1.2. Juego semántico	93
5.5.1.3. Azar	94
5.6. Descripción técnica y tecnológica	95
5.6.1. Materialidad de la pieza	98
5.6.1.1. Moneda: <i>Interfaz</i>	99
5.6.1.2. Agua, <i>recipiente</i>	107
5.6.1.2.1. Propiedades del agua	101
5.6.1.2.2. Transparencia	102
5.6.1.2.3. Reflejos	103
5.6.1.2.4 Plasticidad	104
5.6.1.3. Recipiente de acero inoxidable	107
5.6.1.4. Luz	107
5.6.1.5. Pared	107
5.6.1.6. Sensor, Pastilla de Vibración	108
5.6.1.7. Ordenador, estación de procesamiento	108
5.6.1.8. Los altavoces, <i>Sonido</i>	109
5.7. Esquema básico de proyecto final de master.	109
5.7.1 Dibujos constructivos: planos técnicos, bocetos, maquetas de la pieza	109 110

5.7.2. Espacio de intervención	113
5.7.3 La interacción con el espectador	121
6. PROPUESTA PRÁCTICA FINAL DEL PROYECTO	125
6.1 Diagrama de relación de poder, medios, dinero y las masas.	125
CONCLUSIONES	
7. BIBLIOGRAFÍA	

INTRODUCCIÓN

«... el trabajo comienza en la búsqueda de una forma visual capaz de traducir del modo mas claro posible un determinado pensamiento...Un pensamiento, sin embargo, es algo eternamente distinto a una imagen visual . A pesar de todos nuestros esfuerzos, nunca conseguimos realizar a la perfección aquello que concebimos en nuestro espíritu y que equivocadamente creemos contemplar. Después de una larga serie de intentos, vertemos al fin, mas o menos resignados, el hermoso sueño en la insuficiente forma de un esbozo detallado...»¹

«No me niego a tener que contar una historia, pero quiero llegar, como proponía Paul Valery, a dar su sensación sin caer en el aburrimiento de tener que comunicarla.»²

¹ ESCHER, M.C., Estampas y Dibujos, Tachen, Holanda, 1959, pag. 6.

² VIRILIO, PAUL, El Procedimiento silencio, Paidós, 2001, Buenos Aires. Pag. 57

Para entender las implicaciones y responsabilidades que rodean el acto creativo de nuestra búsqueda, influenciada por la mirada de un licenciado en Diseño Industrial egresado de una Facultad de Arquitectura y Diseño, y que busca mediante la realización del Máster en Artes Visuales y Multimedia, perteneciente al Departamentos de Pintura y Escultura de la Facultad de Bellas Artes San Carlos de la Universidad Politécnica de Valencia, fundamentar los argumentos conceptuales y estéticos de la creación. Proponemos indagación la que es realizada mediante prácticas y experimentaciones interdisciplinarias, provenientes de diferentes perspectivas.

En este sentido, nos planteábamos desarrollar un proceso en el que se profundizarán los aspectos teóricos y prácticos como un todo indiscernible, que vinculará tanto los elementos procedentes de la experimentación como de la investigación; en definitiva buscaba combinar la formación procedente del diseño industrial, como hemos mencionado, con aquellos elementos vinculados propiamente al desarrollo artístico y creativo derivado del Máster en Artes Visuales y Multimedia, dentro del cual se desarrolla la presente tesis.

Este proceso se concreta en la presentación de una pieza, su proceso de construcción y su argumentación conceptual. Los objetivos propuestos son los siguientes:

1. Producir y desarrollar un proyecto expositivo a partir de un trabajo en el que se consoliden los aprendizajes recibidos.
2. Desarrollar una metodología que nos permita abrir un campo de

investigación a partir del cual sea posible trabajar y elaborar una futura tesis doctoral.

3. Reflexionar sobre las nociones que impregnan e influyen la naturaleza de un trabajo artístico como lo son: el contexto, la apariencia, la materialidad, la técnica usada y el concepto.

4. Estudiar los efectos de la tecnificación del mundo contemporáneo reflejados en: los *mass media*, y la capacidad de contemplación de hombre, para elaborar sobre estos efectos en el proyecto artístico desarrollado.

5. Probar la pieza para evocar la relación dialéctica entre el ambiente expositivo con características de espacio privado (interior, cerrado, acceso controlado) donde la obra se ubica y el espacio público (abierto, urbano, libre) donde se hace el registro audiovisual de los cantantes de la calle, para hacerse parte de pieza que habita, representando signos del acontecimiento público, para generar relaciones y conductas en los asistentes dentro de su contexto expositivo. Precisamente los métodos empleados para la comunicación semántica, conductual, visual y auditiva con el espectador, son el eje de anclaje de la pieza.

6. Mediante el uso el arte como canal de transición, pretendo conectar la cadena imperceptible de la maquinización, reflejándola en la relación de la persona con la pieza – máquina – media. Si la relaciones

de poder han determinado las nociones contemporáneas de espacio, de orden social, y distribución el trabajo, y unimos el ejercicio del poder a la industrialización, maquinización, publicidad de la que los media se encargan de esparcir, para la manipulación y homogenización de las masas, lo que nos proponemos en la pieza electrónica, como respuesta a lo anterior, es generar una relación hombre máquina, a la que ya estamos tan habituados, matizándola con prácticas y representaciones humanas de la calle, para sugerir un uso desmedido e irresponsable de la globalización alcanzada a través de los mass media y sugerir la importancia y el efecto que causa en nuestra cohibición de contemplar, de relacionarnos con personas, de desigualdad social y económica cuestionándolas, como decimos al principio, desde el medio de arte.

7. Asignar un uso prudente, sutil, diferente de la tecnología, alejado de su relación con los mass media, maquinas para el entretenimiento humano contemporáneo, proponiéndola como canal, como herramienta y nunca como protagonista, de un sistema electrónico interactivo, contemplativo.

8. Evidenciar la sobrestimulación a que se ven sometidos nuestros sentidos principalmente visual y auditivo por el triunfo de los mass media que se han encargado de industrializar nuestra mirada y escucha, entrenándola y acostumbrándolos a estándares cada vez mas altos de estimulación, que influye directamente en nuestra capacidad de percibir y afrontar la realidad natural con la que tenemos cada vez menos contacto si sumamos las horas que pasamos mirando pantallas y sus interés.

10. Evidenciar el cambio perceptivo entre un acontecimiento en vivo y uno mediático.

Para alcanzar los objetivos propuestos, la metodología de investigación empleada se ha caracterizado por el uso de fuentes de información variadas, entre las que se encuentran el área temática temáticas de la filosofía y sociología del arte; en cuanto al género hemos consultado escritos, ensayos y catálogos, bien en soporte analógico, electrónico, en la web y en formato de libro. En el análisis de la documentación hemos contrastado la información entre aquella que se muestra a favor como aquella que cuestionan las ideas fundamentales de nuestro trabajo y que han contribuido a fundamentar la discusión que interactúa con el proyecto artístico. En la dinámica del trabajo se ha realizado simultáneamente la investigación teórica y la práctica; integrándose en una retroalimentación constante. A pesar de la especificidad del tema, la amplitud de los estudios y a la variedad de las fuentes que constituyen el marco de apoyo conceptual, nos ha resultado muy complejo organizar y analizar la gran cantidad de información recopilada. A pesar de que la escritura y la reflexión sobre los materiales mencionados conllevan a un tipo de narración lineal, los procesos utilizados han sido múltiples.

Con frecuencia hemos abordado un tema en el ámbito específicamente teórico para después plantearlo en la experiencia práctica; en el desarrollo de este proceso hemos tenido, en muchas

ocasiones, la necesidad de ampliar o modificar la información que nos había servido como punto de partida. Algo similar ha sucedido con aspectos de carácter técnico, cuya resolución se iba dificultando en la medida en que los requisitos del propio espacio expositivo marcaban otro tipo de soluciones de carácter experimental. Teniendo en cuenta el desarrollo del proceso podemos afirmar que la metodología ha sido cualitativa y analítica; en el sentido de que la producción del conocimiento perseguido no atiende tanto a la generalización de dichos conocimientos cuanto a su profundidad. Podemos resumirla en los siguientes pasos (que, insistimos, no siempre se han producido de manera lineal):

1. Estudio previo o sondeo bibliográfico. Aplicación de técnicas de búsqueda de información.
2. Preproyecto o prediseño del proyecto
3. Preparación de todos los materiales para la recolección de datos técnicos y vinculados con la información conceptual. Búsqueda de referentes
4. Pruebas experimentales de las etapas anteriores.
5. Revisión de los datos.
6. Ejecución del proyecto.
7. Elaboración del informe de trabajo.

El primer interés desarrollado durante el Máster cursado responde a experimentaciones estéticas alusivas a elementos utilizados por los artistas del denominado Surrealismo; principalmente el uso de materiales y efectos mediante los cuales se permite crear efectos de reflexión y transparencia. De

igual manera abordamos el uso de estos efectos para hablar de sí mismos y no utilizar la racionalidad, para la creación del elemento. Desde estos referentes plásticos tratamos de unir éste interés con toda una serie de aspectos sociales y sonoros que pretendían un cuestionamiento de la separación entre lo público y lo privado, y un enlace con el espacio institucional en el que el proyecto iba a ser expuesto. Es por ello que trabajamos la figura del artista callejero, concretamente de un músico; esto nos llevó a cuestionar el origen y las razones de los aspectos que determinan el actual orden social y distribución del trabajo, encontrando relaciones con la tecnificación del mundo.

A partir de aquí, la estructura del trabajo planteado se encuentra dividido en tres partes.

En una primera exponemos los avatares conceptuales del tema trabajado, abordado desde el sentido amplio del concepto de *sobremodernidad*, y centrado en el contexto de la crisis de la racionalidad producida en occidente a partir de la crisis del modelo ilustrado de pensamiento, que cuestiona el paradigma y la cosmovisión que han conducido a la imposición de un modo de racionalidad; una razón instrumental tal y como es desarrollada por la llamada *teoría crítica*. En la segunda aludimos y hacemos referencia a aquellos artistas, obras y corrientes plásticas que nos han servido como referentes para la producción del proyecto artístico. La tercera parte es una instancia de unión de las dos anteriores, desarrollando concretamente los aspectos técnicos y experimentales de la pieza, las decisiones basadas en los referentes, así como su relación con el marco conceptual y contextual que exponemos como punto de partida.

1. PRÓLOGO.

Desarrollo Conceptual: Proyecto de Intervención Interactiva

El antropólogo Marc Augé en su célebre texto *Los no lugares. Espacios del anonimato*³, establece un diagnóstico de nuestra época a la que denomina «sobremodernidad», según la cual, más allá de las famosas diatribas entre los modernos y los posmodernos, a los que luego haremos referencia, se caracteriza por ser la época de un triple exceso:

- El exceso de espacio, caracterizado por los continuos y casi instantáneos cambios de escala y por la transición de los lugares a los no lugares.
- El exceso de tiempo, representado por la sobreabundancia de acontecimientos, por la profusión de información.
- La individualización de las referencias y la simultánea homogeneización de la cultura, vinculada a la dicotomía entre lo real y lo virtual.

Utilizaremos este diagnóstico para contextualizar el presente trabajo, que tiene como objeto indagar las relaciones espacio-temporales en las que el individuo contemporáneo se encuentra sumergido en relación a tres procesos que suscitan nuestro interés y que se especifican del siguiente modo:

1.-Encontrar términos que nos sirvan como contexto y punto de partida para esclarecer en qué tejido se produce las actuales relaciones urbanas entre lo público y lo privado; dos términos cuya caracterización se encuentra entremezclada en la práctica y que establecen un acuerdo determinado por

³ AUGÉ, M. *Los no lugares. Espacios del anonimato*. Ed. Gedisa. Barcelona 1996.

aspectos económicos, más allá de pretender constituir espacio de relación entre las personas. En esta primera parte del trabajo trataremos de entender el establecimiento de este marco hasta su posterior auge para entender su relación concreta con las teorías de la acción comunicativa y la razón instrumental de Habermas. Abordaremos la polémica entre modernidad y postmodernidad, en la medida en que plantea una crisis del modo de racionalidad, que refleja el término acuñado por Augé, y que se concreta en la dicotomía establecida entre los lugares y los no lugares.

2.-El exceso de tiempo será relacionado con la uniformización del tiempo de ocio y su comercialización desde el concepto de Industria Cultural propuesto por Adorno y Horkheimer, y será completado con un análisis del tiempo de trabajo, de acuerdo con las actuales condiciones de la globalización, para la que nos apoyaremos en la teorías del sociólogo M. Castells.⁴

3.-Por último concretaremos las cuestiones relacionadas con las perceptivas derivadas de la actual cultura de la imagen, el paso de la cultura escrita a la visual y los problemas para generar una sociedad del conocimiento que vaya más allá de una sociedad de la información.

⁴ CASTELLS, M. La sociedad de la Información. Economía, sociedad y cultura. La sociedad Red. Vol. I Ed. Alianza. Madrid 2000. Pág. 133

2. ENTRE LUGARES Y NO LUGARES

«Si un lugar puede definirse como lugar de identidad, relacional e histórico, un espacio que no puede definirse como espacio de identidad ni como relacional ni como histórico, definirá un no lugar.»⁵

Las nociones de no-lugar y de espacio público pueden definirse por oposición a aquellas de las que obtienen su sentido: es posible oponer no-lugar a lugar, espacio público a espacio privado. Estas dos oposiciones comparten, sin embargo, su carácter relativo. Si se define el espacio público no como un espacio delimitado en la superficie de la tierra, sino como el espacio eventualmente metafórico donde se forma la opinión pública, se puede admitir paralelamente que el espacio privado, en sentido literal -el de la familia, por ejemplo, - sea un lugar en el que la opinión pública pueda expresarse, dar lugar al debate. Si se define el no-lugar no como un espacio empíricamente identificable (un aeropuerto, un supermercado o una pantalla de televisión), sino como el espacio creado por la mirada que lo toma por objeto, es posible admitir que el no-lugar de unos (un aeropuerto para los pasajeros en tránsito) es lugar para otros (aquellos que trabajan en el mismo aeropuerto).

Augé define los no lugares como el espacio emanado de la sobremodernidad, frente a la modernidad, productora de lugares. Queremos detenernos en esta oposición, mediada por la postmodernidad.

⁵ Augé, M. *Los no lugares. Espacios del anonimato*. Ed. Gedisa. Barcelona 1996. Pág. 83

La modernidad ha sido objeto de múltiples y variados ataques, en relación a su incapacidad para desafiar la totalidad de las promesas que fueron efectuadas en nombre de la razón y la libertad. Podemos comenzar afirmando que las sociedades contemporáneas son el resultado cultural de la modernidad, la cual basada en los principios burgueses de: igualdad, fraternidad y libertad, elaboró su sustentación ideológica. La burguesía se constituyó en la clase social que, con base en la economía de libre mercado, logró alcanzar un notable poder económico desde el cual logró combatir la estructura de privilegios que conformaban el mundo feudal. Sin embargo, una vez conquistado el poder político, después del triunfo de la Revolución Francesa y de la estabilización de la burguesía como clase dominante, la propia dinámica del proceso, transformó paulatinamente la sociedad en una realidad opuesta a los principios sobre los que fue fundada: así, y tomando en cuenta la revisión del que realizaron los autores pertenecientes a la Teoría Crítica, la anunciada igualdad del ciudadano fue sustituida por una enorme desigualdad entre propietarios y trabajadores; la libertad política devino en esclavitud económica y social; y, a medida en que la competencia se iba transformando en el escenario más frecuente y cotidiano entre los individuos, la guerra de todos contra todos echó por tierra el mito de la fraternidad entre los hombres. Como consecuencia de este proceso, los sujetos particulares fueron sometidos a una mera racionalidad instrumental y a una abstracta e inaccesible idea de la totalidad, y conducidos a asumir la lógica del individualismo, que termina por reducirlos a individuos marcados por un claro carácter de aislamiento respecto al desarrollo de sus vidas.

Esta crisis o dicotomía es lo que se ha venido expresando como la polémica modernidad-posmodernidad, que lleva en paralelo una crisis del

modelo de racionalidad instrumental propio o consecuencia del pensamiento moderno.

Resumamos en varios principios las diferencias entre ambos. Podemos caracterizar a la modernidad, cuyo origen se encuentra en el pensamiento ilustrado como confianza en el desarrollo de la ciencia y la técnica. El pensamiento ilustrado, es la primera gran manifestación cultural e intelectual de la modernidad occidental, que cuestiona las bases del antiguo régimen sustentado en la existencia de un principio divino que organiza y orienta dicha sociedad.

La secularización de la sociedad, como proyecto de organización de las actividades económicas, políticas y culturales, la naturaleza humana aparece como el principio inmanente del orden para el pensamiento ilustrado. El hombre no solo busca intereses privados sino que a la vez se ha convertido en un agente moral. Por otra parte se ha llegado a la absolutización del concepto de que la razón es equiparable al progreso; con la Edad Moderna se constituye la idea de la historia como progreso y se fundamenta la autonomía de la razón como único medio para conocer la verdad.

La conciencia de ruptura con el pasado. La modernidad toma autoconciencia de sí misma como época histórica. La idea de historia lineal, ascendente y progresiva, según la cual la historia de Occidente es la única historia posible. El modelo de racionalidad que se impone pretende ser una racionalidad de fines, guiada desde la igualdad, fraternidad y libertad, ideales que fueron los protagonistas de la Revolución Francesa. Será tras la Segunda Guerra Mundial

cuando esta supuesta *razón de fines* se conceptualice como ideológica, es decir, como el disfraz tras el que se esconde la *razón de medios*: razón tecnológica o instrumental. Se conoce a este conjunto de ideas de difícil caracterización con el nombre de postmodernidad.

Resulta muy difícil ofrecer una caracterización que resuma la postmodernidad, dado que una de sus premisas básicas es la heterogeneidad de los planteamientos críticos y de las respuestas; no obstante, y con conciencia del planteamiento reductivo que supone hacerlo, vamos a ofrecer un resumen, aunque no es el objeto fundamental de desarrollo de este apartado.

La cuestión de fondo para la *postmodernidad* es que tanto el pensamiento moderno como el pensamiento religioso institucional, con pretensiones de sustentarse en conceptos metafísicos, son por igual meta-relatos en los que no cabe creer más. Sus presupuestos básicos son los siguientes:

- No interesan las concepciones globales sobre qué es el hombre o el mundo. El pensamiento postmoderno opta por el relato pequeño, por la política pequeña. Con ello se produce una pérdida de vigencia de las ideologías, de los meta-relatos.
- El bien y el mal son relativos o irrelevantes. Se aceptan todas las posiciones sin necesidad de justificarlas con rigor racional.«Sólo el impulso y el placer son reales y afirman la vida; toda otra cosa es neurosis y muerte»⁶
- El individuo es el único sujeto constitutivo de la sociedad. Mientras para la

⁶ BELL, DANIEL, *Las contradicciones culturales del capitalismo*, Alianza Editorial, 1995.

modernidad hay proyectos colectivos, en la mentalidad postmoderna no hay cabida para esperanzas que no tengan por destinatario al individuo concreto. Puesto que los planes colectivos o grupales fracasaron, tendrán mayor aceptación los dirigidos al individuo desde métodos de superación personal.

- Incredulidad en la idea del progreso garantizado por la ciencia y la razón, y en la historia como un proyecto de superación.
- Los medios de comunicación, el turismo y las migraciones han contribuido a que se descubra la valía de las prácticas sociales y expresiones culturales distintas a las occidentales que habían sido menospreciadas o sometidas durante la época del colonialismo y el proyecto civilizatorio de la modernidad etnocentrista.

La dicotomía modernidad-postmodernidad, aunque se vislumbra como una dicotomía superada, ha sabido poner de relieve la crisis de la racionalidad que alimenta el movimiento moderno; crisis centrada en las críticas a la razón instrumental que ya en los años 50 realizaron autores como Adorno y Horkheimer⁷, para los cuales no hay diferencias claras entre el pensamiento mítico de los tiempos primitivos y el científico. «El saber es poder, no conoce límites ni en la esclavización»⁸. Tampoco los ha conocido en Auschwitz, Hiroshima o Chernóbil. ¿Hay que esperar que los avances tecnológicos sigan desbordando límites a los que nunca debieron haber llegado o la resignación consiste en esperar a que no sea nuestra generación quien los sufra? El miedo ante el opresor se transforma en silencio, cómo podemos entonces definir la falta de valor, la disociación para denunciar el horror, inclusive ¿a quién se denuncia,

⁷ HORKHEIMER, M. *Crítica de la Razón Instrumental*. Ed. Trotta. Madrid 2002.

⁸ ADORNO, THEODOR. W., *La dialéctica de la ilustración*, Akal, S.A., Madrid 1993, pág.17.

si muchas veces las autoridades han efectuado parte de las monstruosidades?

«Quien aun hoy se complace en tal esperanza no es solo un supersticioso, no es solo una reliquia de antaño, sino que es víctima de los actuales grupos de poder: de esos hombres oscuros de la época técnica cuyo máximo interés es mantenernos en la oscuridad en relación con la realidad del oscurecimiento de nuestro mundo o mejor dicho producir incesantemente oscuridad. Pues esta es la ingeniosa mitificación de la que hoy son víctima quienes carecen de poder»⁹

Una expresión nacida de la mente, en su estado mas natural, menos contaminado, mas esencial y primario, inclusive inconsciente, no ha tenido validez dentro de la manera como se ha construido el mundo existente, ni siquiera se han considerado a profundidad movimientos nacidos dentro de la esfera del arte, con el Dadaísmo y Surrealismo. Si hablamos de tres esferas generales, la de la ciencia, la moral y la del arte, a las que retoma Habermas¹⁰ de Weber, que con la noción de expertos se han disociado dentro de ellas y entre ellas, veremos con él que en las vanguardias la racionalidad estética amplio su campo de acción a la racionalidad científico-técnica y ético política, que sin embargo, permanecieron clausuradas. El intento por volver y desprendernos de lo asimilado con las verdades construidas e institucionalizadas, dogmas que el dada y el surrealismo pretendieron cuestionar dentro de la esfera artística, negando la razón para los procesos creativos - expresivos, tendríamos que remitirnos, una vez mas, al sedentarismo pues la idea de dominio necesariamente es construida mediante un procedimiento de

⁹ ANDERS, GUNTER, *Nosotros, Los Hijos De Eichmann*. Carta Abierta A Klaus Eichmann, Ed. Paidós, Iberica S.A., 2001, Barcelona, pág. 29.

¹⁰ HABERMAS, JÜRGEN, *Modernidad, un proyecto incompleto*, Critique, en 1981.

pensamiento influenciado con un fin, puesto que la razón siempre ha estado influenciada por el deseo de dominar, explotar y diferenciar los trabajos.

Estos intentos reventaron la esfera del arte pero no lograron migrar, esparcirse, contaminar, la esfera moral, ni la científica. De esta manera el surrealismo solo reemplazo la abstracción, convirtiéndose en un movimiento mas de vanguardia, que sucedió a los clásicos, a los cuales ella misma pretendió cuestionar y liberar.

El sistema nos aísla, nos separa, nos enajena, nos incomunica y lo mas increíble es que nos hace sentirnos integrados, comunicados y liberados *«si ayer la táctica consistía en excluir de toda ilustración posible a quienes carecían de poder, hoy consiste en hacer creer que tienen luces quienes no ven que no ven »¹¹*.

Hasta la década de los cincuenta, se creía que la modernidad iba a ser aquel período de la historia humana en el que, por fin, quedarían atrás los temores que atenazaban la vida social del pasado y los seres humanos podríamos controlar nuestras vidas y dominar las imprevisibles fuerzas de los mundos social y natural; pero nada de estos ocurrió: en los albores del siglo XXI volvemos a vivir una época de miedo, un miedo que segrega el espacio, que matiza las distinciones entre lo público y lo privado, que se induce y se construye desde los media. En la sobremodernidad el espacio se ha hecho líquido. La expresión, acuñada por Zygmunt Bauman, da cuenta con precisión del tránsito de una modernidad «sólida» -estable, repetitiva- a una «líquida» -flexible, voluble- en la

¹¹ ANDERS, GUNTER, Nosotros, Los Hijos De Eichmann. Carta Abierta A Klaus Eichmann, Ed. Paidós, Iberica S.A., 2001, Barcelona. Pag. 29

que las estructuras sociales ya no perduran el tiempo necesario para solidificarse y no sirven de marcos de referencia para los actos humanos. Pero la incertidumbre en que vivimos se debe también a otras transformaciones entre las que, en el lúcido análisis de Bauman, se contarían: la separación del poder y la política; el debilitamiento de los sistemas de seguridad que protegían al individuo, o la renuncia al pensamiento y a la planificación a largo plazo: el olvido se presenta como condición del éxito. Este nuevo marco implica la fragmentación de las vidas, exige a los individuos que sean flexibles, que estén dispuestos a cambiar de tácticas, a abandonar compromisos y lealtades. *"De hecho, reconfigurar y reenfocar los miedos nacidos de la inseguridad social global para convertirlos en preocupaciones locales por la seguridad personal parece ser la estrategia más eficaz y, prácticamente, infalible"*¹².

Tanto si nos referimos al miedo a las catástrofes naturales y medioambientales (cambio climático, Tsunamis), o al miedo a los atentados terroristas indiscriminados, en la actualidad experimentamos una ansiedad constante por los peligros que pueden azotarnos sin previo aviso y en cualquier momento. «Miedo» es el término que empleamos para describir la incertidumbre que caracteriza nuestra era moderna líquida, nuestra ignorancia sobre la amenaza concreta que se cierne sobre nosotros y nuestra incapacidad para determinar qué podemos hacer (y qué no) para contrarrestarla.

"El miedo es más temible cuando es difuso, disperso, poco claro; cuando flota libre, sin vínculos, sin anclas, sin hogar ni causa nítidos; cuando nos ronda sin ton ni son; cuando la amenaza que deberíamos temer puede ser entrevista en

¹² Bauman, Z. Modernidad Líquida. FCE. México 2004. Pág. 87

*todas partes, pero resulta imposible de ver en ningún lugar concreto. "Miedo" es el nombre que damos a nuestra incertidumbre: a nuestra ignorancia con respecto a la amenaza y a lo que hay que hacer -a lo que puede y no puede hacerse- para detenerla en seco, o para combatirla, si pararla es algo que ya está más allá de nuestro alcance."*¹³

Con todo, la razón instrumental consiste en un "saber como" a diferencia de un "saber que". Esta supone una "racionalidad de medios" pero no, una "racionalidad de fines", y la racionalidad de medios solamente es racionalidad cuando está al servicio de unos fines racionales .

Cuando decimos, entonces, que en la actualidad el espacio público, a través los mass media, se proyecta en el espacio privado, pensamos en un espacio público muy particular. Un espacio público prefabricado que en apariencia se propone a nuestra consideración, del que incluso pueden presentársenos varios modelos, varias versiones, pero que se nos expone del mismo modo en que se presenta una obra de teatro a los espectadores, al público. No somos autores de la puesta de escena, se nos reclama simplemente de vez en cuando para decir lo que pensamos, o tal vez se nos invita a escoger entre una u otra interpretación, entre una u otra interacción.

Según Augé, la oposición entre lugar y no-lugar nos ayuda a comprender que la frontera entre lo público y lo privado se ha desplazado e incluso ha desaparecido, y, sobre todo, que el espacio público se ha convertido en buena medida en un espacio de consumo: la opinión pública se expresa sobre cuestiones políticas del mismo modo en que reacciona frente a la aparición de

¹³ Bauman, Z. Miedo Líquido. Ed. Paidós. Barcelona 2007. Pág. 134

un nuevo producto. Es pasiva, en este sentido, de la misma manera que es pasivo el individualismo contemporáneo, el individualismo del consumidor, en contraste con el individualismo del emprendedor en la ideología del primer capitalismo. El espacio de lo privado puede acoger este tipo de consumo y devenir una especie de no-lugar individual. Se completaría, de este modo, un doble movimiento: vuelco del espacio público en el espacio de lo privado y transformación del espacio de lo público en no-lugares susceptibles de acoger los movimiento erráticos de las soledades singulares. Doble movimiento que llevaría a una deslocalización generalizada: no habría a fin de cuentas más lugares identitarios, ni públicos, ni privados, sólo un único desierto mediático como el último producto de la racionalidad instrumental, como una nueva versión de la Industria Cultural.

2.1. La industria cultural. La dicotomía Tiempo de ocio-Tiempo de trabajo.

La epistemología contemporánea revisa actualmente la noción de racionalidad. La sociedad de las nuevas tecnologías de la vida (biotecnología), del conocimiento (inteligencia artificial), de la experiencia (de la información) plantea cuestiones ya debatidas y conocidas pero que surgen con matizaciones distintas que debemos reconsiderar. En este apartado a través del concepto de industria cultural nos remitiremos en primer lugar a la reconsideración del tiempo de ocio para, con posterioridad desvelar las condiciones de aislamiento que existen para el nuevo trabajador de las sociedades informatizadas.

El capitalismo ha adoptado formas de dominación menos descaradas que

las económicas, hasta pasar inadvertido ante unas masas entregadas al consumo indiscriminado de ocio. Bajo el tinglado de la industria del espectáculo y la información, se produce toda una nueva planificación del ocio. En un mundo donde todo depende del mercado, la propia razón se instrumentaliza como otro factor de rentabilización del producto, perdiendo su potencial emancipador. Tal es la situación denunciada por Horkheimer en *Crítica de la razón instrumental*. Para Adorno y Horkheimer¹⁴ se trata de liberar a la razón de su formalización, de su reducción de fines a medios, recordándole su impulso utópico: la realización de la justicia entre los hombres. La industria cultural como engaño de masas o la libertad de lo siempre igual, expone el proceso mediante el cual los postulados de la Ilustración devienen falsa conciencia, expresada a través de los medios de la industria de la cultura, que legitiman la verdad que ellos mismos representan. Es decir, describe la manera mediante la cual la Ilustración termina por ser, en su expresión ideológica, cálculo de efectos y desarrollo de técnicas de reproducción mecánica y difusión masiva, fetichizando tanto sus propias creaciones como el poder que tiene para controlarlo y manipularlo todo al tiempo que hace creer en la libertad de elección y pensamiento.

En este marco también se encuentra el nuevo proceso de trabajo derivado de la aplicación de las tecnologías de la información y la comunicación de la experiencia. En esa experiencia se encuentra implicado no sólo el tiempo de ocio y una visión del arte que supone un proceso de adaptación social y elimina su posible impulso crítico, sino también el tiempo de trabajo, que organiza nuestra vida y, consecuentemente, es el que marcará de cuanto tiempo de ocio disponemos.

¹⁴ ADORNO, THEODOR W, *La dialéctica de la ilustración*, Akal, S.A., Madrid.1993.

Lo primero que debemos de decir en un nivel general cuando hablamos del paradigma de la tecnología de la información es que en las sociedades contemporáneas éste se conforma delimitando la tecnología como el módulo desde el que se actúa sobre la información. Dichas tecnologías han poseído una gran capacidad de penetración: dado que la información es parte integrante de todas las actividades humanas, todos los procesos de nuestra experiencia y nuestra existencia, se encuentran condicionados, aunque no determinados por los medios tecnológicos. Así, y en Occidente, la lógica de interconexión del nuevo sistema social posee la forma topológica de red. Las redes suponen una buena adaptación a una complejidad de interacción en aumento, y pueden implicar toda una serie de pautas de interacción impredecibles y creativas derivadas de esas conexiones.

Por otra parte, este paradigma está basado en la flexibilidad, lo que hace que muchos procesos sea reversibles y se hayan modificado las organizaciones en cuanto a la ordenación de sus componentes. Poco a poco asistimos a una convergencia creciente de tecnologías con carácter específico, que está comenzando a conformarse como un sistema altamente integrado dentro del que las antiguas trayectorias tecnológicas separadas pueden llegar a volverse prácticamente indistinguibles, el ejemplo que podemos traer a colación es el del multimedia.

Por otra parte, podemos valorar con Castells¹⁵ que se produce una nueva división internacional del trabajo, y varían las condiciones laborales inscritas en

¹⁵ CASTELLS, M. La sociedad de la Información. Economía, sociedad y cultura. La sociedad Red. Vol. I Ed. Alianza. Madrid 2000.

esta nueva economía denominada proceso de globalización. "La economía global que surge de la producción y la competencia basadas en la información se caracteriza por su interdependencia, su asimetría, su regionalización, la creciente diversificación dentro de cada región, su inclusividad selectiva, su segmentación excluyente y, como resultado de todos estos rasgos, una geometría extraordinariamente variable que tiende a disolver la geografía económica histórica".

Podríamos relacionar esta geometría variable con la idea de los no lugares de Augé desarrollada en el primer apartado del presente trabajo, pero lo que ahora nos interesa es centrarnos en la relación existente entre el tiempo de trabajo, y con las nuevas condiciones de empleabilidad para analizar cómo influyen estas en las condiciones existenciales del individuo contemporáneo.

La nueva economía globalizada marca sus condiciones de empleabilidad y régimen laboral desde las siguientes características:

- **Informacional.** La productividad y la competitividad de las unidades o agentes de la economía dependen de su capacidad para generar, procesar y aplicar con eficacia la información basada en el conocimiento.
- **Global.** La producción, el consumo y la circulación, así como sus componentes (capital, mano de obra, materias primas, gestión, información, tecnología, mercados, etc.), están organizados a escala global.
- **Conectada en red:** en las nuevas condiciones históricas la productividad se genera y la competencia se desarrolla en una red global de interacción

de redes empresariales.

En ella existe un punto de discontinuidad histórica: la información y el conocimiento siempre han sido la base de la economía, la novedad es que hoy la información es el producto del proceso de producción.

La producción se organiza hoy respondiendo a un nuevo paradigma: el de la empresa red. No se trata tanto de que hayan desaparecido las multinacionales, cuanto que ahora la producción se ha hecho transfronteriza, se organiza en corporaciones de alcance global radicadas dentro de un país, con la tendencia a la formación de redes internacionales de producción que son mayores cada vez. En ellas las multinacionales pueden ser un componente esencial, pero la tendencia es su conversión en una red de pequeñas y medianas empresas organizadas como subcontratistas.

En esta nueva economía el trabajo y el empleo también se caracterizan por la flexibilidad y por un nuevo modo de organización. Se ha producido el paso del *fordismo* (producción en serie, trabajo en cadena, integración vertical y división social y técnica del trabajo, teniendo como método de gestión el *(taylorismo)*), al postfordismo. El cambio se produce no sólo por la interacción con las nuevas tecnologías, sino para responder a un problema: la demanda se ha hecho impredecible en cantidad y calidad. Para responder a esto los mercados se fueron diversificando, el ritmo del cambio tecnológico hizo obsoleto el equipo de producción de cometido único y el sistema de producción en serie se volvió demasiado costoso y rígido para las características de la nueva economía. El resultado ha sido la organización de dos formas de producción flexible: las basadas en la flexibilidad del producto (La producción se acomoda al

cambio sin pretender controlarlo), las fundamentadas en la flexibilidad del proceso (sistemas de producción personalizada reprogramable. Las nuevas tecnologías permiten a transformación de las cadenas de montaje características de las grandes empresas en unidades de producción que pueden ser sensibles a los cambios tecnológicos).

Así entra en crisis el modelo de organización de la gran empresa (integración vertical, sistema que presenta un organigrama de jerarquización con una estrecha división técnica y social del trabajo dentro de la firma. Con ello se impone un nuevo modelo de trabajo: el toyotismo.

Toyotismo es el término utilizado en la literatura empresarial para referirse a los métodos originados en las empresas automovilísticas japonesas, que han obtenido tremendo éxito en productividad y competitividad. En líneas generales se opone a fordismo. Sus rasgos son los siguientes:

- Suministros KAN-BAN (justo a tiempo).
- Eliminación de los inventarios. Los proveedores entregan éstos en el lugar de producción en el momento exacto y con las características especificadas por la cadena de producción.
- Control total de la calidad (empleo óptimo de recursos, defectos cercanos a cero).
- Participación de los trabajadores en el proceso de producción, mediante el trabajo en equipo, la iniciativa descentralizada, mayor autonomía de decisión a nivel de planta de fabricación, recompensa por los logros del equipo y jerarquía administrativa plana sin símbolos de posición.
- Estabilidad y complementariedad de las relaciones entre el núcleo de la

empresa y la red de proveedores.

Toyota mantiene en Japón una red de proveedores en tres niveles, que abarcan miles de firmas de tamaños diferentes, que son cautivas de Toyota, y viceversa. Así se produce la desintegración vertical de la producción en una red de firmas. La red permite una mayor diferenciación de los componentes de mano de obra y capital de la unidad de producción, incorpora mayores incentivos, y una responsabilidad escalonada, sin alterar el modelo de concentración del poder industrial y la innovación tecnológica.

Este modelo de producción se basa además en un concepto de *Cinco Ceros* en: defectos en las piezas, fallos en las máquinas, inventario, retrasos y papeleo. Este estándar de calidad es posible si se posee un control total sobre la mano de obra, proveedores de total confianza y se trabaja de acuerdo a los mercados cuya predicción debe ser adecuada.

La auténtica diferencia del *Toyotismo* con otros sistemas se produce, sin embargo, en las relaciones existentes entre la gestión y los trabajadores. Los rasgos de estas relaciones pueden resumirse de la siguiente manera:

- Desespecialización de los trabajadores profesionales y conversión de los mismos en especialistas multifuncionales, que puedan afrontar problemas locales de forma autónoma (aprendizaje por la práctica y conocimiento compartido en las prácticas de fabricación)
- Generación de conocimiento: gestión del conocimiento en la firma: basada en la interacción organizativa entre el conocimiento explícito y el

conocimiento tácito en la fuente de innovación. Gran parte del conocimiento acumulado en la firma procede de la experiencia, y con frecuencia los trabajadores no pueden comunicarlo si se encuentran sometidos a procedimientos de gestión formalizados. Se ha demostrado que las fuentes de innovación se multiplican cuando las organizaciones son capaces de establecer puentes para transferir el conocimiento tácito al explícito; el explícito al tácito, etc.

- La innovación es crucial, ya que para ella se requieren todas las formas de conocimiento. Para lograrla el proceso organizativo necesita de la participación directa y plena de los trabajadores, de modo que no se guarden su conocimiento tácito para ellos solos. La comunicación *on line* y la capacidad de almacenamiento de los ordenadores se han convertido en poderosas herramientas que permiten desarrollar la complejidad de los vínculos organizativos entre el conocimiento tácito y el explícito.
- La estabilidad de la mano de obra se hace indispensable, porque sólo entonces resulta racional para el individuo transferir su conocimiento y, para la empresa, difundir el conocimiento explícito entre sus trabajadores. Se hace necesaria una profunda transformación de la relación entre la dirección y los trabajadores.

De este modo se conceptualiza el nuevo tipo de economía y sus técnicas de trabajo aplicadas. En cuanto al nuevo tipo de trabajo derivado de ambas, se concreta en una separación fundamental entre trabajo autoprogramable y trabajo genérico:

- El trabajo autoprogramable es el que desarrolla aquel trabajador que

puede redefinir sus capacidades de conformidad con los cambios que se producen en la tecnología y de acuerdo a nuevos puestos de trabajo. Resulta imprescindible tener en cuenta que, en los actuales momentos, los contenidos del aprendizaje quedan obsoletos con mucha rapidez, así como los tipos de gestión y las fluctuaciones del mercado. Se calcula que una persona que empiece su vida profesional en estos momentos, a lo largo de su vida cambiará, no de puesto de trabajo, sino de profesión, más o menos cuatro veces. Lo cual quiere decir que aquellas personas que sean capaces de redefinir lo que tienen que hacer, volver a aprender, volver a entrar en saber cómo hacer las nuevas tareas, nunca se quedarán obsoletas. Esto no es una simple cuestión de cualificación.

- El trabajo genérico es el que desarrollan aquellas personas que simplemente tiene sus capacidades con un nivel de educación más o menos básico; empleados que simplemente recibe instrucciones y ejecuta órdenes y que incluso no les dejan hacer más que eso. Este tipo de trabajo es susceptible de ser eliminado fácilmente, en función de una alternativa laboral, desde el punto de vista de la empresa. En esta relación es donde encontramos una reducción de las capacidades de la fuerza de trabajo genérica, que pierde toda capacidad de negociación.

La capacidad de individualización de la fuerza de trabajo hace que los trabajadores puedan tener una relación muy individualizada, en función de sus características con su empleador, o con su contratante, cuando son consultores o autónomos. Aquellos trabajadores con altas cualificaciones y poder de

mercado pueden incluso salir mejor, pero todos aquellos que no tienen un poder individual del mercado, al ser individuos, e individuos genéricos, reemplazables o no por máquinas o por trabajo importado de otras partes, pierden capacidad de negociación. Esto está en la base del fenómeno de incremento de desigualdad social y de incremento de polarización. Polarización es que los ricos son más ricos y los pobres son más pobres. Desigualdad es que hay más desigualdad, aunque a lo mejor todo el mundo podría ser más rico. Están produciéndose a nivel mundial los dos fenómenos: mayor desigualdad y mayor polarización.

A esto hay que añadir que con una fragmentación de las empresas en redes y con una individualización creciente del trabajo y de los trabajadores la capacidad de diferenciación de la fuerza de trabajo es tal que la capacidad de agregación de las relaciones laborales disminuye. Esto implica que cuando la negociación laboral se individualiza es muy fácil manejar las condiciones del contrato laboral que une a empresas y trabajadores. Ello ha implicado una tremenda baja de afiliación sindical y una gran disminución del poder de los sindicatos en todos los países.

Las condiciones que se derivan de este hecho son, por una parte un entorno inestable (cambio de puesto de trabajo, cambio de domicilio, dificultades para mantener relaciones de estabilidad y solidaridad con las personas del entorno, lo que genera soledad e inseguridad), y por otra parte, la sensación de ser prescindible, de poder ser sustituido por la máquina en el caso de trabajadores con menor cualificación (lo que hemos denominado trabajo genérico). Al respecto podemos concluir que **“ Hay algo general en términos de impacto, que es el conjunto de instituciones que permiten la convivencia social y no una sociedad de individuos en competitividad y agresividad constante los unos contra**

los otros. A través de esa disolución, lo que perdemos son las instituciones de agregación social y pasamos a una sociedad formada por redes de individuos, lo cual implica toda clase de cosas..."¹⁶

2.2 La individualización de las referencias y la simultánea homogeneización de la cultura. La dicotomía entre lo real y lo virtual.

Más allá de nuestros interrogantes en cuanto a las mutaciones del tiempo y del espacio, se trata de definir la relación que mantenemos con lo real, concebido él mismo como problemático, ya que nos atrevemos a hablar del paso de lo real a lo virtual.

En primer lugar dos precisiones: El término "virtual" se utiliza hoy en día de manera poco clara. Las imágenes llamadas virtuales no lo son en calidad de imágenes. Al contrario todos los "mundos" que representan (como en los videojuegos) no son forzosamente "virtuales" si no tienen ninguna oportunidad, ninguna posibilidad de hacerse "actuales" o de realizarse.

No es nuestro objetivo manifestarnos contra la imagen y las tecnologías de la comunicación (esto no tendría sentido). Subrayar los peligros que comportan la alienación progresiva a una tecnología, es recordar que la imagen, por más sofisticada que pueda ser, sólo es una imagen, es decir, un medio de ilustración, a veces de exploración, a menudo de comunicación o también de distracción, y hoy, conforma la base de nuestra cultura. Hagamos un breve recorrido en torno

¹⁶ <http://www.lafactoriaweb.com/articulos/castells7.htm> (27-7-2008; 19.37)

a esta idea.

El lenguaje es el primer filtro entre lo que se piensa y lo transmitido, lo interpretado, para que sea posible transmitir una idea este debe compartir el mismo *«territorio retórico(...)* En este caso el vocabulario es esencial pues teje la trama de las costumbres, educa la mirada, informa el paisaje(...) »¹⁷, no sólo depende de la habilidad del que dice lo que piensa sino también que sea interpretado de la misma forma por quien escucha. El sistema es homogenizador, es totalitario, el lenguaje se reduce, *«El inminente empobrecimiento de la palabra con fines globalizados, disminuye el dominio del pensamiento»*¹⁸. Platón y Aristóteles pretendieron universalizar el lenguaje usando el del pueblo, el del mercado, pero estos se originaron en una esfera diferente a la de la retórica de la ciencia que crea expertos, al juntar las dos dialécticas, la metafísica y la científica el lenguaje se deja de transmitir como pretendían unos y otros, por los intereses de la *«colectividad y dominio»*¹⁹. El concepto, es la alternativa que propone Horkheimer y Adorno, ante la inminente globalización, el pensamiento dialéctico dentro de un territorio retórico común.

Esta decadencia del lenguaje afecta a los signos, puesto que el medio restringe la información de dos maneras: la primera restricción la sufre el lenguaje para universalizarse, ya hablábamos de la necesidad de compartir un territorio retórico común; si a esto le sumamos una diferencia de idiomas entre quien emite y quien recibe el mensaje, el lenguaje se restringe aún más. Las traducciones de un idioma a otro no son siempre exactas y en muchos casos

¹⁷ AUGE, M. Los no lugares. Espacios del anonimato. Ed. Gedisa. Barcelona 1996. Pág.111

¹⁸ Habermas, Jürgen. La modernidad un proyecto incompleto. En VVAA La posmodernidad. Kairós. Barcelona, 1986. Página 22.

¹⁹ Adorno, theodor w, *La dialéctica de la ilustración*, Akal, S.A., 1993, pág.19

facilitan la manipulación de la información por parte del quien la traduce. Por ejemplo el legado cultural de la dictadura franquista en España, que mantuvo una política de restricción a los medios audiovisuales, para las películas producidas en idiomas diferente al castellano y emitidas en cine y televisión, que fueron dobladas y en ningún caso subtituladas, para poder controlar y manipular la información; hoy ésta práctica a sido asumida como «natural» por los espectadores. Los *mass media* acostumbran nuestra mirada, por ejemplo, con la inclusión de subtítulos en los formatos audiovisuales masivos, como una alternativa para conservar el audio original, ante la falta de costumbre para leer mientras observas las imágenes en movimiento y escuchas el audio original; se produce un rechazo generalizado. Este ejemplo corrobora la tesis sobre el impacto mediático en la percepción humana.

Dejando atrás los territorios retóricos, idiomas y traducciones, la segunda restricción la encontramos, en el canal que transmite el mensaje, lo que se pierde, distorsiona o cambia entre el emisor causado por el canal y aparato-interfaz, ya sea vía oral (conversación personal, por teléfono, vídeo llamada) o escrita (carta, *chat*, mensajes de texto), unido con la herramienta tecnológica utilizada (ordenador, móvil, etc.) y alterado por la instantaneidad vertiginosa con la que recorre el flujo de la información, verdaderas distancias continentales, que afectan el mensaje y por ende el lenguaje. Esta restricción de ejemplifica en la cotidianidad contemporánea afectada por continuos errores que cometemos al teclear dentro de la ágil interacción de un *chat*, o la abreviar palabras en un mensaje de texto de un móvil.

Los *mass media* han alcanzando la instantaneidad: el Tiempo Real se

convirtió en una forma de perspectiva usual; el interés entre los financiadores (dueños) y el *rating* (población, masa), influye directamente en la forma y la perspectiva de la noticia.

Una cadena de televisión que se abstenga de presentar una noticia, puede considerarse como una manipulación por parte de quienes toman las decisiones sobre el contenido que se presenta y el que se omite. Los dueños y patrocinadores tendrán que mediar sobre la decisión, pues el renunciar a transmitir una noticia que no les convenga puede causarles grandes inconvenientes en el *rating*; de cualquier manera siempre tendrán la opción de presentar la información de la forma menos perjudicial para sus intereses. Esto hace que podamos interpretar ideas diferentes de la misma noticia dependiendo quién sea el propietario de la cadena de televisión que la trasmite, inclusive tenemos la opción de decidir que canal escoger por la identificación política y de intereses comunes, consiguiendo oír lo que queremos escuchar. Resulta más difícil lograr esta manipulación con las transmisiones en vivo, en Tiempo Real, pues se corre el riesgo de que algo no salga según lo esperado y que perjudique los intereses de quien trasmite. A pesar de que ya se cuenta con diversas técnicas para minimizar estos «accidentes no deseados», como, por ejemplo, transmitir con algunos segundos de retraso, no siempre consigue evitarlo.

El evidente financiamiento por parte de los partidos políticos, la vulnerabilidad y dirección que toma la noticia según sus intereses; el alma libre de la opinión pública por la información; genera una automatización del sistema. Un medio de comunicación tiene que cubrir la totalidad de gran variedad de noticias, al igual que sus competidores, en un mercado donde prevalece la

cantidad ante la calidad y la profundidad en la noticia; el tiempo para el análisis y la investigación de la noticia se acorta cada vez más. Tenemos que responder al cuestionamiento sobre la responsabilidad que se presupone al emitir una noticia, pero ante la ausencia de tiempo, actualmente es preferible disculparse que prevenir. En los medios de comunicación, la información es más importante dependiendo del tiempo, entre el que ocurre la noticia hasta que se emite, que el contenido.

La estadística por cuantificar el número de televisores encendidos (índices de audiencia, *rating*) no concibe límites morales. Si tomamos el cubrimiento que realiza un periodista ante un accidente de cualquier naturaleza, por ejemplo, el reportero obligado al cumplimiento estricto de órdenes, de desempeñar un rol, olvida la responsabilidad humana ante el acontecimiento y prioriza el esfuerzo por cubrir la noticia inédita antes que ayudar a las víctimas; mientras trasmite imágenes de dolor y horror ajeno, cercanas al amarillismo, tan detestable como lucrativo, pero imprescindible en la ya enferma esfera de la comunicación. Como si esto no fuera suficiente, debido al carácter efímero de la noticia, del accidente en cuestión, se concentraran después en cuestionar y violentar la intimidad de los familiares y amigos o incluso hasta de las víctimas aún ensangrentadas, realizando preguntas que lo único que persiguen es la presentación globalizada del suceso. Permanecer más tiempo al aire es equivalente a mayor audiencia, por eso no se respeta la dignidad del dolor humano; mediatizamos el sufrimiento prolongado de las confundidas víctimas, directas o indirectas, del accidente.

Si bien la espectacularidad del acontecimiento cada vez rebasa los límites

preceptuales, tiene mayor relevancia registrar, capturar un instante, que el significado en sí. El procedimiento de «maquinización» está muy alejado del objeto mismo; se refleja en otros ámbitos, y, por supuesto en nuestra individualidad: estamos incapacitados para elaborarnos una representación de los fenómenos. El dolor, en tanto sea noticia y tenga *rating* sobre todo, no recuperará su dignidad.

Paul Virilio refiriéndose al sonido que los formatos audiovisuales (cine, televisión, vídeo...) involucraron en el siglo XX, y que, en consecuencia repercuten directamente en el silencio, sentencia que, «*El que calla otorga: ningún silencio puede ser reprobador, resistente, sino solamente consentidor*»,²⁰ refiriéndose a la necesaria relación que construimos entre la imagen y el sonido en los formatos audiovisuales. Si el cine, como afirma Virilio, quiso juntar todas las artes anteriores (pintura, escultura, danza, música, teatro, arquitectura), alterando así, la capacidad de contemplación argumentada en la crisis del silencio. Los *mass media* pretenden lo propio con los medios de comunicación (libro, prensa, radio, teléfono, televisión, cine, vídeo, internet), y los interminables aparatos electrónicos de canales esparcidos de intereses destinados al entretenimiento (vídeo juegos, reproductores de música, vídeo...) la unión total, posibilitada por la digitalización de la información y datos, la interactividad y la inmediatez. Los ordenadores como mediadores, se convierten en la gran máquina homogenizadora.

El desarrollo tecnológico ilimitado del mundo de hoy, ha cobrado autonomía, dominando a sus amos, creadores y patrocinadores, sometiéndolos y

²⁰ Virilio, Paul, El procedimiento silencio, Ed. Galilée, paris, 2000, pag 96

restringiéndoles su libertad:

«EL pensamiento de Odiseo (...) les tapa sus oídos con cera y les ordena remar con todas sus energías. Quien quiera subsistir no debe prestar oídos a la seducción de lo irrevocable, y puede hacerlo solo en la medida en que no sea capaz de escucharla. De ello se ha encargado siempre la sociedad. Frescos y concentrados, los trabajadores deben mirar hacia delante sin prestar atención a sus costados(...) De este modo se hacen prácticos. La otra posibilidad es la que elige el mismo Odiseo, el señor terrateniente, que hace trabajar a los demás para sí. El oye, pero impotente atado al mástil de la nave, y cuanto mas fuerte resulta la seducción mas fuertemente se hace atar lo mismo que mas tarde también los burgueses se negaran la felicidad con tanta mayor tenacidad cuanto más se les acerca al incrementarse su poder. Lo que ha oído no tiene consecuencias para él; solo puede hacer señas con la cabeza para que lo desaten, pero ya es demasiado tarde: sus compañeros que no oyen nada conocen solo el peligro del canto y no su belleza, y lo dejan atado al mástil para salvarlo y salvarse con él. Reproducen con su propia vida la vida del opresor. Que ya no puede salir de su papel social, los lazos con los que se ha ligado irrevocablemente en la praxis mantienen, a la vez, a la sirenas lejos de la praxis, su seducción es convertida y neutralizada en mero objeto de contemplación en arte(...)»²¹.

La maquina es poder, como los mass media. Nos da ordenes, se han hecho indispensable y a nosotros dependientes, nos hace como ella, nos pone a su altura, nos homogeniza. Sin ella no hay comunicación, no hay producción, no hay avance, no hay futuro, crea reflejos automáticos en nosotros, obedecemos a sus imposiciones sin cuestionar, a su advertencia de batería baja, nos

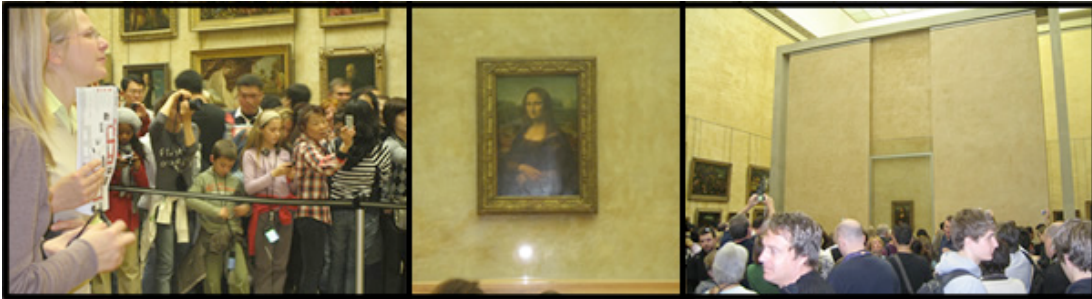
²¹ ADORNO, THEODOR W, *La dialéctica de la ilustración*, 1993, pág. 86

interrumpe en medio de una situación, nos transporta de un lugar físico y nos conecta con otros presentes en tiempo real, olvidamos o estamos imposibilitados de conectar con la identidad del lugar, relacional (experiencia) e histórico, pone en crisis la realidad y lo natural. Nuestra naturaleza humana que es limitada, no permite tanto almacenamiento de imágenes e información, por lo tanto de representación y percepción.

La percepción visual, la información del mundo a través de nuestros sentidos, con el intercambio entre el yo en relación con lo natural, al asumir roles sociales, al querer fotografiarla, registrarla. El recuerdo, sus interconexiones, con su brisa y su olor, sensaciones que se filtran dentro de cada humano de manera diferente, fueron sustituidas por las máquinas de registro (foto y vídeo), soportes tangibles, físicos, verificables (de identidad).

La pintura y escultura como medio de expresión, guardaban, para Virilio, esa magia al querer representar no solo lo que ve el artista si no la perspectiva de su mirada única acompañada de el grito de otros estímulos además del visual. En la pintura, como en la escultura, el silencio aun era silencio, y no otorgaba, generaba un áurea de contemplación ante el curioso que descubría atento. Al asumir el rol de espectador, el áurea contemplativa se quiebra, el entrar al museo precondicionados a admirar, rompe el instante perceptivo, distancia al sujeto del objeto, distancia nuestra construcción artificial y la naturaleza de nuestros sentidos, inhabilidad de sentir, por la conciencia de un rol determinado, por el condicionamiento social .Si a esto le sumamos, la ansiedad por registrar, muchas veces intuitiva - mecanizada, por la necesidad de demostrar ante alguien o ante nosotros mismos un acontecimiento, de tener la

prueba de que lo presenciamos pero nunca estuvimos, las cosas ya no tienen valor si no son verificables, le tememos a sentir, estamos incapacitados ante el goce estético, no confiamos en nuestra subvalorada, susceptible y desconfiable memoria sensorial, en los recuerdos, formato humano intangible.



Museo de Louvre, Paris. Imgen de 09/08

Al ser hijos de este mundo tecnificado, a pesar de ser nosotros mismos los creadores y alimentadores, y a la vez víctimas, no podemos percibirlo como *nuestro*. A través de todos los mecanismos de consumo, de la imparable invención de necesidades, la manipulación de los valores estéticos (publicidad), los ilusorios placeres e imaginario del dinero como sinónimos de felicidad, todo este bombardeo de sobre información estimuladora de los sentidos, cultiva seres a su antojo determinando estándares estéticos y de *successful*, dictando, fracturando y contrastando la sociedad, estándares que unos pocos alcanzan pero se muestran accesibles a la totalidad, dichos estados ideales, de belleza, de éxito, de poder, de riqueza (dinero), de buen gusto, hace que todos los demás en consecuencia, feos, perdedores, pobres...

«esas imágenes tienden a hacer sistema: esbozan un mundo de consumo que todo individuo puede hacer suyo porque allí es incesantemente interpelado. Aquí la tentación del narcisismo es tanto más fascinante en la medida en que parece expresar la ley común: ser como los demás para ser uno mismo.»²²

El estado del mundo actual, nos convierte en seres sin proporción de las cantidades y todos es hoy de dimensiones monumentales:

«lo que en adelante podemos hacer (y lo que, por tanto, hacemos realmente) es más grande que aquello de lo que podemos crearnos una representación; que entre nuestra capacidad de fabricación y nuestra facultad de representación, se ha abierto un abismo, y que cada día éste se hace mayor; que nuestra capacidad de fabricación –dado que el aumento de los logros técnicos es incontenible- es ilimitada, mientras capacidad de representación es por naturaleza limitada»²³

Desde aquí, casi como conclusión de este apartado, podemos enumerar todas las ambigüedades de nuestra relación con la imagen antes de sugerir en qué condiciones puede no ser un obstáculo a la libre construcción de nuestras identidades individuales y colectivas. Por-que es aquí donde radica el desafío esencial de nuestro futuro. La imagen recibida o percibida, sobretodo la que difunden nuestros televisores, tiene varias características

Homogeneiza: Iguala acontecimientos (millones de muertos en Afganistán;

²² AUGÉ, M. Los no lugares. Espacios del anonimato. Ed. Gedisa. Barcelona, 1996. pag. 109

²³ ANDERS, GUNTER, Nosotros, Los Hijos De Eichmann. Carta Abierta A Klaus Eichmann, Ed. Paidós, Iberica S.A., 2001, Barcelona. Pág. 27

nuevo fracaso del tenista de moda), Iguala personas (las figuras de la política, las estrellas del espectáculo, del deporte, pero también las muñecas y los personajes de algunos *escándalos públicos* que nos parecen más reales que los actores). Esta igualación no es inocente, hace incierta la distinción entre lo real y la ficción. Los acontecimientos están concebidos y escenificados para ser vistos en la televisión. En muchas ocasiones la imagen ya no representa un papel de mediación con el otro, pero sí se identifica con él. Esta mediación naturalmente puede existir en otra parte; puedo tener un nexo familiar, político, amistoso o intelectual. El problema surge cuando el simulacro se instala, cuando la ficción hace las veces de real.

Como afirma Augé "Si la realidad de hoy tiene a menudo la apariencia de un espectáculo, de una película o de un show, si podemos tener la sensación de que por la extensión de los espacios de anonimato, de los espacios de la imagen y de la comunicación, la historia condena a muchos humanos a la soledad, y por la globalización de la economía a muchos también (a menudo son los mismos) a la exclusión. Sin embargo, podemos sin duda sacar fruto de una lección que autoriza, me parece, la experiencia antropológica: el individuo solo es inimaginable y su existencia imposible. Salvo algunas excepciones, los humanos no se perderán en el centelleo de los medios de comunicación. Y tanto si se confirma el sentimiento de déficit simbólico, de debilidad social que nos invade a veces (...), podemos estar seguros de que unas recomposiciones simbólicas y sociales se operarán por vías múltiples e invisibles. Sí, para lo mejor y para lo menos bueno, la historia continúa.."24

²⁴ http://isaiasgarde.myfil.es/get_file?path=/aug-marc-sobremodernidad-del-mu.pdf 18-08-2008.

3. REFERENTES:

Durante la exposición de este apartado, completaremos, en algunos referentes, los matices que influyen en la pieza después de haber sido expuesta y testada, de esta forma, señalaremos las intenciones estéticas concretas de cada referente.

Movimientos artísticos:

Dadaísmo y Surrealismo:

Una expresión nacida de la mente – pensamiento – imaginación, en su estado más natural, menos contaminado, más esencial y primario, inclusive inconsciente, no ha tenido validez dentro de la manera como se ha construido el mundo.

Nos encontramos con dos corrientes, versiones o visiones a la vez, sobre las causas que generaron el planteamiento surrealista y sobre su repercusión en la esfera moral, científica, y artística. Por un lado encontramos a Benjamín quien como lo denota en su ensayo sobre el surrealismo:

*(...) cuando cuerpo e imagen se interpenetran tan hondamente, que toda tensión revolucionaria se hace excitación corporal colectiva y todas las excitaciones corporales de lo colectivo se hacen descarga revolucionaria, entonces, y sólo entonces, se habrá superado la realidad tanto como el Manifiesto Comunista exige.*²⁵

²⁵ BENJAMÍN, WALTER, *El surrealismo. La última instantánea de la inteligencia europea*, Madrid, Taurus, 1980. (1929), Pág. 13.

Benjamin considera que fue un impulso pedido por acabar con el imperio de la razón, implicado en poner en crisis la noción de lo real. Por el otro lado, Virilio señala que se trata de una respuesta sin alma, que precede al *pop art*, donde se alerta sobre las consecuencias de la negación del arte, y que propone un arte por el arte, revela una posición imposible de interpretar en otra época, o desde un planteamiento diferente al que proponían los surrealistas como respuesta crítica, al incomprensible estado del mundo a principio del siglo XIX.

En el largo camino y entrecruzamiento de los conceptos planteados, si la pieza en que trabajamos, cuestiona un aspecto social; un resultado del estado actual, de un mundo levantado con la verdad y la lógica racional de los intereses burgueses. Un mundo tecnificado y mediático donde los conceptos surrealistas que median en la pieza, son el canal que permite evocarlos y cuestionarlos.

El uso de matices estéticos y conceptuales de este movimiento, residen por un lado, el interés personal por la transmisión sensorial a través de los materiales y medios que se exploran, sino también por su esfuerzo en evadir la razón, como lo define Bretón en su manifiesto:

Surrealismo: "sustantivo, masculino. Automatismo psíquico puro, por cuyo medio se intenta expresar, verbalmente, por escrito o de cualquier otro modo, el funcionamiento real del pensamiento. Es un dictado del pensamiento, sin la intervención reguladora de la razón, ajeno a toda preocupación estética o

moral".²⁶

Si bien, cada elemento que compone la pieza cumple una función y por esta razón es un proceso gobernado por la razón, alejado de los ideales surrealistas de reivindicar los procesos del subconsciente. Así mismo el conjunto y disposición de dichos elementos funcionales termina por componer la apariencia estética de la misma.

La inclusión del agua nos permite trabajar con transparencias y reflejos para la propuesta semántica y conceptual que abordamos en la pieza. El agua como elemento natural rompe completamente con la artificialidad de la pieza y pretende, a su vez, discordar con la constitución electrónica de la misma; en nuestro imaginario está incluida la incompatibilidad, incluso el peligro, de mezclar la electricidad con el agua. Esta ventana de percepción visual representada con el agua nos permite la conexión de al menos tres realidades simultáneas y el caos causado por la caída de la moneda las altera y mezcla efímeramente.

La primera realidad es el agua misma, la segunda es la transparencia que nos permite ver las monedas en el fondo del recipiente y la tercera es el reflejo que nos deja entrever la imagen proyectada que se plasma finalmente en la pared.

En el apartado final de del proyecto, mostraremos detallada y gráficamente las analogías buscadas entre los matices estéticos y conceptuales de los

²⁶ BRETON, ANDRE, Primer manifiesto del surrealismo de, documento capital del movimiento Textos Leídos fue publicado en 1924. Pág, 14

surrealistas y la forma como son tratados en la pieza.

Edvard Munch, (1863 – 1944), El Grito, (1910) Obra emblemática de Expresionismo alemán.



En la realización de esta pieza nos interesa destacar las expresiones visuales que involucran analogías semánticas o pictóricas alusivas al sonido, al ruido, al audio; analogías que generan una determinada atmósfera que evoca el silencio necesario para contemplar. Obra que reivindican el no uso del canal auditivo para hacerse oír. Con diferentes intenciones, tanto Munch como Beuys, hablan del sonido desde el silencio en su obra plástica.

Joseph Beuys, (1921 - 1986) Obra " El silencio ", 1973 .

...silencio.

Podemos decir que esta escultura es la antítesis total del ruido; incondicional al ritmo de los formatos de la imagen en movimiento. El silencio en la creación, inclusive interactiva, es una opción para intervenir el contexto.

M.C. Escher, (1898 -1972), Artes Graficas.

Manipulación de la perspectiva según técnicas de representación visual en la pintura. Nos interesa reconstruir el procedimiento manejado por Escher para manipular esta técnica, entenderla, y colocarla en crisis, reivindicando su esencia de representación.



Belvedere
Litografía. 46.2 x 29.5
Escher, M.C.
1958.



Escher nos propone objetos imposibles desafiando la incapacidad de representar pensamientos e imágenes tangiblemente; ocupa el plano de la manipulación de la perspectiva en sus dibujos, para representar visualmente lo que hasta ahora resultaba imposible de realizar según la geometría; realiza objetos virtuales.

Andy Warhol. (1928 – 1987). «La razón por la que pinto así es porque quiero convertirme en una maquina» cita Paul Virilio²⁷ en una entrevista para *Le Monde* en agosto de 2000, donde enfatiza la expresión «WARHOL-MAQUINA» que plantea las preguntas, ya no del hombre «trabajador» si no del «desempleado». A propósito de la relación de los conceptos: industrial, mediático, orden social, distribución del trabajo y poder, que desarrollamos en la introducción del presente trabajo, sumados al «toque» representado en la pieza-maquina que sustituye un trabajo urbano, y extracta los conceptos anteriores de dinero – moneda, como interfaz con el hombre.

Bill Viola, 1951. *Reflecting Pool (1979)*, (piscina Reflejante), El trabajo de la imagen que desarrolla en el vídeo donde el protagonista es el agua; imagen que manipula con reflejos y distorsiones, es un referente claro de nuestro interés por explorar los efectos visuales en las imágenes en movimiento. La obra tiene mayor relevancia si tenemos en cuenta que fue realizada en los años setenta sin mayor desarrollo de la tecnología digital.

En relación concreta con nuestra pieza, invertimos la manera de generar efectos visuales en un formato audiovisual, para plasmarlos directamente en la *pantalla de agua*, que absorbe la proyección de un vídeo. De esta forma, pretendemos reivindicar el contacto con la materia de forma directa y no a través de un efecto o representación en un formato audiovisual.

²⁷ Virilio, Paul, El procedimiento silencio, Ed. Galilée, paris, 2000

Jeffrey Shaw, *Legible City*, (1989 – 1991). La representación de la ciudad en un mundo de perspectiva virtual, donde navegamos por ella con la ayuda de una bicicleta estática real, a través de edificios geométricos y letras rectangulares, que «erizan» el horizonte ilusorio. Realidad traducida a números, como la forma más efectiva de comunicación con el espectador para referirse a los *mass media*, digitalización e información.

Dan Graham.

Tomando como referencia la definición de Lippard de arte público:

*(...) el arte público como cualquier tipo de obra de libre acceso que se preocupa, desafía, implica, y tiene en cuenta la opinión del público para quien o con quien ha sido realizada, respetando la comunidad y al medio, que lleva implícita funciones sociales y juega con el transeúnte interactuando semánticamente con los supuestos comunes.*²⁸

La pieza trabajada pretende revertir el sentido del arte público; encarnado en el cantante urbano, involucrando en la pieza, un acontecimiento urbano que ocurre en la calle, espacio opuesto al que se expone la pieza, y así establecer una relación entre estos dos ámbitos. Queremos conservar los matices sociales y de decodificación del lenguaje que propone el arte público pero realizarlos en unas condiciones contextuales contraria.

En el ejemplo citado abajo, nos interesa el trabajo de las transparencias y brillos para traerlos al espacio de la experimentación visual del visitante, tal y

²⁸ MARTÍNEZ, EMILIO, Asignatura Activismo y nuevos medios, presentación: Artistas arte público nuevo. AVM.UPV Febrero de 2008. Pág. 1.

como lo expresamos en la explicación: el contexto específico que se modifica efímeramente.



«*Triangular Pavilion With Circular Cut-Out Variation H*, by Dan Graham. *Portavilion, portable public art for London's parks, United Kingdom (2008)*. Fotografías, Dan Graham. (...) Portavilion, es un proyecto de arte público que consiste en la instalación de cuatro pabellones diseñados por cuatro artistas, Dan Graham, Toby Paterson, Annika Eriksson y Monika Sosnowska, para cuatro parques del centro de Londres (...) El pabellón captura el juego de transparencias y reflejos, sensibles a los cambios de la luz solar, proyectando la presencia alterada del lugar y multiplicando la experiencia visual del visitante.»²⁹

Me interesa también, conociendo la larga trayectoria de el artista y su interés por la exploración con las cámaras, espejos y los circuitos cerrados de imagen, encontrar en esa reciente pieza el no uso de aparatos electrónicos.

Nam June Paik (Seúl, Corea del Sur, 1932 - Miami, EE. UU., 2006).

²⁹ <http://blog.bellostes.com/?p=1251>. Judit Bellostes. 11/10/08.

Influyente artista en las vídeo-instalaciones, músico de profesión. El vínculo semántico que emana la presencia real de los instrumentos en su obra, señala la presencia de música y produce en el espectador curiosidad por descifrar la forma en que debe interactuar, para poder generar los sonidos propuestos por los signos de la obra. En nuestra pieza invertimos la presencia real del instrumento, supliéndolo por la presencia virtual, que se deja escuchar al impacto de la moneda.



1

2

3

Collage de instalaciones del artista.

1. *TV Garden, 1982 version.* (Jardín T.V., versión 1982)

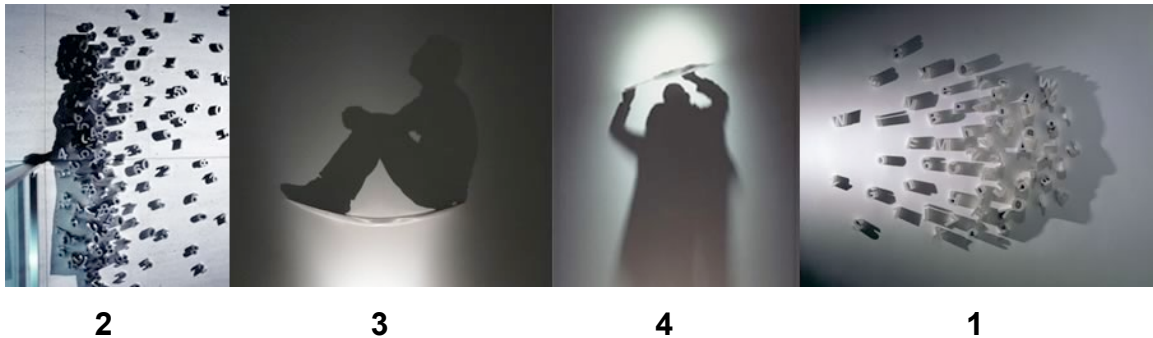
Instalación con vídeo mono canal con plantas y monitores; color y sonido de dimensiones variables.

2. *Magnet TV, 1965.* (Televisor e Imán 1965); blanco y negro, sin sonido; dimensiones variables.

3. *Performance de Charlotte Moorman* en el concierto en *Paik's de Cello TV* y cintas de vídeo (1971), at *Galeria Bonino, New York, Noviembre 23, 1971*.

Imagen Poética: Kumi Yamashita's, *Maebashi* (Japón), 1968.³⁰

Este artista aborda la esencia de la luz y de las sombras, invirtiendo el paradigma de consecuencias entre la realidad física y la luz; otorga una nueva proporción a la representación de nuestra sombra, generalmente distorsionada. La simplicidad conceptual de su obra es abrumadora, la utilización de sólidos, números y letras, recuerdan los *edificios* - letras virtuales de Jeffrey Shaw en *Legible city*, código informático materializado para formar siluetas de sombra *real*.



1 . Profile, 1994 – Perfil.

Madera, luz, crean sombra.

Los números y las letras de los bloques, iluminados desde la izquierda, generan la silueta del perfil de la cara de un hombre.

³⁰ www.kumiyamashita.com 10/10/08

2. *City View*, 2003, Vista de Ciudad.

Luz, aluminio, sombra.

Instalación permanente en el segundo piso de la torre del parque Namba.

Los números esparcidos en la pared, iluminados desde la derecha, hacen la silueta de una mujer.

3. *Feather*, 2006 – Pluma.

Luz, madera, sombra.

Instalación permanente en el centro medico municipal de Tokyo, Japan.

El objeto de madera de la pared, iluminado desde abajo, conforma las figuras.

4. *Clouds*, 2005 – Nubes.

Luz, aluminio, sombra.

Instalación permanente en el tercer piso de la torre del *Stellar Place Sapporo JR*.

En el inicio del proceso del proyecto final de AVM se planteó hablar de la tecnología-electricidad, sin llegar a emplearla. Finalmente se optó por otras técnicas influenciadas por la espontaneidad, con la que surgió la construcción de la pieza. Otro de los elementos constantes en las experimentaciones durante el Máster, cuando realizamos el trabajo con las sombras. Este interés se explorará experimentalmente en la continuación del trabajo de doctorado.

Museo de Dalí, Figueres: Monumento Interactivo, en el patio interior central de museo, funciona introduciendo una **moneda** por una ranura como en una maquina, una vez puesta, ésta rueda y cae finalmente dentro del coche, donde empieza a *llover*, y el barco en lo alto a girar.



Interés común para relacionar el arte con el dinero literalmente.

Referentes Cinematográficos

Metropolis, Fritz Lang, 1927. En el discurso planteado en nuestro marco teórico, mencionamos la explotación en el trabajo humano, determinado por las relaciones de poder que se ejercen en una ciudad levantada para el sometimiento de la clase obrera.



Nos interesa la relación que suponen la incursión de recuerdos en la memoria de los robots autómatas, para de esta manera generar *sentimientos artificiales*. Nuestra pieza genera un proceso mental donde para reconocer un signo el espectador necesita de una memoria emotiva, evocar sus recuerdos; memoria que entonces se puede conectar a los canales de los sentimientos, sensaciones y contemplación.

Fragmento en el *minuto 21* de la película, en que el creador de una replicante le dice ha el Blade Runner después del test:

(Empezamos a percibir en ellos extrañas obsesiones, después de todo son inexpertos emocionalmente, con unos años para almacenar las experiencias (...) si les... obsequiamos con un pasado, creamos un apoyo para sus emociones y consecuentemente podemos controlarlos mejor recuerdos. (responde Harrison Ford, el Blade Runner....)

Children of men, Alfonso Cuarón, 2006. Ante una suposición de extinción de la raza humana, plantea un cercano, desesperanzador y mísero futuro, resaltándose la vuelta a los nacionalismos y patriotismos, las masificada inmigración global, el caos, la violencia, el poder, coincidiendo con el imaginario y evidente camino hacia el naufragio humano, por causa de los patrones que dictan el futuro hoy día.

Referentes de aparatos:

Si nos hemos referido a la maquinización del acontecimiento en vivo del músico en el espacio público, entonces esta privación de la percepción, que implica el digitalizar, interpretar y pasar datos de información reales a números informáticos, que a la vez pierden el valor del acto en vivo como experiencia sensorial efímera.

Rocola³¹: 1. f. C. Rica, El Salv., Guat., Méx. y Ven. gramola (□ gramófono que funciona con monedas)

Gramola

³²:

1. f. Modalidad de gramófono sin bocina exterior.

2. f. radiogramola.

3. f. Nombre industrial de ciertos gramófonos eléctricos, instalados por lo general en establecimientos públicos y que, al depositar en ellos una moneda, hacen oír determinados discos.³³

³¹ <http://www.rae.es>

³² *Ibid*

³³ <http://www.rae.es>



Tipologías de Rocolas.

Referentes Semánticos:

Dinero y Espacio Público:

Estos imaginarios nos sirven para vincular al espectador con el espacio contrario al que habita; a través de la vinculación semántica con otros ejemplos del espacio público

Fuentes de Agua:

El imaginario popular alrededor de las fuentes cuenta con enormes referencias de mitos y creencias, vinculadas con la capacidad que tienen para pedir deseos y lograr la suerte; para ello se lanzan monedas al fondo acompañadas de todo tipo de rituales.



Fuente también es el nombre de la pieza que Duchamp titula, *Fuente*.

Referentes análogos al acto de cantar en el espacio público a cambio de dinero: Las diferentes actividades que se realizan en el espacio urbano pretendiendo una remuneración económica.

- Acrobacias
- Pintar: caricaturas, paisajes, graffiti, retrato.
- Mimo
- *Clown*
- Bailar
- magia

4.- PRUEBAS EXPERIMENTALES REALIZADAS DURANTE EL MÁSTER

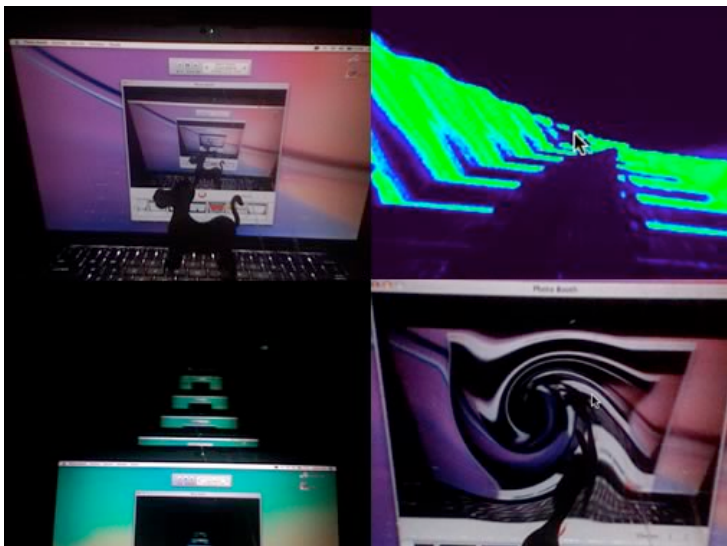
Experimentos previos.

Proceso del acercamiento estético-audiovisual realizado desde diferentes asignaturas correspondientes al master.

4.1. Experimento 1: Instantaneidad.

Vídeo-Creación: Primer trimestre del curso 2007 – 2008 del master.

Vídeo. Corto.



Título: *The arrow and the donkey*

Autor: Carlos Rivera

Duración : 05'17 minutos

Dimensiones: 634 x 475 px.

Extensión: .mov

Para que podamos entender los intereses explorados en este primer experimento, necesitamos explicar brevemente la manera como fue creado.

Desde un ordenador con cámara *web* y un espejo de frente, se captaron, por un transcurso de tiempo, imágenes de la pantalla, correspondientes a lo

que la cámara *web* podía capturar (el visor de la imagen que graba la cámara) según las imágenes reflejadas por el espejo dispuesto en frente; la captura que registra, es el reflejo de ella misma, es decir, de la pantalla del ordenador y la cámara *web* incluida. Al final surge un segundo espejo que permite el efecto, evidenciado en la imagen inferior izquierda del mosaico superior de muestra del trabajo.

El final de esta disposición de elementos construye un fondo infinito, generando un túnel de imágenes; para conseguir que la imagen tuviese movimiento, empleamos el efecto *droste*, nombre dado por la imagen que involucra esta sensación en una caja de cacao Droste a mediados del siglo XIX y en la literatura es conocido como *miss en abyme*, efecto que buscan hacer una metáfora que incluye la imagen dentro de la imagen, o al lector o personaje, dentro de él. Ej. Un lector que lee que hay un personaje que esta leyendo, que lee...etc. Dan Graham, ha investigado estos efectos en instalaciones como *Present, Continuos, past (s)*³⁴.

El uso de espejo para potenciar el reflejo, para abordar el presente, la inmediatez natural, es lo que busca el reflejo de la imagen del agua en nuestra pieza; desafiante y estimulante al duelo, que apuesta con la instantaneidad mediática y artificial del sonido, que impulsa la caída de la moneda y a la vez se distorsiona la imagen centrífugamente por el agua naturalmente turbia.

³⁴ Dan Graham, *Present, Continuos, Past (s)*, 1974. Colección del museo nacional de arte, Paris.

4.2. Experimento 2: Vídeo Creación.

Proceso Creativo – No uso de la Razón.

Este trabajo tiene como fin específico hacer un proceso creativo libre de la razón, juntando y reconstruyendo fotos y vídeos capturados personales y esporádicos, con cámaras digitales y móviles. Al dejar salir expresiones, ausentes de filtros, de controles, de predisposiciones inclusive involuntarias, expresiones libres de lógica y raciocinio, surgen estímulos, coincidencias y revelaciones subconscientes interesantes y validas para el acto creativo.



4.3. Experimento 3:

Vídeo. Corto. **Título:** "Hombre Viejo". **Autor:** Carlos Rivera. **Duración :** 01'05 minutos.

Dimensiones: 720 x 576 px. **Extensión:** .mov.



Al igual que en el vídeo anterior se afrontan múltiples presentes, mediante la captura múltiple de pantallas que proyectan el vídeo original; editado para poner cinco (5) imágenes en movimiento, en el mismo presente, pero desde diferentes formatos.

4.4. Experimento 4:

Fotografía: Primer trimestre del curso 2007 – 2008 del master.



Titulo: *Porque ese cielo azul que todos vemos, no es cielo ni es azul*

Autor: Carlos Rivera

Dimensiones: 22 x 23 cm.

Fue parte de la Exposición colectiva de alumnos del master AVM, 2007 – 2008, "Fotográficamente".

Como es evidente, el interés de evidenciar varios presentes simultáneos permitidos por las transparencias y reflejos, en este caso de un vidrio. El objetivo de la cámara coincide con la luz de la puerta del final del pasillo que se evidencia por la transparencia, entrecruzándose con el reflejo que me

evidencia como persona que está tomando la foto, con el fondo en construcción, fenómeno habitual urbano, que nos llena de sombra ocultándonos el cielo.

4.5. Experimento 5:

Lenguajes Multimedia en el Arte Público:

Trabajo para clase, mezclando imágenes grabadas en el centro de Valencia, con imágenes de vídeo 8 digitalizadas, a través de un laberinto que intenta descifrarlas.



4.6. Revisión de los datos.

Como rasgos comunes en las diferentes y experimentaciones encontramos:

Materiales Comunes:

- Cámara de Vídeo.
- Espejos.
- Vidrios.
- Agua. (charcos, fuentes, ríos, lagos, etc.)

Intereses:

- Presentes simultáneos – instantaneidad, lograda naturalmente por los reflejos y transparencias, y artificialmente mediante circuitos cerrados, programación, y edición de material visual y auditivo.

- Trabajo con acontecimientos, relaciones y apropiaciones que se dan dentro del espacio público.

- Cuestionamiento de las determinaciones de espacio y conceptos, como lo público y lo privado.

- Trabajar con materia efímera o intangible. Como la luz, el viento, el agua.

- Proponer una relación tranquila, libre de velocidades vertiginosas, mas allá de la que la asumimos como normal, de una *simple imagen en movimiento*.

5. DESARROLLO DEL PROYECTO

5.1. La dimensión semántica

5.1.1. Introducción

Vamos a desarrollar en este apartado la aplicación concreta de los conceptos generales trabajados en la primera parte del desarrollo del proyecto artístico, desarrollo mediado por los referentes concretos que acabamos de exponer. En el trabajo práctico que vamos a presentar en el que se concretan y coagulan todos los elementos tratados hasta aquí con la materialidad y temporalidad de la pieza. Así no vamos a entender su producción como una aplicación de los conceptos y referentes que han sido desarrollados. Esta no surgió de una aplicación de aquellos cuanto de la ordenación de un proceso que no se produjo de manera lineal, sino por un trasunto de las ideas a la materia y viceversa.

Podemos comenzar desde aquí por una intención: la de usar el medio (contextos, soportes, formatos y sus relaciones espacio-temporales) para transmitir e interactuar, para producir un autocuestionamiento. A ello hay que añadir un evidente e intencionado, interés e influencia surrealista, pero del

surrealismo, como hemos analizado en la segunda parte, en la medida en que éste supuso un cuestionamiento de la institución, el museo, los media, la misma naturaleza conceptual del concepto de *interacción*. Con ese primer acercamiento, la pretensión es la de cuestionar el orden social asumido dentro del sistema. Si en las primeras páginas buscábamos en la Ilustración el origen de la barbarie en el mundo actual, y encontramos a la razón, liberadora y que somete, como instrumento para abortar el conocimiento, y como culpable del fin industrial y mecánico del mundo, encontramos del mismo modo otro argumento similar al que buscaron derrocar los dadaístas y surrealistas: aquel que se vincula con una crítica de la razón instrumental, y con la búsqueda de un conocimiento y una visión desviadas, torcidas con respecto al uso de los medios sin una razón de fines.

Hemos desarrollado el concepto de Ilustración con sus pretensiones de conformar la verdad de la percepción y una auténtica relación con el mundo, la razón como lógica de la ilustración de pocos, pero dispuesta al alcance masivo, bajo un contrato. Dicha forma de pensamiento valoró la posmodernidad que había triunfado y se había impuesto en el sistema actual del mundo. Pero la modernidad también ha sido concebida como una ideología reivindicativa permanente que conformó su último grito percibido con fuerza en la esfera artística. Estamos refiriéndonos a cómo el dadaísmo y surrealismo cuestionaron dichas construcciones generacionales que la razón ha establecido. Y ante dichas cuestiones, necesariamente hablamos de lo público y lo privado, como ambiente más próximo, como el entorno más cercano, como la división espacial. Desde aquí, antes que la materialidad en si, ante la inocultable normalización y control espacial, a la pieza, se le dan aun atribuciones específicas en relación a

dicho binomio, es decir, sea o no electrónica, los de encontrarse en un espacio público o privado.

En relación con esta caracterización, queremos destacar que en un ámbito general que precisaremos en las páginas siguientes, la pieza busca vincular el espacio público, con uno privado, vinculación que se concreta en el hecho de maquinizar el rol del cantante urbano, rol adquirido para forzar un intercambio, de música por dinero, contrato directo, contacto directo anulando esta naturaleza intencionalmente pero conservando el acto de intercambio, el de recompensar lanzando la moneda. Asumiendo poner de relieve la propia instrumentalización espacial que se encuentra trabada en toda relación económica. Diferenciamos el espacio público del espacio privado con una base establecida en una relación de propiedad.

Por este motivo específico, hemos aludido al interrogante de la *razón*, como motor incuestionable productor del mundo en que vivimos, que tanto usa como argumento la evolucionada ilustración burguesa, y del que el dadaísmo y surrealismo pretendieron liberar al arte sin conseguirlo. Bajo este testimonio de construcción del mundo y los intentos artísticos fallidos por revocarlo, sitúo mi proyecto como materialidad que me permite para hablar de diferentes temas que tienen que ver con el cuestionamiento del estado actual del mundo, los valores contruidos, la insensibilidad, la manipulación, los fenómenos que siguen ocurriendo, de los que somos *victimias* por el hecho de habitarlo, de existir.

5.2. Proceso In-consciente

Ya nos acercamos a la interminable construcción de modernidad, pusimos en evidencia como sus factores y características matizaron la construcción de ciudad, de lo público y lo privado. Nos acercamos a estos conceptos con el pretexto del arte, con ella como intermediaria, como medio de expresión, utilizando autopistas veloces con canales contemporáneos, programación electrónica y reproducción de material audiovisual, haciéndolo consientes su independencia unificada por nuestro imaginario mediático, el razonamiento del que hemos cargado los medios visuales, de *lógico y normal*, el estar acompañados de sonido, de sonido igual a vida. Para Virilio, *«La BBC ha comenzado a difundir grabaciones de murmullos y de ruidos de conversaciones, destinados a las oficinas de grandes empresas, en las que los empleados se quejan del silencio mortal que reina en ellas.»*³⁵

*“Se trata de tener un fondo sonoro de ambiente –explica un portavoz de la cadena británica-; esas oficinas son tan calmas que, al menor ruido, el timbre del teléfono, por ejemplo, la concentración se ve perturbada, lo que puede provocar errores.”*³⁶»

La manipulación sensorial, también se ha manifestado introduciendo maquinas de olor artificial a canela, aumentando así, las ventas de rollos de canela de hacer en casa en las cadenas de supermercados de Estado Unidos.

³⁵ “La BBC inventa el ‘murmullo de ambiente”, *Queso - France*, 16 de Octubre de 1999.

³⁶ Ibid.

Con estos cuestionamientos como preámbulo y el señalamiento del camino que recorreremos, que generan el ambiente de nuestras verdades, esas en las que elegimos creer, las que hoy marcarán el tono de nuestra voz, del mensaje que queremos transmitir, de la interacción que es posible generar. Lo primero que debo decir tiene que ver con una cuestión de orientación: Una pieza artística nunca puede ser absolutamente explicada, pues en la interpretación personal esta inscrita la libertad de cada mirada. Con esto queremos esclarecer que por ningún motivo es nuestra pretensión ofrecer una justificación de la obra, sino, exponer los matices que la influyen y la conciben, y en ningún momento determinarle una verdad a la mirada, cayendo en la construcción científica, ni de señalar y juzgar o catalogar, entre lo bueno y lo malo. Como dije el principio de este párrafo, diferencian entre las certezas subjetivas y las verdades colectivas, salimos lo suficiente de la constitución interna u externa, del aprendizaje, y sus relaciones, aunque el trabajo del pensador es desprenderse de todo aquello que lo estructure, o por lo menos, hacer un uso consciente de esa *verdad* o influencia, la que, *finalmente*, se constituye en sello de identidad.

La sobremodernidad que nos empuja e induce al consumo como identidad, y reclama en la globalidad la unificación de opiniones y de mentes, también exclama a gritos variedad buscando la falsa y plástica identidad.

Lo que hemos proyectado y realizado es una pieza electrónica, expuesta en un lugar privado institucional, que reproduce una grabación audiovisual constantemente, y que se encuentra privada del audio. Dicha grabación es realizada en el espacio público de la misma ciudad y reproduce a 2 artistas

callejeros cantando, trabajando, capturados audiovisualmente, mientras se ganan la vida.

El vídeo que acabamos de describir es proyectado inclinado hacia un *espejo de agua* dispuesto horizontalmente. La imagen es proyectada con un ángulo tal que, como primera medida, rebote en el agua, y como consecuencia se refleje en la pared. Con esto generamos un estímulo visual, se hace una proyección *en tiempo real*, ironizando la fuerza y prestigio que ha ganado este término con los mass media, que retroalimentará el cambio de estado que genera la forma de interactuar con la pieza, ya que dicha interacción se produce lanzando un moneda, y dado que, visualmente, su irrupción distorsionará la imagen en movimiento como tal, a causa del movimiento del agua y su efecto visual. Con ello evidenciamos con más fuerza el reflejo de la luz en la pared.

Lo importante de lo que hemos descrito hasta aquí son varios elementos que hilan el canal, el medio, *la forma de*. Por un lado algo perteneciente al espacio *público* está en un espacio *privado* (el cantante); por otro lado la esencia y necesidad del carácter de *en vivo*, de *live*, cuya digitalización en una pantalla violenta y cohibe de el grito que aun exclaman, resalta la importancia y el cambio de percepción que genera un show en vivo, y a la vez, ironiza el gesto de intercambio, gesto que se da en la calle al acercarse a remunerar el trabajo del artista callejero, gesto que pretendemos capturar para factorizar el hecho de ejecutar una acción cuya semántica pertenece a el espacio público dentro, y que toma la forma de interfaz que le permite al espectador interactuar con la pieza.

La connotación del acto, por su acción y el hecho de ser dinero material lo que se lanza en el agua, pretende generar alguna incomodidad en el individuo ya sea ésta dada, por la necesidad de buscar una moneda, (y nos referimos al acto físico de buscar en un bolsillo, bolso o cartera una moneda y que debe ser lanzada al recipiente), ya sea por el hecho de haber tenido que escoger que tipo de moneda lanzar (si funcionará con una pequeña, qué dirán si me ven tirando una de un céntimo, factor social), ya sea por la desazón mental, de incertidumbre, obligando a tomar una actitud inducida al espectador que no contemplaba previamente, influenciándolo por el desempeño del *rol de espectador* sumado a las condiciones del ambiente, *museo, institución* y que pretende concienciarlo de dicho acto, y que cuestiona la obediencia ante la instrucción preconcebida. Así como observar y no tocar en el museo clásico eran las premisas, la pieza por su carácter interactivo incita a deshabituarte de dichas premisas, reflejando el posible sentido de libertad ante la caída de una norma. Al faltar una condición asumida como *habitual*, se repite un gesto que descontextualizará que remite a multitud (*lugar público*) y que se conforma como esporádico (habitualidad), que refleja un cambio de premisas dictada por la pieza automatizada, y que resulta tan común en este mundo de consumo, industrial masificado, (dame dinero para darte algo a cambio, *darte arte a cambio*).

La pieza genera, desde estos parámetros, un contrato hombre - maquina, en el ocurre un intercambio, y en esta ocasión, debes pagar por adelantado depositando una moneda, generando carácter de confianza cálida en una pieza que reacciona al estímulo, ocasionado por la caída de la moneda. Al ejecutar dicho el acto voluntario, de dar dinero, algunas veces se persigue recompensar a los músicos callejeros bajo el criterio de su consideración como trabajadores

destacados técnicamente, o por diversión o distracción, o porque no importa el dominio técnico del instrumento, ni la simpatía para gustar al público, si no imaginar su condición económica personal. En el fondo uno de los modos de ganarse la vida en las sociedades contemporáneas es usar como pretexto el acto de show, de espectáculo, en vivo, como símbolo de dignidad, como si las circunstancias necesitaran una explicación y el dominar una técnica pudiera hacer más válido o más digno a un ser humano que a otro.

Desde lo expuesto, la intención es hacer consiente, y por tanto dotado de compromiso, el acto de lanzar la moneda, el hecho de encontrar el estímulo que las imágenes en movimiento esperan en silencio para exclamar su grito, con el que contagian las calles urbanas.

Podemos entender que las consideraciones realizadas acerca del espacio público en la primera parte de este trabajo, se resumen en una ecuación:

Espacio público + entretenimiento + espectadores = intercambio de dinero.

El gesto pasa a recordar un acto del imaginario popular, con carga simbólica del acto, de lo que representan unas monedas en el fondo de un recipiente, en este caso de agua, (por lo que podría connotara fuente, y el hecho de lanzar una moneda la idea de pedir un deseo, pero no el del mensaje de pagar a alguien por).

Mientras se proyecta un vídeo sin audio de unos cantantes callejeros, el acto de lanzar la moneda en el recipiente del *músico real de la ciudad* se rescata y muta como gesto interactivo, ante un músico virtual, digitalizado, privado de su carácter de *en vivo*, y respecto al que dicha presencia física representa intercambio. Al complemento circunstancial de *en vivo*, hay que añadirle el hecho de que las cosas hoy en día cobran valor según desaparecen o se hacen mas escasas, en función de su carácter efímero. La primera es una cualidad que se le otorga a un espectáculo e involucra la presencia del espectador en el momento de ocurre el espectáculo en tiempo y en espacio real, y que al registrarlo audiovisualmente, le priva de su esencia de evento directo, efímero e irrepitible como tal.

«La inercia es una forma gastada de la desaparición, pretendía de Saint-Exupéry al final de su viva, explicando por ello esa voluntad encarnizada de ya no salvar los fenómenos como antes, si no de esconderlos, de escamotearlos detrás del artificio de una manipulación de los signos y de las señales de una técnica numérica, que desde entonces, alcanza al conjunto de las disciplinas artísticas, desde las captaciones de las imágenes hasta la de los sonidos, al punto que un músico como Bob Dylan puede exclamar, "¡Todos los músicos que se oyen hoy en día no son mas que electricidad! Detrás de la pared electrónica ya no se oye respirar al cantante. Ya no se oye latir su corazón. Vayan a cualquier bar a escuchar a un grupo de blues y los conmoverá. Los emocionará. Escúchenlo luego en un CD y se pregúntense a dónde fue el sonido que había oído en el bar". El fin del carácter relativo y analógico de las captaciones de imágenes y sonido, en beneficio del carácter absoluto numerológico de la computadora (luego del sintetizador) es también la pérdida de la poética de lo efímero, en la cual en impresionismo (pictórico, musical...) había sabido

recuperar el sabor, antes de que el nihilismo de la técnica contemporánea lo eliminase definitivamente.»³⁷

Con todo, la acción o acto contextualizado en un lugar público, en el entrecruzamiento eterno del carácter en vivo y cuya existencia es permitida por su carácter de público, es posible por las remuneraciones conseguidas de un público cada día mas cohibido respecto a sus capacidades perceptivas, y que debe ejecutar el acto de tirar el dinero dentro del recipiente dispuesto para el en el intercambio. Dinero - Entretenimiento. Por tanto si dicho acto es hecho o ejecutado vanamente, instintivamente, automáticamente estaremos interactuando bajo su influencia, hombre-maquina vs maquina, (Rocola).

5.3. –Conceptos Específicos a Trabajar en la Pieza.

A grandes rasgos la pieza pretende tocar tres áreas que se relacionaran constantemente, entre si, la pieza es transmisión de signos, imágenes e información. Se encuentra en un movimiento constante en este triángulo en cuyo centro se consolida la interacción comunicativa de la que partíamos en nuestra motivación inicial.

En este sentido podemos entender en este trabajo el concepto de acontecimiento más que su ser material, y en este sentido como una de las formas de abordar las relaciones que genera la ciudad y los cada vez mas comunes y abundantes contrastes entre condiciones humanas, que nos interesan para hablar de algunos puntos que tienen que ver con el contexto y

³⁷ Virilio, Paul, El procedimiento silencio, Ed. Galilée, paris, 2000,pag 66 – 67.

cómo éstos son asumidos y representados en la pieza. Podemos así centrarnos en tres elementos:

A. La *crisis* del espacio entre lo **Público y lo Privado**, que es representado en la pieza por el contexto inmediato expositivo (institución o museo) en relación a la situación urbana que proyecta. (contexto).

B. El resultado del **Orden social y la Distribución del trabajo**, reflejado en el cantante urbano y el espectador, *de quien trabaja y quien remunera* (Socio-cultural, política, económica).

C. Capacidad de Contemplación vs. Tecnificación del mundo: no se trata de definir el arte, si no de cuestionar los parámetros tradicionales de reproducción de los estereotipos de espectador y artista, de reforzar la idea de interacción y co creación.

5.3.1. Público – Privado:

La noción de lo público se ha construido por contraste con la esfera de lo privado. En el siglo XVIII, coincidiendo con la época de la Ilustración nació en los clubes y Salones en los que la burguesía comenzó a reunirse para dialogar acerca del arte y las exposiciones que se organizaban y acaba hablando de política, debatiendo aquellos asuntos considerados propios del “bien público”. Al tiempo se generó un concepto de intimidad basado en la familia pequeño-burguesa, cuyo rol era la educación de ese individuo.

La noción de lo público se basó en dos conceptos de sujeto contradictorios:

El emanado de la idea de sujeto libre, autónomo y educado.

El emanado del rol de propietario que conseguía autonomía intelectual y debía lograr poder político para proteger sus posesiones.

Fue el rol de propietario el que se impuso sobre el de sujeto libre al valorar que la familia no era un mecanismo de liberación sino de imposición de la autoridad patriarcal, ni una comunidad amorosa, sino contractual, ni la educación formación del individuo, sino formación profesional (la autonomía no consiste en saber cómo vivir, sino en saber realizar intercambios mercantiles. Como afirma Habermas *"no se sabe bien si las personas privadas se ponen de acuerdo como propietarios en el raciocinio político acerca de la regulación de su esfera privada, o bien si las personas privadas se ponen de acuerdo como hombres en el raciocinio literario acerca de las experiencias de su subjetividad"*.

La opinión pública explotada por los medios en forma de publicidad, originada por los intereses privados que libraron su lucha, son hoy, los que marcan hoy su fracaso. Al mismo tiempo que la vivienda privada se hace "pública", lo público comienza a desarrollar formas de intimidad en su organización en barriadas, vecindarios, etc... Los problemas sociales de las grandes urbes modernas van a residir en la inexistencia de las características esenciales de la vida urbana. Ha sido destruida la interrelación entre la vida pública y la vida privada, no tanto porque el hombre urbano sea un hombre

masa, cuanto porque ya no le resulta posible contemplar la cada vez más complicada vida global de la ciudad de un modo que le resulte público. *"Cuanto más la globalidad de la ciudad se convierte en una jungla difícilmente penetrable, más se recluye él en su esfera privada -cada vez más ampliada- acabando, no obstante, por percibir que no es motivo menor de disgregación de la publicidad urbana la conversión del espacio público en una mal organizada superficie de un tráfico tiránico"*. Cuando la esfera privada de los individuos retrocede a los ámbitos de una familia nuclear, que ha sido despojada de sus funciones, sólo en apariencia es producto de un perfeccionamiento de la intimidad, ya que en la medida en que las personas privadas pasan de su rol de propietarios al rol puramente personal de su espacio de ocio, caen, dado que no están resguardados por un espacio familiar institucionalmente garantizado, bajo la influencia de instancias semipúblicas (mass media).

En el lugar de la publicidad vinculada al arte del periodo ilustrado, aparecerá el ámbito pseudo público del consumo cultural. Mientras que la cultura burguesa podía sustraerse al ciclo de la reproducción social, dado que el ámbito de las personas privadas no estaba sometido directamente al ciclo de la producción y el consumo, en la génesis de la cultura actual ha desaparecido el trato social capaz de vincular a las personas privadas al público. En términos de Habermas *"cuando las leyes del mercado, que controlan la esfera del tráfico mercantil y del trabajo social, penetran también en la esfera reservada a las personas privadas en su calidad de público, el raciocinio tiende a transformarse en consumo, y el marco de la comunicación pública se disgrega en el acto, siempre uniformizado, de la recepción individual"*. Cuando se subordina el tiempo de ocio al tiempo de trabajo y se lo vincula al consumo, ya no se produce la interiorización que permite una comunicación crítica, sino la uniformización de opiniones. Los modelos de

privacidad son hoy objeto de la industria cultural y se encuentran divulgados públicamente por los mass media.

Así, a medida que desaparece la sociedad burguesa y se van ensamblando los ámbitos de lo político y lo privado, nace una esfera social repolitizada que no puede ya subsumirse bajo ninguna de las dos categorías.

La arquitectura como generadora de ciudad, de casa, de habitación ha estado adecuándose constantemente a las relaciones de poder (estado, iglesia, burguesía). Lo importante, en este punto, es recordar los intereses privados desde donde se toman las decisiones para lo público, poner en acción la pieza para evocar el espacio contrario entre lo institucional con características de lugar (privado, interior, cerrado, expositivo) donde se *hospeda*, de lo (público, abierto, urbano) donde se filma, para hacerse parte de pieza que habita, representando signos del acontecimiento público, para generar relaciones y conductas en los *interactúantes* dentro de su contexto expositivo. Precisamente los métodos empleados para la comunicación semántica, conductual, visual y auditiva con el espectador, *son el eje de anclaje de la pieza*.

5.3.2.-El orden Social y la Distribución del Trabajo.

Para esclarecer los eslabones que unirán poder y sedentarismo nos encontramos con una primera intuición, el efecto que el poder ejercido bajo el dominio y manipulado con el dinero, generador del resultado en estado actual del mundo, mundo propicio para la globalización posibilitada por los mass media (desarrollos tecnológicos) encargada de esparcir los intereses privados indicando estándares tendencias y modas de ideales confusos y convenientes

para la obediente y sedentaria audiencia - *target* . Nos hace sistema alimentando la maquina, reflejada en la pieza por su automatización para responder ante un estímulo (moneda-fondo) convertido impulso eléctrico, que restringe las capacidades perceptivas de un encuentro en vivo, acontecido directamente en el espacio público, entre personas humanas, finalmente remplazadas por una proyección audiovisual, para la composición de la pieza-maquina, deshumanizada.

La complejidad de las relaciones que genera el poder, su influencia entre el orden dictado los establecimientos. *La esclavización se ha abolido ahora es llamada salario.*



Periódico "20 Minutos" , miércoles 5 de marzo 2008, Pág.14.

Los resultados industriales, tecnológicos, mediáticos, políticos de mundo globalizado, construido bajo las influencias de poder que mueve, ejerce, restringe, trasmite a su antojo a través de los diferentes canales de difusión de la información, masivamente, impregnado de los intereses mediados entre entidades privadas y el estado. La comunicación audiovisual como canal difusor tiene su protagonismo bajo el imperio de la televisión, el cine, y ahora los intereses de poder se mueven intrépidamente bajo los mass media Conceptos invadidos por la virtualización mediática, Internet y sus atribuciones, recompensado por sus masificados usuarios, los intereses políticos y de poder, partidistas, permiten visualizar las intenciones y conceptos que surgen como estado red, poder virtual, que nos asienta a sus cimientos sedentarios dominándonos, reclutándonos homogenizándonos y ensanchando la brecha de diferencias sociales y económicas. La excusa del arte como puente entre el sedentarismo (miradores de pantallas) y la realidad social en la repartición de bienes y de trabajo, que hacen, de lo hoy considerado como espacio público, un teatro, propicio para el encuentro de remuneradores potenciales como público del espectáculo urbano que representan los artistas callejeros. *«El arte público se expresa bajo la bandera del activismo cuestionando la opinión y la autoconciencia.»* Precisamente a niveles preceptuales y no de contenido, la pieza enfatiza una imposibilidad : la de contemplar a la vez, audio e imagen nítida. Únicos dos canales de percepción para la transmisión de la información, dispuestos de tal forma que, al generar la moneda el efecto visual instantáneo de romper la calma del agua que refleja la proyección, propiedades *naturales*, que pretende generar una estimulación visual en la imagen reflejada, y es acompañado por un

dispositivo técnico, programado, automatizado construido *artificialmente*, como se activa el sonido *en tiempo real* simulando un resultado inmediato sincronizado con la distorsión visual, generando el cambio temporal de estado de la pieza, caos perceptual, intercambiando la capacidad de percibir, temporalmente, el sonido iniciado por el choque de la moneda con el fondo del recipiente, sonido directo, *real*, natural, permitiendo activar el sonido original del vídeo, artificial, en respuesta a la contribución.

Para evitar las connotaciones semánticas adjudicadas a los mandos, controles, teclados, botones, instrumentos, interfaz para la relaciones entre hombre y aparatos electrónicos de entretenimiento – maquinas, nos basamos a una evocación por parte de la pieza para interactuar con algo que supone toda persona debe tener, como el dinero, monedas, teniendo que despojarse de algo de su propiedad, La intención desviar la conciencia de interacción con maquina electrónica anula la presencia física de controles y mandos establecidos como instrumentos de la interacción con la aparatos electrónicos y de entretenimiento . Como grito poético, intenta anular toda interfaz tangible y previamente instruida, asumida, y se comunica bajo el códigos de los signos y referentes propios del espacio público. El efímero contrato callejero, es la oportunidad de expresar, su canto y su música de artistas urbanos, proponiendo una remuneración voluntaria, entre humanos, en contraste, con el contrato, en una espacio cerrado, interior, entre un humano y una maquina, que posa sin instrucción alguna y no anticipa mas que el fantasmal reflejo visual del vídeo que en silencio habita la pieza que espera a completarse.

Ese aspecto de diferenciación intencionada de lo estímulos visual y lo auditivo

del formato audiovisual, pretende provocar ansiedad en el espectador explorador para *completar* la parte visual de la pieza acompañado de sus cargas simbólicas evocadas por el dinero y el cantante de la calle exhibiendo su arte, sumado con el imaginario de los deseos y las fuentes (publicas), representado con el agua. *Ya es momento que hubieran inventado maquinas para pedir deseos.*

El poder ejercido bajo el dominio y manipulado con el dinero, seguramente son argumentos que influyen el estado del mundo actual. Esta larga cadena, percibe sus primer eslabón en el sedentarismo «*EL dominio aparece cuando el hombre se hace sedentario*», este resultado del mundo que tenemos ante nosotros, ha sido posible, por el distanciamiento entre el hombre y la naturaleza, del sujeto y el objeto (ciencia), y de nosotros de nosotros mismos, de nuestra propia capacidad de sentir. El resultado de esta cadena es la tecnificación del mundo (*y de las personas*), reflejándose en la estaticidad frente a las pantallas (ordenadores, televisores, etc.) a la que nos sometemos diariamente, para la realización de tareas en ámbitos de conocimiento, laborales y de entretenimiento, que nos mantiene sedentarios frente a ellas alcanzando emociones y velocidades vertiginosas, transportándonos y recorriendo la virtualidad de los mass media. La inducida y masificada tendencia a resolver la totalidad de los diferentes factores que componen la vida desde un solo punto inmóvil *con la barita mágica del mando*, eficiencia y efectividad, reclutándonos a sus filas. Gran red interconectada, liberadora y privadora, que homogeniza, hombres miradores de pantallas, contribuyentes, alimentadores y alimentados. No solo los mass media si no también, todos sus antecesores, herramientas del sistema que nos mueve y movemos, y distribuye influenciadamente. A esta altura hay que reconocer y medir desde el sistema capitalista que nos gobierna,

y como, de manos del estado y los intereses privados, se relaciona directamente con las nociones de lo público y lo privado. Especialmente en la ciudad y el hogar, e institucionalmente entre categorizaciones para conveniencias comunes dentro del eje de poder.

Después de las anteriores aclaraciones, no parece una coincidencia, encontrar en el *espacio público* un hábitat propiciador de encuentros fortuitos e inducidos, multitudinarios y solitarios, potenciales, lugar de contrastes sociales, económicos, lugar de paso obligado para unos y de oportunidad para otros espacio, para relacionarse, interactuar, intercambiar y establecer relaciones de momento y azar, contrato libre y espontáneo

5.3.3. -Capacidad de Contemplación vs. Tecnificación del mundo.

En el transcurso de los últimos quince años el arte ha ampliado sus campos de experimentación para asumir e interactuar con las vivencias en tiempo real, articulando diferentes modelos estéticos. En sitios de artistas puede percibirse la predominancia de modelos híbridos, que utilizan fotografías, mapas, diagramas, vídeos y otros dispositivos visuales para realizar sus propuestas.

Por medio de modelos híbridos, contruidos a partir de dispositivos visuales diversos, los productores de arte hacen emerger identidades múltiples y flexibles, capaces de así alimentar las tensiones y contradicciones construidas dentro de los procesos de globalización. Al mismo tiempo, se establecen nuevas categorías de análisis, de construcción y de lectura de la imagen.

Las nuevas tecnologías, con base en el automatismo numérico, rediseñan la figura del sujeto y sus intercambios con lo real y lo imaginario, así como en

sus relaciones con lo colectivo. A partir del análisis de algunas de esas propuestas artísticas podemos explorar las diferentes formas como artistas y usuarios reconfiguran sus relaciones, poniendo en crisis la tradicional noción de su autoría.

El artista no actúa más como el único creador de su obra, divide con el usuario el trabajo y la responsabilidad. En un proceso conjunto, emergiendo identidades múltiples y flexibles, capaces de alimentar las tensiones y contradicciones construidas dentro de los procesos de globalización. Los papeles del autor y del receptor se redefinen, haciendo desaparecer la figura pasiva del espectador. No hay más un resultado previsible y controlado por el artista, una vez que cada imagen, para su aparición o desaparición, depende, tanto de las decisiones del internauta, en cuanto a las enumeradas alternativas de trabajos establecidas, a priori, por el artista.

Ahora se abre la posibilidad de que los usuarios participen más alternativamente, modificando y produciendo datos e imágenes que pasan a conformar la obra, cuyos resultados, en ocasiones, ni siquiera pueden ser imaginados por el artista en su propuesta original.

Dado que esto se conjuga y se concreta también en la noción de interacción y que esta es uno de los ejes centrales de la pieza desarrollaremos estos conceptos de manera pormenorizada en el apartado.

5.4. TRABAJO DE CAMPO

Espacio Público: Acercamiento a los Cantantes Urbanos:

5.4.1. Cantautor: Lugar: La calle de las Cestas, (VALENCIA).

Fecha de grabación: Mayo 2008.



Cantante, compositor.

La razón por la que una de las imágenes se encuentra al contrario es porque al hacer una de las primeras comprobaciones, nos percatamos que la imagen lanzada por el proyector, reflejándose en el agua y plasmándose en la pared, quedaba invertida. Al probar una 2da vez, esta vez con el espejo de permite proyectar con la inclinación deseada sin que el proyector sufra, éste casualmente la invierte por defecto, así que finalmente la edición del video se hizo normal, no invertida, como se mostraba en la imagen superior izquierda.

5.4.2. Primer Dúo: Lugar: La calle de las Cestas, Barrio del Carmen (VALENCIA).

Fecha de grabación: Mayo 2008.



5.4.3. Segundo Dúo: Calle de las Cestas, Barrio del Carmen (VALENCIA).

Fecha de grabación: Mayo 2008.



5.4.4. Solista. Calle Colón (VALENCIA).

Fecha de grabación: Mayo 2008



5.5. PROCESO DE CONSTRUCCIÓN EN LA PIEZA. Representación de los conceptos en la pieza.

5.5.1. -Matices Surrealistas

5.5.1.1. Cuestionar el medio desde el medio mismo:

Con el uso del *arte* como canal de transmisión de información y estímulos, pretendemos conectar la cadena imperceptible de la maquinización, reflejándola en la relación de la persona con la pieza - maquina - media.

Las relaciones de poder han determinado las nociones contemporáneas de espacio, del orden social y la distribución el trabajo; por eso el ejercicio del poder esta ligado a la industrialización, maquinización, y publicidad que los media se encargan de esparcir para la manipulación y homogenización de las masas. Lo que propongo en la pieza electrónica, *como respuesta a lo anterior*, es generar una relación hombre maquina, a la que ya estamos tan habituados, matizándola con prácticas y representaciones humanas de la calle. Para sugerir un uso desmedido e irresponsable de la globalización alcanzada a través de los *mass media* e inculparla, o mas que inculparla, sugerir la importancia y el efecto que causa en nuestra cohibición para la contemplación, para relacionarnos con personas de desigualdad social y económica, cuestionándolas, como digo al principio del párrafo, desde el medio de *arte*.

Utilizar el medio (medio contextual, medio técnico) para cuestionarlo; es decir, la pieza es constituida electrónicamente y pretende hablar de la tecnificación del mundo, de la misma forma que cuestiona el espacio expositivo que la hospeda, apoyada en las determinaciones tomadas por los organismos de poder para decidir lo que es público y privado, y lo que es arte y no, y la relación de todo este fenómeno con los estándares y paradigmas que han terminado formando el estado actual del mundo como lo explicamos en la primera parte.

En 1917, Duchamp quiso cuestionar el medio del arte, mediante el envío de una pieza industrial a un concurso de arte, la pieza mas allá de su materialidad, abre un gran debate donde los organizadores finalmente no la dejaron presentar, generado polémica y convirtiéndose en icono contemporáneo ya que puso sobre la mesa los argumentos y juicios sobre lo que es o no arte. De la misma forma Man Ray, su intimo amigo, perfeccionaba la técnica del revelado logró liberar la fotografía de la cámara, interviniendo directamente la manipulación química y la luz en el revelado, una acción en el tiempo que genera una imagen estática; técnicas que denominó como rayografía y solarización.



La Fuente, de Marcel Duchamp, 1917. Dos Solarizaciones y una rayografía de
Man Ray.

La presencia del arte público representado en la reproducción digital de la imagen del cantante en la pieza encontramos características contrarias a su ambiente; proponemos tres perspectivas diferentes de abordar el proceso artístico. El ejercicio artístico del creador de la pieza, la música del cantante urbano, y las determinaciones implicadas en estar expuesta en un festival, bajo ciertas condiciones semánticas y físicas que cargan la pieza, que habla de ello. Por otro lado la co-creación, una vez es dejada por su generador inicial, la pieza sigue construyéndose y transformándose implicando cambios semánticos a medida que el fondo se llena de monedas de los espectadores, generando distorsiones en el mismo formato líquido del agua, donde se altera la imagen al interactuar, interviniendo efímeramente en el soporte mismo de la superficie del agua donde se refleja la luz.

5.5.1.2. Juego semántico: Benjamín sobre el Surrealismo. «Antes que estos visionarios e intérpretes de signos nadie se había percatado de cómo la miseria (y no sólo lo social, sino la arquitectónica, la miseria del interior, las cosas esclavizadas y que esclavizan) se transpone en nihilismo revolucionario»³⁸. Toda pieza interactiva implica comunicación; transmisión de los signos para descubrir la forma de relación que el objeto propone, a no ser que esté opacada con un cartel que explique las instrucciones de su manejo. La dimensión semántica de la pieza pretende, a través del espacio que ocupa, su constitución electrónica; las imágenes de acontecimientos públicos que proyecta y los materiales que la constituyen, mediados por la interacción del

³⁸ Benjamín Walter, *El surrealismo. La última instantánea de la inteligencia europea*, Madrid, Taurus, 1980. Pág. 13.

dinero. De esta manera se logra relacionar los aspectos conceptuales, que a su vez son comunicados a los usuarios que aporta su imaginario y recuerdos; que estimulan la interconexión de sensaciones en el instante contemplativo de la persona.

5.5.1.3. Azar Esa búsqueda surrealista del azar como acto creativo se refleja en la pieza mediante el cambio visual que va tomando a medida que el espectador interactúa lanzando una moneda; la que finalmente se posa azarosamente en el fondo, modificando la apariencia de la pieza, que a la vez informa si se ha usado poco o mucho dependiendo del estado en que la encuentra. Hace referencia a la utilización del azar como acto creativo utilizado por Duchamp en su pieza *Trois estoppages etalons*, en la que deja caer 3 hilos de un metro de largos desde la misma distancia, argumentando:

*Tú azar no es el mismo que el mío, ¿no? (...) Si echo los dados, mi tirada no será nunca igual que la tuya. De modo que un acto como echar los dados se convierte en una maravillosa expresión de tu subconsciente.*³⁹

³⁹ Workroom films

<http://www.workroomfilms.com/myroom/archivos%20noviembre07.html> 06/06/08



Trois estoppages etalons, Marcel Duchamp.

Detalle disposición azarosa de las monedas en la pieza.

5.6. DESCRIPCIÓN TÉCNICA Y TECNOLÓGICA.

- Constitución Tecnología - Electrónica.

Es importante resaltar la intencionada restricción que propone la pieza, para aislar estos dos estímulos concebidos como uno, en la era mediática como lo son los audio-visuales. Con este referente podemos decir que la constitución tecnológica de la pieza obedece al estímulo auditivo de la misma, ya que el visual, a pesar de estar impulsado por un proyector, se altera por el efecto natural que causa la caída de la moneda en el agua que, como lo expresábamos en la primera parte, imprime un impulso eléctrico programado y automatizado, para aparecer en *tiempo real*, instantáneamente, paralelamente a la distorsión visual. Permittiéndonos alcanzar la voluntad de no poder percibir ninguna imagen

nítida y sonido a la vez; teniendo que sacrificar uno para la percepción del otro. Alusivo al título bajo el que fue expuesta la pieza, *AUDI – O – VISUAL, Reflejo de la Calle*.

El artefacto, híbrido – técnico - interconectado, consta de dos (2) elementos concretos identificables, una pastilla (**sensor**) para instrumentos de percusión en espectáculos, como entrada de información al ordenador, y varias salidas del mismo, la visual **proyección de la imagen** permanentemente, la programación que permite mapear constantemente el registro del estímulo, y los altavoces que exclaman finalmente el grito iniciado con el golpe de la moneda en el metal, paralelamente.

El mecanismo concreto que se utilizó es la Pastilla de contacto para percusión:



Marca: Sahdow

Referencia: SH-SDI.

Share Drum Trigger.

1/4 Inch socket .

12 mm diámetro

Facilitaba la manera de comunicarse directamente con la maquina (ordenador), el cable que trasmite el impulso del sensor era de entra de audio de $\frac{1}{4}$ de pulgada. Para optimizar la señal, o impulso capturado por la pastilla, y poder ser conectada vía audio al ordenador, se tuvo que modificar el *plug in* de $\frac{1}{4}$ a $\frac{1}{8}$ para poder pasar información al ordenador.

A continuación transcribo, el código de *Flash*, utilizado en la pieza, que indica estar registrando permanentemente el sensor y que en cuanto el estímulo traducido a números según la intensidad de la vibración sobrepase X umbral, entonces anule el silencio en que se encuentra el vídeo, permitiendo escuchar el audio correspondiente al trozo de vídeo que miramos, durante 6 segundos después del ultimo estímulo percibido:

```
//var misonido = new Sound();// creo el sonido como OBJ
//misonido.attachSound("sonido1"); // inserto el sonido que esta vinculado biblioteca
//misonido.loadSound("pepsound.wav");
//misonido.start(12, 9999);// arracar el sonido enpieze donde 0, loop

fscommand("fullscreen", true);
fscommand("allowscale", false);
fscommand("showmenu", false);
Mouse.hide();

_global.valorV = 0; // construir el valor sonido
_global.contador = 0; // inicia el contador
//////////
mic = Microphone.get(); //creo un obj microfono
this.attachAudio(mic);
mic.setGain(100); // suir y bajar la ganacia 0-100
//System.showSettings(3);
//////////

stop();
_root.onEnterFrame = function() { // void loop
trace(mic.activityLevel);
_global.contador++; // incremetar el contador en 1
//trace("contador--->" + _global.contador);
//trace("valor----->" + valorV);
_root.vídeoC.volume = valorV; // vídeo
```

```
//misonido.setVolume(valorV);// pasa el valorV al volumen
//if (Key.isDown(Key.getCode(65))) { // si la tecla esta bajo y es la A
if(mic.activityLevel >= 10){ //
// si la tecla 65= A esta bajo
//trace("-----hola");
valorV = 100;
_global.contador =0;
if (_global.contador <=100) {
valorV = 100;
}
}
}
// esto
if(_global.contador >=101){
valorV = 0;
}
};
```

5.6.1. Materialidad de la pieza:

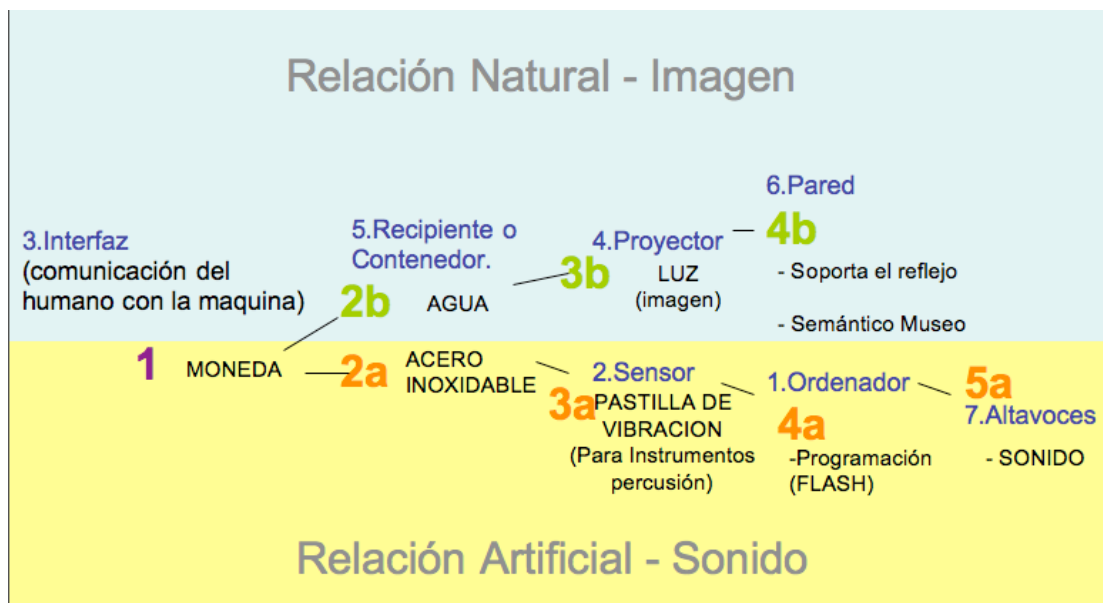


Diagrama de relación de la distorsión natural de la imagen por el movimiento del agua, con la programación y construcción técnica artificial, envolviendo los 2 fenómenos en el instante – tiempo real.

5.6.1.1. Moneda: Interfaz,:

Su carga simbólica pretende generar las relaciones alusivas al poder que distribuye y que quiere también incomodar y en algún caso indignar al *interactuante*, por tener que desprenderse de una cantidad económica, materializada en un bien común como el dinero y tener que buscarlo, escogerlo, *pagar, para interactuar con la pieza*; ironizando entre el intercambio de bienes y las relaciones económicas que vinculan: de producto, ofrecido por un artista – trabajador, *de pago y cobro*, por su trabajo y existencia.

Por otro lado, hablando de su materialidad alejada de todo símbolo, podemos remitirnos a la moneda como forma redonda, metálica estampada de valores de dinero, su peso y material; propiedades que permiten utilizarla como origen del impulso captado y traducido por su choque con el pando fondo metálico, que es captado por un sensor de vibración dispuesto en el fondo reverso del fondo. El sensor capta y lanza la señal convirtiéndola en impulso eléctrico, para ser reconocida por la programación del Flash en el ordenador, que interpreta el estímulo que activa instantáneamente, automáticamente, el audio correspondiente al registro audiovisual durante un tiempo limitado, mientras es acompañada de su *complementaria* parte visual distorsionada, alterada de *forma natural*, alucinante, producida por caída de la moneda dentro del agua.

Agregamos movimiento a la imagen en movimiento, trabajamos la imagen directamente sobre el agua, a través de los efectos visuales que causan la reflexión de su luz, y el instante de caos y movimiento irrumpido por la caída de la moneda que desata dos alteraciones en la pieza: de forma natural la información visual y de forma artificial, la electrónica, que activa el audio alcanza la inmediatez.

5.6.1.2. Agua, recipiente:

Material que nos permite matizar estéticamente las influencias del **surrealismo** con los reflejos, transparencias como canales estimulantes preceptuales. El agua es el único medio *natural* que involucra la pieza, y hace de ventana entre un mundo y otro: de agujero entre interior y exterior, entre lugares privados y públicos, entre imagen y audio. Puesto que sus propiedades permiten reflejar la proyección, y a la vez su movimiento permite la distorsión de la misma. La transparencia, los reflejos, son valores que buscan aludir a conceptos análogos de la lucha que iniciaron los Dadaístas y Surrealistas en el arte.

A pesar de esto, la pieza electrónica interactiva pretende desprenderse de las connotaciones actuales del entretenimiento, ocio, estimulaciones preceptuales de video y audio dirigidas bajo intereses mediáticos, masivos y por tanto controlados por los órganos de poder. Por un lado anulando interfaces y objetos de comunicación entre maquinas y hombre, establecidos y que conforman nuestro imaginario común, como mandos, controles, ratones y teclados, entre otros; remplazándolos por una moneda Por otra parte, con la inclusión del agua

como componente esencial de la pieza, que a pesar de las prestaciones únicas de sus propiedades, pretende desconectar al que interactúa, de su consciente relación con un medio electrónico. Sacando provecho del conflicto semántico que desliga agua y electricidad, y que la pieza pretende reconciliar mediante la responsable y aislada manipulación de los componentes, en términos prácticos: explota su carga simbólica, carga que relaciona y comunica a la pieza con el usuario y con su contexto.

5.6.1.2.1. Propiedades del agua.

El agua se involucra en la pieza como parte fundamental, por la artificialidad de la misma. Si se logra capturar una imagen instantánea tomada al agua, se pueden contemplar tres *realidades* simultáneas, interpuestas y cambiantes. La primera que llamaríamos *realidad* real, es el **agua** en sí, en su conjunto, que evidencia su líquida materialidad (*la hoja posa sobre ella*). La segunda *realidad* es la que se evidencia en los **reflejos**, *en el caso de la imagen 3. De abajo, el cielo y las fachadas de los edificios*, en la imagen 2. La luz que compone el video, en la imagen 1. Los árboles y la tercera *realidad* atribuida es la **transparencia** que permite ver en el fondo lo que hay detrás de su alterable superficie, imagen 1. El pez, imagen 2. Las monedas.

M.C. Escher, 3 Mundos.

Agua, Pieza

Foto de Catálogo

Obsrvatori 2008.

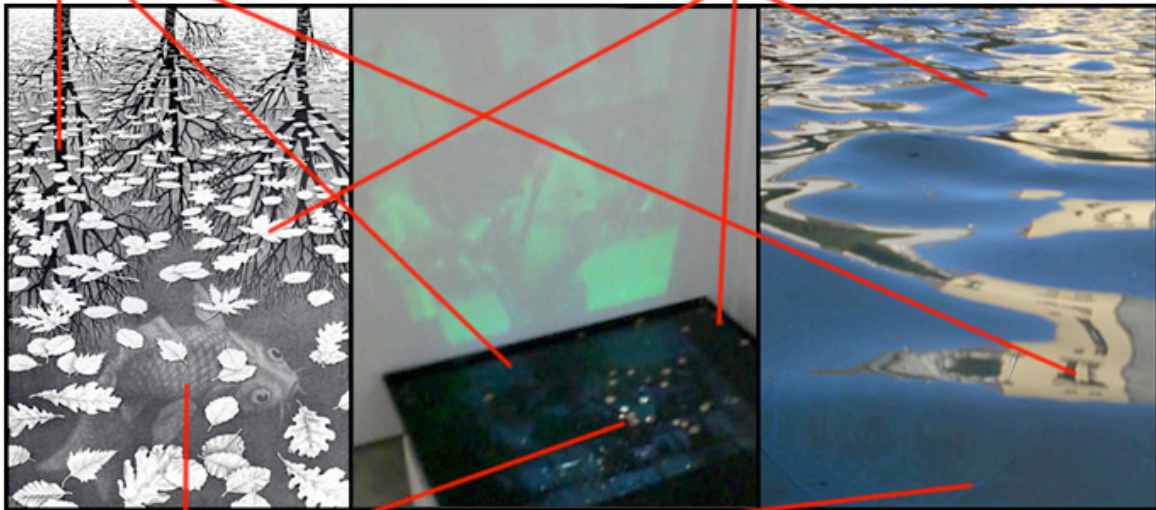
1.

2.

3.

Reflejo: Árbol, Músicos, Fachadas.

Físico: Hojas, Agua, Ola.



Transparencia: Pez, Monedas, Fondo

Físico: Hojas, Agua, Ola.

Transparencia: Pez, Monedas, Fondo

Reflejo: Árbol, Músicos, Fachadas.

5.6.1.2.2. Transparencia:

Esta propiedad del agua permite, a pesar de que su superficie refleje la luz, percibir lo que hay detrás de los brillos de la superficie; las monedas lanzadas que permanecen en el fondo negro, metálico que se dibuja con la luz del proyector que deja pasar el agua sin reflejar. Entremezclando el mutismo del video de los músicos que se refleja con las monedas dispuestas llamando la atención del negro fondo de las contrasta.

Esta característica del material, permite informar al espectador la manera de interactuar con la pieza, mientras mira y descifra la información visual (video reflejado en su superficie) y semántica (monedas en el fondo) entrecruzándolas para re-componer imagen y mensaje, presentando la imagen de un cantante urbano ejerciendo su trabajo para ganar dinero, entremezclándose con dinero (monedas), sugiriéndose también como valor estético.

5.6.1.2.3. Reflejos

En el caso de la imagen 2. de la foto anterior, se reflejan los músicos ejerciendo su trabajo urbano en silencio. Esta es la analogía que sigue la inclusión del agua en la pieza que busca reflejar la calle en un espacio con características muy diferentes a las que refleja. Potenciando su efecto al representarlo en condiciones controladas de luz, coordinando que la iluminación proveniente del ambiente sea nula, o poca: oscuridad y luz calculada, dirigida por el proyector, que no solo se percibe en los reflejos de la superficie sino que la lanza hacia la pared de la institución, interviniéndola, comunicándose con ella, como uno de los objetivo situacionales de la pieza. Tal vez, evidenciando en la efímera ventana los acontecimientos y situaciones que se presentan del otro lado de la pared.

Gracias a la capacidad **natural** del agua de recuperar la calma después de ser irrumpida, que permite deformar la imagen momentáneamente mientras se percibe el sonido también efímeramente limitado **artificialmente**, para no lograr nunca ver nítidamente y escuchar el audio simultáneamente. Las formas centrífugas que se potencian en la imagen plasmada en la pared, causadas por la caída de la moneda generan un estímulo visual *alucinante*.



Cisnes relejando Elefantes, Salvador Dalí. (1937)

Detalle Imagen reflejada en el agua

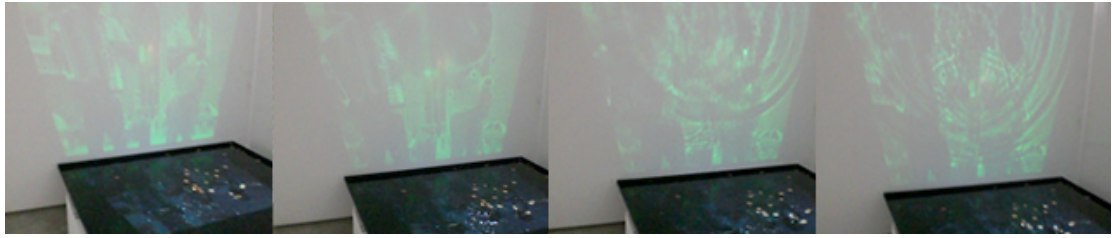
5.6.1.2.4. Plasticidad:

Este aspecto es el que marca el ritmo de las características anteriores de reflejos y transparencias. Es la que genera caos y movimiento, es el que permite evidenciar las olas centrífugas que turban el agua al caer la moneda, rompiendo su superficie y su calma; alterando la imagen de forma *natural*, mientras la manipulación electrónica *artificial*, activa el audio correspondiente, hasta entonces silenciado, durante un tiempo restringido. La plasticidad articula sus propiedades pretendiendo explotar la pieza con la inclusión del agua. Permite el

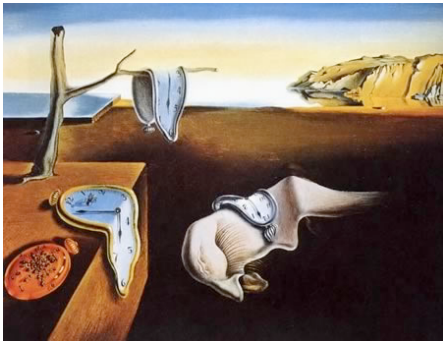
cambio de estado de la pieza, de calma del agua en reposo y por de nitidez en la imagen acompañada de silencio a distorsión, movimiento en la imagen en movimiento, sonido, caos sensorial temporalizado.

La responsabilidad en la concepción de la pieza electrónica interactiva, la encontramos en la interacción y la tecnología vinculadas a los nuevos aparatos sobrestimulantes de entretenimiento. Logramos que la pieza se planteé, en contraste, como no pretenciosa, simple, sutil, lenta si se puede decir, para tocar a la persona que interactúa, mediante la interpretación de los signos. Para posibilitar la interacción aseguramos un proceso de conciencia y descodificación se signos por parte del espectador, para descubrir la experiencia que genera el choque de la moneda. Proponiendo un camino de regreso en busca de los eslabones que cultivaron nuestra incapacidad de contemplación, atribuida al sometimiento sensorial por parte de los *mass media* en el hombre, utilizándolos con un fin diferente al que ha marcado su éxito, acogimiento y masificación, fin de consumo, por un fin y canal contemplativo y social.

La referenciada influencia surrealista, me permite buscar un efecto de distorsión o derretimiento de la imagen inspirada en los relojes de Dalí, alusivo al tiempo.



Secuencia de la distorsión de la imagen al caer la moneda en la pieza.



Persistencia de la Memoria,
Salvador Dalí, 1931

Dalí sobre su obra: La persistencia de la Memoria, *Podéis estar seguros de que los famosos relojes blandos no son otra cosa que el queso camembert del espacio y el tiempo, que es tierno, extravagante, solitario y paranoico-critico.*

5.6.1.3. RECIPIENTE de ACERO INOXIDABLE, *Contenedor:*

La única función de este contenedor es mantener el agua; se puede ver como una necesidad artificial para controlar, almacenar las materias naturales, en este caso el agua.

Pero además facilitar la recepción de la señal de la caída de la moneda, y gracias a su aspecto negro por el tratamiento con la pintura, no reflejar brillos con la presencia de luz.

Fue escogido teniendo en cuenta su carácter metálico que permite, informar y transmitir a el sensor (pastilla de contacto) su vibración al caer la moneda, puesto que su manipulación para cortarlo, soldarlo y pintarlo para evitar que se salga el agua es demanda un trabajo minucioso.

5.6.1.4. LUZ, (*imagen*):

Recordando que la imagen compuesta por luz es alterada e intervenida de forma natural; correspondiente a la alteración visual perceptual que se genera en la proyección y reflejo en el agua con sus alteraciones ante el movimiento.

La luz en concreto, su facilidad para plasmarse y reflejarse en cualquier superficie, es lo que permite generar y comunicar el efecto conseguido. Distorsiona el valor estético.

5.6.1.5. PARED, *receptora, ejerceadora:*

La pared sirve por ser quien recepta los rayos de luz reflejados en el agua, lanzados por la proyección del video, y juega un papel importante ya que, por un lado, evidencia la nitidez y vulnerabilidad de la imagen manipulada directamente

sobre el agua donde su reflejo posa. Y por otra parte, al pertenecer, constituir un espacio cerrado, selectivo, su papel y relación con el espacio que constituye, para reflejar literalmente lo ocurrido al otro lado de ellas.

5.6.1.6. SENSOR, Pastilla de Vibración,

Para comunicar el estímulo con el ordenador necesariamente tengo que tener un sensor que me registre algún tipo de información ante la caída de una moneda. En el primer momento se pensó usar un micrófono corriente pero resultaba demasiado sensible a las voz u otros sonidos en el espacio, por otro lado se contemplaron construcciones de elementos de flotabilidad que se descartaron, también se propuso un elemento sensor conocido como *piezo-electro*, pero necesitaba un sistema electrónico como el Arduino, que permitía traducir el estímulo como una variación, que la entendiera el ordenador y el programa de flash. Finalmente, se utilizó un Micrófono de vibración, utilizada para espectáculos en vivo y la ampliación de los instrumentos de percusión. De esa manera el estímulo no respondía al sonido o ruido del ambiente ni de las personas, pero si ante cualquier vibración que se producirá en el contenedor metálico. Además su uso, musical, lanzaba su señal con cable de audio lo que le permitía reconocer e interpretar una interacción con entrada directa comunicándose con el ordenador y el software para la programación.

5.6.1.7. ORDENADOR, estación de procesamiento.

El ordenador se encarga de recibir los datos arrojados por el sensor a través de la programación inserta en *Flash* (programa de animación conocido por generar archivos livianos, muy usado en Internet), que a nivel visual reproduce el video constantemente haciendo un "loop" cada 14 minutos, del

producto final de la edición de 3 videos gravados a diferentes artistas y en diferentes lugares del espacio público. Mientras reproducía dicha imagen privada de su audio, proyectándola en el agua en calma como espejo que evidenciaba finalmente su aspecto visual. Al caer la moneda además de afectarse la imagen por principios naturales. La moneda, al producir su choque con el pando fondo, estimula al sensor y así mismo a la programación mediante *flash* en el ordenador. El ordenador es el encargado de albergar el software programado para desactivar el silencio en el que se encuentra el audio, liberándolo durante 6 segundos después del último estímulo percibido.

5.6.1.8. LOS ALTAVOCES, *Sonido*

Son el último coletazo del estímulo iniciado por la vibración de la moneda, desde ese momento y hasta aquí los impulsos se logran de manera instantánea, concluyendo en la estricta intervención del audio, que finalmente recibe el contraste con la desintegración de la imagen ocurrida al mismo tiempo.

5.7. ESQUEMA SEGUIDO PARA EL PROYECTO FINAL DEL MASTER.

Planteamiento del proyecto.

Comprobación practica del planteamiento.

Inspección del futuro contexto.

Re-Planteamiento de la pieza y sus dimensiones par ajustarse al espacio.

Búsqueda de Materiales.

Construcción.

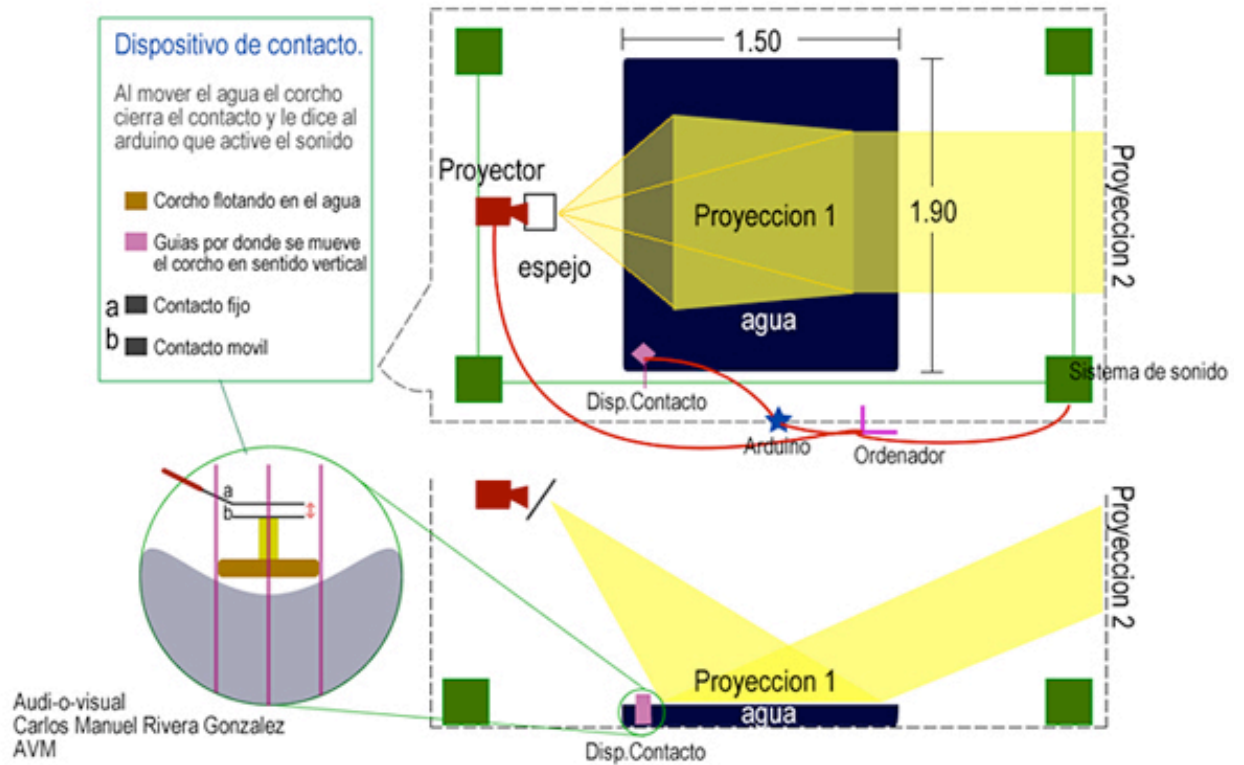
Programación.

Pieza final

5.7.1 Dibujos constructivos: planos técnicos, bocetos, maquetas de la pieza

Propuesta Mayo 2008

Planteamiento Técnico Original de Proyecto, propuesto en mayo, 2008



Como se puede ver en el diagrama la Instalación pretende una interacción del usuario con el agua donde se refleja la proyección que a su vez es reflejada en la pared. Dicha interacción hará que el movimiento del agua distorsione la imagen proyectada, activando así el sonido del mismo mediante un dispositivo. De esta forma, si se quiere escuchar el audio se tendrá que sacrificar la nitidez de la imagen, que se recobrará al volver la calma que consigo traerá nuevamente el audio en off. La intención es resaltar la importancia del audio que se ha visto eclipsada por la fuerza sensorial de lo visual. Es una crítica al predominio de lo visual entre los demás sentidos. También pretende generar inquietud en los espectadores al ver un vídeo rodando sin audio y esto ayudara a que busquen la forma de escucharlo.

Conceptualmente, el contenido de lo proyectado y de lo escuchado, estará guiado por un paralelo entre el arte y la forma de ganarse la vida de los artistas callejeros, que muestran su arte a cambio de alguna moneda, de esta forma, la instalación cobra la esencia de todas estas personas necesitadas, ironizando el gesto de lanzar una moneda para hacerse escuchar. Pretende que el usuario al ver monedas en el fondo intuya o se anime a lanzar una o a tocar el agua para interactuar con la pieza.

Lo proyectado serán grabaciones reales en la calle de dichos personajes con el respectivo audio que se silenciara o escuchara con el agua como interfaz.

Los requerimientos técnicos están señalados en el diagrama. Se necesitara:

- Ordenador.
- Sistema de audio.
- Arduino

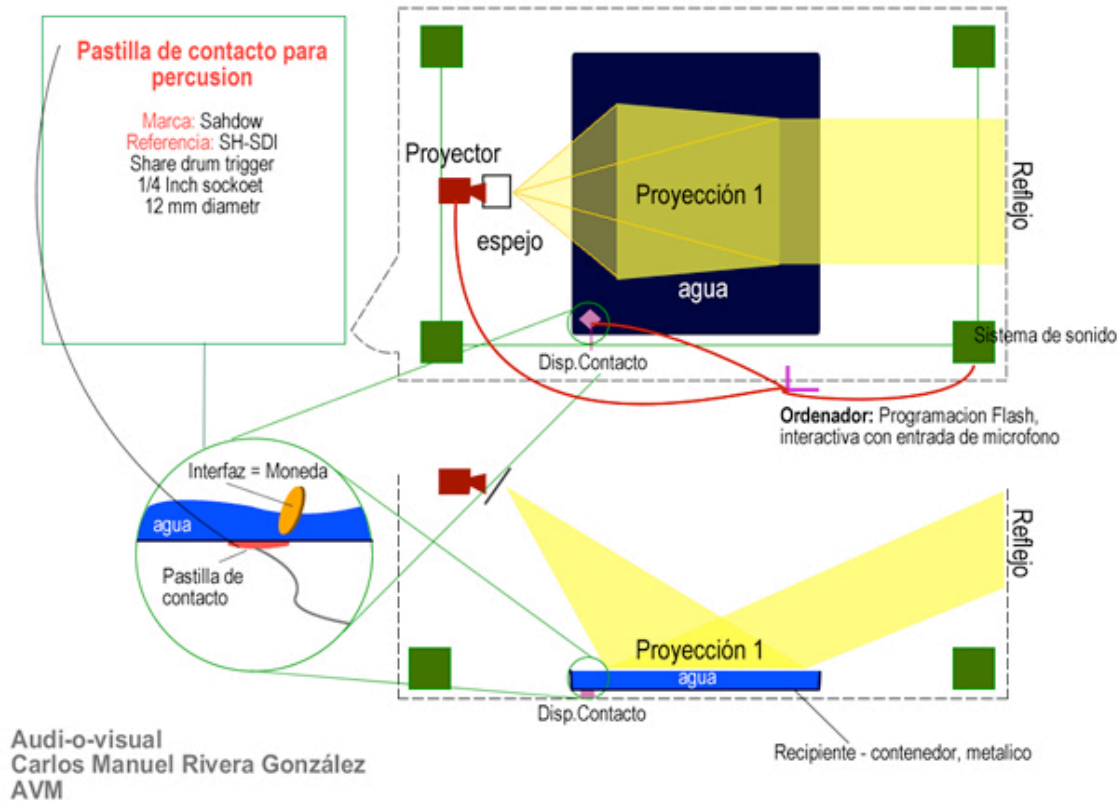
- *Proyector*
- *Espejo*

Carlos Manuel Rivera González
 AVM
 UPV
 Valencia, 16 de mayo de 2008

Planteamiento definitivo.

Planteamiento Técnico Final de Proyecto, Junio 2008

Se destacan el cambio del sistema de sensor de la moneda
 y la **Reducción de sus Dimensiones a la Mitad**



Los cambios finales surgidos por el proceso y camino fueron:

- Ordenador. *Flash*.
- Sistema de audio.
- Arduino – NO
- Sensor, pastilla de vibración. SI
- Proyector
- Espejo
- Recipiente de agua.
 - Lamina 98 x 100cm. ACRO Inoxidable, 4mm.
 - Recipiente final 96 x 94 x 2 cm.
- Altavoces.

5.7.2. Espacio de intervención:

Lo primero que hay que decir es que la pieza fue creada sabiendo de antemano las características del lugar de exposición que ocuparía. Teniendo en cuenta este elemento de manera consiente, el espacio no solo la influye sino que la genera, la construye, conceptual y materialmente.

La pieza pretende ser un canal que comunica, por un lado, el lugar expositivo que ocupa con las cargas semánticas que este le asigna, y por el otro, el lugar donde acontece lo que es proyectado como parte de la pieza.

En el siguiente cuadro explicamos la características del lugar donde se expone, en contraste con las del el lugar que tomo el material para completar la idea total de contexto.

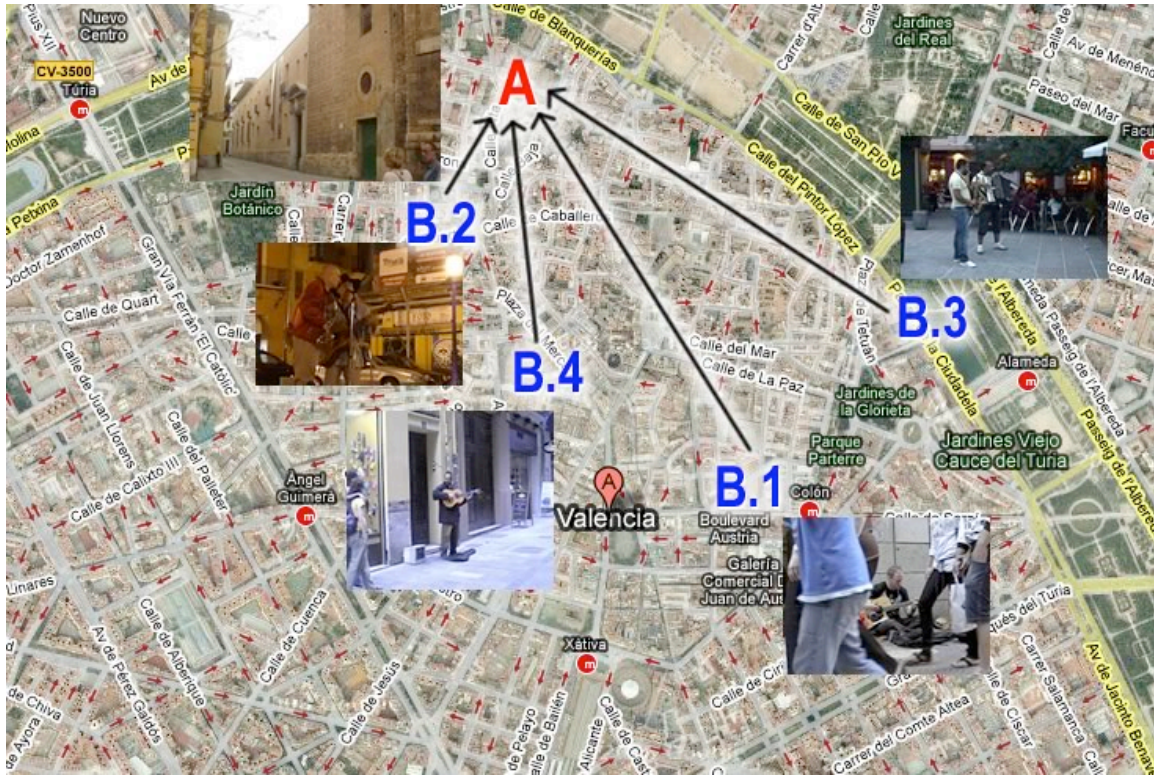


ESPACIO EXPOSITIVO	ESPACIO PÚBLICO
Institución – Museo - Galería	Parque – Calle - Plaza
Cerrado	Abierto
Interno	Externo
Silencioso	Ruidoso
Iluminación artificial en función de la pieza	Luz natural / artificial de noche, en función del alumbrado público.
Acceso controlado	Acceso libre
Ausencia de viento y lluvia (esta característica es importante pues el agua solo debe moverse al caer la moneda y no por ningún otro estímulo)	Viento - Lluvia
Protegido de la lluvia	Intemperie expuesto a la lluvia.
Legitimized el concepto de arte ? Lo	Subjetividad del concepto de arte. (si un

<p>convierte en pieza de arte y por consiguiente a quien la crea artista?</p>	<p>acontecimiento ocurre en la calle no necesariamente se le cataloga como una practica artística.)</p>
<p>El espectador acude a la exposición de la pieza conscientemente. La intención del espectador es ir a ver arte.</p>	<p>El artista (músico) busca los lugares de transito de la multitud, esto convierte el encuentro en sorpresivo para el espectador. El espectador transita por el espacio público sin la conciencia que dicho encuentro se puede propiciar.</p>

Plano del Centro de Valencia, España.

Acercamiento de vista aérea, para relacionar el lugar de la exposición, con la ciudad y con los lugares de transito donde fueron grabados los músicos. Nos interesa rescatar la proximidad de los acontecimientos, y resaltar los cambios semánticas del espacio, características que exponíamos en el diagrama anterior que no describen lugares tan opuestos, y a la vez tan cercanos y complementarios. Los cambios de escala nos ayudan a tener otra mirada, mas general o especifica dependiendo nuestros intereses.



Plano del Centro de Valencia, España.

A. Centro Cultural del Carmen, Antiguo
Convento del Carmen (Valencia)

OBSERVATORI, 2008.

AFETR THE FUTURE. 9º Festival Internacional
de Investigación Artística de Valencia.



B. 4. EL CARMEN.

B. 3. ORILLA TURIA. (CENTRO)

B. 2. MERCADO, LA LONJA.

B. 1. CALLE COLON.

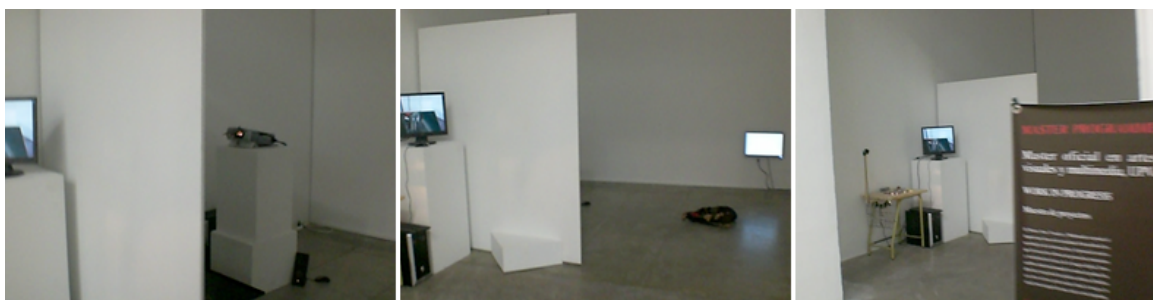


Espacio de Exposición.



Espacio Expositivo en Uso, Perspectiva de Aproximación a la Pieza.

Compartimos espacio con dos proyectos más, los cuales no tenían audio, para no generar caos entre unos y otros.



Ésta es la forma como se disponía dentro del espacio específico, la secuencia anterior muestra la forma de aproximación a el espacio. El proyecto esperaba dando la espalda, lo que causaba curiosidad por entrar hasta el final y descubrir el acontecimiento propuesto.

La gran entrada al espacio de exposición, sumada a la ausencia de puerta, generaron inconvenientes con la pieza, ya que se necesitaba una sala oscura para alcanzar mayor nitidez visual. Las restricciones lumínicas y la necesidad de compartir el espacio me llevaron reajustar las dimensiones de la pieza, así como su colocación.

Al realizar este trabajo queríamos poner en evidencia cuál es la interacción entre una forma de expresión artística y el contexto en el que se produce, realizar una aproximación a cómo varía el ámbito perceptivo del espectador dependiendo del espacio en el que cohabita con la pieza, y cómo a nivel arquitectónico se condicionan los niveles de información, no sólo en cuanto a la cantidad que se es capaz de recibir, sino en cuanto a su valoración cualitativa.

De éste modo, la producción de este trabajo se encontraba condicionada por el conocimiento del lugar, un espacio institucional que, si como tal es público, mostraba las características propias de un espacio privado, entendiendo que la interacción y la mezcla entre las características del binomio reseñado es una de las manifestaciones contemporáneas del espacio, tal y como hemos desarrollado.

La pieza pretende comparar su acontecer con el ejercicio del músico urbano, en sus diferentes relaciones semánticas y preceptuales con el espacio y

personas. Esto marcaba además cierto análisis de la interacción real con el espectador. Hay que destacar que es el cambio de relación que se le propone al espectador al interactuar con la pieza, que empieza en un ambiente cerrado de calma, en contraste con el caos urbano, abierto, multitudinario, donde ofrecen el arte – producto, gratis, y el transeúnte ante el show puede decidir permanecer y remunerar o no al artista por su representación y que la pieza de aspecto fantasmal que apenas connota su forma de uso o relación con el lanzamiento de la moneda, sin la certeza de su funcionamiento ante el producto que espera recibir. Se cambia completamente el sentido de intercambio volviéndolo de carácter impositivo en analogía a la opresión en forma de dominio, reflejo de poder.

La imposición por parte de la pieza incitando a tener que ceder dinero por parte del usuario para recibir supuestamente algo a cambio. Vincula dos asociaciones concretas en relación al espacio público, el acto de remunerar, depositar la moneda el recipiente dispuesto para ello en el espectáculo urbano, y como segunda asociación la del lanzar una moneda a fuentes para pedir un deseo, atribución asociada con el agua.

La pieza anula el uso de instrucciones y semánticamente sugiere la forma como debe relacionarse con el espectador; para interactuar, para cambiar de estado. Digamos que la pieza no se completa hasta que no se interactúa; aunque no se trata de que se entienda una sola verdad única. Ni de que tenga una sola mirada, que también es una opción válida. Lo que pretende generar es una relación de conciencia con el usuario y de depósito de confianza.

5.7.3 -La interacción con el espectador

Podemos marcar la correlación entre el espectador y la obra, en nuestro caso, como interactiva; entendiendo por interactividad la acción del espectador tanto en la dimensión de los contenidos significacionales del trabajo y con él mismo. Para ello la premisa básica era la de redefinir las funciones tradicionales de la estética entre pasividad y actividad cediendo parte de la autoridad que ellas implican al usuario.

En términos prácticos la única posibilidad que se le presenta al usuario es la de interactuar con la máquina, construir él mismo un discurso, su discurso. Existe en esta interacción un sentimiento de exclusividad, de privacidad, ya que el discurso construido es diferente para cada usuario, estableciéndose una relación de complicidad. Es la persona la que tiene que dar las instrucciones, ya que sin esas órdenes el programa no avanza, la pieza no se presenta completa. En esta nueva relación, ya no está en juego solamente la mirada o el oído, sino también el tacto, y lo que es más importante, la voluntad de querer hacer y poder hacerlo.

Existen diferentes relaciones semánticas y preceptuales con el espacio y personas diferenciándose de la siguiente manera:

- Al aproximarse el espectador a la pieza, habiendo entrado intencionalmente al lugar de exposición donde se encuentra, con la expectativa de lo que se va a encontrar, en contraste con el carácter fortuito del encuentro urbano.

- A través de la proyección visual que compone la pieza, proyectando el video del músico sin su audio, y precisamente proyectándolo, es decir haciendo

énfasis en la diferencia perceptiva, restrictiva entre el video con respecto a la contemplación directa, en vivo del músico.

- La presencia de las monedas dispuestas en el fondo del recipiente pretenden informar (semánticamente) al espectador la manera de interactuar, de recibir algo a cambio de la pieza, de la misma forma que el músico espera en la calle ser remunerado.

- Si se logran transmitir los signos anteriormente expuestos, entre lo que se proyecta, la ausencia de sonido y la presencia de las monedas, entonces se espera que la persona interactúe emulando un acto propio de la calle, teniendo que buscar, escoger y lanzar la moneda.

- No recibirá más que, la posibilidad de escuchar el respectivo audio del registro audiovisual durante un tiempo restringido. Lo importante resulta del proceso de conciencia, o *inconciencia*, por el que la pieza pretende hacer pasar al espectador para poder interactuar; asegurando así una previa interpretación de los signos que pretende, más que dar algo a cambio. Una reflexión tal vez no instantánea pero que puede quedar rondando en algunos espectadores los conceptos anteriormente expuestos: la respuesta a nuestra incapacidad actual de contemplación. Sin querer dar una sola interpretación del concepto de la pieza, ni determinar si se hace *bien o mal*.

La pieza en si pretende *transportar* al habitante a través de lo anterior, para *estar pero no estar*, buscando una analogía entre, los no lugares representados por el espacio público(músico) y los *mass media* que cumplen la misma función; generando una habitabilidad efímera, virtual del sedentario espectador, dejando su papel de transeúnte del espacio público.

Así, podemos anotar la predisposición con la que miramos una pieza dispuesta dentro de un espacio propiciado para su contemplación y acogimiento de los asistentes. El hecho de asumir el rol de espectador pone en crisis las capacidades preceptuales contemplativas. El contraste surge en la espontaneidad del encuentro propiciado en el espacio urbano, en el que el libre transeúnte no lleva la *mascara del espectador*, lo que le permite captar y conectar de forma natural, sin restricciones, el acontecimiento.

La pieza espera predispuesta bajo su connotación de pieza electrónica interactiva dentro de una exposición, en la que posa inscrita, con la esperanza de interactuar con algún usuario, privándole de una representación del acontecimiento urbano, humano, proponiéndole una nueva relación semántica conceptual, contextual y relacional.

Busca sugerir principalmente dos ausencias: la primera, la ausencia de espontaneidad, pues el espectador no se encuentra con la pieza en un lugar de transición público (como si en el caso de los cantantes urbanos), si no intencionadamente visita la exposición, bajo la máscara que restringe las capacidades contemplativas, (trozo auge espectador contemplando Jerusalén desde el monte) y la segunda, la ausencia de canales de información, ya que lo que la pieza informa digitalizadamente sobre el cantante urbano, transmitiendo un audio visualmente, restringiendo y perdiendo la esencia misma de un espectáculo en vivo, privándolo de estímulos olfativos, táctiles y espaciales, que recuerdan el carácter *mass* mediático de la pieza.

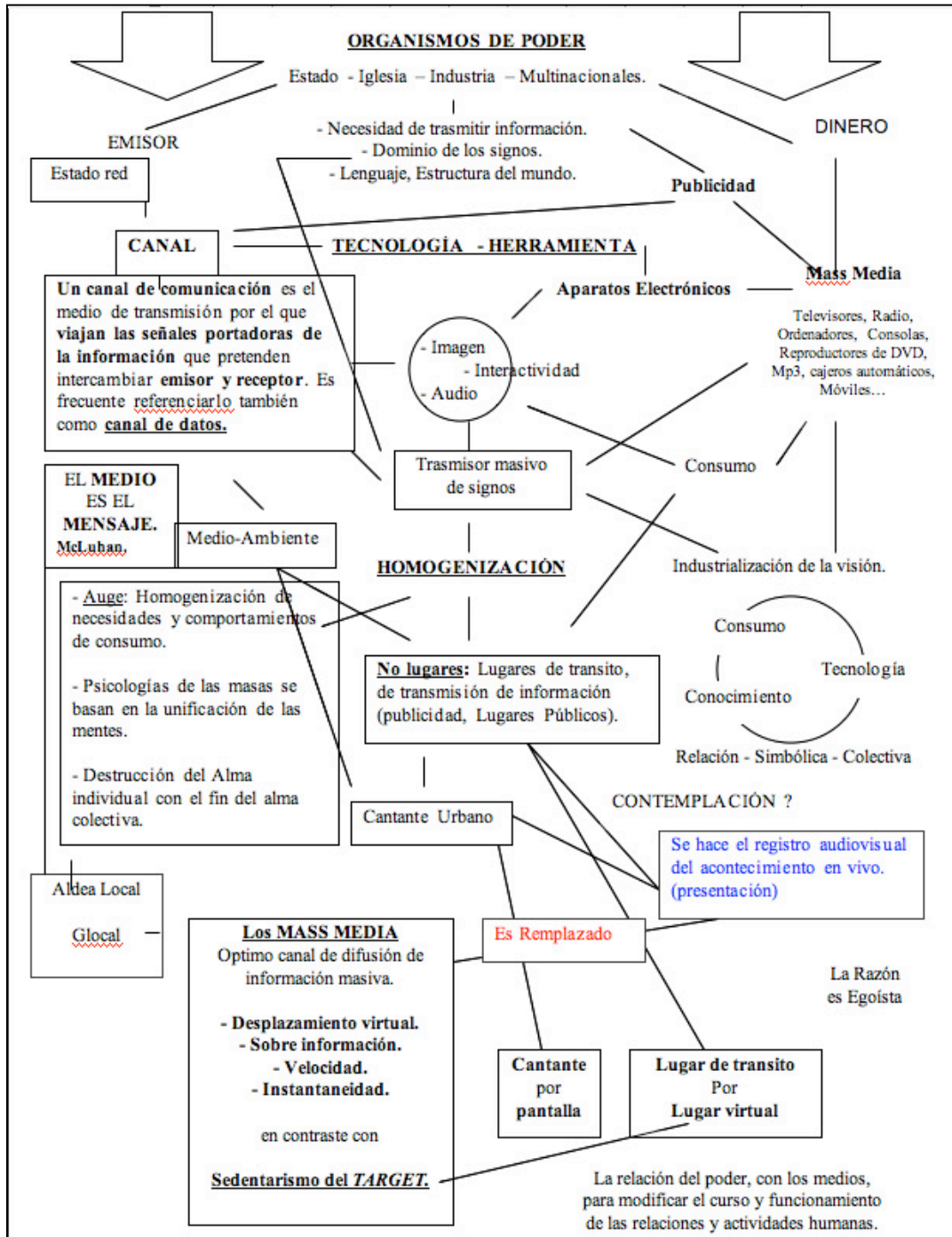
La analogía sensorial propuesta, pretende hacer al usuario consciente de sus formas de percepción, insinuando la disminución de estímulos alternos a los

visuales y auditivos al que restringen las pantallas, y que han sido llevados y explotados al límite acostumbrando de la mirada, a vértigos e instantaneidades, velocidad e interacción, sobre estimulación perceptual transmitida por los masivos formatos audiovisuales. Que contribuyen con la ley del consumo y sedentarizan los hábitos humanos. Tenemos miedo a percibir, miedo a lo desconocido, pues nuestra percepción es adiestrada desde que nacemos, a causa de la saturada explotación visual y auditiva agotando estas dos formas de percepción, y olvidando o dejando sin ninguna capacidad de desarrollo otro tipo de estímulos manipulados, seguramente por dificultades técnicas, de olfato, gusto y espacio; alejándonos del contacto con la naturaleza, *incomodo*, de la misma forma que se distancia nuestra capacidad de contemplar, que equivalente al miedo de entrar en lo desconocido, en lo incomprensible, anulando la razón, y el juicio, poniéndonos en riesgo de no entender, de no interpretar, de sentir de forma no referenciada, no instruida de la era mediática.

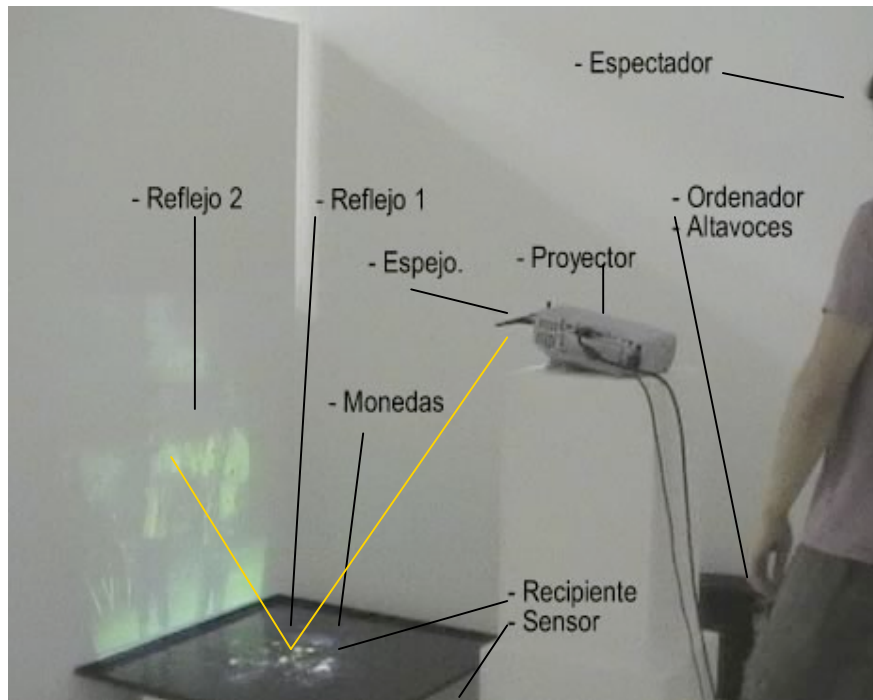
El sistema actual nos impone nuestros tiempos y espacios, estandarizado, institucionalizado, categorizado y diferenciado entre tiempo de trabajo y tiempo de ocio, ocho horas diarias, durante cinco días laborales a la semana etc. La automatización total del sistema ha visto en la virtualización, la luz de su largo camino, alcanzando su aspecto ideal para el dominio. Conduciéndonos a su antojo, a través imposición de costumbres, con sus establecimientos de ideales y asociaciones de felicidad y bienestar alcanzados con el dinero; con crisis y distribución dirigida que nos restringe los tiempos, los espacios, las formas de educación, de trabajo y de entretenimiento, con el factor común de las pantallas.

6. PROPUESTA PRÁCTICA FINAL DEL PROYECTO

6.1 Diagrama de relación de poder, medios, dinero y las masas.



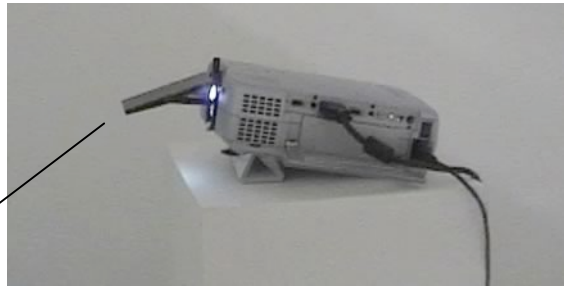
Componentes y diagrama de flujo:



Reflejo de la Imagen - Luz en Amarillo.

Foto de la pieza en la exposición. Disposición de los elementos para su funcionamiento.

Se evidencia la falta de oscurecimiento del lugar donde aconteció la exposición, para ganar mayor nitidez en la imagen que refleja la pieza.



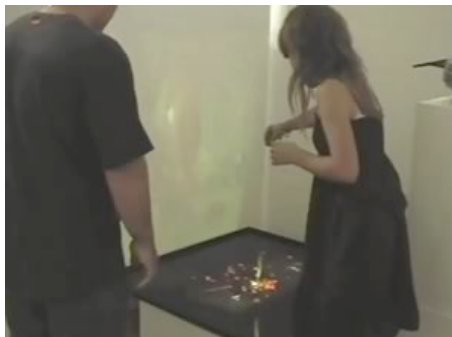
Detalle del espejo que redirecciona la imagen lanzada por el proyector con dirección al recipiente con agua, que la hace reflejar una vez mas en la pared, haciéndola susceptible a los cambios que le ocurran. El proyector es la fuente de luz de la pieza, encargado de reproducir la parte visual esta, es el ojo, quien genera la ventana, que permite comunicarse con el exterior para completar la pieza.



Juego Semántico, Descifrar signos por parte del espectador, imágenes de músicos – espacio público, monedas, agua.



Detalle del efecto visual centrífugo, causado por la irrupción de la moneda en el agua.



Observación de comportamientos:

La moneda es el pan, el uso de dinero para interactuar con la pieza, dialoga con las capacidades económicas y las predisposiciones de los usuarios sobre el uso del dinero, unos compran comida, otros apuestan en casinos. Sin poder juzgar las condiciones de quienes fueron observados interactuando, unos parecen mas pasivos, cautivos, casi diría, que en algunos se pudo percibir algún grado de indignificación con el hecho de tener que usar dinero para interactuar, de incomodidad, no se si moral, pero necesariamente física para buscar la moneda dentro de el bolso que contiene el monedero, que contiene las monedas, seleccionarlas, de no tener monedas menos de 20 céntimos, ¿valdría la pena lanzarla?, decidir, pensar si justifica el gasto, casos extraños como la desaparición varias veces de monedas de un euro y de 50 céntimos, *la moneda es el pan*.

Las personas de edad avanzada, que a pesar de sus incapacidades de movimiento, se esforzaban por llevar la moneda lo mas cerca al agua, para no estropear la pieza.

Los niños, se abalanzaban intrépidamente sobre el recipiente contenedor de agua y agarraban cuantas monedas les cupieran en las manos, y después de alzarlas por encima de su cabeza (aun en proceso de serialización y homogenización), con el agua aún escurriendo entre los dedos, para lanzarlas con tal fuerza, con la expectativa de despertar el automatizado sonido con la misma intensidad de volumen, sin importar la intensidad del golpe percibido, sin

responder a la efusividad humana. Pero aun así se llenaban de felicidad sus caras al ver la reciprocidad, en agradecimiento, de la pieza interactiva.

El caso de tres extranjeros, seguramente nórdicos, por el idioma y apariencia, no encontraron una sola moneda para interactuar después de buscarse en sus bolsillos y carteras y preguntarse mutuamente, abandonando la instalación, sin recoger una del fondo para saciar la curiosidad.

Otros no interactuaron, desconozco la causa, tal vez ya aturdidos del ruido citadino, prefirieron contemplar en silencio la fantasmal imagen (vídeo) percibida, establemente, pues no hubo viento que moviera el agua que hacia de lienzo y de espejo, el viento aun es un bien público propio del exterior. *(Aunque a pocos metros se encontraba la instalación de Isaac que relacionaba viento artificial).*

Un caso muy especial, hubo quien tubo la delicadeza de acercarse y determinar que una de las monedas de un euro era Italiana no Española, después confesó haber intercambiado las monedas, para quedarse con el recuerdo del subvenir Italiano.

CONCLUSIONES

El análisis cualitativo del proyecto, pretende ser valorado, en la aplicación de los contenidos aprendidos durante el master en el desarrollo y producción del proyecto expuesto. En este sentido establecemos las conclusiones desde la dimensión práctica del proyecto del siguiente modo:

1.-Dicha practica, que ha tomado finalmente, la forma de una instalación fue expuesta en un festival, lo que nos ha permitido completar el sentido de la pieza, que fue realizada de acuerdo al espacio que ocuparía, y que sintetiza los aprendizajes realizados a lo largo de todo un año.

2.-A lo largo del presente trabajo hemos ido poniendo de relieve la metodología de investigación que hemos ido desarrollando, en ocasiones de una manera rizomática y no lineal, que nos ha permitido ir extendiendo una cartografía en la que acotar varios temas de interés contemporáneo y referirnos a varias disciplinas. Al buscar diferentes formas de expresar, encontramos en el medio artístico la forma mas cercana para trasmitir un campo semántico, y usando concretamente un medio que pretende referirse a sí mismo.

3.-Desde esta metodología hemos conseguido ir haciendo referencia a aquellas condiciones que influyen e impregnan el contexto, la materialidad, el espacio de interrelación que genera la propia instalación y los conceptos referidos. En este sentido, el proyecto, al referirse a un espacio de características opuestas a las que lo cobijan, genera un caos terminológico y perceptivo de los espacios que ella involucra y que la involucran (contexto), a

través de imágenes (virtuales y reales) y actos e iconos semánticos (moneda), unidos por la interacción, poniendo en crisis las nociones de espacio público y privado, desde uno institucional.

4.-A través de la interacción citada y establecida en la conclusión anterior, la interdisciplinariedad, práctica y conceptual que propone el proyecto, ve en la materialidad final de la pieza, la vía para puntualizar aspectos concretos sociales, técnicos, políticos e industriales, entre los cuales hemos destacado los efectos mediáticos frente a aquellos aspectos vinculados en la contemplación propios de las categorías estéticas tradicionales.

5.-La lectura personal de quien interactúa, es el valor más rescatable entre la comunicación hombre - pieza, no solo es quien permite completar la pieza, si no, previamente, haber descifrado los signos que indican la forma de uso, encargándose así la obra de generar un proceso conciente en el espectador, de recuerdos, referentes e imágenes mentales que implican el proceso semántico, y que, según lo desarrollado en este proyecto, pretenden ser una respuesta a nuestra incapacidad de contemplación contemporánea.

6.-Hemos analizado la cadena de la maquinización desde la tríada obra-máquina-media, tanto desde los desarrollos más teóricos, como a través de la práctica. En el primer caso nos hemos centrado en relaciones de trabajo tal y como se han transformado en las sociedades contemporáneas. En el segundo poniendo de manifiesto un trabajo de calle, no regulado y casi ilegal desde el que inducir una relación espacial divergente respecto al espacio tradicional de contemplación mediado por la obra, utilizando como recurso la ironía y la contradicción inherente a la relación entre la calle y el espacio público y el

trabajo regulado y el ilegal, así como la experiencia directa y la mediada por la tecnología.

7.-Evidentemente el trabajo se ha conformado como un llamado a hacer consciencia, de las practicas actuales de trabajo y de ocio determinadas, en las que pasamos la mayoría del tiempo relacionándonos con aparatos tecnológicos, los intereses que los mueven, la masificación y sus mensajes, que terminan por construir ideales, que repercuten en la sociedad, en el individuo, entrenando nuestra mirada, para no poder ver sin sus paradigmas establecidos. Afectando y modificando constantemente y a gran velocidad nuestras capacidades de percepción y contemplación.

8.-Con todo hemos mostrado un modo de aproximación crítico de los usos de la tecnología desde la propia tecnología utilizada en la pieza. Hemos realizado esto trazando una relación dialéctica y de plegado sobre el mismo concepto, de tal modo que la tecnología se ha conformado como un canal y no como un fin. Para ello podemos destacar la noción de interacción con el espectador como el objetivo final y alcanzado de nuestro trabajo.

9.-Las dificultades experimentadas con la visualización como un reflejo han puesto de manifiesto nuestra capacidad de percibir y afrontar la realidad natural con la que tenemos cada vez menos contacto. Para abordar este objetivo y llevarlo a su nivel conclusivo hemos utilizado el agua como elemento natural y la idea de reflejo como metáfora de la imagen, más allá de la idea de pantalla como interface y de la sobreestimulación de imágenes a la que cotidianamente somos invitados por la cultura visual contemporánea.

10.-Por último, queremos destacar la tensión generada entre el acontecimiento en vivo y la artificiosidad del mediado por la tecnología, acontecimiento que en el fondo se conforma como un encuentro: el que se

produce entre el espectador y el proyecto concreto que hemos presentado, el que se conforma con la mediación entre el elemento auditivo y el visual cuya conjunción posibilita en el fondo algo tan cotidiano como la experiencia.

Agradecimientos

Este proyecto no hubiera sido posible, sin la ayuda de mi tutora Marina Pastor que me acompañó durante todo el proceso. De igual manera que María José Martínez, Moisés Mañas, José Juan Martínez y Felipe Rico que me apoyaron en momentos curiales de montaje y la parte técnica de la pieza. A Alejandro González que me colaboró en la corrección final del documento. A María Catalán por su apoyo incondicional. A mi Familia, gracias a cada uno.



Bibliografía:

- ADORNO, THEODOR. W., *La dialéctica de la ilustración*, 3era ed. Akal, S.A., Madrid 1993.
- ANDERS, GUNTER, *Nosotros, Los Hijos De Eichmann. Carta Abierta A Klaus Eichmann*, Ed. Paidós, Iberica S.A., 2001, Barcelona.
- AUGE, M. *Los no lugares. Espacios del anonimato*. Ed. Gedisa. Barcelona 1996.
- BELL, DANIEL, *Las contradicciones culturales del capitalismo*, Alianza Editorial, 1995.
- BENJAMÍN, WALTER, *El surrealismo. La última instantánea de la inteligencia europea*, Madrid, Taurus, 1980. (1929).
- BRETON, ANDRE, *Primer manifiesto del surrealismo de, documento capital del movimiento* Textos Leídos fue publicado en 1924. El segundo manifiesto se apareció en 1930 y los Prolegomenos a un tercer Manifiesto del surrealismo vieron la luz en 1942.
- CASTELLS, M. *La sociedad de la Información. Economía, sociedad y cultura. La sociedad Red. Vol. I* Ed. Alianza. Madrid 2000.
- ESCHER, M.C., *Estampas y Dibujos*, Tachen, Holanda, 1959.
- FOUCAULT, M., *Sobre la Ilustración*, Tecnos, Madrid, 2003.
- HABERMAS, J. *Historia y crítica de la opinión pública (la transformación estructural de la vida pública)*. Ed. Gustavo Gili. Colección Mass media. Barcelona 1990.
- HABERMAS, JÜRGEN, *Modernidad, un proyecto incompleto*, Critique, en 1981.
- HERNANDEZ, GARCIA I., *Mundos Virtuales Habitados, Espacios Electrónicos*

Interactivos, ceja, 2002, Bogotá.

-HORKHEIMER, M. *Crítica de la Razón Instrumental*. Ed. Trotta. Madrid 2002.

-HUSSERL, E., "La filosofía en la crisis de la humanidad europea", en Husserl, E., *Invitación a la fenomenología*, Paidós, Barcelona, 2001.

- KANT, I., "Respuesta a la pregunta: ¿Qué es la Ilustración?" en VV. AA., *¿Qué es Ilustración?*, Tecnos, Madrid, 1988 (3ª ed., 1993).

-MARTÍNEZ, EMILIO, Asignatura Activismo y nuevos medios, presentación: *Artistas arte público nuevo*. AVM.UPV Febrero de 2008.

- TRIBE, MARK – JANA, REENA, *Arte y Nuevas Tecnologías*, Taschen, Barcelona, 2007.

-VIRILIO, PAUL, *El Procedimiento silencio*, Paidós, 2001, Buenos Aires.

Direcciones de Internet

Paginas consultadas entre enero y junio de 2008.

<http://www.psicologia-online.com/colaboradores/nacho/ainternet.htm>

<http://mtg.upf.edu/reactable/>

<http://www.elmundo.es/elmundosalud/2008/10/22/neurociencia/1224689132.html?a=da3279e27baba6e9089ca3577c5a9f4c&t=1224749740>

<http://www.elmundo.es/elmundosalud/2008/10/22/neurociencia/1224689132.html?a=da3279e27baba6e9089ca3577c5a9f4c&t=1224749740>

http://www.elpais.com/articulo/sociedad/Dopaje/servicio/inteligencia/elpepusoc/20081021elpepisoc_1/Tes

<http://www.elmundo.es/elmundo/2008/10/15/cultura/1224057041.html>

<http://es.noticias.yahoo.com/9/20081001/ten-el-disenador-del-euro-propone-a-leon-9f4d5bb.html>

<http://www.elmundo.es/elmundo/2008/09/22/blogbackmountain/1222107185.html>

http://www.youtube.com/watch?v=zsjiY_SmsEQ

http://www.elpais.com/articulo/internacional/Sarah/Palin/incendia/campana/elpepuint/20080911elpepiint_1/Tes

http://www.elpais.com/articulo/espana/centenar/agentes/tratar/evitar/tercera/noche/disturbios/Roquetas/elpepuesp/20080908elpepunac_1/Tes

<http://www.agapea.com/libros/Un-arte-medio-Ensayo-sobre-los-usos-sociales-de-la-fotografia-isbn-8425219434-i.htm>

http://www.eltiempo.com/culturayocio/lecturas/originalesseptiembre/ARTICULO-WEB-PLANTILLA_NOTA_INTERIOR-4474740.html

http://www.elpais.com/articulo/reportajes/arquitectos/hablan/arquitectura/elpepusocdmg/20081019elpdmgrep_6/Tes

http://www.elpais.com/articulo/internacional/Guerra/favelas/elpepuint/20081019elpepiint_1/Tes

<http://www.geometriafractal.com/>

<http://www.mac.uchile.cl/exposiciones/fluxus/beuys1.html>

<http://www.mac.uchile.cl/exposiciones/fluxus/beuys1.html>

http://www.elpais.com/articulo/Revista/Verano/Duchamp/arte/elppor/20080812elprdv_4/Tes

http://bogota.vive.in/porlaciudad/bogota/articulos_porlaciudad/agosto2008/ARTICULO-WEB-NOTA_INTERIOR_VIVEIN-4431924.html

http://www.eltiempo.com/colombia/justicia/2008-08-11/hay-una-muerte-por-sicarios-cada-dos-dias-en-bogota-segun-estudio-de-la-secretaria-de-gobierno_4439378-1

<http://legislaciones.iespana.es/manifiestosurrealista.htm>

http://www.elpais.com/articulo/Revista/Verano/huellas/perdidas/genio/siglo/XX/elppor/20080811elprdv_1/Tes

http://www.elpais.com/articulo/Revista/Verano/ultima/obra/Duchamp/elppor/20080811elprdv_2/Tes

<http://timetravellers.webcindario.com/index.html>

http://es.wikipedia.org/wiki/Marshall_McLuhan

http://www.elpais.com/articulo/cultura/Dubai/Moscu/NuevaYork/luciran/primeros/rascacielos/giratorios/elpepucul/20080625elpepucul_3/Tes

http://www.elpais.com/articulo/semana/formas/agua/elpepuculbab/20080607elpbabese_3/Tes

<http://www.kirupa.com/developer/actionscript/microphone.htm>

<http://www.observatori.com/pages/ob.php?anim=0&lang=es&tid=3#Carlos%20Manuel%20Riera>

<http://www.observatori.com/pages/ob.php?anim=0&lang=es&tid=3>

http://www.elpais.com/articulo/internet/Apple/mira/sol/recargar/iPhone/elpeputec/20080529elpepunet_1/Tes

<http://aleph-arts.org/pens/ciberresistencia.html>

http://www.elpais.com/articulo/internet/Google/invita/pasear/calles/elpeputec/20080521elpepunet_5/Tes

http://www.elpais.com/articulo/sociedad/Dios/creo/hombre/hombre/creo/Dios/elpepusoc/20080520elpepusoc_1/Tes

<http://www.testigoaccidental.com/2008/05/cabanyal-herida-abierta.html>

<http://www.telefonica.es/vida/>

<http://www.alavs.com/>

http://www.elpais.com/articulo/futuro/belleza/fractales/pone/servicio/investigacion/elpepusocfut/20080430elpepifut_3/Tes

<http://www.youtube.com/watch?v=xTsUAdoqq8I>

<http://www.youtube.com/watch?v=i84i0Yq7SGc>

<http://www.youtube.com/watch?v=mxbrPa-HPi0>

<http://www.elmundo.es/elmundo/2008/10/24/cultura/1224858715.html?a=3a31d6781a236dee2ac2053db616a0be&t=1224944689>

http://www.elmundo.es/albumes/2008/10/24/pedro_meyer_herejias/index.html

http://www.elpais.com/articulo/andalucia/gitanos/huyen/Castellar/incidentes/pelea/elpepiespand/20081028elpand_2/Tes

<http://www.elmundo.es/elmundo/2008/10/29/cultura/1225277528.html>

<http://kumiyamashita.com/>

<http://maxicrespi-literal.blogspot.com/2005/04/walter-benjamin-el-surrealismo.html>

<http://www.wellesley.edu/Spanish/Span324/surrealismo.html>

<http://www.mitareanet.com/colaboraciones/andrebretton.htm>

http://images.google.es/imgres?imgurl=http://coco.ccu.uniovi.es/geofractal/capitulos/03/completas/arb01R.gif&imgrefurl=http://coco.ccu.uniovi.es/geofractal/capitulos/03/03-06.shtm&h=549&w=597&sz=30&hl=es&start=105&um=1&usg=__WorHJbx6eLdGlwd55eW80tF6tjw=&tbnid=IDdLNvjK4cNzCM:&tbnh=124&tbnw=135&prev=/images%3Fq%3Dfractal%2Barbol%26start%3D90%26ndsp%3D18%26um%3D1%26hl%3Des%26client%3Dfirefox-a%26rls%3Dorg.mozilla:en-US:official%26sa%3DN

http://images.google.es/imgres?imgurl=http://www.basel.ch/pictures/full/17126/tinguely_museum_-_ausstellungsstueck_02.jpg&imgrefurl=http://www.espacioblog.com/rrose/post/2006/11/09/steve-hollinger-cloudcatcher&h=1039&w=1356&sz=235&hl=es&start=102&um=1&usg=__CYy0VQ3Nz8ilYxL7soj5VZE02FU=&tbnid=TvOAM3Gf7EF5HM:&tbnh=115&tbnw=150&prev=/images%3Fq%3Dduchampr%2Bazar%26start%3D90%26ndsp%3D18%26um%3D1%26hl%3Des%26client%3Dfirefox-a%26rls%3Dorg.mozilla:en-US:official%26sa%3DN

<http://www.elguaton.com.ar/ManRay/menumanray.htm>

http://www.elpais.com/articulo/arte/estilo/puede/reconocer/cierto/perfume/elpepuculbab/20080301elpbabart_4/Tes

http://images.google.es/imgres?imgurl=http://blog.bellotes.com/media/triangularpavilion-with-circular-dan-grahan.png&imgrefurl=http://blog.bellotes.com/%3Fcat%3D26&usg=__GFIAgmuXtSSgYPqGu

T6PAOQ1N5Y=&h=206&w=675&sz=292&hl=es&start=187&um=1&tbnid=tlcD7EMAGYnuMM:&tbnh=42&tbnw=138&prev=/images%3Fq%3Ddan%2Bgraham%26start%3D180%26ndsp%3D18%26um%3D1%26hl%3Des%26client%3Dfirefox-a%26rls%3Dorg.mozilla:en-US:official%26hs%3D1k%26sa%3DN

<http://www.elmundo.es/elmundo/2008/11/15/espana/1226719233.html>

<http://fundacionmiro-bcn.org/exposicio.php?idioma=4&exposicio=898&titulo=Olafur%20Eliasson.%20La%20naturalesa%20de%20les%20coses>.

<http://blog.bellostes.com/>

Términos:

Espejo de Agua: Pág., 73. Término arquitectónico para referirse a un poso artificial que contiene agua y que literalmente las palabras que lo componen emanan la contextualización del mismo.

Target: Wikipedia, definición de Target (en español objetivo) es un anglicismo también conocido por público objetivo, grupo objetivo, mercado objetivo o mercado meta. Este término se utiliza habitualmente en publicidad para designar al destinatario ideal de una determinada campaña, producto o servicio. Tiene directa relación con el Marketing.

La definición de *target* **NO** se encuentra en RAE.