

Rojas Cuevas, Rosa Maribel.

Profesor Investigador de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo (México), Instituto de Artes Licenciatura en Artes Visuales, grupo único.

La gráfica interactiva y sus implicaciones.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación Virtual.

PALABRAS CLAVE

Gráfica interactiva, arte interactivo, net.art.

KEY WORDS

Interactive graphic, interactive art, net.art.

RESUMEN

Desde que el arte dejó de considerarse una técnica o habilidad, su producción se asumió como una postura política ante las nuevas manifestaciones o prácticas artísticas de un contexto cultural determinado. De modo que, el arte ya no se limita a la condición misma del hacer el arte sino es una forma de visibilidad específica de él donde convergen la experimentación y la vivencia.

Así, para que esta experiencia se haga visible, el artista debe crear un dispositivo y/o estrategia, que bien puede ligarse tanto a los medios tradicionales como a los medios electrónicos. Por ejemplo, las implicaciones conceptuales, experimentales y creativas que surgen en un proyecto de net.art, no sólo nos conducen a analizar los conceptos de producción, distribución, exhibición y consumo del arte sino que además ponen en evidencia el papel que juega la imagen impresa en la cultura visual contemporánea y como afectan directamente a la actividad profesional del artista.

ABSTRACT

Since the art was no longer considered a technique or skill, their production was assumed as a political stance against the new manifestations and artistic practices of a particular cultural context. So, art is no longer confined to the same condition of doing art but is a specific form of it which converge visibility experimentation and experience.

Thus that this experience is visible, the artist must create a device and / or strategy, which may well link both traditional media and electronic media. For example, conceptual, experimental and creative implications that arise in a net art project not only lead us to analyze the concepts of production, distribution, exhibition and consumption of art but also highlight the role of image printed on contemporary visual culture and as directly affect the professional activity of the artist.

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN

El objetivo de esta ponencia es el de exponer las implicaciones políticas, sociales, estéticas y culturales que los artistas enfrentan al elegir un soporte para su producción artística. Por ello, me resulta oportuno citar a Susan Buck-Morss cuando dice que el arte político es una práctica crítica contextualizada, ya que el arte se manifiesta ahora por medio de la elección del soporte, de la factura y de los símbolos empleados como una variación lúdica de códigos culturales.

Así pues, desde que la gráfica extendió su término hacia el uso de los medios digitales, la expresión reveló la creación de obras híbridas y multidisciplinarias. De modo que, hace unos cuantos años y por un interés personal, decidí realizar una pieza artística que partiera de la hibridación sucedida entre la imagen gráfica y la multimedia. Ya que, desde un aspecto conceptual, me proponía atribuir a la imagen impresa un carácter efímero, mudable o inaccesible de algunos procesos de multimedia que, en discordancia con lo sagrado, culto y artesanal de la gráfica tradicional, ampliaban su repertorio hacia un tratamiento de índole interdisciplinario.

Es así como nace “de lo cotidiano”, un sitio web que se compone de imágenes fijas, animaciones y sonido, y que en combinación con algunos poemas nos intentan remitir a la cotidianeidad; por su parte, los hipervínculos producidos para el proceso de navegación fueron realizados con la idea de crear nuevas y diferentes lecturas entre los diversos visitantes de la página. Así la hibridación que se suscita no sólo se realiza entre medios, técnicas y disciplinas al momento de su producción sino también al momento de su presentación como obra terminada, ya que es en ese momento en el que se integran el sonido, el movimiento y el texto con la imagen.

DESARROLLO

“De lo cotidiano”¹, es un proyecto de net.art² que plantea las ventajas técnicas que ofrece el medio (Internet) para su producción, distribución y consumo; partiendo del uso de los conceptos del simulacro, de lo virtual, del acontecimiento, del algoritmo y del sentido global contenidos en la imagen.

La propuesta contradice a toda la tradición de recepción y consumo de la gráfica, pero intenta construir nuevas uniones entre las imágenes virtuales y las reales, para constituir lo que Paul Virilio llama imágenes consanguíneas que derivan de un mundo visual. Así, al trabajar con las peculiaridades de la Internet, como el resultado de una cultura audiovisuoespacial³, también se intenta disolver las diferencias entre las imágenes consanguíneas —reales y virtuales—, para proponer nuevas formas de consumo.

Es necesario entender que para valorar y significar las imágenes producidas y distribuidas en Internet, se debe ir más allá de la mera contemplación; pues al formar parte de una sociedad mediatizada, las imágenes nos invaden y se compenetran tanto con nuestra vida cotidiana, que muchas de ellas pasan desapercibidas; particularmente, aquellas que tienden a competir con las imágenes-movimiento. Estas últimas, más allá de producir una experiencia sensitiva, nos ayudan a entender el tejido social y los desarrollos tecnológicos de la época; así como, las nociones de tiempo y espacio que predominan en el contexto.

Por su parte, la imagen contenida en el proyecto “de lo cotidiano”, juega con tres dimensiones espacio temporales de la imagen. Siendo la primera la espacio-temporalidad de la realidad donde es tomada la imagen; la segunda la espacio-temporalidad de la impresión de esa imagen; y la tercera la espacio-temporalidad en la que las animaciones son presentadas como imágenes interactivas en la interfase de la red.

Así, más allá de trabajar con la imagen-movimiento, el proyecto traslada el concepto de gráfica en otros sentidos; pues el hecho de cambiar el soporte tradicional por uno de simulación produjo que su acontecimiento se logrará gracias a la pantalla electrónica propia de la red y de cierto tipo de realidad virtual. Por ejemplo, la imagen digital que prevalece en el monitor, da cabida a imágenes-movimiento que se convierten en signos móviles, haciendo más fácil su transmisión y su manipulación. Otra de las propiedades del proyecto es que retorna el espacio bidimensional que la imagen habitaba desde la pintura hasta la fotografía; agregando, una posibilidad de movilidad a través de dicho espacio. Esto se logra por medio de imágenes que promueven los espacios intercomunicados a partir de hipervínculos, en los que no sólo interviene el tiempo, sino también la movilidad entre el espacio-tiempo de cada página; de modo que la interactividad siempre quedará determinada por la forma en que se entrelazan las imágenes, los botones y los textos.

Por lo tanto, la imagen gráfica de este proyecto no sólo crea el movimiento en un espacio bidimensional, sino que también sugiere una tercera dimensión en relación a las capas del cuadro; así como, una interrelación entre la imagen-movimiento y la información de los enlaces, los sonidos y los textos. Es decir, las imágenes aquí presentadas se relacionan más con los conceptos de hipervínculo, hiperespacio, hipertexto, simulacro, virtualidad, etcétera.

Gracias a que las imágenes fueron traducidas a un sistema binario, éstas pudieron adquirir propiedades digitales que brinda la computadora, lo que permitió que a las imágenes del proyecto “de lo cotidiano” se les adicionara digitalmente sonido y movimiento. El resultado fueron una serie de animaciones, que en relación con la impercepción del tiempo en nuestra cotidianeidad, se trabajaron como detalles de una temporalidad, con la finalidad de ralentizar la visión de lo cotidiano, y con ello advertir el tiempo de su acontecimiento. De modo que, la intención de algunas animaciones es, sobre todo, la de señalar aquello que parece ser lo más insignificante de la vida cotidiana; y cómo, sin embargo, en un momento dado puede llegar a ser lo más significativo.

Por ello, la imagen de este proyecto no deberá ser pensada tanto en términos de espacio como en términos de tiempo. Puesto que el medio utilizado es esencialmente temporal, y éste no sólo afecta a la obra, sino al sujeto que accede a ella. En este sentido, la percepción y el sujeto se sitúan por encima del objeto exhibido; es decir, la obra se distingue más por el acontecimiento que por el

¹ www.maribelrojas.com

² NET.ART, WEB ART, ARTE TELEMÁTICO Y ARTE EN RED: Son términos que definen a las obras artísticas creadas a partir de programas de composición de páginas (aplicación que ensambla texto, gráficos y sonido), que utilizan un sitio Web en la WWW. Las características de este tipo de obras son, entre otras, estar accesible (on-line) mediante Internet, ser una obra realizada y pensada para el medio telemático y disponer de recursos interactivos o hipertextuales. (Véase Arte de la telecomunicación.) En 1995, un artista esloveno llamado Vuk Cosic identificó la expresión <<neta.art>> en un ininteligible mensaje de correo electrónico corrupto.

³ Lev Manovich comentó que la imagen digital en movimiento deja de ser un subconjunto de la cultura audiovisual, para pasar a formar parte de una cultura audiovisuoespacial. Lev Manovich, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. La imagen en la era digital, Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica, 2005, pág. 215.

fetichismo del objeto. Así pues, al ser una pieza producida, distribuida y consumida en Internet, ésta es capaz de generar tanto nuevos medios y formas de consumo como nuevas formas de percibir y, en consecuencia, nuevos tipos de espectadores.

“De lo cotidiano” también pretende lograr un mayor acercamiento del artista con el espectador por medio de un arte interactivo; es decir, la obra se presenta como un acto co-creativo en el que intervienen tanto el artista –en la planeación y creación de la obra- como el espectador –al interactuar y navegar a través de ella-.

Si bien, una de las ventajas que ofrece Internet, como medio, es precisamente que permite la interacción entre la máquina y el sujeto. Aunque en la mayoría de las obras promovidas en Internet, el grado de interacción es diferente para cada una de ellas, ya que no todas tienen la posibilidad de ser transformadas en su producción y/o en su presentación. En el caso específico del proyecto “de lo cotidiano” se produce una interacción-intervención, porque se relaciona con la navegación y la presentación de los conjuntos de imágenes, sonidos y palabras que integran la obra; y se caracteriza por exigir que el receptor complete el trabajo de la poiesis creando su propia interpretación.

Es la obra la que induce al receptor a actualizar y re-significar todo el contenido que se le presenta partiendo de sus orientaciones, vínculos, perspectivas, gustos, propensiones y prejuicios, para producir una lectura múltiple; pues dependerá de la intervención y de las decisiones del usuario, el como se construya la obra y su interpretación. Así, lejos de ser una obra definitiva y conclusa, continuamente adopta nuevas y diversas lecturas, convirtiéndose en una obra abierta. Por lo que, el proyecto se muestra como un canal de comunicación entre el artista, la obra y los espectadores.

En adición, podemos decir que el proyecto “de lo cotidiano” guarda cierta cercanía con dos piezas de net.art. La primera es la obra de Olia Lialina... My Boyfriend Come Back From the War (MBCBFTW)⁴, y su relación se basa en que en ambas piezas las historias son narradas a partir de fragmentos descoyuntados. Y al no contar con una narrativa tradicional, las imágenes se desdobl原因 y sirven como hipervínculos para generar la interactividad. Así también, es posible percibir el tratamiento de la imagen, ya que en ambas emplean el recurso de los altos-contrastes. La otra pieza es la titulada “BRANDON”⁵, realizada por la artista Shu Lea Cheang. Su relación se basa en que tanto “BRANDON” como “de lo cotidiano”, utilizan imágenes de carreteras y señalizaciones, aunque de manera diferente. Mientras que en la primera, la carretera conduce al misterio de un asesinato, en la segunda nos ayuda a navegar en el sitio y determinar hacia dónde se quiere ir: hacia la poética del interior o hacia la poética del exterior.

En este tipo de arte, la obra sólo existe como aparición temporal de duración variable, ya que puede ir desde los fragmentos de segundo en los que se presentan ciertas imágenes, hasta una cantidad indefinida de minutos requeridos para visualizar el contenido de la página. Podríamos decir que se trata de una experiencia similar a la que sucede con la música o el teatro, pero en la que el tiempo es determinado por el receptor, ya que su interacción puede ir lenta o rápida, de izquierda a derecha, o viceversa, o simplemente que pare y retorne.

Por su parte, el uso de la tecnología en este tipo de proyectos, propone que la participación sea indispensable, no sólo para la comunicación del arte, sino también para la conclusión del propio objeto artístico. De ahí que la interactividad de este proyecto esté profundamente relacionada con la participación activa del receptor en el proceso de generación de la obra; al grado de poder decir que la participación del observador -interactor- lo convierte en co-autor de la obra. Recordemos que en el arte interactivo que tiene lugar en Internet, el receptor actúa mentalmente en el espacio de la obra, desempeñando un papel fundamental en la consumación de la misma.

En ese sentido, la interacción que se produce en el proyecto “de lo cotidiano” es de un grado medio, ya que no se relaciona con su transformación material sino con la apropiación intelectual y/o sensible del objeto artístico; por lo que las modificaciones debidas a la interacción resultan siempre reversibles y siempre devuelven la obra a su grado cero.

Ahora bien, en la mayoría del arte interactivo el papel de la visualización y la audición activas son enfatizadas en el proceso de recepción por encima de la mera contemplación del espectador; y en este proyecto se procuró trabajar con los tres tipos de recepción: la visual, la auditiva y la contemplativa. Buscando integrar de manera equilibrada esta última. Aunque básicamente de lo que se trata, es de reconstruir la experiencia estética del observador, gracias a la capacidad, ofrecida por el medio, de disolver los códigos convencionales en la recepción, siempre y cuando el receptor se integre y ejecute lo que la obra de arte insinúa.

Otra característica de éste proyecto, es que se rige tanto por la estética de la recepción como por la búsqueda de la experiencia estética, más que la mercantilización del objeto. Es decir, más allá de promover la intervención, interacción y la participación activa del espectador en la obra, se trata de enfatizar la desmaterialización del objeto artístico en beneficio de su ubicuidad, ya que el dispositivo medial utilizado permite acceder a la obra desde cualquier computadora y a cualquier hora, haciendo que la obra esté, al menos potencialmente, presente en todo tiempo y lugar.

⁴ En 1996, la artista Olia Lialina realizó su primer obra net.art que lleva por título My boyfriend Came Back From the War (MBCBFTW). Obra que además de considerarse de suma importancia histórica, es una de las primeras en producir una experiencia conmovedora y emotiva como las que tradicionalmente asociábamos con medios más convencionales como el cine. La obra, narra la historia de dos amantes que se reúnen después de un conflicto armado cualquiera. Cfr. Mark Tribe, Rina Jana, Uta Grosenik (ed.), *Arte y Nuevas Tecnologías*, Germany, Taschen, 2006, pág. 60. Para más información, véase: <http://www.teleportacia.org/war/war.html>.

⁵ La primera pieza de net.art encargada por el museo de arte contemporáneo Guggenheim; que explora la historia de Tenna Brandon; una joven de 21 años que en 1993 fue violada y asesinada por hacerse pasar por hombre. La historia se explora de forma experimental, renunciando a seguir la línea cronológica; además de que la obra pretende transmitir la maleabilidad y ambigüedad del género y de la identidad en las sociedades contemporáneas. La primera imagen que aparece en la página web BRANDON es la de un signo que identifica los servicios de caballeros o damas; pero la figura es un bucle infinito de animación que está en constante transformación, pasando de niño a mujer y luego a hombre. Cfr. Mark Tribe, et al, op. cit., pág. 36. Para más información, véase: <http://www.brandon.guggenheim.org>.

Como consecuencia de lo anterior, se cuestiona y replantean los asuntos como la firma del autor, la genialidad del artista y la originalidad del objeto; y en el caso específico de la gráfica, la reconfiguración del medio como un simple reproductor de estampas y su forma de operar. Basta recordar al mercado del arte y, en particular, el de la gráfica, que en su afán por seguir los parámetros tradicionales de su comercio, no se habían abierto a nuevas formas de distribución y consumo. Por lo tanto, en este sentido, el propósito de este proyecto es rechazar cualquier principio de rentabilidad promovido por la supremacía del valor de cambio y por la omnipotencia del mercado, que limitan en mucho, la participación activa del sujeto. Por lo tanto, la pieza aquí presentada derivó en un sitio web relacionado más con el concepto de net.art que con la propia disciplina de la gráfica.

CONCLUSIONES

Para finalizar, puedo decir que el desarrollo teórico-práctico del proyecto “de lo cotidiano” amplió mis consideraciones sobre la cultura visual. Pues con la democratización de las estéticas y los medios, las imágenes son cada vez más accesibles en cuanto a su realización y consumo. Por lo que con el uso de los medios digitales se pueden establecer inclusive, nuevos mecanismos de producción y, en consecuencia, crear importantes aportaciones iconográficas al imaginario actual, por lo que no suena descabellado hablar de una cultura audiovisuoespacial.

En ese sentido, el proyecto sirve como provocación para la realización de una amplia investigación sobre la cuestión de cuál es y cuál será la postura del arte ante dicha situación. Ya que en la actualidad, las imágenes que prevalecen en las redes sociales suelen ser más vistas que cualquier imagen multireproducida por medios impresos; y en muchos casos, son estas las imágenes que tienden a crear una nueva cultura visual, poniendo en evidencia las deficiencias de la institución y del circuito del arte.

Así pues, más allá de entender el arte como una técnica se debe pensar en él como una actitud, una postura política que se produce desde un contexto cultural y ante las manifestaciones o prácticas artísticas de nuestro tiempo. El arte ya no se limita a la condición misma del hacer del arte sino es una forma de visibilidad específica de él donde convergen la experimentación y la vivencia. Y para que esta experiencia se haga visible, el artista debe crear un dispositivo y/o estrategia, que bien puede ligarse tanto a los medios tradicionales como a los medios electrónicos.

En el caso de la pieza de “de lo cotidiano”, sus implicaciones van más orientadas hacia los conceptos de producción, distribución, exhibición y consumo del arte, además de poner en evidencia el papel que juega la imagen impresa en la cultura visual contemporánea, y como afecta esto directamente a la actividad profesional del artista, el papel del espectador y nuevas estéticas en torno a la imagen contemporánea.

De modo que, el arte es político sólo si sabe ver en la realidad el acontecimiento, manifestando como un acto de resistencia una visión desarticulada que implica todo aquello que nos concierne. Pues lejos de entender al arte como un mero productor de objetos de consumo, se piensa en él como una nueva práctica visual capaz de relacionarse con las esferas de lo político y de lo social.

Finalmente, quiero agregar que ante el constante surgimiento de nuevas tecnologías, el futuro de la gráfica y del arte resulta incierto; mientras que las posibilidades de ampliación de la experiencia estética resultan fascinantes. Y es que, desde que la técnica dejó de significar el oficio del arte; aquella se entiende sólo como un medio para llegar a un fin. Por lo que, más allá de que la Internet sirva como un medio para la multiplicidad de un imagen, también propone una nueva forma de distribuir y consumir el arte. De modo que en este proyecto la técnica importará más por y por el fin al que sirve, que por una cuestión artesanal.

FUENTES REFERENCIALES

Benjamin, Walter, *La obra de arte en su reproductibilidad técnica*, México, Ítaca, 2003, p. 127.

Deleuze, Gilles, *La imagen -movimiento. Estudios sobre cine 1*, Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica, 2003, p. 456.

Eco, Umberto, *Obra abierta*, México, Editorial Planeta, 2001, p. 360.

Giannetti, Claudia, *Estética digital*, Barcelona, L'angelot. 2002, p. 224.

Manovich, Lev, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era Digital*, Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica, 2005, p. 432.

Marchán Fiz, Simón, *Real/Virtual en la Estética y la Teoría de las Artes*, Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica, 2006, p. 272.

McLuhan, Marshall, *El medio es el mensaje. Un inventario de efectos*, España, Ediciones Paidós Ibérica, 2004, p. 168.

Sánchez, Vázquez, Adolfo, *De la estética de la recepción a una estética de la participación*, México, UNAM, 2005, p. 133.

Tribe, Mark, Rina Jana, Uta Grosenik (ed.), *Arte y Nuevas Tecnologías*, Germany, Taschen, 2006, p. 95.

WEB

Acción Paralela. Ensayo, teoría y crítica del arte contemporáneo. www.accpar.org/

Algunas cuestiones sobre Arte y Tecnología. <http://www.ehu.es/arteytecnologia/arteytec.htm>

Aleph, pensamiento. Selección de los textos publicados por aleph a lo largo de su existencia 1997-2002. www.aleph-arts.org/pens/

Dufresne, David, Soldado de la Cyberresistencia: una entrevista con Paul Virilio Manovich, Lev, Distancia y aura

Tejerizo, Fernando, El net.art: la estética de la red.

Virilio, Paul, Todas las imágenes son consanguíneas

BRANDON. Shu Lea Cenad. www.brandon.guggenheim.org/ DEEP ASCII. Vuk Cosic. www.ljudmila.org/~vuk/ascii/film/ [domestic].

Mary Flanagan. www.maryflanagan.com/domestic/ Glasbead. John Klima. www.cityarts.com/

Brea, José Luis, "La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post) artísticas y dispositivos neomediales".

MY BOYFRIEND CAME BACK FROM THE WAR. www.teleportacia.org/war