

que refleja la carga impuesta por el grupo familiar, la clase social a la que perteneció y pertenece y en síntesis todas las experiencias sociales vividas por el estudiante antes de ingresar en la UP y el esquema secundario que es el que impera en el grupo social de referencia, o sea entre sus pares o compañeros estudiantes, es decir el grupo social que vamos a estudiar. En definitiva el “esquema” nos da una idea de la historia individual de cada estudiante y por otro lado la historia de cómo ha sido tratado en el grupo de estudiantes por los años transcurridos en la Universidad. Cuando nos referimos a lo conceptual, queremos significar a la conceptualización que hace el grupo objeto de nuestro estudio de la realidad tal como ese grupo la vive, vivencias que marcarán notablemente la interpretación de las cosas por el grupo y esta última idea nos hace entrar de lleno en lo “referencial”, es ese punto de partida que está muy marcado en una experiencia o convicción a la que llamamos en nuestro interior para emprender cualquier tipo de análisis. Por último lo que tenemos que aportar de “operativo”, es el instrumento necesario para abordar o investigar el grupo en cuestión, es el aspecto técnico que este esquema contiene. Con este análisis llegamos a dos situaciones diferentes, una nos permite ver la situación real en la que se encuentran los estudiantes de la UP y la otra es como pretendemos que sean los estudiantes de la UP a través de manejos técnicos muy marcados, por ejemplo la continuidad en la presentación de trabajos prácticos durante toda la carrera, como también cumplir con un mínimo o quizás no tan mínimo de exigencias marcadas por el cuerpo docente para la promoción de las asignaturas. De aquí en más nos metemos de lleno en los elementos básicos que hacen a este ECRO.

Pertenencia: En este elemento hacemos referencia al grado o vínculo que tiene el estudiante con la UP, cabe destacar que muchas empresas americanas hacen un gran desarrollo de esta circunstancia, no se trata solo de regalar gorritos o remeras, es algo más esencial, es motivar el orgullo de “pertenecer” esto es algo que no solo se alimenta con propaganda institucional, sino, entre otras cosas, transmitiendo valores y experiencias de éxito de graduados.

Pertinencia: Es el grado de compromiso que manifiesta el estudiante con la carrera elegida. Mas allá de las motivaciones generadas por el grupo familiar, deben estar desarrolladas las propias dentro del grupo de sus pares, o sea los compañeros y asumir la obligación con la tarea a desempeñar.

Cooperación: Al revés que en otros países, creemos que la cooperación entre los miembros del grupo es más productiva que la competencia, esto genera profesionales más virtuosos y menos egoístas, logro muy requerido por la humanidad.

Aprendizaje: Que sean capaces de aprender, sin falsas expectativas, sin estructuras que limiten la potencialidad del grupo, sin temor de sentirse perseguidos y sin prejuicios que los fijen en paradigmas inservibles para el futuro.

Tele: El grado de acercamiento o rechazo que se vive entre los miembros del grupo. Está comprobado que a mayor interacción entre los miembros del grupo, mayor es el grado de vinculación entre los mismos, crece la empatía; por eso es tan importante al inicio de un curso presentarse y hacer presentación de los integrantes del grupo en forma individual y dando a conocer gustos, preferencias y actividades. Por otro lado, como docentes debemos reconocer que es mucho más fácil continuar con los aplicados que detenerse con los perdidos, sin embargo es nuestra tarea comenzar y terminar un curso con la misma

cantidad de estudiantes y logrando igual motivación entre todos los miembros del grupo.

Miedo al ataque: Esto es más visible en los ingresantes, los subgrupos de primer año con mayor énfasis en aquellos que comienzan en el mes de Agosto. Es el grado de desorganización que sufren los estudiantes en un campo nuevo sin instrumentos adecuados para abordarlo.

Miedo a la pérdida: A pesar de la alegría obtenida por aprobar una asignatura, se siente la desilusión de dejar atrás algo conocido que dominan y no se vuelve a usar, es la desorganización que viven los sujetos al abandonar algo conocido que después de haber cumplido, no será más utilizado. Esto se puede solucionar dando más importancia a la continuidad de programas de las asignaturas troncales y hacer información al respecto.

Resistencia al cambio: Esta resistencia a la modificación se refleja en el grupo principalmente en cambios de aula, cambios de edificio e incluso en los cambios de metodología de los profesores. La dinámica laboral actual nos lleva a situaciones de cambio permanentemente, es bueno que “el grupo” tenga conciencia y entrenamiento al respecto.

Estereotipo: A veces, para lograr una mayor simplificación del trabajo, los estudiantes manifiestan una conducta cosificada en la realización de trabajos prácticos, pretendiendo la utilización de los mismos para distintas asignaturas, cambiando algunos elementos de la confección para darles cierto aire de propio a cada asignatura. Esto se nota cada vez más acentuadamente.

Estos elementos son parte del esquema, no quiere decir que sean los únicos, simplemente es un aporte para poder entender mejor “Al Cliente Interno”, principalmente en los aspectos referenciales y operativos que nos ponen de manifiesto distintos momentos de la acción grupal.

Nuevas fronteras de la cibercultura: DVD-art e instalaciones virtuales

Fernando Rolando

“El pasado resuelve el futuro, mientras que la creación resuelve la vida...” Larry Lovett

Este trabajo es un aporte teórico a las Jornadas 2006 sobre Experimentación, Innovación, Creación - Aportes en la enseñanza del Diseño y la Comunicación y entronca con los tópicos relacionados con la formación de profesionales creativos y el empleo de los nuevos recursos tecnológicos. Fue realizado gracias al valioso aporte del siguiente equipo de consultores y colaboradores: Ingrid Kamerbeek (Alemania) *net artist*, coautora del Cibermanifesto global, el Dr. Rodney Chang-Pygoya (U.S.A.) fundador del *Webmuseum Cybercolony*, Shubhojoy Mitra, artista digital de Calcuta (India), el Arq. Julio Herbichsthal (especialista en espacios sonoros dimensionales (Israel), la Prof. Anahí Cáceres especialista en instalaciones digitales y directora de la revista *arteuna.com* (Argentina), coordinados por quien escribe esta ponencia, miembro activo del cibermanifesto global, quienes contribuyeron a lo largo de varios meses en el desarrollo de esta investigación y a los que deseo expresar mi más profundo agradecimiento por el ingenio y el entusiasmo expresado

durante la realización del trabajo en equipo desde el respeto a la diversidad.

Los nuevos medios tecnológicos y el saber global

En sus análisis Pierre Lévy ha señalado que la evolución de las nuevas tecnologías de la información que devienen de los MMS (Multimedia *Message Service*) de la cultura naciente de la telefonía celular, podrían ayudar a crear una circulación digital del saber a nivel global, generándose a partir de esto una democracia del conocimiento permitiendo el libre acceso a la información de aquellos que hoy están en mayor desventaja. Esto se daría a partir de la comunicación abierta, sin límites geográficos y sería posible la interacción en tiempo real, algo que hoy ya es realidad a partir de la amplificación del ancho de banda para el envío de voz, imágenes y datos (multimedia) a través de los teléfonos celulares.

De este modo profundizando la matematización de la realidad en información binaria (ceros y unos) y su afectación en el plano temporal, cientos de millones de personas podrían tener acceso de modo totalmente libre a la información desde cualquier parte del mundo, para convertirse definitivamente en ciudadanos del ciberespacio, que paulatinamente iría hacia la conformación de que pensadores como William Gibson y Timothy Leary vislumbraron en el siglo pasado, se evolucionaría hacia una forma de inteligencia colectiva, construida a partir de nodos o redes neuronales digitales, detrás de las cuales se ubicarían las mentes humanas, con el potencial expansivo en el campo de la imaginación y los tremendos beneficios que puede traernos la interacción de estas a través de que hoy podemos denominar “Instalaciones Virtuales”.

Estas instalaciones o escenarios, a diferencia de las protohistorias “Instalaciones físicas” realizadas con cámaras, pantallas de televisión y objetos en la segunda parte del siglo XX, por diferentes artistas de diversas disciplinas y en el campo del videoarte por creadores como el coreano Nam Jun Paik o el americano Bill Viola, apuntan hoy, a obtener un mayor grado de libertad mediante el uso de proyecciones dentro y fuera del ciberespacio e integrado a este, actuando directamente dentro de la mente del observador a través del diseño de nuevos modelos, como los que planteó Iván Sutherland en 1969 al sentar las bases de la realidad virtual. Sin embargo esta visión prospectiva también podría tener también una visión oscura, dado que el concepto de libertad del que hablamos, suele producir cada vez un mayor temor en los grupos que tratan de controlar el nivel de desinformación regional y global que recibe el hombre, manteniendo el *status quo*, sobre todo por la incapacidad de acercarse hacia lo nuevo. Esta es una de las principales razones por la que algunos sectores en ciertos países, han intentado evitar el acceso de sus ciudadanos a las últimas tecnologías, aplicadas como herramientas experimentales del conocimiento, limitándose a repetir fórmulas perimidas (como en un eterno retorno), que frena y limita la búsqueda de otros caminos para las nuevas generaciones impidiéndoles ingresar al ciberespacio de un modo más democrático y restringiendo el acceso al saber global.

El rol de las rupturas y la apertura a las nuevas tendencias

Esta claro a través de la experiencia de varios siglos de creatividad humana, que la expansión del conocimiento en el campo de la imaginación audiovisual vino de la mano de la apertura a las nuevas tendencias por encima de aquellas ya

preestablecidas y controladas e impuestas a veces bajo la forma de una vieja idea con un nuevo envase por la censura del sistema vigente. Ejemplos de rupturas a partir de la concepción de nuevas ideas que generaron aperturas y tendencias a nivel audiovisual han venido de la mano de realizadores como George Méliès, David W. Griffith, Sergei Eisenstein, Fritz Lang, Robert Wiene, Man Ray, Luis Buñuel, Orson Welles, Maya Deren, Alfred Hitchcock, John Cassavettes, Jonás Mekas, Alejandro Jodorowsky, John Waters, Dennis Hopper, Jean Luc Godard, Alain Renais, Francois Truffaut, Federico Fellini, Michelangelo Antonioni, Andrei Tarkowsky, Ingmar Bergman, Bernardo Bertolucci, Stanley Kubrick, Win Wenders, Jim Jarmush, Peter Greenaway, David Lynch, Im Kwon-Taek, Michael Almereyda, Terry Gilliam, Tom Twyker, Vincenzo Natali, Chris Marker, Hal Hartley, Roel Van Dalen, Michael Moore, Darren Aronofsky, Bruce LaBruce, Egon Monk, Alejandro Amenabar, Hector Babenco y a nivel local Leonardo Favio, Esteban Sapir, Gustavo Mosquera R, Diego Lascano, Fernando Pino Solanas, Octavio Gettino, Fernando Spiner, Ricardo Becher, Tato Pavlosky, Alberto Fisherman, por solo nombrar algunos realizadores, que con sus miradas produjeron, a través de parte de sus obras, resquebrajaduras y rupturas dentro de los sistemas estandarizados y de la conciencia de la sociedad poniendo en evidencia que aún los modelos oscurantistas del tipo código Hayes, no sobreviven ni en el tiempo, ni en la historia, cuando son confrontados con el poder de la imaginación del ser humano a través de los verdaderos creadores.

A su vez, Bordwell-Thompson conciben mediante su teoría, que forma y contenido de la imagen audiovisual forman parte del sistema total de una obra y se entrelazan en una dinámica de interdependencia continua. Necesitamos la forma. No hay tema, sin significado, información sin configuración. Pero esta forma no tiene porque ser lineal y simplista. Esto se observa de un modo claro en la ruptura producida por quien es considerado el padre del videoarte el coreano Nam June Paik. El 4 de octubre de 1965 el Papa Pablo VI llega a la Catedral de San Patricio en Nueva York. Paik, filma el acto desde un taxi y, por la noche, exhibe la cinta en un café de *Greenwich Village*. Este hecho marca el nacimiento oficial del género llamado videoarte. Jean-Paul Fargier, aseguró que Paik fue quien primero utilizó la videograbadora y el alemán Wolf Vostell la televisión, usándolos como medio de expresión, para crear mundos dentro de otros mundos.

Antecedentes de las formas narrativas del Dvdart desde mediados del siglo XX

El videoarte fue desde mediados del siglo XX, en muchos casos un campo de experimentación a nivel laberíntico visual, de fuerte connotación poética e intención de no-linealidad en su estructura narrativa, sirviendo de antecedente en un soporte limitado como el video a las enormes posibilidades que nos brinda hoy el *dvdart*. Así, podemos ver hoy, que la cinta de vídeo lineal, como soporte secuencial fue ampliamente superada por los avances en DVD y sus posibilidades de navegación interactiva, de acceso aleatorio para múltiples usuarios en distintas lenguas con diferentes ángulos de cámara y finales, marcando, no ya una intención de quebrar la linealidad sino generando una ruptura real con esta. Asistimos en esta etapa al nacimiento de una nueva forma de expresión “el *Dvdart*”.

A diferencia del cine clásico, meramente narrativo, o su antecedente más cercano el videoarte, el *dvdart* se construye sobre un soporte aleatorio y puede valerse de parámetros temporales e interactivos completamente distintos respecto de los medios más antiguos del siglo XX, siendo justamente este rasgo el que ha caracterizado a las instalaciones de circuito cerrado y a diferentes *performances* que le sirvieron de antecedente durante más de 40 años y que hoy trascienden la vieja instalación de pantallas de tv, para inmersionarnos definitivamente en una experiencia multisensorial directamente dentro del ciberespacio, en el mundo virtual. Así, el cine fue la épica; la televisión la lírica; el videoarte la poesía; el *dvdart* puede ser todo eso simultáneamente y más en una experiencia psíquica en la mente de los observadores más cercana a un *e-book* o una representación polimórfica de Peter Grenaway.

Ya en 1996, el visionario Nam June Paik soñaba con una especie de videoteca (hoy sería un compilado en *dvd*) que contuviera las mejores obras audiovisuales, para despertar las inquietudes intelectuales (las mentes dormidas) potenciando el tratamiento creativo del producto audiovisual, de manera similar a la relación que se establecería entre los textos críticos sobre William Shakespeare o James Joyce y sus obras originales. Hoy en pleno siglo XXI con la llegada de los medios digitales interactivos de forma masiva a los hogares, es cuando comienza a realizarse el sueño de Paik. Su actitud crítica ante la mediocridad de la televisión lo había impulsado ya en 1965, a tener visiones utópicas, enunciando: “Gracias al VVHF del láser dispondremos de suficientes emisoras de radio como para que existan algunas dedicadas exclusivamente a la música de Mozart o de John Cage, y canales de televisión que emitirán únicamente películas de Bogart o el cine *underground* de Jonas Mekas o John Cassavetes...”, prediciendo la llegada del cable, la cultura del zapping y su segmentación intelectual. Además en ese mismo año, vislumbró la televisión no lineal “que permitiría navegar por las diferentes cadenas...”, algo que hoy podría darse a partir de la Web TV y el acceso aleatorio a las imágenes emitidas a través de medios digitales en la red con miles de canales en todo el planeta.

Otro pionero en que apertura del lenguaje audiovisual se refiere, es Bill Viola, quien a los veinte años y con el apoyo del visionario profesor Jack F. Nelson, mientras aún estudiaba en los 70, empezó a experimentar con Súper-8 y video en blanco y negro, convirtiéndose en un especialista de la técnica. A lo largo de esa década produjo numerosas cintas e instalaciones de video que, según él afirmó: “eran didácticas y cuyo contenido era el propio lenguaje utilizado, pues exploraban las posibilidades y condicionamientos de la tecnología y de la percepción humana...”. Tuvo un encuentro con Nam June Paik, el inventor del videoarte, y Bruce Nauman, otro adelantado, con quienes hizo varias muestras y compartió las vicisitudes de una tecnología todavía en ciernes. Luego conoció a David Tudor, el pianista y compositor de la compañía de danza de Merce Cunningham, entre cuyos colaboradores figuraban John Cage y Robert Rauschenberg, y juntos presentaron la escultura sonora “Rainforest”. A partir de ese momento Viola considerará el sonido “como una materia moldeable, de notoria influencia sobre la percepción de la imagen...”. Esta es la razón por la que suele construir sus obras audiovisuales a partir de “sonidos y sensaciones” para luego convertirlas en imágenes. Así, la acústica y el sonido se convirtieron en fenómenos físicos esenciales para Viola, al

considerarlos con mayor poder que las imágenes por la posibilidad de atravesar las paredes, rodear las esquinas y ser percibidos simultáneamente en 360 grados en torno al espectador e incluso penetrar en el cuerpo, antecedentes del sonido 7.1 en los home theater de los dvd de hoy.

Además recorrió el mundo estudiando las costumbres indígenas en las Islas Salomón en el Pacífico, el Sahara tunecino, los monasterios budistas tibetanos en el Himalaya, el teatro Noh en Japón (allí practicó la meditación *zen* con el maestro Siatsu Ahuya Abe y fue el comienzo de una relación duradera con el monje *zen* y pintor Daien Tanaka).

Esa experiencia vital y espiritual, lo llevó a interiorizarse en las filosofías orientales a través de los maestros D. T. Suzuki, discípulo laico del *zen* y residente en Estados Unidos, y de Amanda Comaraswamy, historiadora de arte indio de Sri Lanka, así como de los místicos occidentales como San Juan de la Cruz y los orientales como Chuang Tzu.

Esto le permitió avanzar en el verdadero dilema de la creación: “la exploración de los mecanismos de la imaginación de la mente humana”, nutriendose del taoísmo chino, el misticismo judeocristiano y el budismo *zen* japonés, intentando abrir “las puertas de la percepción” con una actitud mística original.

La acepción de la palabra: místico viene del griego *myéin*, que significa “cerrar los ojos”, un órgano clave en la obra maestra de Viola: “El tránsito”, que se abre y se cierra al compás de instancias subjetivas y objetivas, entre la vigilia y el sueño, que alternan el relato, explorando el inconsciente a la manera de un relato de Andre Breton o James Joyce, o en el sentido de las experiencias psíquicas de Aldous Huxley (leer: El ojo expandido y Las Puertas de la Percepción).

Entre las instalaciones más importantes de Bill Viola están *He Weeps for You* o *The Stopping*, que se exhibe en forma permanente en el Museo de Arte Moderno de Frankfurt, y las cintas de video más clásicas como *The Reflecting Pool* y *The Passing* sin duda su obra maestra. En su obra: Hatsu Yume (Primer Sueño), dedicada a Daien Tanaka, amigo personal de Viola, maestro *zen* y pintor japonés, Viola nos dice: “Pensaba en la luz y en su relación con el agua y con la vida, y también con lo contrario, en la oscuridad o en la noche y la muerte. Pensaba en como hemos construido ciudades enteras de luz artificial como un refugio contra la oscuridad...”. El video trata la luz como si fuera agua que se vuelve fluida en el tubo de catódico. El agua sostiene un pez como la luz sostiene al hombre. “La tierra significa la muerte del pez; la oscuridad, la muerte del hombre...”, según Viola.

Es en el fondo, una meditación sobre las oposiciones que van de la quietud a la turbulencia, los cambios de escala (una montaña resulta ser una roca pequeña, unas gotas dejan paso a las tormentas), de lo minúsculo a lo grande, el agua, las olas, los montes, las nubes, elementos que Viola retoma una y otra vez. Sobre el John G. Hanhardt, curador de filmes y videos del Museo Whitney, escribió: “Al ver una obra de Viola, uno queda inmediatamente impresionado por su capacidad para asombrar y emocionar: un sentimiento de descubrimiento se impone a medida que vemos la imagen en video transformarse a través de una poesía intertextual que explora nuestra relación con el mundo exterior...”.

En su obra: *El tránsito*, se observa un momento crucial de la vida Viola, bajo el peso de dos emociones contradictorias y simultáneas, la muerte de su madre y el nacimiento de su segundo hijo nueve meses después. De la edición de todas

estas imágenes, a las que agregó algunas de *Arc in Ascent* (instalación presentada en la IX Documenta de Kassel), resultó esa obra usando el blanco y negro para acentuar el ascetismo del desarrollo dramático, sin usar ninguna palabra que nos desvíe del poder casi hipnótico de la imagen. Posee escenas nocturnas y subacuáticas filmadas con tres cámaras especiales diferentes (una en imagen infrarroja), que traducen los diferentes estados de consciencia y la variabilidad de las situaciones temporales. El protagonista es el propio artista que aparece durmiendo, despertándose de a ratos, para luego sumergirse en estados profundos de sueño. Aparecen escenas de viajes y del ambiente familiar: la vida y la muerte como metáfora (el nacimiento del hijo, la agonía de la madre), van acompañados de elementos simbólicos esparcidos en el discurso narrativo. Hay travesías por túneles, ruinas oscuras y desiertos rocosos como símbolos del miedo y la muerte que se oponen al sol brillante, las velas, las luces de ferrocarriles y automóviles, un niño en un árbol (el Árbol de la Vida), un pájaro blanco en el tejado (la Resurrección), y el permanente ruido del agua como una alusión a una mente perturbada por la muerte (Viola casi se ahoga a los diez años) y las percepciones ampliadas de experiencias pasadas como si de una regresión hipnótica se tratase.

Otro creador fundamental de los medios electrónicos es el alemán Rudolf Frieling. En su formación cursó estudios de Literatura Inglesa, Filosofía e Historia del Arte en la Universidad Libre de Berlín y escribió numerosos artículos sobre arte electrónico para diversos catálogos y periódicos. En 1992 fue co-editor de la revista europea de arte electrónico *Scope* y realizó junto a Dieter Daniels, el *Media Art Action*, una publicación compuesta por un libro y un CD-ROM sobre la historia del arte electrónico en Alemania en los años sesenta y setenta; siendo comisario de la exposición *Media Arte*, organizada por el Goethe-Institute y aportando una visión crítica autorizada al desarrollo del movimiento.

La experimentación audiovisual y los medios de comunicación

Desde mediados de la década del 60, un gran número de obras de videocreadores le apuntaron con fuertes críticas a la televisión, al poder de los medios de comunicación y al control de masas, como tema central en torno al cual se articulan su discurso; fenómeno, por otro lado, predecible teniendo en cuenta que el video nació como discurso contracultural, de algún modo extensivo, de las prácticas artísticas experimentales, *happenings*, acciones, *performance*, de los años 50 y 60, como oposición a la institución dominante y hegemónica de la televisión comercial de la época. John Hanhardt en el ensayo "*De-collage/Collage: Notes Toward a Reexamination of the Origins of Video Art*", plantea que las figuras claves del videoarte como Nam June Paik, Woody Vasulka y Wolf Vostel, tomaron la televisión como icono; usando aparatos de televisión apilados, manipulados o dañados formando esculturas de carácter dadá tanto formal como conceptualmente contra la televisión, siendo sus obras más que experiencias abstractas en videoarte, estrategias y respuestas políticas contra el sistema comercial carente de ideas.

Avanzados los años 60, las teorías de la información como las de Marshall McLuhan y su *slogan*: "el medio es el mensaje", llevaron a considerar al video como un medio muy útil de

transmisión de información social. En los 60 los artistas que empezaron a utilizarlo como medio de expresión estaban comprometidos con el concepto de utopía, heredado de los movimientos vanguardistas, sintiéndose afines a las ideas liberadoras de dichos movimientos que batallaron contra las convenciones sociales y artísticas de aquellos que eran meramente mediáticos, superficiales o fatuos, tratando de buscar la dimensión social por encima de la comercial. Un gran revolucionario desde el punto de vista lo social es Antoni Muntadas, quien dice: "es necesario plantear la noción de subjetividad crítica para referirse a la conceptualidad que se puede fundar sobre la práctica individual y personal. La visión personal funciona como un medio para observar y dibujar un conjunto de hechos, de situaciones o de fenómenos que interesan, conciernen o preocupan, y que conducen al creador a expresar su desacuerdo, pudiendo extenderse a obras incluidas en un espacio postconceptual a través de las instalaciones...". El planteamiento formal de las instalaciones con pantallas de televisión se basa generalmente en tratar de encerrar al espectador y confrontarlo a una serie de imágenes: la de una ciudad, la de la imagen congelada del rostro de un político, la de una persona enfocada desde varios ángulos, voces de seres que no vemos, etc. Estas formas hacen participar al espectador de que pasa en la pantalla, pero no lo pueden llevar transportar físicamente al otro lado de la pantalla, al ciberespacio, siendo esa claramente su principal limitación. Esta es una de las razones por las que propongo dejar el pasado de las instalaciones en base a pantallas de tv en los museos y adentrarse en la experiencia cognitiva que es capaz de producir la realidad virtual a través de sistemas de proyección.

La revolución de las instalaciones proyectivas y el ciberespacio

En el caso de las Instalaciones de proyección, la experiencia sensible está dentro y fuera del ser a través de la producción desde del ciberespacio de alucinaciones sintéticas en la mente del observador, como en *La Invención de Morel*, la novela de Bioy Casares que narra una historia de amor virtual, podemos a partir de las imágenes y sus posibilidades de interpretación afectar al espectador a través de alteraciones fisiológicas y filosóficas de modo tal que podemos sentir ante ellas la experiencia inmersiva dentro de nuestra mente. Así, mediante este cambio alucinatorio, esta "creación de realidad", podemos producir por unos instantes y sin ningún efecto nocivo, una alteración de los parámetros perceptivos afectando al cerebelo en su noción pre-adquirida del espacio tiempo (ver el ensayo: "La resignificación del espacio en la era de la virtualidad" (página 198 a 206), autor: Fernando Luis Rolando en *Formación de Profesionales Reflexivos en Diseño y Comunicación*, Publicado por la Universidad de Palermo, Febrero 2005, Buenos Aires, Argentina. Año 2005. ISSN 1668-1673, que nos permite alcanzar un grado de comprensión e introspección del diseño digital aplicado a medios interactivos y temporales, cada vez mayor. La exploración introspectiva produce crecimiento en la forma de conectarnos con el mundo, con lo que llamamos realidad, permitiendo a partir de esto operar sobre ella y modificarla. Una de las creadoras en explorar con mayor profundidad el concepto de introspección temporal aplicado a la imagen y asociado a culturas indígenas, fue Maya Deren a través de: "Ritual de transfiguración del tiempo" en donde enunció que: "un ritual es una acción que se

distingue de las demás por la búsqueda de la realización de unos propósitos a través de un ejercicio de forma...”, siendo una de las primeras cineastas en documentar las danzas *Voodoo* en Haití. Su película consistía en “la alternancia de rupturas y convergencias, la pantalla como el lugar dónde el sentido de la visión es conducido por los pliegues temporales: cuerpos negros, pantallas blancas, expresando un ritual interpretado mediante la posesión y el desprendimiento a través de sus proyecciones...”, evidenciando así un acercamiento al saber milenario del hombre respecto de las variaciones temporales y su afectación en el plano físico, que como en el caso de Viola respecto del budismo *zen*, el atribulado “hombre occidental” a veces de pensamiento limitado deberá redescubrir. En el ámbito local, una de las creadoras que integra la representación del movimiento y el tiempo en la línea de Maya Deren fusionando la danza con otras expresiones artísticas es Sabrina Farji, quien en 1996 creó “La Compañía Eléctrica” junto a la coreógrafa Mariana Bellotto con el objetivo de experimentar el sincretismo de las imágenes y de la danza como complemento de los diferentes lenguajes escénicos continuando la línea iniciada por Deren en 1945.

Otra gran activista en el campo experimental audiovisual de la danza y la fragmentación temporal, a nivel local, es Anahí Cáceres, que comienza sus trabajos en 1982 a partir de Instalaciones visuales y sonoras usando super 8 en el Centro Cultural Alta Córdoba. En 1984, realiza: «Arte en la calle». Mediante una *performance* del Grupo ADEV. En 1992 crea «Kiñekura», video - instalación, de una lectura ritual acerca del arte ceremonial precolombino y una metáfora acerca de los códigos y mensajes aún sin resolver. Luego realiza las obras: «El Gran Quipu», indagando en el enfrentamiento de las culturas europeo-americanas mostrando dos grabaciones para dos pantallas en simultáneo con los actores en vivo. En cada pantalla la mujer y el hombre se enfrentan y se intercambian el lugar planteándose también el intercambio entre las pantallas. En 1997 crea: «Original Perdido 6» en donde parte del vacío que se autogenera en una forma prototípica de vida, se multiplica donde pliega y se reinicia en el punto de partida. En 1998 trabaja en la obra: «Sobre las Leyes Naturales» en donde expone las leyes injustas de la naturaleza y la imposibilidad del hombre para trascenderlas. Hacia 1999 genera el: “Laberinto o Perífrasis Evidente” a partir de una imagen satelital, en donde se plantea la reversión del tiempo. Ya en el año 2001 trabaja en «N-Y» Video para web, mostrando un recorrido por Nueva York donde la participación del observador en múltiples pantallas simultáneas articula un tema siempre diferente y se plantea la percepción del No Lugar en la pantalla y reflexiones acerca del tiempo. Hacia mediados de ese año Cáceres fue seleccionada por Franklin Furnace para *The Future of the Present* 2001 y realizó una residencia de un mes en el Center for New Design at Parsons School of Design. El 27 de abril del 2001, el proyecto se presentó en JIHUI, el evento de Parsons MFA en internet y el 30 de abril se realizó en DCTV (*Down Town Community Television Center*) un programa de tres bloques: Performance, Video Interview y Mesa Redonda con Chat. La *Performance* YIWE-YIWEB, duró 7 minutos con espectadores en vivo, TV y Web. La *Video interview*, duró 4 minutos y fué realizada por Craig Renaud de DCTV, con un panel integrado por la teórica americana Martha Wilson (Directora Fundadora de Franklin Furnace) y la participación de espectadores. Finalizada la

emisión televisiva interactiva, el programa siguió con el *Chat Q&A session on line* en donde los internautas hablaron de la experiencia audiovisual con la realizadora.

La importancia de lo onírico y lo temporal en el proceso creativo

Otro creador sudamericano que investigó los pliegues de la realidad y el tiempo a través de indagar la mente en los procesos creativos desde el lado del inconsciente, es, junto a Lynch, uno de los últimos surrealistas que nos queda vivo, el chileno Alejandro Jodorowsky, genio contracultural de las rupturas no lineales en los 60, quien estuvo hace poco en Buenos Aires participando de la Feria del Libro en un encuentro con internautas en el ciberespacio, dando reflexiones sobre la imagen comercial que vemos hoy en día en los medios y acerca del futuro de la creación audiovisual. Transcribo parte del ciberreportaje, por las enseñanzas que deja para los jóvenes creadores de mente y espíritu:

IN: ¿Qué se puede hacer en Cine en un mundo horriblemente globalizado en el que sólo se dan millones de dólares a películas basura?

A.J: Te tienes que comprar una maquinilla digital y empezar a hacer tus propias películas, con tus amigos, con tus perros, con tus gatos y con actores fracasados. Luego juntarte con otros pequeños cineastas y abrir un pequeño cine donde proyectes tus películas en las noches a partir de las 12 todos los días, entrada gratis. Ese es el futuro del cine.

Como consigue una persona engarzar las ideas y los principios en que cree y quiere mantener, con la realidad y sus necesidades elementales?

Hay una llave que es la meditación. Meditar es inmovilizarse unos cuantos minutos diarios. Cesar de ponerse temas, eliminar frases del cerebro y comenzar libremente a observarse, sin miedo, esto permite salir de la cárcel de lo racional y entrar, poco a poco, en la inmensidad que somos.

¿Cómo ve el futuro del hombre en los próximos diez años?

El futuro de qué hombre, y cuándo dices hombre imagino que también te refieres a las mujeres. Deja de identificar a la humanidad con el hombre. En estos diez años, habrá muchos problemas, como siempre. Las crisis y las catástrofes son buenas: son oportunidades para despertar. La humanidad es el gusano que se retuerce para que salga la mariposa. En los diez próximos años nos vamos a retorcer mucho, pero la mariposa se formará de más en más, una vez más.

El libro se convierte cada vez más en objeto fungible. ¿En qué medida cree que influye la gente que no lee sobre la literatura que se publica?

Hay un momento en que te das cuenta que todo es comercio en nuestra sociedad. Para ciertas personas publicar libros es como fabricar zapatos. Pero los verdaderos escritores vendan un libro, o vendan un millón, no cambian. Para un artista, escritor, una sola persona que lo lea en toda su vida le basta. Hay en Chile un genial escritor que se llamaba Juan Emar, escribió toda su vida y sólo tuvo un lector. Pero ese lector era uno de los grandes poetas chilenos, y le bastó. Vicente Huidobro, se llamaba su lector. Recién ahora la nueva generación lo están leyendo. Kafka no tuvo lectores. Eso no le impidió ser genio. También existen los que son comerciantes, que escriben para ganar fama y dinero, de esos no nos preocupemos, ni uno de ellos vivirá en la mente colectiva después de varios siglos. No contaminaran con su medianía el

futuro. Hay lo contrario, Lope de Vega tuvo muchos lectores, Cervantes muy pocos, por favor no te preocupes de los problemas de edición.

Alejandro, me fascinó y me tocó profundamente “Albina y los hombre-perro”. ¿Podría decirme cuál es su significado simbólico?

Me alegra mucho que te guste esa novelita, porque la escribí con mucho cariño. Son dos personajes femeninos, una que se cree fea y una muy bella que se cree tonta. Durante el transcurso de la novela, la fea descubre su belleza y la bella su inteligencia. Es una novela iniciática donde cada una va descubriendo sus valores. La civilización nos desvaloriza, el camino de la iniciación es ir encontrando nuestro tesoro interior.

Querido Alejandro, me interesa especialmente algo que acaba de decir: “liberarse de la esclavitud”. Este es uno de mis grandes dolores, la falta de la verdadera libertad, la libertad interior. Aún sabiendo que soy yo la carcelera, no consigo dar con una salida, trabajando cada día como un ser gris detrás de un escritorio en una oficina. Por favor, deme una lima espiritual para acabar con los barrotes.

Que bueno que me quieras. Esta es la ley que he descubierto estudiando el árbol genealógico: Cuando somos adultos nos hacemos los que nos han hecho cuando éramos niños. Si siendo niña tú tuviste un guardián que te quitó la libertad, más tarde te lo quitarás, porque en el alma llevas un guardián. Lo que no te dan cuando niña, tú no te lo das. Tienes que darte cuenta que tú no eres quien se está quitando la libertad sino que alguien en tí te la está quitando. Así que tú misma te tienes que librar de ese cárcel. Se lo expulsa dándose uno cuenta de quien es.

¿La vida es más surrealismo o magia ?

La vida es todo. Es un conjunto de causas y azares, sincronicidades, accidentes, pérdidas, regalos, oportunidades. Es un gran inmenso caos oscuro, laberinto por el que tú avanzas, iluminado por la lámpara de la conciencia.

¿Es verdad que tú eres muy valiente porque siempre estás afrontando el escándalo?

Uno no es valiente. Es cada día menos cobarde.

Despedida

A.J: “Ya estoy viejo, queridos *internautas*, estoy comenzando pero estoy viejo. Ya voy a llegar a 75 años. Mi ego se ha inflado tanto que no puedo inflarme más. Esta hora ha sido un gran placer porque me han convertido en profeta, en maestro, en conductor, y quisiera hacerlo muchas más veces, quisiera estar con vosotros una vez por mes, pero temo que mi ego reviente. Cuando era joven era muy ambicioso y quería llegar a ser maestro. Ahora con todo lo que he vivido me conformo con seguir siendo alumno. Por sus preguntas he aprendido mucho...”. Gracias. A.J.

La visión mística y onírica de Jodorowsky es emotiva, interpelándonos y atrayendonos hacia nuevas experiencias en el campo de la creación, a la manera en que James Joyce en el *Ulysses* exploró la mente humana a comienzos del siglo XX a partir de la técnica del “fluir del inconsciente” (*stream of concensus*). En Dublín, durante un tiempo alrededor de 1912, dirigió la sala cinematográfica «Volta». Su máxima obra “*Ulysses*”, se publicó en una revista, pero no fue hasta el año 1958 en Estados Unidos que apareció la primera edición de esta novela sin ningún tipo de censura. Los personajes de *Ulysses* ya figuran en una obra anterior de Joyce, “*A Portrait of the Artist as a Young Man*”. La novela consta de 18 capítulos, que empezaron a publicarse en 1918, aunque la obra no estuvo

lista hasta 1921, cuando Joyce ya llevaba siete años trabajando en ella. Los episodios aparecieron en la revista *The Little Review*, cuyos redactores acabaron en prisión por semejante osadía. El *Ulysses* retrata los mecanismos de la consciencia durante el día, y podría ser subtítulo según varios críticos como: “La odisea de un alma”. Fue el libro que mayor influencia ha ejercido sobre los escritores y lectores de nuestra época, teniendo a nivel local la admiración de nuestro Jorge Luis Borges el inventor de los laberintos. Narra los acontecimientos de un solo día, el 16 de junio de 1904, en la vida de Stephen Dedalus y de Leopoldo Bloom, un agente de publicidad, de ascendencia judía, de edad mediana, sensual y bondadoso. Bloom simboliza al moderno *Ulysses* y toda la novela es una vasta serie de hechos correspondientes a la epopeya homérica.

Transcribo a continuación fragmentos del tomo uno para ver la técnica narrativa:

“Solemne, el gordo Buck Mulligan avanzó desde la salida de la escalera, llevando un cuenco de espuma de jabón, y encima, cruzados un espejo y una navaja. La suave brisa de la mañana le sostenía levemente en alto, detrás de él, la bata amarilla, desceñida. Elevó en el aire el cuenco y entonó: *Introibo ad altare Dei*. Deteniéndose, escudriñó hacia lo hondo de la oscura escalera de caracol y gritó con aspereza: Sube acá, Kinch. Sube, cobarde jesuita. Avanzó con solemnidad y subió a la redonda plataforma de tiro. Gravemente se fue dando vuelta y bendiciendo tres veces la torre, los campos de alrededor y las montañas que se despertaban. Luego, al ver a Stephen Dedalus, se inclinó hacia él y trazó rápidas cruces en el aire, gorgoteando con la garganta y sacudiendo la cabeza. Stephen Dedalus, molesto y soñoliento, apoyó los brazos en el remate de la escalera y miró fríamente aquella cara sacudida y gorgoteante que le bendecía, caballuna en su longitud, y aquel pelo claro intonso, vetado y coloreado como roble pálido. Dos fuertes silbidos estridentes respondieron a través de la calma...”

Otra obra de Joyce, *Finnegan’s Wake* (El despertar de Finnegan), posterior a *Ulysses*, tiene como tema la actividad del subconsciente durante la noche. Joyce, quien vivió 20 años en París, sufrió severos problemas de vista que terminaron dejándolo completamente ciego.

Sobre el escribió Valery-Larbaud: “Mi admiración por él es tal, que no temo afirmar que si de todos los contemporáneos un solo escritor mereciera pasar a la posteridad, éste sería «Joyce», del autor de «*Ulysses*», la novela para poner fin a todas las novelas y que, juntamente con «A la *Recherche du Temps Perdu*», de Proust, ha ejercido la influencia más vasta y profunda sobre toda la literatura contemporánea”.

Por su parte, J. P. Hodin agregó: “cuando el “*Ulysses*”, apareció, tuvo sobre la literatura una influencia similar a la de la disgregación del átomo en la física...”. Es en este punto que podemos establecer la conexión con la simultaneidad temporal planteada a nivel pictórico por Braque, Gris y Picasso, a nivel filmico por nombres tan disimiles y de distintas épocas como Maya Deren, Peter Greenaway (TV Dante), nuestro Mario Soficci (Rosaura a las diez), David Cronenberg (exisTenZ), John Cassavettes (*Faces*) o Jonas Mekas (Allelujah the hills). Una de las innovaciones de Joyce fue el monólogo interior, desarrollado en forma inconexa, sin la rutinaria transición de puntuaciones propias del lenguaje escrito y tal como ocurre dentro del cerebro humano (a la manera del búceo introspectivo

zen de Viola o John Cage). A nivel de la cibercultura el *Ulysses* de Joyce representa una actitud iniciática en el plano de la encriptación de lo textual construyendo metamensajes que en un canal de *chat* podrían verse partiendo del mismo fragmento de texto mostrado antes, de la siguiente manera:

“ieD eratla da obiortnI :ónotne y ocneuc le eria le ne óveIE .adiñesced ,allirama atab al ,lé ed sárted ,otla ne etnemevel aínetsos el anañam al ed asirb evaus aL .ajavan anu y ojeipse nu sodazurc ,amicne y ,nóbaj ed amupse ed ocneuc nu odnavell ,arelacse al ed adilas al edsed óznava nagilluM kcuB odrog le ,enmeloS...”

La narración y el lenguaje en el mundo digital

Como si en un mundo de espejos se tratase esta forma de encriptación reversiva de nivel uno, (que realice a partir del fragmento del “*Ulysses*” de Joyce) nos introduce en la noción de simultaneidad y multicapa textual a través de los códigos propios del ciberespacio, en donde los metamensajes construyen entidades que se acercan a diferentes interpretaciones según los puntos de vista de los observadores viéndose en la red digital, si avanzamos en su exploración críptica a nivel narrativo, de la siguiente manera:

“jÚ†} }ó‘0ÿ ,N•ÛÈ£_J½Û<8<f;?2••B)l#Fù_Ç35!__—O ÓÖ .pHDêfA@ÿGÍÇhIB°w*_ <¼Û^1...F\$dyÿó’g— 0Z¼_tlnñb ÛØ_<‘çh>•Óÿ+»†èi’_Û-ĐFYX_•¼’SÆÒa 6A÷l|S¹Kk”=H%Å_•_ù__hè, °™LÔxø»Û§D–Pà?owS/ %BÈ”_H_ý3e...”

Así podríamos, a modo de introspección onírica-digital, ir estableciendo sucesivas graduaciones de accesibilidad a diferentes planos de un lenguaje, (similares a estadios de pre-consciencia, consciencia e inconsciencia) a partir del uso de *passwords* y sistemas de seguridad como el de las firmas digitales, para obtener varios efectos simultáneos como la exploración de nuevos lenguajes comunicacionales y relacionales sumados a la protección de la privacidad y de la libertad de expresión dentro de los medios electrónicos.

Esta información se construye dentro del ciberespacio y en los soportes audiovisuales más antiguos de un modo críptico desde hace varias décadas y tiene un antecedente lejano en los jeroglíficos egipcios.

Un ejemplo en esta dirección es la obra: “*Tuk on the game on*” de Diego M. Lascano, realizador y productor independiente de video quien a partir de 1986 comienza a investigar en el campo del grafismo críptico electrónico, desarrollando su trabajo en el ámbito publicitario, televisivo y en la video-creación paralelamente. En la actualidad su trabajo se centra en la producción de documentales para la televisión europea y varios museos como los de Boston y Sydney, de Arte Moderno de México, de Artes Plásticas de Montevideo, de Imagen y Sonido de San Pablo, del Cine de Turín y el Centro de Arte Reina Sofía de Madrid. Desde hace ya tiempo, la encriptación y los *nicknames* son algo propio del ciberespacio. Desde I.B.M. cuando en 1952 dejó de ser “*Industries Bussiness Machines*” ha W.O.S por Steve Wosniak el inventor de la computadora personal, o D.O.S. el sistema operativo que adquirió Bill Gates a Tim Paterson de Seattle Computers en 50.0000 dolares y que luego daría origen a lo que hoy conocemos como Windows XP o su nombre clave: “Longhorn”, o el código “Tiger” para hacer referencia al último sistema operativo de Mac.

Un realizador que comprendió desde comienzos de la década

del 80 esta visión del uso de *nicknames* y metamensajes encriptados propios de la cibercultura, fue el prolífico F.E.R. que realizó operaciones con medios digitales desde 1981 y dentro del Videoarte desde 1986. Entre 1987 y 1989 dirigió el proyecto “La Nueva Frontera” que tuvo como objetivo la conversión del color de una pintura en sonidos a través de un algoritmo diseñado y patentado, siendo expuesto a través de un casco y un sistema de proyección en un stand automático ante mas de 15000 personas en el Centro Municipal de Exposiciones de Buenos Aires en 1990. A fines de ese año fundó el Movimiento Argentino de Arte Computarizado (MAaC). En 1991 fue nombrado colaborador del Proyecto Integrado Documental de la Secretaria de Ciencia y Tecnología. Ese año produjo la primera entrevista multimedia para un canal de televisión de aire de argentina en América TV con Roberto Cenderelli creando arte digital instantáneo usando cámaras y computadoras de piso simultáneamente mientras se desarrollaba el reportaje. En 1992 fue elegido por el audiovisualista Carlos Pelli para representar a Argentina en la Expo Sevilla 92 (España) con el Video MAaC que incluye una década de obras en Arte Digital. En 1995 realizó una retrospectiva de diez años de Videoarte durante ZOO en el Centro Recoleta y el *Palais de Glace*. A nivel artístico algunas de sus creaciones en el campo de la animación, el videoarte y la experimentación multimedia son: Soroban 5000 - Animación 1982: Obra basada en la primera computadora creada por el hombre hace 5000 años: el ábaco o soroban en japones, utilizando sonido computarizado que junto con la imagen remite al espacio pictórico de Alfredo Hlito y a la serie de radiaciones ciudadanas de Mark Tobey. En *Psi - Animación* de 1983 y *Lacscal - Animación* de 1984 exploró la asociación de imágenes dadas por el movimiento cíclico de las formas y el no-cíclico del sonido, produciendo en el observador la visión de elementos en zonas que en realidad están vacías, apoyándose en el concepto de persistencia retiniana de las imágenes, a partir de un determinado estímulo lumínico, buscando a partir de la imagen vacía generada, desarrollar la meditación electrónica como estado del inconsciente. En su obra *AlbersRelative - Animación* 1985, indaga en el concepto de profundidad espacial y tonal de la imagen, dado por las ideas sobre relatividad del color de Josef Albers en una obra que analiza como un mismo color ocupa distintas posiciones espaciales relativas según la tonalidad adyacente a este y como influye en el observador la noción de objeto respecto de la noción de profundidad, replanteando el modo de representación tridimensional clásica, creado por Brunelleschi, Donatello y Massaccio en el Renacimiento y todavía hoy utilizado en las formas tradicionales de animación computada. En *Digital Calligrammes - Animación* 1986, intenta un acercamiento al proceso de desdoblamiento de datos a nivel numérico, textual y visual que se produce a nivel eléctrico en el interior de una computadora vinculándolo a la idea del simultaneismo cubista del caligrama. En la obra de videoarte: *Semiosis ilimitada* de 1986, se ve una pantalla multifragmentada a partir de la idea detrás de la idea detrás de la idea, en una obra de interacción simultanea a nivel sonoro y textual. En *Interzona - Animación* 1987, avanza en la idea de la disolución de la imagen, planteando un estado de “televisión abstracta” menos vinculada a referencia u objeto conocido buscando utilizar las pantallas como meros disparadores de imágenes subconscientes de los observadores. Esto se continúa en

“Stream” - Animación 1988, en una obra de carácter orgánico-maquinial que junto a Interzona fueron parte de una instalación con 18 pantallas dispuestas en forma circular con imágenes proyectadas en intervalos de varios segundos entre sí, produciendo un “espacio cinético particionado” al cual pudo acceder el espectador. En Seres de Neón-Performance Neón-Digital 1988, se acerca a otras formas de arte lumínico con el uso del argón y el neon usando la digitalización del video para fusionar otras clases de fuentes lumínicas en la estructura de pixels de la computadora. En el Cuadro Sónico - Videoarte - Instalación 1989: sobre esta obra su creador nos dice: “En un mundo en donde los límites entre Arte, Ciencia y Filosofía eran cada vez más invisibles, esta obra avanzó hacia un proyecto desarrollado en la Talent Foundation, denominado “La Nueva Frontera” que tenía como idea principal investigar la integración de diferentes campos de percepción en la mente humana, buscando “la conversión del color de una pintura en sonidos”, con el objetivo de crear un espacio tangible de 5 dimensiones (profundidad, alto, ancho, tiempo y sonido) que permitiera al observador no solo ver el color de una pintura sino también escucharlo, usando para ello la matematización del espacio pictórico a través de su conversión digital y usando la cámara de video y el splitter electrónico para la captación del espacio por color de la obra llamado «El Cuadro Sónico», siendo patentada y exhibida ante 15000 personas en el Centro Municipal de Exposiciones en Buenos Aires a fines de los 80. Allí, uno de los visitantes que uso el casco que decodificaba colores en sonidos durante la exposición dijo: “ viaje intensamente por un laberinto magnetico ...”. Mas tarde en su obra Retrato de Vivi B, retoma el concepto de la profundidad de lo que vemos en los medios a partir de analizar la amplificación de la vida digital de un modelo.

El concepto del juego sonoro se hace presente en “Mensaje Secreto” siendo una experiencia lúdica de sonidos e imágenes Aleatorias y también en Arte en Flor: Multimedia Art Show en una muestra interactiva realizando una obra de videoarte con registros de Rosario Blefari del Grupo Suarez. Hacia fines de 1990, co-funda el M.A.a.C , grupo de investigación multimedia que integra diseño y arte digital, video, pintura e instalaciones, produciendo obras de «arte simultáneo» y «arte instantáneo» tomando distintos emergentes de la «realidad electrónica» viéndose parte de esto en las imágenes del programa de televisión: «El Cerebro Mágico» durante el cual miembros del M.A.a.C propusieron crear una obra digital simultánea de carácter multimedial, usando cámaras de T.V. de piso, cámaras fotográficas, sonidos e imágenes enviadas desde el control central a la computadora para crear una obra digital instantánea y simultánea que se produjese «mientras» se desarrollaba la entrevista, usando cada miembro del M.A.a.C, distintos elementos de registro y volcándolos a la computadora para fusionar campos. Ese mismo año, realizaron una exhibición incluyendo obras digitales y pinturas en la Dome Gallery del Soho Neoyorquino y simultáneamente material del grupo fue transmitido on line a 3.800.000 usuarios del actualmente desintegrado World Trade Center Network. En 1991 los miembros del proyecto M.A.a.C, son nombrados por Alfredo Garay Ramallo como colaboradores ad honorem del Proyecto Integrado Documental de la Secretaria de Ciencia y Tecnología de la República Argentina y realizaron la propuesta de crear un Banco Nacional de Imágenes Digitales, para generar una gigantesca base de datos de las obras generadas

por las nuevas tecnologías en el país, sirviendo de antecedente 6 años antes, a la explosión de la red Internet en la Argentina. En la obra “Maston Mesianizador de Mentes” (M.M.M.), seleccionada por Graciela Taquini dentro de la Bienal de Arte Joven 91 expusieron el concepto de: “La creación de la realidad en los medios de comunicación”, siendo un trabajo conceptualmente anticipatorio realizado entre 1991 y 1999 acerca de los procesos de construcción de la información no-real y la era de la desinformación en la televisión. Este proyecto era modificado cada vez que se exhibía incorporando al observador como parte de la obra en la proyección siguiente (M.M.M.M. y sucesivas), sirviendo de antecedente en el campo de la videocreación de programas comerciales como: “Las Patas de la mentira” de Rodriguez Jauregui, y los nicknames: P.N.P, T.V.R., R.D.M, actualmente en el aire, explorando el concepto del zapping televisivo como formato audiovisual. En “Adicción Minimal”, indagó en la televisión y las computadoras como influencia sobre la mente humana y en “Círculo”, del mismo año, exploró los lugares “paradójicos” vinculados a la guerra de los medios a partir del surgimiento de la CNN conectándose con el modo en que esta cadena opero durante la guerra del golfo partiendo de los análisis de Jaques Derrida. En 1992, durante una entrevista realizada por la periodista Vivian Urfeig para el diario cultural «La Maga» (ver la edición del mes de abril de 1992), F.E.R. propone una alternativa para generar imágenes de realidad virtual basada en la decodificación de los impulsos eléctricos del cerebro humano y de otras formas vivientes para ser enviados directamente a la máquina, para tratar de tomar procesos estrictamente mentales sin la interferencia de factores que reemplazan y mediatizan la percepción dada por los sentidos como en el caso del uso del guante y del traje virtual. Además durante la entrevista con la entrevistadora, realizó registros digitales de la periodista la que luego fue convertida en una obra computarizada mediante la digitalización de los instantes que la charla duro. En XSantana partió de una obra digital instantánea creada a partir del registro de una entrevista de dos horas de miembros del M.A.a.C con el director del M.A.M (Museo de Arte Moderno), el poeta Raul Santana, abordando el tema de las realidades múltiples y la simultaneidad. En 1992, los miembros del M.A.a.C fueron seleccionados por el audiovisualista Carlos Pelli para participar en la Expo Sevilla 92, en la Isla de la Cartuja (España), con un material retrospectivo en CD y video desde 1982 y un libro de artista generado por el grupo, para luego establecer una base de datos y producir una obra de arte digital simultáneo sobre la Expo con gente que visitó los pabellones, en forma simultánea durante la exposición. Entre fines de 1992 y principios de 1993 realizó a través de la productora Artemania Video Comunicación y en colaboración con la ciberartista Joanie, obras de videoarte e instalación basadas en una serie de “videos bucles” usando imágenes digitales fragmentadas en nueve partes llamadas: Euforya Fog / Pshycolour / Violaacea in neg / Negative light paint / Digital euforia signals / Cicle sign / Incandescent euforia / Pshyco-Adiction / Digital Squares, los que partiendo de una estructura analoga usaban la idea del micro-bucle como método para desmaterializar toda linealidad de la obra.

Como en casos anteriores, la obra podía ser vista en serie pasándola en una sola pantalla durante 36 minutos o en paralelo, viéndola en nueve pantallas distintas al mismo

tiempo, durante 6 minutos, siendo exhibidas en el marco del Festival de Video ZOO I en el Centro Cultural Recoleta de Buenos Aires. También en esa época, exploró la animación abstracto-mecanicista en Infog de 1993, o el ciberreportaje en “Una chica Felliniana” Videoarte-Instalación basada en una serie de reflexiones sobre la televisión, realizadas por la actriz argentina Ana María Giunta, durante el proyecto multimedia ECO I construido frente al Centro Municipal de Exposiciones de Buenos Aires. En la obra “Yergs” de 1994, se profundiza la idea de la televisión a partir de la conexión con estados del inconsciente tratando de estimular la «proyección subconsciente» del espectador para hacerlo participe de la construcción de una obra que esta solo en su imaginación. En “MAaC - Computer Kunst Multimedia”, se entrevistan los miembros del M.A.a.C con los media artist Delia Jents y Biele Emmemberg en el Goethe Institut discutiendo sobre cibercultura, tema que luego abordaría avanzando sobre el concepto del arte digital con el entonces ministro de educación Antonio Salonia. En la obra P.C Instantáneas, F.E.R. discute con el artista plástico Peres Celis sobre el rol del arte digital y los medios. En Kill Zone: (El plan continua) realizado a través del Videoarte-Performance-CD-Rom-Multimedia en 1995, parte de una videoperformance retrofuturística sobre el tema del control de la información, realizada con varias cámaras en la Galería Tema y de la digitalización de esas tomas múltiples surge “Wax” - CD-Rom Multimedia, un Cybercomic digital que parte de “animaciones y videofragmentos digitalizados que se reciclan mutuamente creando la mirada de una sociedad próxima en la que la energía se extraera de la mente humana con el uso de novedosos medios...”, según la mirada del autor. En la etapa de registros del tipo “road movies” se encuentra “D.D.C.: Diario digital de Ciudades: Videoarte-Multimedia - París 1995 –1996”, a partir de un registro en blanco y negro de sensaciones sonoras, visuales, gestuales, textuales a través de una recorrida de dos meses por ciudades europeas y norteamericanas y en la obra “Cecil S”, exploró con videofragmentos y animaciones realizadas a partir de la modelo Cecil Scissors, buscando mostrar la variación temporal y la multiplicidad de rostros que puede adquirir una mujer real llevada al terreno virtual.

Avanzando en el concepto de desmaterialización de la realidad aparece “Perdida en el mundo inmaterial - Animación 1997”, basada en un texto del escritor William Burroughs, siendo “una metáfora sobre el aislamiento, la soledad y la rutina, sobre las sensaciones sonoras que nos rodean, sobre la repetición de acciones en que está inmerso el ser humano, y es a su vez un contacto, una puerta hacia lo perdido, hacia lo inmaterial y abstracto del mundo en que vivimos...”, según expresa el catálogo del INCAA, siendo exhibida en el 7mo Concurso Nacional de Cortometrajes y Videos 97 del Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales y en el Festival Internacional de Video en el Centro Recoleta.

En “Microstep V” del año 1998, incluye una serie de fragmentos y animaciones que se complementan en las pantallas a partir registros o huellas dejadas por la imagen anterior como parte de un rompecabezas global que no tiene principio ni fin y en la animación: “Pass Uktrance” se toma como punto de partida la encriptación y la decodificación desde una serie de Imágenes gráfico-combinatorias de elementos humanos y hexadecimales interconectados entre sí a través de los conceptos de malla global, zona de restricción o password y

acceso vigilado, avanzando en “Ciberclone”, hacia la multiplicación de sonidos e imágenes hasta su saturación infinita.

Ya en pleno siglo XXI, F.E.R. experimenta sobre la idea de la televisión subliminal con “Trans-TV” que incluye clips yuxtapuestos de sonidos e imágenes aleatorias partiendo de la idea de una transmisión de televisión de doble lectura a través del uso de componentes subliminales que generan metamensajes en el espectador y en “A > D. I : CD-Rom Multimedia” crea un cd interactivo acerca de distintos caminos de investigación dentro del arte digital en las últimas décadas. En la actualidad sus proyectos paralelos a los estrictamente comerciales, lo llevaron a trabajar en videoconferencias con zippies y teóricos multimediales asiáticos y europeos generadores del cibermanifesto global, profundizando la idea sobre lo instantáneo y su interacción con los observadores, como modificador de la conducta humana a nivel perceptivo y sensorial estudiando las operaciones sobre modelos a partir de frecuencias o procesos de sintonía, generando dvd que producen afectación de los parametros a nivel perceptivo en los observadores.

La experimentación abarca también la exploración de las últimas tecnologías en otros países. En el ámbito de investigación de medios electrónicos en Europa tenemos, por ejemplo, varios lugares de vanguardia entre los que se destacan el INA (Instituto Nacional Audiovisual) y el CICV (Centro Internacional de Creación de Video) de Montbeliard Belfort en Francia, dirigido por Pierre Bongiovanni, la Universidad de Gottingen en Alemania y el MECAD de España dirigido por Claudia Gianetti, centro con el cual la Universidad de Palermo a firmado convenios de cooperación. A nivel organizativo entre los principales Festivales de Medios Electrónicos tenemos: El Kunsthochschule for Medien, Alemania, Transmediale Festival, Berlín, el VideoBrasil Festival, Sao Paulo, el Electronic Arts Intermix, USA, el Ars Electrónica, Austria, El F.I.V, el Festival de Rosario y el Festival Franco-Latinoamericano y Euroamericano de Buenos Aires con curaduría de Jorge La Ferla, siendo considerado como un referente en el ámbito teórico y conceptual dentro de Sudamérica. Otra personalidad de avanzada es Nils Riller, filósofo e investigador en medios audiovisuales. En 1997 se dedicó a proyectos de investigación en torno a las teorías mediáticas y a la arqueología de los aparatos audiovisuales, así como a los conceptos detrás de su diseño. Es organizador de Digitale, Festival de Arte y Tecnología producido cada dos años por la Academia de Artes y Medios Audiovisuales de Colonia, Alemania.

De la cibercultura a la conciencia global

Uno de los principales referentes europeos de instalaciones proyectivas es Iván Chavanaud, quien trabaja en el Centro Internacional de Creación de Video (CICV) Montbelliard-Belfort, Francia, operando en las relaciones entre espacios de R.V. y los medios materiales, encontrando en el registro digital interactivo una nueva manera de re-definir el ámbito entre las obras de arte y el espectáculo. Así, este creador, fortalece el concepto del ambiente virtual, que dentro instalación funciona reorganizando la percepción y el conocimiento.

La evolución dentro de la World Wide Web, hacia la creación de una conciencia global como modo de potenciar la imaginación humana en entornos colaborativos, como lo

predijeron Leary y Gibson hace varias décadas es hoy una realidad a través del cibermanifiesto global. Un grupo de creadores como la alemana Ingrid Kamerbeek (Alemania) net artist, coautora del Cibermanifiesto global, el Dr. Rodney Chang-Pygoya (U.S.A.) fundador del Webmuseum Cybercolony y Shubhojoy Mitra, artista digital de Calcuta (India) entre otros, establecieron ciertos planteos que definen alternativas para la creación en el ciberespacio pixeliano a partir de los: "Postulados del cibermanifiesto global", cuyas ideas generales transcribo a continuación:

1. Realizar creaciones en cualquier medio electrónico y on line que contribuya a la expansión de la Cibercultura.
2. Contribuir a que el arte digital sea el principal recurso de la Cibercultura como fuente de comunicación entre los pueblos.
3. Los artistas de la red tendrán la misión de crear una nueva cultura visual para la World Wide Web.
4. Promover la paz y la amistad sin barreras expandiendo una conciencia global más allá de cualquier ismo, país o sistema, pensando en una sola raza: la humana.
5. Identificar nuevas formas de aplicación de los nuevos medios digitales y tipos de ambientes virtuales a través del uso de elementos High-Tech.
6. Contribuir al desarrollo mostrando la diversidad de estilos de los creadores digitales.
7. Reconocer a aquellos realizadores independientes por sus valores y conocimientos del campo digital más allá de todo condicionamiento ideológico o de establishment dentro de cualquier frontera.
8. Declarar las imágenes en su estado binario digital como trabajo original y cualquier impresión o forma de distribución por otros medios como reproducción.
9. Organizar exposiciones online que se muestren simultáneamente sobre terminales digitales a nivel global.
10. Documentar las actividades del Webism introduciendo una nueva tendencia en el campo creativo, registrando su existencia en forma actual y mediata documentando sus orígenes en cada lugar para evitar las limitaciones de los revisionistas y críticos de descubrir un movimiento o tendencia cuando esta ya ha pasado o dejado de existir.
11. Organizar exhibiciones off line a través de soportes digitales (VRML Zones, CD-Rom, DVD, Instalaciones Virtuales, etc) en lugares públicos, en diferentes regiones culturales y lugares que aún no tienen las facilidades de acercamiento a la world wide web, para expandir las condiciones democráticas y las posibilidades de acceso para todos a la cibercultura.
12. Asistir a creadores off line de otras disciplinas para que puedan integrarse a la cultura digital.
13. Distinguir para el público en general las diferencias de significados y alcances entre «graphic artist,» «digital artist,» «cyberartist,» and «Webist.»
14. Crear oportunidades y encuentros regionales para que los realizadores puedan vincularse y reunirse fuera del territorio del ciberespacio y de las limitaciones del e-mail.
15. Promover otro estadio de conciencia e identidad, expresando una nueva modalidad de comunicación brindando el acceso a los diferentes niveles de la World Wide Web.
16. Contribuir a educar sin distinciones económicas, a las próximas generaciones creativas, en las escuelas, centros de estudios, ámbitos o foros de discusión, debates de ideas y universidades enseñando desde la ética de no utilizar las obras online con copyright, fomentando siempre el espíritu de

creación por encima del de reproducción.

17. Promover los esfuerzos de los realizadores digitales a través de ayudas y estímulos on line dentro de la red.

Este cibermanifiesto sienta las bases creativas para la exploración de otra nueva frontera: "el ciberespacio" contando con traducciones a los siguientes idiomas a la fecha: Español - Inglés - Alemán - Francés - Portugués - Japones y sumando a los grupos más vanguardistas de cada país en un entorno colaborativo en el que el fin principal es el conocimiento con mayúsculas de las posibilidades que nos brindan las herramientas tecnológicas.

Al respecto el teórico y creador multimedial Venezolano Esso Álvarez plantea: "que la aplicación de la tecnología a la creación artística le genera ciertas disyuntivas éticas: el artista no puede convertirse en un simple operario de programas de computación. Hay que hacer un buen uso de lo tecnológico sin que lleguemos a traicionar nuestro propio talento. La tecnología debe ser una herramienta que agilice el proceso creativo y discuta las problemáticas sociales y de los medios en Latinoamérica...".

En este sentido está claro el potencial integrador que poseen proyectos como los planteados por el cibermanifiesto global a nivel regional.

Los proyectos de dvdart e instalaciones virtuales dentro de la universidad

Para cerrar este breve análisis sobre dvdart e instalaciones virtuales, es imprescindible conocer los principales formatos para su realización que podemos conseguir hoy en Buenos Aires siendo especialmente accesibles, por razones de costo, los DVD-5 y DVD-9.

Para entender como está compuesto el formato del dvd dare una explicación más técnica, a fin de clarificar conceptos acerca de su composición a nivel aleatorio. Al analizar la estructura de un DVD, nos encontramos con varios bloques principales, cada uno de ellos compuesto por un archivo IFO, un archivo BUP y uno o varios archivos VOB. Salvo el primer bloque, VIDEO_TS, todos los demás tienen un prefijo común, VTS (Video Title Set). Cada bloque es un título, y puede almacenar cualquier elemento interactivo o sección típica de un DVD comercial: película, trailer, juego, documental, etc. El título de mayor tamaño corresponde al elemento principal del DVD: la película. El primer bloque, VIDEO_TS, almacena información de carácter general referente a todo el DVD, así como elementos de inicio del DVD tales como avisos legales del tipo Ley 11.723, menús iniciales. Los archivos IFO son los que almacenan los parámetros y tablas que describen las características concretas del contenido audiovisual que está almacenado en el título correspondiente. Los archivos BUP son los que almacenan el video, audio y subtítulos correspondientes a cada uno de los títulos, y no superan el GB de tamaño (debido a las limitaciones del formato DVD). La aplicación de lo enunciado precedentemente en referencia a la experimentación, la innovación y la creación para formar jóvenes profesionales creativos con el empleo de los nuevos recursos tecnológicos se comenzó a aplicar el año pasado en la Universidad, avanzando en proyectos de dvdart en el plano teórico y técnico dentro de mi asignatura.

El año pasado, tuve la posibilidad de trabajar con los alumnos de 4to año de la carrera de Imagen y Sonido y a partir de la

actualización del programa de la asignatura, empecé una serie de proyectos de dvdart utilizando los DVD-5, para crear varias obras interactivas.

Partimos desde cero, creando todo el contenido de modo profesional, pasando por las etapas de preproducción, producción y post-producción en menos de quince semanas, trabajando estrechamente con el área de Dirección de Arte, junto a la profesora Vanesa Hojemberg. Realizamos las obras, casi siempre en un único disco, con la posibilidad de añadirles un menú para seleccionar aquella parte de lo filmado en miniDV o DVCAM, que deseábamos reproducir, bloqueando incluso algunas pantallas en función de los guiones interactivos creados previamente. Así, pudimos crear con mucho esfuerzo los primeros dvd en el ámbito universitario argentino. De estas producciones citó a modo de ejemplo, los proyectos de Máximo Frias, Jan Lubeck, Guido Villar y Diego Galindez junto a la actriz Cecilia Carmona en “Nictofobia” dvdart, basado la metáfora sobre los múltiples caminos que toma una mente perturbada asfixiada por el temor a la oscuridad, o “Flashback” que parte de un universo espiralado con sucesivos finales abiertos a completar por el espectador, o en la obra “Freedomus” del grupo Edgeways encabezado por mis alumnos mas “ciberzippies”: M.D, A.A y A.F con la actuación de Alejandro Ohanian y producción de Mario Picoletti, en donde dos presos compiten en un “reality run” televisivo, luchando en variantes interactivas por salvar su vida. Quiero destacar en especial por su visión onírica de la realidad latinoamericana, a la obra “Algo referente a los sueños” una visión dentro del universo surrealista del mundo de las adicciones, filmada en Puerto Rico, postproducida en Buenos Aires por Matias Kenny y Matias Severino dentro de mi asignatura de cuarto año, Diseño de Imagen y Sonido II, y que luego fue seleccionada para participar en el Latinamerican London Festival, siendo el primer dvd producido en una universidad argentina en participar compitiendo con profesionales y jurados independientes, en un festival europeo. Deseo remarcar en este sentido, el valor de la creatividad en nuestros alumnos dentro del ámbito académico, cuando tienen la posibilidad de expresarse con libertad. Por eso es esencial tener siempre en cuenta las ideas de Larry Lovett (Universidad de Columbia): “El pasado resuelve el futuro, mientras que la creación resuelve la vida...”.

Dentro de la cibercultura la actualización constante es primordial. Cada semestre aparecen en el mundo nuevas formas tecnologicas que contribuyen a ampliar los lazos comunicacionales de la humanidad, por lo cual debemos siempre enseñar a nuestros alumnos desde una mirada prospectiva y no solo retrospectiva, convirtiendolos en actores del acceso al saber, en función de las necesidades y los problemas del mundo de hoy.

Nuestra meta en el marco académico, debe ser formar profesionales comprometidos y creativos dentro de los paradigmas de la experimentación en las nuevas fronteras del conocimiento humano. En mi área, innovando en el ciberespacio dentro de las aulas, algo que depende cada vez más, del desafío de valorar ante todo, la imaginación creadora.

El desafío de las cuestiones teóricas ¿Existe la creatividad en lo teórico?

Deborah Rozenbaum

Habitualmente se asocia las profesiones relacionadas al diseño con la creatividad. Los diseñadores somos personas creativas que proyectan, diseñan y crean soluciones o comunicaciones (dependiendo del área específica de cada uno) de manera innovadora y original. Jorge Frascara dice en su libro *Diseño Gráfico y Comunicación*:

“(…) El Diseño Gráfico participa del arte, la ciencia, la artesanía y la tecnología: del arte, por lo intuitivo, lo expresivo y lo estético; de la ciencia, por los conocimientos necesarios para solucionar una serie de aspectos específicos en el proceso de diseño; de la artesanía por la destreza necesaria para visualizar y para preparar los trabajos listos para reproducir; y de la tecnología, por los procesos utilizados para la preparación y la reproducción industrial de los objetos finales.

Es una disciplina intelectual, estética y práctica, que compromete consecuentemente todos los niveles de la actividad humana y requiere de sus profesionales poder de análisis, flexibilidad mental, claridad de juicio, sensibilidad visual, conocimiento técnico y destreza manual (...).”

Cuando un diseñador diseña, lo que trata de hacer es crear. Responde a una demanda específica tratando de ser creativo, de componer algo novedoso que antes no existía. Dentro del ámbito académico se comete el error, tanto por parte de estudiantes como de profesores, de asociar a toda esta serie de actividades intelectuales y prácticas, sólo con las asignaturas proyectuales. Estas cualidades de los diseñadores o futuros diseñadores, sólo quedan expuestas en los proyectos y procesos de dichas asignaturas, quedando, las de contenidos teóricos, relegadas a un segundo y tedioso plano, que de ninguna manera se asocian con las cualidades que el imaginario otorga a los diseñadores, creatividad, curiosidad y originalidad. Los estudiantes parecieran creer que el diseñador sólo es creativo cuando diseña, por lo tanto, creen que estas habilidades no tienen nada que ver con las cuestiones teóricas que forman parte de la currícula de la facultad. Sin embargo, si tratamos de ver más allá de lo superficial, vamos a ver que las asignaturas teóricas que se dictan en nuestra facultad comparten muchas cualidades que se piensan como patrimonio exclusivo de las proyectuales.

Stella Maris Fernández en su libro *Técnicas del trabajo intelectual* define a la investigación como: “(...) la búsqueda de información, de la verdad, de lo desconocido. El investigador pregunta, duda, verifica, tamiza, ensaya, prueba todo lo que recibe; y observa, pesa, mide y compara los fenómenos naturales evidentes o recónditos (...).”

Sabemos que todos los seres humanos somos, por naturaleza, investigadores natos, ya que continuamente, y de distintas maneras, tratamos de conocer nuestro entorno. Pero, la investigación académica además de estas cualidades natas que todos poseemos requiere del conocimiento y manejo de determinadas metodologías. “(...) En todo trabajo intelectual hay dos etapas bien diferenciadas, una invisible, sutil, intrínseca de reflexión y especulación mental; otra visible, externa, asignatural (...). En la primera, la más importante, creadora, nos servimos de la inteligencia que nos permite conocer a través de los sentidos y después elaborar los datos