
Semiótica de dos obras Multimediales

Lin Pey Chwen - Clemencia
Echeverri. Acentos culturales,
nativos e inmigrantes
digitales.

Susana Pérez Tort – Primavera 2010

INTRODUCCIÓN

Este trabajo indaga el campo del arte y se propone asimismo plantear la existencia de un hiato entre el modo de recepción y producción de obra de arte gestionado por el colectivo de ciudadanos digitales, en el que se distinguen nativos e inmigrantes.

Atendiendo la diversidad de criterios acuñados sobre el concepto de arte - por un lado culturales y por el otro epocales - se considera en consecuencia importante aclarar que se entenderá al arte como un *dispositivo creado por un artista individual o colectivo, con el fin de establecer un vínculo estético con un espectador.*

Entenderemos aquí a las Nuevas Tecnologías para la Información y la Comunicación (TIC) como constructoras de un nuevo paradigma, gestor a su vez de una nueva forma de pensamiento estético, capaz de impactar en el arte, campo en el que proponemos se asume un nuevo criterio de Imagen.

Andrada (2010 p.139) define a las NT como “los desarrollos de base electrónica que han atravesado, en las últimas décadas, todas las áreas de la actividad humana”ⁱ. La categoría de “nativos digitales” fue creada por Prensky (2001) en su artículo “*Native digital, digital immigrants, a new way to look at ourselves and our kinds*”ⁱⁱ para referirse a los nacidos en la era electrónica. En consecuencia define como inmigrantes a los adultos incorporados las NT.

Proponemos el uso de la categoría de Prensky para buscar un punto de inflexión, en la forma de recepcionar y/o producir obra de arte, por parte nativos e inmigrantes digitales. Se ha elegido como sujeto de observación a dos obras ideadas, producidas y visibilizadas por NT: “Play” de Lyn Pey Chewn (Taiwán) y “Juegos de Herencia” de Clemencia Echeverri (Colombia). Es nuestra intención analizar en sendas obras lo que Gubern (1996) define como campo “iconológico” expresado en estas obras *con* el uso de NT. Las artistas elegidas son consideradas aquí como inmigrantes digitales y se tendrá en cuenta el uso que hacen de tecnologías en función de las temáticas y campos de significación propuestos por sus obras. Nos proponemos observar cómo habría influido su condición de inmigrantes digitales en sus narrativas y campos semánticos de sus obras y al mismo tiempo, vincularlo con la acción y recepción de estas obras por el colectivo de nativos digitales. Se eligieron las obras citadas, en el contexto de las propuestas teóricas de ambas artistas, considerando asimismo el marco referencial de su producción en general, dentro de la disciplina Multimedia.

I

1. Inmigrantes y Nativos digitales. La cuestión del “acento”.

Entendemos que antes de abordar un tema que incluye la generalización de colectivos sociales clasificados por el acceso a las NT y las TIC, se hace necesario tener primeramente en cuenta las advertencias de Virilio, frente al fenómeno de globalización y conectividad. Proponemos con él que en el mapa de integrados a las TIC, hay zonas del mundo “global” con colectivos exiliados de cualquier posibilidad de acceso a la ciudadanía digital. Habría por lo tanto “desterrados” digitales.

Hecha esta salvedad, citamos las categorías de Prensky, quien entiende al colectivo de nativos e inmigrantes como una nacionalidad, observando en los inmigrantes un “acento” que los delata como foráneos.

Proponemos al *inmigrante* – occidental, cuyas prácticas didácticas nos son familiares – como integrado a la ciudadanía digital, habiendo sido educado en el paradigma de la letra impresa y construido un pensamiento lineal y deductivo, inducido por sus prácticas instrumentales de una parte fundante de su vida, fuera de la entonces inexistente Sociedad de las TIC. Entendemos que su canal de lectura, acceso a la información y construcción del conocimiento habría sido el texto impreso, que legitimó un criterio de legitimación por medio de la letra impresa y la autoridad que otorgaba el profesor presencial. La vida del inmigrante transitaría mayormente – antes de su acceso a la ciudadanía digital – por medios técnicos mecánicos y soportes de arte *visual* analógicos, con los que habría ideado, realizado y exhibido su obra. El inmigrante mudaría luego de las prácticas analógicas a la ciudadanía digital y sería un nuevo protagonista de la Sociedad de las TIC, asistiendo, gozosa o dificultosamente al giro epocal que habría consolidado un nuevo paradigma cultural.

Se entiende que el *nativo* nace cuando las TIC ya están desarrolladas y legitimadas como definitorias del criterio de contemporaneidad. La vida del nativo estaría atravesada por el uso de entornos virtuales – medios electrónicos personales y con conectividad - que imprimirían en él un sistema de pensamiento multifocal, que gestionaría en consecuencia nuevos modos de construir criterios de realidad. Entendemos que su contacto con fenómenos como virtualidad, interacción, proximidad, conectividad, imprimirían de forma instrumental una construcción del Sentido, que lo distinguiría del inmigrante, aún compartiendo una misma ciudadanía. “La apropiación de las TIC promueve en los ciudadanos mutación, innovación, cambio,

evolución, desarrollo, crisis, renovación y reformas” (Andrada 2010:140) ⁱⁱⁱ actitudes y aptitudes del nativo que han sido extensamente analizadas por especialistas en el campo de la educación donde se habría entendido la necesidad de reformular prácticas ante este nuevo sujeto escolar. Tarasow (2010) entiende que las prácticas del nativo no construyen nuevas formas de pensamiento y dice "Que los “chicos” tengan familiaridad con las tecnologías no significa que automáticamente puedan generar algo significativo con ellas” ^{iv}. Desde otra mirada, Dussel (2010), se refiere a la capacidad de pensamiento multifocal del nativo y dice: "Los chicos hoy pueden usar el juego y la simulación, manipular el contenido de los medios, inclinarse por la multitarea, entender que el conocimiento se construye con lo que aporta cada uno en lugar de ser una tarea individual, y pasar de películas a libros y a videojuegos" ^v. Adhiriendo a ese último cuerpo de ideas, en este *paper* se propone considerar que las prácticas del nativo serían constructoras de una nueva forma de pensamiento propias de la condición del nativo digital, con destrezas que lo habilitarían para ser receptores de un nuevo paradigma de arte gestionado por las NT y las TIC.

Gubern (1996 a: 27) entiende que lo permanente de la imagen como producto social histórico, es el *significado*, pero advierte que el significado tiene “acciones significantes muy variadas, tan variadas que pueden resultar indescifrables para los sujetos de otras culturas”^{vi}. Entendemos que las obras gestionadas por NT pueden resultar indescifrables para “extranjeros” de la ciudadanía digital y que aún dentro de una misma “cultura”, habría una distancia mensurable entre la forma de crear o percibir la obra de arte, entre el colectivo de nativos e inmigrantes. Proponemos pues que las prácticas que son propias del *dialecto* nativo lo prepararían para gestionar narrativas y prácticas instrumentales diferentes de las ideadas por el inmigrante, en su rol de productor de arte. Proponemos que gestionaría también un nuevo tipo de sujeto receptor.

II

UNA POSIBLE ARQUEOLOGÍA DEL ARTE DIGITAL

1. Arqueología digital. Del soporte tangible a la imagen como dato.

Gubern (1987) llama “momento estelar” de la humanidad, aquel en que el homínido se reconoció como sujeto al ver su imagen reflejada en la superficie de un lago. Esa conciencia de “ese otro que no soy yo” es entendida por él como el motor de una “pulsión icónica” que lo llevaría a la realización de la primera imagen icónica, origen de lo que aquí proponemos llamar genéricamente *arte*. Desde sus comienzos en culturas

pre-societarias, la imagen icónica se plasmaría sobre diferentes soportes, se realizaría con distintas materias y sería realizada también con diferentes propósitos. Gubern (1996 b: 21) propone como cualidad del Hombre la creación de imágenes y entiende a ese fenómeno de pulsión icónica como “apetito visual humano”. Agrega Gubern que “la imagen icónica es una categoría perceptual y cognitiva, una categoría de representación que transmite información acerca del mundo percibido visualmente, en un modo codificado por cada cultura”(…)y entiende que hay “una dialectización de la expresión icónica en la cultura humana”^{vii} . Este acotado *paper* no traza una taxonomía de la “dialectización” de diversas culturas – entendidas diacrónicamente – sino el dialecto de nativos e inmigrantes digitales frente al acto de creación o recepción de dispositivos estéticos multimediales en el presente.

Trataremos seguidamente los propósitos que habría tenido la creación de obra de arte según distintos dialectos culturales. Gubern entiende a la imagen icónica como “un artefacto social”, por lo que cada sociedad habría dado un sentido y un destino a tal artefacto: sería en ciertos dialectos un intermediario mágico, objeto de culto, mediador entre la flaqueza del Hombre y las fuerzas de la Naturaleza o Dioses. Por el contrario, la Europa Moderna gestionó un nuevo criterio que extendió la visión eurocéntrica de forma hegemónica y entendiendo al arte con criterio unívoco como imagen icónica laica, sin propósito confesional ni utilitario, expresada con un sistema de representación capaz de re-presentar (en acto de mimesis) una imagen que duplica a su vez la percibida por el sistema físico psíquico ojo/cerebro. Contradecía con esto la propia visión europea medieval de arte, entendido como objeto confesional sin exigencia imitativa.

El propósito del objeto de arte occidental moderno, sería el servir a la contemplación, al deleite del espectador, desconociendo como obra de arte todo dispositivo que tuviese utilidad. Visión reduccionista que hoy el propio Occidente entendería como sesgada. Ese criterio que reduciría el arte a una expresión limitada, se extendería a las culturas nativas de los dominios coloniales europeos, legitimándose sin embargo como sinónimo de “arte”. Se consolidaría consecuentemente una simplificación de la diversidad de los dialectos estéticos, reducidos a ser entendido como el soporte material del “cuadro” creado para ser contemplado sobre el muro o acaso la escultura entendida como objeto en su pedestal. Este criterio de arte sería el que todavía asume gran parte del imaginario colectivo de lo que se ha dado por llamar con visión también eurocéntrica, Occidente.

En las primeras décadas del siglo XX, el Modernismo y sus Vanguardias (tiempo en el que se suceden los “ismos” del arte occidental) habrían de-construido quinientos años de una visión del arte entendido como mimesis. Los “ismos” imprimirían a los elementos plásticos un valor en sí, ajenos a la misión de espejar la realidad. Con respecto a los soportes, habría sin embargo una continuidad con respecto al paradigma consolidado en la Modernidad. Se seguía entendiendo a la pintura como imagen creada sobre un plano, para su contemplación y los giros de su sintaxis serían cosméticos, sin consolidar un cambio de paradigma.

Proponemos, en esta acotada arqueología, que durante las décadas del Modernismo, se produjeron sin embargo quiebres significativos que podrían considerarse antecedentes del paradigma que se consolidaría con la imagen digital. Paz (1998) al referirse a la obra de Pablo Picasso y Marcel Duchamp, advierte que “los cuadros del primero son imágenes, los del segundo, una reflexión sobre la imagen”^{viii} y define a obras de Duchamp como “un arte no olfativo”, porque no necesitaba la materia oleosa del pigmento para su realización. Entiende Paz que este artista tampoco pone el acento en el oficio de *manufacturación* de una obra. El criterio de Paz sobre la obra de Duchamp podría hoy adjetivar a ciertas propiedades de la imagen digital. Duchamp rompería tempranamente con la tradición representativa del arte, al realizar su “Rueda de Bicicleta” (1913)^{ix}. Podría entenderse esa obra como el primer síntoma de una *incomodidad* que, consideramos, se despierta en los años sesenta, cuando se agotaría la novedad de las vanguardias, instalándose una “crisis de la representación”.

La “Rueda de bicicleta”, que proponemos como antecedente de esta arqueología digital, rompería con el criterio de singularidad aurática de la obra (hace varias versiones del mismo objeto y ninguna es la “original”) y con la re-presentación como sistema, que suplantaría por el uso de objetos cotidianos ya fabricados, en la construcción de obra. Las primeras décadas del siglo XX serían años de dialectos renovadores, que entendemos se agotarían en los años sesenta. En su seminario “Arte algorítmico. De Cézanne a la computadora”, Weibel (2004) sostiene que “los años sesenta obligaron a una revisión radical de las condiciones y convenciones de la sociedad y la historia europeas”^x Danto (2003) se refiere a esos años como “una época en la que buena parte de lo que se había considerado parte integrante del concepto de arte sencillamente desapareció del mapa. No sólo la belleza o la mimesis: casi todo lo que había ocupado un lugar de relieve en la vida del arte se eliminó de cuajo”^{xi}. Se cerniría entonces una crisis sobre las legitimadas vanguardias, pero al

mismo tiempo se observarían propuestas en las que podría encontrarse una nueva intención: de-construir la idea de arte como “artefacto” tangible, estático e isomórfico. Se impondría movimiento a la escultura o acaso un haz de luz proyectada legitimaría a la obra de arte como un dispositivo no tangible ^{xii}. Entendemos que estas innovaciones podrían considerarse signos de un cambio de paradigma. En esa misma década también se consolidaría la imagen digital como nuevo instrumento estético. El sistema binario con el que construye el mapa de bits de la imagen digital consolida un giro sustancial: la imagen será entendida como *dato*, como información. No se asistiría a un cambio de dialecto o de función de la imagen, se trataría de cambiar el estatuto mismo de la Imagen.

En los años sesenta se hacen las primeras experiencias de gráficos por computadoras y se asistiría a un germinal criterio de arte digital ^{xiii}. Las experimentales estéticas que nacían de primarios ordenadores serían contemporáneas de la citada “crisis de la representación”. Con la expansión de las NT se consolidaría el paradigma del nuevo criterio de imagen, concebida como *dato* almacenado en un mínimo soporte material: el dispositivo tangible en el que se almacena la información y que por cierto carece de valor estético en sí. La imagen digital es creada para ser multiplicada, visibilizada por diferentes soportes, de distintos tamaños, con disímiles cualidades y como dato, capaz de difundirse y compartirse por medios tecnológicos. Se habría construido un nuevo paradigma para la imagen en relación con el arte.

II

SEMIÓTICA DE DOS OBRAS MULTIMEDIALES

1. Dos artistas, Lin Pey Chwen y Clemencia Echeverri.

Proponemos analizar la obra de dos artistas de culturas diversas como son la asiática y la americana (Taiwán y Colombia). Advertimos a propósito el riesgo de toda generalización y la dificultad también de establecer cualquier paralelo entre la subjetividad de dos o más artistas. Se las ha elegido, sin embargo, por considerar que sus singularidades contribuyen a trazar aspectos que se intentan destacar. Al mismo tiempo consideramos que la *ciudadanía digital* de ambas las integra a un mismo paradigma epocal, atravesado por las TIC. Son al mismo tiempo realizadoras de obra de arte gerenciada con NT. Consideramos el riesgo del paralelo, porque entendemos que habría una coincidencia en la manera de interpretar sus obras como “semiótica tecnológica” ^{xiv} asumiendo ambas artistas la creación artística como un dispositivo (de

base tecnológica) que propone al espectador narrativas y campos semánticos vinculados con problemáticas filosófico/socioculturales. Entendemos al mismo tiempo que a pesar de la singularidad de sus relatos, las narrativas de estas artistas coincidirían en imprimir a sus obras de una visión crítica de la condición humana, la sociedad, el género. Las dos obras elegidas coinciden en la resignificación de mitos y creencias. Se las elige también por ser artistas consagradas por su trayectoria y se propone asimismo que el dialecto de las obras elegidas se correspondería con su pertenencia cultural, como ciudadanas digitales y al mismo tiempo, *inmigrantes*.

1.2 Las obras elegidas son “Play” (2007- Taiwán) de Lin Pey Chwen, realizada en colaboración con miembros del Digital Art Lab de la Universidad Nacional de Taiwán y “Juegos de Herencia” (2009/2010- Colombia) de Clemencia Echeverri. Como marco referencial necesario para dar contexto a estas obras, hemos considerado sus perfiles, las referencias a su persona por parte de críticos y filósofos y entrevistas realizadas a ambas autoras.

Coincidencias propuestas:

- a- Las obras coincidirían en ser Multimedia/Video Instalación, ideadas y soportadas por tecnologías y en ambas se entendería la tecnología como “semiótica tecnológica”.
- b- Las obras coincidirían en ser ideadas desde Nuevas Tecnologías, entendidas como *techné*, donde lo técnico instrumental es *mediador de poiesis*, no un fin en sí.
- c- Remitirían a rituales que son propuestos desde una visión crítica donde se buscaría la re-significación y reparación.
- d- Como un oxímoron, evocarían el pasado, instrumentado por Nuevas Tecnologías.
- e- Los títulos de las obras incluyen la palabra “juego”, que proponemos asumiría un sesgo irónico.
- f- Ambas artistas se formaron en foros académicos extranjeros a sus países de origen. (Lin Pey Chwen, Australia y USA ; Clemencia Echeverri, Inglaterra).
- g- “Play” y “Juegos de Herencia” remitirían a tradiciones dialectales de las culturas natales de ambas artistas.

1.1 “Play”. Multimedia interactiva.

Autora: Lin Pey Chwen con el Digital Art Lab de la Universidad Nacional de Taiwán: colectivo conformado por Chen Jyun Yu, Lee Chih-Min, Tsai Chi-Wei, Lee Pei-Ling, Wu Yein-Zu, Chen Wei-Kung. Origen: Taiwán. Año: 2007. Expuesta en: Shangai Internacional Arts Festival - Taipei Internacional Digital Art Festival (2007). Festival de Arte Post Electrónico 404 – Trieste, Italia (2008).

Manifiesto de Arte emitido por sus autores : “El trabajo tiene como objetivo reflexionar sobre el fenómeno de los Terra Cotta Soldiers que están siendo manipulados con una visión comercial y tomados de forma humorística, ha puesto entonces a los Terra Cotta Soldiers en el centro de un escenario Occidental, disposición que no solamente se propone poner el foco a la conflictiva naturaleza de la cultura Oriental y Occidental, sino también ridiculizar su asociación con el juego, al proponer a los Terra Cotta Soldiers actuando como actores. La obra, no solo intenta poner de relieve la estética



Espectadores accionando “Play” (fotografía provista por Lin Pey Chwe).

del juego artístico digital contemporáneo, sino que también persigue reflejar la significación de la vida artificial que la tecnología ha corporizado en figuras virtuales. “Play” ha ideado tres figuras virtuales de los Terra Cotta Soldiers por medio de un software de animación 3D, convertido a una interfaz de control digital interactivo, inspirado por la tradición titiritera china. El uso del programa Virtools, placa electrónica Arduino, WiiRemote, permitió manipular los movimientos de los Terra Cotta Soldiers”.

Un video que registra el montaje de la Instalación y la interacción con los espectadores y que muestra al mismo tiempo actitudes y reacciones de espectadores puede verse en un registro publicado *on line* y está disponible en :

<http://www.youtube.com/watch?v=opOTdm2eN7U> (acceso: Agosto 2010)

1.3. Análisis

“Play” se traduce al español como *juego, encendido de un dispositivo, ejecución de un instrumento*. Las tres denotaciones del título de esta obra, invitarían al espectador a accionar, jugar o “encender” un dispositivo.

Como se puede observar en la fotografía que se publica en la página anterior, se observa el comportamiento de receptores (nativos) de la Multimedia Interactiva accionando las interfaces dispuestas para el espectador. El nativo se dispondría espontáneamente a la acción/interacción. Se dispondría al “juego” para “encender” la obra y exhibir su destreza en la digitación de interfaces para animar los guerreros que se visibilizan dentro de un escenario teatral por medio de una proyección digital. Los guerreros son imágenes digitales animadas *ad hoc* y programadas para moverse según la acción operada sobre los comandos manipulados por el *espectador/gerenciador*. Sin este impulso los guerreros, como títeres, no se movilizan. Entendemos que la interacción con las imágenes por parte de los espectadores, es semejante a la del videojuego, llamaremos no obstante *usuario* a quien acciona un videojuego industrial - que entendemos no tiene el propósito de una propuesta artística - y espectador/gerenciador a quien interactúa con una Multimedia.. Habría por un lado una finalidad comercial y entretenimiento y por el otro un valor antropológico cultural. Proponemos que el espectador nativo asociaría no obstante a “Play” con el videojuego industrial, por tener incorporada la práctica instrumental de tecnologías. Esta relación ha sido por cierto premeditada por sus autores, que propondrían al juego con ironía y evitarían la pantalla para visibilizar los Soldados y en su lugar proyectan (no emiten) su imagen amplificadas, ajena a la escala usual del soporte visual del videojuego. Como parte de la semiótica tecnológica de esta obra, los autores proponen que la interfaz no tenga un formato tradicional. Las imágenes (los Soldados) se accionan por medio de hilos, cita de la tradición titiritera china, tal como reza el manifiesto de la obra. La propuesta interactiva convoca a la acción del espectador quien para hacerlo deberá primeramente darse cuenta que la instrumentación de la interfaz asume, en este caso, formas referidas a la cultura de pertenencia en substitución de las habituales morfologías tecnológicas.

Observamos que el nativo se dispone a la acción/interacción y proponemos que el inmigrante gestionaría en cambio frente a “Play” otro tipo de conducta: la acción/reflexión. Esa diferencia de actitudes mostraría una diferencia entre aquello que nativos e inmigrantes interpretarían como campo semántico propuesto.

Entendemos que, desde la condición del *inmigrante*, el dispositivo estético “Play” estaría compuesto de una tríada conformada por: la *imagen virtual* y proyectada de los guerreros, el conjunto de *interfaces* ofrecido a los espectadores y finalmente, como signo a interpretar como parte del campo semántico dispuesto por la instalación, la *acción* del espectador. Como inmigrante, el *espectáculo* del espectador en el acto de interacción con la proyección *integraría* la significación propuesta por Lin Pey Chwen, a quien proponemos como inmigrante digital. Por el contrario entendemos que el *nativo* - que habría construido su sistema de pensamiento con las TIC – tomaría en sus manos la interfaz, accionaría con destreza los hilos para animar los guerreros vicarios proyectados, y asumiría como campo semántico a la imagen proyectada, como sustituto de la pantalla del videojuego y por cierto se excluiría como parte del sistema. No asistiría consecuentemente a la propuesta como un conjunto a observar y leer hermenéuticamente, ni vería el conjunto del dispositivo estético en perspectiva, porque su dialecto no incluye necesariamente la observación y reflexión, sino el accionar/hacer para inducir inmediatamente una reacción. No establecemos sin embargo criterios de valor entre una y otra actitud, se las identifica como parte del equipaje dialectal de cada miembro de la ciudadanía digital.

1.4. Del soporte tecnológico al campo semántico.

El dispositivo estético “Play” es posible por el uso de NT: tecnologías de simulación en 3D en función de crear la ilusión de que el espectador está en un teatro en cuyo escenario hay tres soldados, réplica de los Soldados de Terracota de la Guardia del Emperador. Un software sensor de movimientos traduce digitalmente a los guerreros los movimientos que imprime el espectador sobre la interfaz. Los mandos a distancia no asumen la morfología tradicional de tales y no es visible en la instalación ningún elemento que permitiera asociar los mandos con los tradicionales medios de interacción (*joystick*, *mouse*, teclado, pantalla táctil).

(Ver detalle de mandos. Fotografía provista por Lin Pey Chwen)



Los mandos a distancia asumen para esta obra la forma de cañas o cilindros decorados con acento cultural chino, como puede verse en la fotografía. Un conjunto de hilos integran las cañas (los mandos) a un serie de puntos demarcados por tachas de bronce. Los guerreros – imagen virtual – simulan estar sostenidos como

todo títere, también por medio de hilos, en este caso virtuales. La estrategia de la obra propone la ilusión de que son los hilos analógicos movidos por el espectador los que, en una acción/reacción *física*, consiguen el efecto de actuar sobre las figuras vicarias. La idea propuesta como parte del campo semántico sería entonces de que quien



interactúa mueve, como titiritero, las figuras proyectadas mientras que lo que mueve las figuras son los impulsos físicos, que son traducidos a un *código binario*, por tanto a un sistema digital. El escenario occidental en que los guerreros vicarios combaten, son igualmente partes del campo semántico propuesto.

Cabría la posibilidad de que un nativo desprevenido, o perteneciente a una cultura dialectal que no fuera capaz de leer los códigos de esta cuidada “semiótica electrónica”, podría soslayar la narrativa que propone la obra y por el contrario priorizar la destreza instrumental a la que invita la propuesta. Nos parecería importante



observar que ante el binomio de guerreros (imagen virtual) y sus “titiriteros” (en interacción con el sistema) se gestionaría la ilusión de que la destreza en la interacción permite vencer al soldado oponente y que la hazaña sería solamente de quien acciona, cuando los movimientos en un sistema como éste están programados. En consecuencia la libertad del espectador/gerenciador se limita a las pautas previamente establecidas por los creadores del software. Sin embargo, como sostiene Darley (2002) el albedrío de quien interactúa está regulado por quien programa el sistema.

Entendemos que el inmigrante sería educado en la contemplación de estéticas analógicas, estáticas y sin posibilidad de ser modificadas por un espectador pasivo. Tendería por tanto a buscar el *sentido* de la propuesta en el ejercicio de una lectura hermenéutica, *debajo* o *dentro* de la superficie lúdica de la obra, suponiendo que el capital gnósico de la condición de inmigrante lo condicionaría para entender la obra desde su conducta dialectal de *contemplador*.

Concluimos por un lado, que el *inmigrante* podría asistir al dispositivo estético “Play” interpretando su narrativa al todo que incluiría al espectador/gerenciador de acciones y que por el contrario el *nativo* tomaría espontáneamente los mandos, posiblemente sin interrogar su morfología y accionaría los hilos para medir destrezas con los demás gerenciadores, asumiendo el “juego” como parte de su conducta dialectal, integrando a la sala de exhibición los hábitos que identifican su “ciudadanía”. Por otro lado entendemos que el *nativo* no es propenso a la exégesis interpretativa, que no habría para él ni *detrás* ni *dentro* del dispositivo. Fáctico, el nativo actuaría, ajeno a los por qué. Esa sería entonces su condición dialectal, gerenciada por su construcción del Sentido, cimentado su pensamiento por el protagonismo activo en la Sociedad de las TIC.

Entendemos necesario considerar que sería reduccionista el plantear que *todo* nativo leería el mismo campo de significación. Gubern advierte que para “re-conocer” (volver a conocer) presupone un capital gnósico acumulado por el pasado del sujeto” por lo que un espectador ajeno a la cultura china que desconociera la sacralidad de los Soldados de Terracota, no leería la ironía ni la resignificación propuesta por la obra.

1.5 Lin Pey Chwen

Lin Pey Chwen y el equipo del Digital Art Lab crearon un tejido electrónico (“semiótica electrónica”) que remite a la oposición pasado y presente, analogía y virtualidad. Remitiría asimismo a historia, poder, sacralidad, nacionalidad, narrativa gestionado *con* tecnología interactiva, para la creación de un dispositivo estético. multimedial.

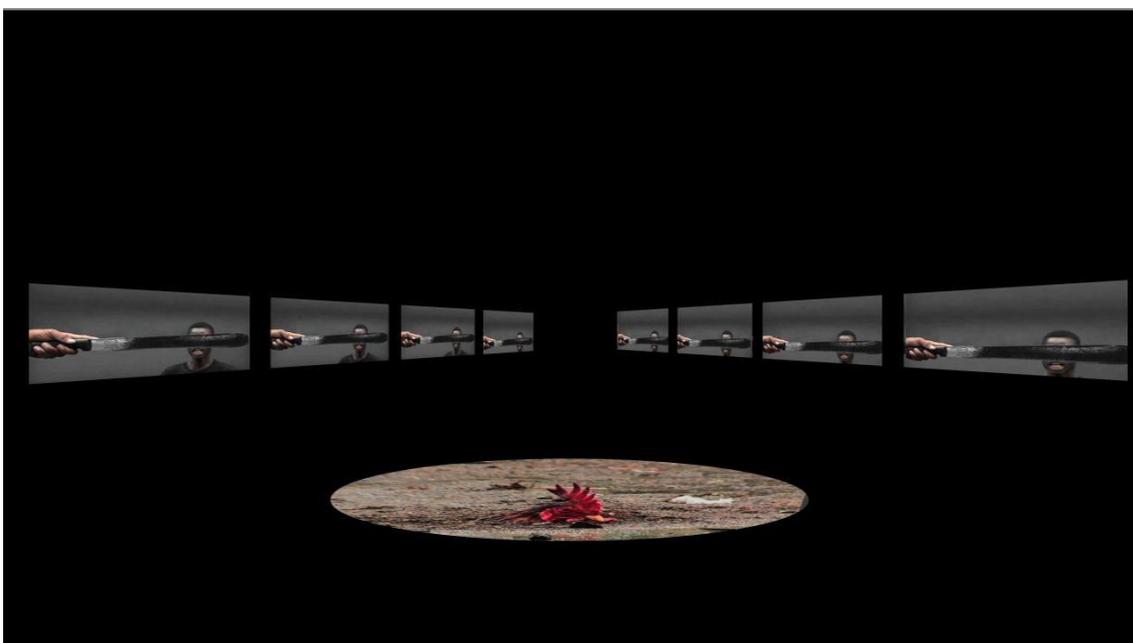
En un texto publicado en la Web sobre la autora leemos: “El catastrófico terremoto del 21 de Septiembre de 1999 y la guía espiritual de su mentor el Profeta Elijah Hong, indujeron a esta artista a dedicar su obra a la realización de una serie titulada *Volver a la Naturaleza*, con la que mediante el uso de semiótica tecnológica, imágenes digitales e interfaces interactivas, se refiere al desarrollo tecnológico de nuestra sociedad y la anormalidad de la artificialidad alcanzada por la sonsera humana al pretender jugar el rol del Creador”^{xv}. La artista propondría como narrativa central de su cuerpo de producción la creación de dispositivos estéticos de alta ingeniería digital para visibilizar el derrumbe de lo natural. Oponer Naturaleza y artificialidad, con un instrumental artificial. Oxímoron y paradoja posible para un inmigrante con un proceso proyectual, que desde la tecnología cuestiona la tecnología.

“JUEGOS DE HERENCIA” .

Video Instalación Multimedia.

Imagen visibilizada videos emitidos por 8 pantallas de 52” instaladas cuatro a cuatro a la misma distancia entre ellas. Sobre el suelo se proyecta un video en contorno de forma circular. Campo sonoro Dolby 5.1 distribuido en tres canales a un lado, uno al otro y el subwofer en un lado de la sala. Autora: Clemencia Echeverri. (Colombia). Colaboradores: Nicolás Guarín, Andrés Guzmán, Diego León, Camilo Echeverri, Daniel Prieto, Víctor Garcés. Año: 2008/2011.

El proyecto “Juegos de Herencia” se presentó como obra en proceso en IX Festival de la Imagen. Manizales. Colombia (2010). Universidad Nacional de Colombia (2009). Se inaugura en Marzo 2011 en Galería Alonso Garcés. Bogotá.



Simulación digital de instalación de Juegos de Herencia. Fotografía de Clemencia Echeverri.

1. Juegos de Herencia. Análisis

Registro de una acción: “La fiesta del gallo” es una ceremonia ritual realizada anualmente en la costa del Pacífico, Valle del Chocó. Colombia. La artista, presente en el campo del sacrificio del gallo, asiste a la ceremonia/juego/ritual y captura - con sensores de audio, en video y fotografía - el escarnio al que es sometido la víctima (el gallo) torturado y finalmente sacrificado como rito comunitario de masculinidad. Registra a los protagonistas, sus gestos, acciones, instrumentos y el escenario de la

playa del Océano Pacífico donde se lleva a cabo. Así da inicio la autora al pensamiento proyectual de la Video Instalación Multimedia que titulará “Juegos de Herencia”.

Registro de performance: Echeverri con su equipo ^{xvi}regresan al sitio de la ceremonia con el fin de grabar videográficamente escenas y tomar fotografías de una performance, personificada por miembros de la misma comunidad que lleva a cabo la “Fiesta del Gallo”, en este caso, bajo su dirección.

“Fiesta del Gallo” . Fotografía de Clemencia Echeverri



Desarrollo del proyecto: Con la imagen y audio capturado, Echeverri realiza lo que llama un “desdoblamiento”, un quiebre del relato lineal en secuencias independientes que lo separa en fragmentos como nuevos relatos. Desdobla la imagen y el sonido, como si la obra estuviera contenida *en* el rito, su imagen y sonidos. Idea con este material la sintaxis, las estrategias espaciales de la instalación y las tecnologías con las que dispondrá ante el espectador su narrativa y los campos de significación que propone al espectador. Como en otras obras de su autoría el plano sonoro es tan importante como el icónico. El registro de una realidad – simulacro que sustituye al ritual – como una performance vicaria, evitaría irrumpir en la ceremonia original y

ocupa entonces su lugar. Hay un sesgo de documentación periodística entendida, sin embargo, desde la *mirada* de un artista.

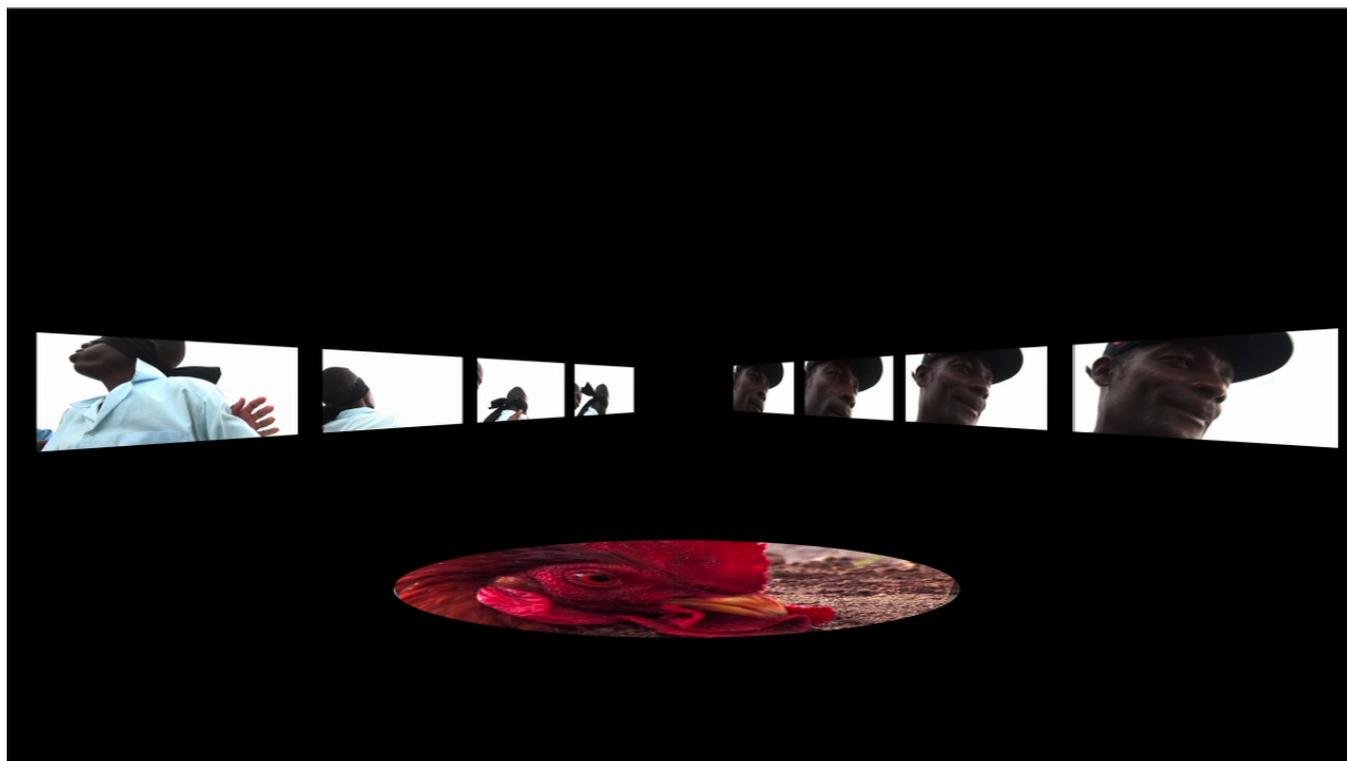
La Instalación: “Juegos de Herencia” se construye como un dispositivo visual y sonoro en el que un relato videográfico – deconstruido, desdoblado y en simultáneo – se emite y se proyecta para exhibirse sobre pantallas dispuestas en dos paredes de una sala a oscuras, conformando un ámbito en el que el espectador, que no puede modificar el dispositivo, se ve rodeado por una narrativa audiovisual. Sobre el plano del suelo se proyecta una novena imagen de forma circular. Los fragmentos emitidos por las pantallas son el resultado de la edición del registro videográfico de la performance vicaria del ritual.

1.2. Imagen y construcción sonora

La ceremonia del sacrificio no se ofrecería por la autora al espectador en forma lineal, ni en su totalidad, la selección y edición de imagen propone eludir una narrativa explícita. Proponemos que la totalidad comunica pero no informa, por lo que en “Juegos de Herencia”, el fragmento habría tomado el lugar de esa totalidad enmascarada. Entendemos a la ausencia como un signo tan potente como la presencia y consecuentemente, las pantallas dispuestas por la artista emitiendo fragmentos del sacrificio tienen la fuerza de una imagen que ofrece secuencias acotadas, mientras que la proyección circular del suelo, concentra el acento visual, con la imagen de la víctima. Quien mira una secuencia, estaría impedido de ver otra al mismo tiempo y la simultaneidad lo obligaría a una percepción multifocal construida como parte de una narrativa que elige la redundancia como parte del campo de significación.

Cuatro pantallas emiten fragmentos de una secuencia, las cuatro restantes emiten otro fragmento de una secuencia anterior o posterior. Sería redundante las viñetas de esta narrativa secuencial donde el tamaño y la disposición de las pantallas es simétrico, como hay igualmente uso de redundancia en la selección de las secuencias emitidas. Se elevaría con este montaje el nivel de información que sería dado al espectador, proponiendo la artista la repetición y cambios necesarios para trasladar a la sala de exhibición la tensión de un ritual para la muerte como es la “Fiesta del Gallo”. Pantallas en dos planos, la imagen proyectada y un campo sonoro envolvente gestionaría una “experiencia tridimensional capaz de transmitir conmoción y emoción a partir de micronarrativas: forma de lo oculto y casi imperceptible que estructura los fragmentos propios de la cultura.”^{xvii} Se muestra en primer plano la potente cabeza

morena de un hombre cuyos ojos son vendados. Sería quien se ha elegido para blandir el machete. Se ve otro primer plano con la imagen del machete como de la



Fotografía de Clemencia Echeverri. Simulación de la Instalación "Juegos de Herencia"

mano que lo empuña. En la imagen proyectada sobre el piso, de contorno circular, se



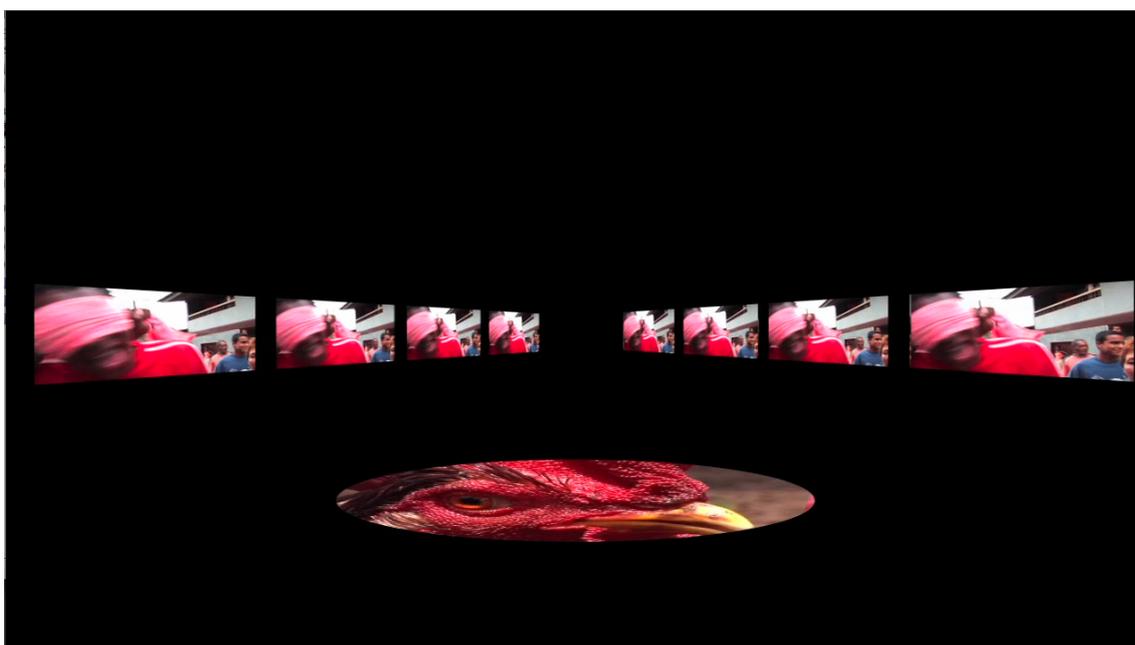
suceden secuencias en las que predomina la cabeza amplificada del gallo enterrado y emergiendo a ras del suelo. Su ojo rojo, su cresta también roja, su pico como arna, serían ya inútiles para jactarse ante la hembra o para defenderse del hombre y su machete.

La cabeza del gallo caerá tras el golpe del metal, pero la escena no se exhibe en las pantallas, la autora la sugiere por el sonido amplificado del machete. El momento de la muerte no se muestra. "Es ahí, en ese tiempo de ahogo y tortura al animal, donde detengo la cámara como testigo" ^{xviii} La muerte estaría presente en su invisibilidad.

Echeverri gestionaría en los fragmentos y elegidas omisiones una tensión que impacta en la conciencia y crispa al espectador que quisiera seguramente ver el acto de la ejecución en primer plano. Muerte y violencia están implícitos. Fuera de escena. La construcción sonora sería un instrumento importante en la obra de esta artista, Multimediales como “Voz” o “Treno” (2009) tendrían como pilares de su campo semántico la voz humana, que sin embargo remitiría por oposición a las ausencias. La autora propone con el sonido “trazar el espacio y tensionar la mirada” .

2. “Juegos de Herencia” como campo semántico.

Proponemos que “Juegos de Herencia” tendría una dimensión hermenéutica que se impondría a los aspectos técnico instrumentales de su proceso proyectual y montaje. La narrativa propuesta para una video instalación requiere de NT para su construcción espacial por medio de sistemas de exhibición digital. Entendemos que el acento dialectal del inmigrante, su autora, es en este dispositivo estético, audible. Por lo tanto “Juegos de Herencia” se concebiría para que el espectador perfore lo técnico instrumental para encontrar *en* la narrativa de la construcción multimedial aquello que su subjetividad habilite. Si re-conocer es entendido como “volver a ver” y “presupone un capital gnósico acumulado” habría espectadores que no conocerían el ritual de un grupo singular humano, como el que ejecuta esta ceremonia en el Valle del Chocó colombiano. Proponemos sin embargo que ante “Juegos de Herencia” cualquier

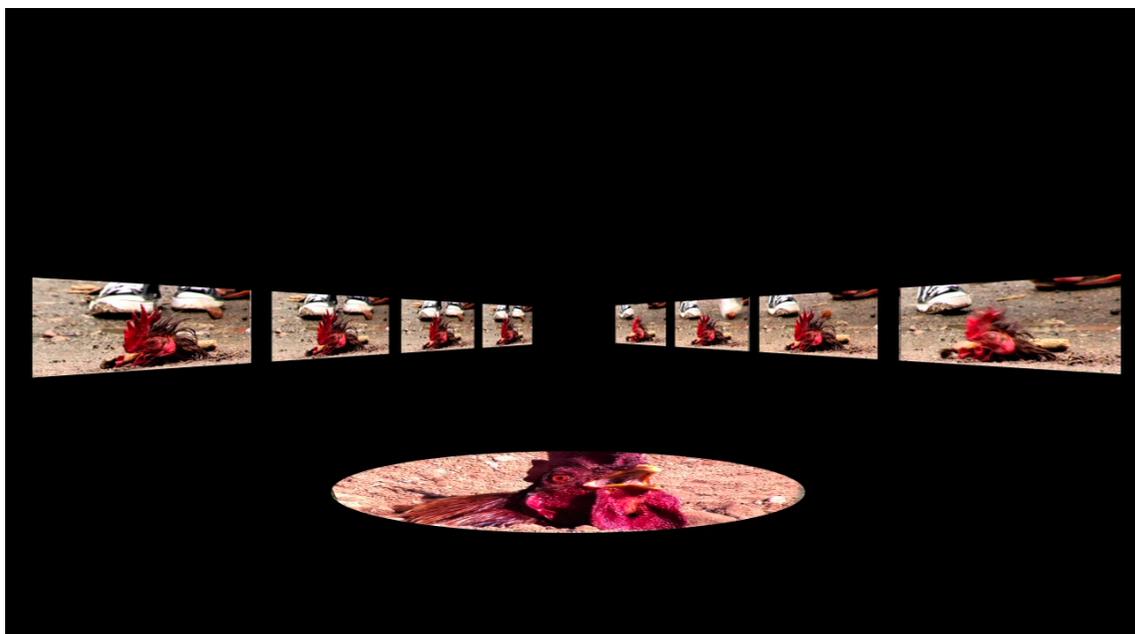


subjetividad asistiría a un campo semántico en el que se interpretaría *muerte, víctima, victimario, impotencia, masculinidad, escarnio*. “Juegos de Herencia” no se plantea el

Acentos culturales, nativos e inmigrantes digitales.

“juego” ni ofrece a espectador la posibilidad de encender o apagar las pantallas, tampoco que complete los fragmentos. El ver y no ver es parte de la propuesta construida *con* la tecnología y el proceso de e instalación con imagen en simultaneidad. “Juegos de Herencia” no propone una interfaz que permitiría salvar al animal ni otra para que se defienda y asistiría a la Multimedia tan desarmado como el gallo.

La voz “herencia” incluida en el título remitiría a quien hereda y de algún modo asumiría a ese pasado como un legado que toma para sí. La palabra “juego” que completa el título sería un punzante sustituto de “ritual” o “fiesta”, como se llama socialmente a esta tradición de iniciación y “masculinidad” .



Arriba simulación de Instalación de Juegos de Herencia. Abajo, fragmento de la “fiesta” Fotografía de Clemencia Echeverri



Proponemos evocar un paralelo: una secuencia proyectada en las pantallas muestra la cabeza del gallo inerme y a su lado puede verse un pie. En el Guernica (Pablo Picasso 1937) la cabeza de un

guerrero (caído y en el suelo), separada de su torso, está junto a la pata y herradura

de un caballo, a centímetros de los ojos del héroe, tan abiertos como los ojos del gallo. Una misma violencia ejercida por el Hombre.

Se entiende aquí a “Juegos de Herencia” como una video instalación ideada, producida y visibilizada por NT, pero al mismo tiempo y permitiéndonos recurrir a una metáfora, proponemos a “Juegos de Herencia” como un palimpsesto, como la reescritura de un ritual, trazado en la memoria colectiva en el pasado y aún visible en el presente. Un presente como *superficie* sobre la que la artista escribe, con otra caligrafía y dialecto, el de las Nuevas Tecnologías.

IV

CONCLUIR ESTIMANDO

1. Nativos frente al gallo del sacrificio.

Entendemos que el nativo, en correlato con su ejercicio dialectal de “mutación, innovación, cambio, evolución, desarrollo, crisis, renovación y reformas” (v.*supra* p.2) estaría espontáneamente dispuesto a protagonizar activamente una Multimedia como “Juegos de Herencia”. Rodeado de pantallas y sonidos, el dispositivo estético propuesto por la artista, podría gestionar la sensación de ser transportado a un escenario que, aunque ajeno - el del rito, su origen o sentido – sin embargo tendría en el soporte multimedial de la narrativa, la familiaridad instrumental de una propuesta realizada con NT. Construida con medios propios del dialecto nativo - pantallas múltiples, emisión de imagen en simultáneo, proyección de imagen, audio envolvente, criterios de cambio, fragmentación – habilitarían al nativo a encontrar en este dispositivo estético un tejido de tecnologías significantes por sí mismas, que podrían gerenciar la sensación de ser introducido a un campo de realidad virtual. Entendemos que el nativo no supondría que *debajo* o *dentro* de la construcción multimedial hubiese algo más que lo exhibido por el sistema que se ofrece a su percepción visual y sonora..

Por el contrario Intuimos que la idea de elegir un ritual comunitario como sujeto de una obra, el “desdoblamiento” del ritual, la captura de imagen y sonido de la fiesta original, la performance registrada para la toma de las imágenes vicarias, el sentido del simulacro como parte de la narrativa, la reflexión sobre lo simulado y el estatuto de lo real, el *tiempo* amasado en la elaboración de un criterio para editar imagen y sonido – análisis, selección, recorte, elección – serían aquello que, proponemos, sería el

primer plano, el foco de atención, el “acento” del inmigrante en el acto de recepción de una obra para quien, por ende el soporte técnico instrumental quedaría supeditado al valor que éste imprima en la narrativa.

2. Re-conocer

Dice Gubern (1996 c: p 15) que “el sinónimo de identificar es reconocer, re-conocer (volver a conocer) y presupone un capital gnósico acumulado por el pasado del sujeto, con el que se confronta cada nuevo percepto”^{xix}. Especulamos cuál sería el *pasado* y el *capital gnósico acumulado* por el nativo al rodearse del dispositivo “Juegos de Herencia” o al accionar con “Play”. El *acento* del inmigrante se posaría en los términos ritual, cultura, historia, resignificación, presentes en ambas obras mientras las mismas ofrecerían a los nativos – integrados por su ciudadanía digital en tal condición– otros campos de significación, donde los aspectos técnicos instrumentales serían lo prioritario de la narrativa, integrada a su paradigma epocal.

Entendemos al mismo tiempo con Eco (1962) y Barthes (1968) que la obra de arte, cualquiera sea su soporte, destino o forma, sería completada por la subjetividad del espectador, cualquiera fuera su dialecto, ya sea interpretando como campo semántico la *superficie*, el *dentro* o el *debajo* de ella.

La cuestión que aquí finalmente proponemos, es la dualidad de las miradas de estas dos propuestas de “semiótica electrónica”: unos estarían atentos a la construcción instrumental tecnológica como prioridad de la narrativa, su capital gnósico sería el reconocer en las tecnologías *medios dialectales* en los que puede proyectarse, interactuar, ser parte de la obra e identificar el *arte* con su contexto epocal. Otros leerían las narrativas desde una mirada con acento en lo antropológico cultural.

Por cierto entendemos que el impacto de los históricos guerreros lúdicamente manipulados por la mínima dimensión humana o el al escarnio ejercido por el Hombre a una víctima inocente, aunque solo fuera un gallo, impactaría a todo aquel que tomara contacto con cualquiera de estos dispositivos de semiótica electrónica: “Play” y “Juegos de Herencia”.

2.1. Dialectos y arte

Comparar capacidades del colectivo de nativos e inmigrantes frene al dispositivo estético o sus formas de pensamiento artístico, sería medir agua con un metro. Imposible. Proponemos que el nativo construiría procesos ideativos y conductas con

acento en la práctica instrumental, que sus narrativas estarían fuertemente impactadas por tales prácticas instrumentales que gestionarían su dialecto. Las NT y los entornos virtuales se incorporarían a la vida del nativo como esqueleto, no como piel. Los entornos virtuales les darían identidad de realistas, fácticos, conectados, no necesariamente comunicados. Por cierto este trabajo no concluye priorizando un colectivo por sobre el otro con criterios de valoración, nativos e inmigrantes y sus acentos son respuesta dialectal del “artefacto social” que es la obra de arte. Habrá que esperar una generación para poder concluir, qué sucederá cuando asistamos a una sociedad en la que los nativos sean educados por nativos, una sociedad atravesada por las NTICX, con acento en la comunicación por sobre la conectividad. ^{xx}

Quisiéramos concluir estimando, sin afirmar y con Baudrillard (1996) proponer que “en el corazón de las videoculturas hay una pantalla pero no necesariamente una mirada”.

Susana Pérez Tort

Primavera 2010

NOTAS

ⁱ Andrada, A. *Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación / NTICX*. Editorial Maipue, Buenos Aires. 2010

ⁱⁱ Prensky, M. *A new way to look at our kids*. On The Horizon MCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001

ⁱⁱⁱ Andrada, A. Ibidem

^{iv} http://www.lanacion.com.ar/nota.asp?nota_id=1285503 Artículo “De nativos digitales a náufragos en la red” . San Martín, R. domingo 18 julio 2010.

^v <http://www.flacso.org.ar/educacion/en-los-medios/logicas-en-juego-por-ines-dusserl>

Lógicas en juego. Dusserl, I. FLACSO, Directora del Proyecto de Educación y Nuevas Tecnologías. 7 julio 2010.

^{vi} Gubern, R. *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*. Anagrama. Barcelona. 1996 .

^{vii} Gubern, R. *El simio informatizado*. <http://www.scribd.com/doc/4063666/El-simio-informatizado>.

^{viii} Paz, O. “*Apariencia desnuda. La obra de Marcel Duchamp*” Editorial ERA. México, 1979.

^{ix} “Rueda de Bicicleta” es una de las obras paradigmáticas de las rupturas del lenguaje surgidas en la primera mitad del siglo XX, en el corazón de las Vanguardias y a la que Wajcman (2001) bautiza como “el objeto del siglo.

^x Weibel, P. *Arte algorítmico. De Cézanne a la computadora*. Seminario. Plataforma Minad de UNESCO. 2004.

^{xi} Danto, A. *El abuso de la belleza. La estética y el concepto del arte*. Editorial Paidós. Buenos Aires .2003.

^{xii} Nos referimos aquí a las experiencias llevadas a cabo por Moholy Nagy en la Bauhaus (1919/1933), donde exploró la desaparición de la obra como artefacto, al crear un “modulador de luz”. Estas experiencias se consolidaron en la década del cuarenta y cincuenta con la introducción del cinetismo en la escultura.

^{xiii} Para una taxonomía del diseño y arte realizado por computadoras se puede leer la investigación realizada por “*El arte y el ordenador*” -

http://descargas.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/12593400880143731865846/003162_4.pdf

^{xiv} Este término es usado para citar las producciones multimediales de Lin Pey Chwen en

www.digiarts.org.tw

^{xv} Estos conceptos sobre la artista Lin Pey Chwen están publicados en

<http://thedsignlounge.blogspot.com/2010/10/lin-pey-chwen-digital-artist.html>

Para indagar sobre la producción y filosofía de esta artista

http://www.digiarts.org.tw/ShowNews.aspx?lang=en&CN_NO=78

http://www.digiarts.org.tw/ShowArtist.aspx?lang=en&CA_GROUP=R1&CR_NO=21

^{xvi} Colaboradores de Clemencia Echeverri en la realización de “Juegos de Herencia”: Sonido, Nicolás Guarín y Clemencia Echeverri. Primera cámara: Andrés Guzmán. Segunda cámara: Diego León. Fotografía Clemencia Echeverri – Camilo Echeverri. Diseño sonoro: Daniel Prieto. Edición general: Diego León. Asistente de edición: Víctor Garcés. Interactividad (proyectada, no realizada) : Martha Patricia Niño.

^{xvii} Cita de Clemencia Echeverri p: 38. publicada en “*Clemencia Echeverri-Sin respuesta*” .Universidad Nacional de Colombia. Bogotá 2008.

^{xviii} Cita de Clemencia Echeverri p: 34. Ibidem.

^{xix} Gubern, R. “*Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*”. Anagrama. Barcelona. 1996.

^{xx} Mientras que TIC se refiere a Tecnologías para la Información y la Comunicación, mientras que NTICx se refiere a las Nuevas Tecnologías para la Información y la Conectividad, con énfasis en lo técnico instrumental por sobre el valor comunicacional.

BIBLIOGRAFÍA:

Andrada, A. *Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación / NTICX*. Editorial Maipue, Buenos Aires. 2010.

Baudrillard, J. *El crimen perfecto*. Anagrama. Barcelona. 1996

Baudrillard, J. *La ilusión sin fin. La huelga de los acontecimientos*. Barcelona. 1993

Danto, A. *El abuso de la belleza. La estética y el concepto del arte*. Editorial Paidós. Buenos Aires .2003.

Danto, A. *Después del fin del arte. El arte contemporáneo y el linde de la historia*. Paidós Buenos Aires, 2003.

Darley, A. *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Paidós Comunicación 139. Cine. Buenos Aires 2020.

Eco, U. *Obra abierta*. Editorial Planeta Agostoni, Barcelona. 1992

Echeverri C. *Clemencia Echeverri, Sin respuesta*. Editorial Divulgación Cultural Universidad Nacional de Colombia. Bogotá y Bejamín Villegas Editores. Abril 2009..

Gubern, R. *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*. Anagrama. Barcelona. 1996

Gubern, R. *El simio informatizado*. <http://www.scribd.com/doc/4063666/El-simio-informatizado>.

Paz, O. “*Apariencia desnuda. La obra de Marcel Duchamp*” Editorial ERA. México, 1979.

Prensky, M. *A new way to look at our kids*. On The Horizon MCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001.

Virilio P, *Cibermundo, una política suicida*. Editorial Dolmen, Palma de Mallorca. 1999

Wajcman G. *El objeto del siglo*. Amorrortu Editores. Buenos Aires, 2001.

Weibel, P. *Arte algorítmico. De Cézanne a la computadora*. Seminario. Plataforma Minad de UNESCO. 2004.

Artículos publicados en Internet:

Barthes, R. “*La muerte del autor*” artículo publicado en <http://maxicrespi-literal.blogspot.com/2005/04/roland-barthes-la-muerte-del-autor.html> - julio 2002

Wiener, N. “*El arte y el ordenador*” CCUM, 1969 dato obtenido en otoño 2010

http://descargas.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/12593400880143731865846/003162_4.pdf