



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

## **El Espejo Virtual**

Consideraciones alrededor de la identidad  
y la presencia humana en los programas artísticos  
de la virtualidad digital.

TESIS

que para obtener el grado de  
Maestro en Artes Visuales  
con orientación en Pintura  
presenta el alumno:

José Cuauhtémoc Rodríguez Sevilla

Directora:

Blanca Gutiérrez Galindo

México 2005



U: 349474



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

# Índice

Autorizo a la Dirección General de Bibliotecas de la UNAM a difundir en formato electrónico e impreso el contenido de mi trabajo recepcional.

NOMBRE: José Cuatrecasas

Rodríguez Sevilla

FECHA: 25 septiembre 2005

FIRMA: 

Introducción	3
Declaración de intenciones	5
Hipótesis generales	7
Digitalización, síntesis y virtualización	11
1 Representación y reproducción de la imagen humana en la Realidad Virtual	22
2 Avatares y personalidades virtuales	29
3 En torno a un posible programa artístico del retrato virtual	33
4 La realidad y el sueño del arte digital	40
5 El estatuto del arte en la era de la virtualidad	44
6 Consumo visual de la imagen digital	48
7 Tendencias y subsistencias de comportamientos plásticos hoy	52
8 La presencia humana en un entorno virtual como obra artística	56
9 El retrato en la virtualidad	66
10 La realidad y el sueño	95
Conclusiones	97
Bibliografía consultada	100

# Introducción

La presente tesis se aborda mediante una estructura abierta. Está integrada por 10 ensayos donde los temas abordados no pretenden agotarse en un análisis sistemático, aunque si bien el problema, referido en el título, presupone que la tecnología apunte hacia un tratamiento científico o histórico. Mi abordaje ha sido más intuitivo y deductivo, establezco una cierta configuración conceptual que tiende a otear hacia una constelación simbólica más que hacia la redacción de un tratado reductivo.

Invito al lector a asomarse a este conglomerado de reflexiones argumentadas con la disposición de quien se aventura a un campo indefinido en busca de norte. Diversas cuestiones concernientes al arte actual y las principales discusiones presentes en el campo entreverado de la tecnología de la imagen digital serán sacadas a colación en los diversos capítulos, estableciendo un discurso complejo y ciertamente condicionado por el tono de las discusiones que imperan en este ámbito especializado.

La tesis comienza por una descripción de la cuestión digital en lo relativo a la imagen generada por y/o para ordenadores digitales (ensayos 1 y 2), entender como la cuestión es el resultado de una larga búsqueda tecnológica por la reproducción de la imagen de lo real ilusorio, las aportaciones tecnológicas corren en paralelo a la investigación plástica. No se trata de un capítulo extensivo, el tema es motivo de numerosos tratados brillantemente documentados en la actualidad, presentes en la bibliografía especializada. Sin embargo, la vocación proyectiva de esta tesis me ha impulsado a zanjar el tema para llegar a una plataforma de reflexión especulativa sobre el futuro de esta cuestión desde una perspectiva netamente artística.

Posteriormente, (ensayo 3) abordo el problema de la identidad visual y simbólica de lo humano como problema de producción y reproducción artística. El objetivo en este apartado es definir claramente los límites de lo que, a mi entender, condiciona los objetivos de un producto artístico como tal en relación a la imagen de lo humano y su reproducción especular como reflejo de presencia y conciencia.

Más adelante trataré el asunto de la virtualización como concepto artístico y sus implicaciones estéticas y artísticas (ensayos 4, 5, 6 y 7). Muchos de los conceptos ahí presentes parten de la lectura confrontada de tratados de estética digital de reciente aparición. Algunas cuestiones tienden a la reflexión filosófica y a la teoría matemática, sin embargo, trato de aterrizar estas cuestiones en el plano de un proyecto artístico de retrato, procurando llevar la reflexión hacia un terreno para la valoración artística.

En los siguientes textos (ensayos 8 y 9) analizaré una serie de obras de diversos autores seleccionadas con base en los presupuestos de virtualización y construcción de la identidad humana. Tomaré ejemplos provenientes de autores europeos del siglo xx relacionados con las vanguardias plásticas desde el impresionismo hasta el surrealismo. La intención es aportar una perspectiva histórica desde la óptica tecnológica posterior a la revolución industrial y analizar la voluntad implícita en estas corrientes de desintegrar la imagen de identidad humana como un subprograma del arte moderno.

En la parte final presentaré un catálogo sucinto de obras de autores actuales, que tratan desde posturas parciales y diversas algunos de los asuntos presentados en este documento. Con base en una estructura de análisis dividida en conceptos claves describo y preciso las consideraciones teóricas y formales que aportan a la discusión del tema.

El conjunto de textos puede ser consultado en este orden o en otro; considero que cada sección y apartado conserva una identidad independiente que permite ser atendido como un texto por sí mismo también.

# Declaración de intenciones

¿De qué manera contribuye el arte a explicar y entender la realidad?

A lo largo de este documento he tratado de analizar aspectos concernientes al problema de la reproducción del individuo desde el retrato pictórico como un ejercicio artístico en un entorno virtual computarizado. Se parte de considerar al soporte virtual como un reflejo especular del mundo, no en independencia de éste, sino en total apego a su principio de realidad, ya que si nos centramos únicamente en las capacidades ficticias de este entorno, el papel del individuo como ser consciente diferenciado e independiente carece de interés. Considero que la función central del retrato es representar, sí, pero no solamente de manera icónica, sino como una extensión real de la presencia del individuo. Entiendo que el retrato y el individuo deben de compartir algo más que una mera relación analógica de forma, me parece que lo que convierte a una obra de arte en trascendente es el que comparta junto con el sujeto una dimensión “real” que en cierta forma atañe a la apariencia, pero que va “más allá” de su simulación, que es una dimensión del ser que es reconocida, que es cognitiva, y que transforma la manera en la que es vivida la realidad por otros humanos, y que este conocimiento y esta trascendencia no es posible salvo por mediación del retrato, de la imagen como reproducción del individuo y como materialización de su sustancia.

¿Para quién opera esta función y qué es específicamente esta dimensión “especular” del retrato? “El espíritu habla al espíritu”. El arte “habla” a la conciencia en su sentido más extenso, de otra manera nos concentraríamos únicamente en los elementos lingüísticos o semiológicos del retrato, estudio que no me parece improcedente o carente de valor, pero sí materia de otro tipo de disciplina. El arte se caracteriza por

ejecutar sus investigaciones en la producción de arte, sus resultados son exhibidos como obra y al no tratarse en mi estudio de una elaboración disciplinar ni de la historia ni de la filosofía del lenguaje o de la psicología, y menos aún de la cibernética, procuro que el resultado de esta exploración sea una plataforma de arranque hacia una obra que logre “presencia consciente” del sujeto en la Realidad Virtual en la medida que ésta fuera una dimensión meta-consciente del individuo.

Para que exista la obra de arte es requisito indispensable que exista el artista y el sujeto de su acción creativa. Para que exista la Realidad Virtual requerimos partir de la realidad “real”. En la medida en la que participamos de esta realidad conscientemente podremos plantear la presencia virtual de nuestra experiencia. Quizás, los desarrolladores de la Realidad Virtual y la Inteligencia Artificial piensan de forma escasa o de manera nula en términos artísticos. Sin embargo, ciertos artistas consideramos seriamente lo científico y lo tecnológico como campos y herramientas del arte. Para nosotros el arte es también una aplicación que influye en la realidad y ninguna virtualidad puede alcanzarse de manera completa si no se parte inicialmente de una actitud y práctica artística.

En el estudio expondré lo que a mi parecer son errores conceptuales de algunas posiciones en torno al problema de la representación en los entornos virtuales, algunos riesgos que se corren desde el plano teórico al considerar las características de una estética digital y un programa de trabajo estético en ese entorno.

Soy consciente de que estamos en un terreno novedoso y sumamente especulativo de la estética y la práctica artística y que, por tanto, sin la presencia de ejemplos concretos que sustenten las teorías corremos el peligro de caer en una ociosa discusión bizantina sobre problemas irreales. Corro este riesgo porque independientemente de que en la práctica se demuestre la improcedencia de mis consideraciones, el ejercicio será fructífero como retrato de una época y una circunstancia en la que los artistas nos enfrentamos a una de las revoluciones tecnológicas más radicales para el ejercicio de la pintura: el de la inmaterialidad de los soportes y la indeterminación de las figuraciones. Lo que desde finales del siglo XIX introdujo al discurso pictórico las preocupaciones y los objetivos del programa de desarrollo tecno-científico como elemento de consideración central de la obra y llevaría desde el realismo y el naturalismo a abordar el problema de

la realidad como discurso y relato, hoy puede verse en un nuevo campo del discurso artístico con herramientas de amplísimas posibilidades técnicas, cuyos límites de desarrollo no están siquiera determinados.

## Hipótesis generales

Lo que aquí expongo es un punto de partida hacia la exploración de cuestiones particulares que son tratadas más extensamente en los textos posteriores. Presento cada una como un párrafo independiente que contiene aseveraciones fruto de la observación y el análisis de la cuestión y de los cuales surge el tratamiento particularizado y extendido.

La realidad virtual sigue siendo, aún hoy, más un presupuesto teórico que una realidad tangible, en tanto el proyecto de sustitución total de lo real por su representación perfecta está limitada por el desarrollo tecnológico y por el sistema mediático implícito. Los proyectos científicos de inspiración militar que han dado lugar al desarrollo del hardware y software de simulación todavía tienen un largo camino por recorrer antes de obtener la reproducción perfecta no sólo limitada a lo visual, sino al escaneo total de lo real. La presencia humana en tal entorno es, por el momento, asunto de especulación. Las obras artísticas sobre este formato elaboradas hasta la fecha tienen por denominador común: la experimentación y la aproximación.

Los contenidos y enfoques oscilan entre la exploración tecnológica pura y la simbolización del medio. Pocas obras logran estructurar una poética acabada de su

propio discurso, la relación entre contenido, tratamiento, forma, material y experiencia es diversa y mayoritariamente insuficiente.

Las herramientas de análisis propias de las ciencias humanas y de la tecnología han demostrado ser insuficientes aun para lidiar con un problema tan complejo e inasible. Ni desde la historia del arte, ni desde la estética como disciplina filosófica, ni desde la sociología de los media o la informática se puede extraer un relato completo del fenómeno de la reproducción.

El arte como reflexión práctica sobre el fenómeno humano de la tecnología aporta una aproximación novedosa al tema y puede ayudarnos a conducir futuras valoraciones de los fenómenos desde una perspectiva compleja y matizada; nos ayuda a entender la emergencia de estas cuestiones como una continuidad en el problema irresuelto de la identidad humana y el sentido de su presencia en la realidad.

Una aproximación artística a la tecnología es necesariamente crítica, fascinada y lúdica. En el fondo la construcción de artefactos y dispositivos simbólicos de sentido es uno de los rasgos fundamentales del ser humano. La relación entre tecnología e imagen es más que una coincidencia temporal de la era tardo moderna, la dependencia entre el proceso artístico y la innovación tecnológica es una constante en la historia de las comunicaciones. Toda estructura simbólica es un artefacto de sentido tecnológico en su fundamento conceptual, lingüístico y comunicativo.

La aportación que los artistas hagan desde la tecnología forzosamente enfrentará la necesidad de asumir una posición frente al complejo panorama de valores y conceptos asociados a tal empresa. Es por ello que la elección de herramientas y soportes tecnológicos implican hoy en día una toma de conciencia reflexiva sobre la práctica del arte y la misión del producto por parte del practicante y del espectador. La nueva estética que emerge de tal práctica está en proceso de definición; podemos llegar a acuerdos en algunos principios básicos, pero quedan demasiadas cuestiones abiertas e indefinidas como para cerrar el campo a una mera elección de soporte; la interrelación entre lo cultural, la industria tecnológica, el espectáculo de la comunicación y la construcción política de lo social, propician que cada cambio en un ámbito afecte drásticamente el entramado cultural global.

En un campo emergente, la acción artística adquiere un valor trascendente en la construcción de futuro.

Si bien el campo del arte contemporáneo depende aún mayormente de los circuitos de mercado y fomento institucional especializado, como industrias culturales, la tendencia, en particular desde el arte tecnológico, es a fundirse con el circuito espectacular y de entretenimiento, volviendo indistinguible la división entre las artes aplicadas y las artes experimentales. La cultura tecnológica tiende a desmaterializar las obras y a unificar los soportes mediáticos, de manera que toda experiencia artística sea fundamentalmente un acto mediático electrónico.

La nueva teoría estética para tal tipo de producciones tiene su fundamento en la teoría comunicativa y del lenguaje; los productos artísticos tenderán a ceñirse cada vez más a una justificación comunicativa subordinando todo valor a un campo de pertinencia semiológica como símbolo puro.

Respecto a ello, las obras de arte tecnológico tienden a ser consideradas como interfases comunicativas, donde el usuario accede a sus contenidos mediante permutaciones simbólicas objetivas, el acto contemplativo es sustituido por la consulta activa y la interactividad. Las piezas son fundamentalmente abiertas e indeterminadas, por lo que deben considerarse procesos y no objetos. La tendencia hacia la operatividad y la interacción de las interfaces determinará un creciente uso de recursos de lenguaje globalizado y convencionalizado acorde a las determinaciones de la industria de las comunicaciones.

El precepto más constante en la cultura digital es el de la transparencia, definido por la invisibilidad de las interfaces frente a sus operaciones y contenidos. Es aún patente este estado intermedio que juegan los diseños experimentales del arte digital al hacer evidente la presencia de la interfase misma como contenido y objeto de la operación artística. Ciertos autores asumen la opacidad o reflexión de la interfase como acción opuesta a la transparencia operacional inconsciente.

Existen dos tendencias preponderantes respecto a la presencia humana en el discurso artístico tecnológico; aquella que aboga por una integración del cuerpo y la identidad

a las entidades tecnológicas y que, en su caso más extremo, apuesta por la total desmaterialización de lo humano para integrarse como información pura, y otra que considera que el programa de la nueva identidad humana pasa por la redefinición de los conceptos de género, raza y clase y que opera desde la indeterminación como programa aleatorio de la personalidad subjetiva. En ambos casos el concepto clásico de persona, identidad y carácter, como unidad indisociada capaz de ser definida mediante una operación plástica, es inoperante y se reemplaza por una multiplicidad de variables programables. La preeminencia de las tecnologías del video digital y la óptica implicada en los sistemas de captura de imagen han llegado a su punto de máxima presencia como representaciones del mundo. El sentido de realidad, resultado de la operación constante de reproducción del mundo, comentado en los medios tiende a hacer que toda operación de reflexión sobre la realidad proceda de su reproducción mecánica. La acción artística “realista” que resulta de la reproducción digital constituye un transrealismo, es decir, una transferencia de realidad que opera a partir del simulacro hacia una artificialidad de segundo grado. El aura del arte digital contemporáneo es la de la vibración magnética de sus soportes y los fantasmas de donde proceden sus referentes. El pixel como unidad de imagen discreta sustituye a la mirada y a toda operación plástica. Las imágenes digitales, inmateriales como programa, son todas un caso particular en la línea de variación de un universo audiovisual integrado.

Confío en la capacidad del arte de todas las épocas de trascender las condicionantes culturales de su momento para poder entablar nexos con otros individuos en contextos distintos. Creo también que es tarea de todo artista establecer contacto con su presente en la dimensión más compleja de su entorno y elaborar una imagen de ese mundo que le represente y le explique, no sólo como ser social, sino como entidad consciente en consonancia con lo atemporal que subsiste en todo. En este sentido me declaro partícipe de arte metafísico, con las implicaciones confusas de tal término, pero válido en las obras como ejercicio de figuración y discurso sobre las formas simbólicas y su aspecto trascendente.

# Digitalización, síntesis y virtualización

## La imagen artística y la imagen informática

*La imagen se perfila ahora como “texto” que ha de ser descifrado, como una interacción por medio de la escritura, gráfica o conceptual, lo que comporta un arte de la relación, del sentido y no únicamente de la mirada o de la ilusión.<sup>1</sup>*

*Vivimos en un mundo en el que la más elevada función del signo es hacer desaparecer la realidad, y enmascarar al mismo tiempo esa desaparición. El arte no hace otra cosa, los media no hacen otra cosa. Por eso están condenados al mismo destino.<sup>2</sup>*

En este texto revisaremos algunos de los principales problemas conceptuales derivados de la imagen mimética y la reproducción de las identidades simbólicas por medios plásticos.

Existe una historia de la imagen artística fundamentada en el desarrollo de las tecnologías de la representación, es decir, aquellas tecnologías que permiten reproducir la apariencia de la realidad conforme a la visión humana. Es una historia de confianza en los sentidos perceptivos humanos, en la visión como un sentido de captación de la realidad.

Sin embargo, la duda está plantada en el corazón del problema de la percepción como construcción conceptual. Dudar sobre la imagen de la realidad no es un asunto exclusivo de los artistas, es más, podría considerarse que, por principio, la duda sobre lo real de la visión es una preocupación ausente del arte durante épocas y generaciones enteras, ya que sólo creyendo en la realidad transmitida por la imagen es posible el desarrollo y el perfeccionamiento de la imagen realista mimética y la invención de las técnicas y modos realistas imitativos, así como la aplicación de la atención sobre los problemas de proporción, semejanza, perspectiva, imitación y verosimilitud.

**<sup>1</sup> Machado, Arlindo.**  
**Tendencias recientes del**  
**Medial Art. Telemática.**

**L'Angelot, Barcelona,**  
**1997.**

**<sup>2</sup> Baudrillard, Jean.**  
**El crimen perfecto.**  
**Anagrama, Barcelona,**  
**1997.**

La historia de la búsqueda del mimetismo pictórico realista es la historia del intento de dominio sobre lo real, la capacidad imitativa y la habilidad técnica del artista. En cierta forma es también la historia que explica y fundamenta el estatuto mismo del artista tal y como lo reconocemos en la historia de las representaciones y del arte. Desprovisto de su técnica, de su habilidad imitativa, el artista visual no hubiera obtenido un lugar diferenciado y distintivo. Sin el referente de la semejanza mimética, otras manifestaciones pictóricas difícilmente podrían diferenciarse de la graficación lingüística y la señalética, de la escritura conceptual y los sistemas de códigos técnicos.

La historia del arte visual condiciona la definición de artístico a la preponderancia del carácter aparente, la manifestación de un estilo y la ambigüedad en la lectura de una imagen producida.<sup>3</sup> Tradicionalmente se ha considerado como artística a aquella producción artificial que contiene o manifiesta un contenido emocional y conceptual que transgrede o traspasa el mero sentido comunicativo funcional y hace uso de recursos estilísticos que confieren al objeto representativo un contenido simbólico aparente que le distingue como portador de sentido trascendente y sujeto de admiración, contemplación y conservación y que aunque parezcan convencionales son irreproducibles.

Los objetos artísticos “contienen” ideas y significados diversos, más o menos convencionalizados, pero irreproducibles e intraducibles en otros lenguajes sin que pierdan su poder simbólico. Asociadas al sentido trascendente las manifestaciones artísticas se identifican como aquéllas mediante las cuales es posible comunicar conceptos de orden superior a la comprensión meramente anecdótica o sensorial, y en la cual la imitación de lo real visible es manifestada sólo como metáfora asociativa o evocación en función de un referente superior (la imagen de la ilusión), de orden deductivo, intuitivo y supraracional.<sup>4</sup>

Ya sea mediante la reproducción mimética de una imagen o por la creación de graficaciones convencionalizadas, el sentido trascendente del arte implica una lectura de carácter sagrado, es decir, fundamentado en la fe, en una realidad más allá de lo evidente y por lo tanto no manifestada a los sentidos en su carácter convencional.

***<sup>3</sup> Al fin y al cabo la función biológica de los sentidos no es la de aprehender formas, sino la de descifrar significados.***

***Gubern, Roman. Del bisonte a la realidad virtual. Anagrama, Barcelona, 1996.***

***<sup>4</sup> Creer que se puede estudiar racionalmente la realidad es una exageración, y la idea de tabla rasa es un truco con el que se intenta quitar todo valor activo a las ausencias individuales.***

***Virilio, Paul. Estética de la desaparición. Anagrama. Barcelona, 1990***

Las llamadas imágenes laberinto, opuestas a la imagen escena en la cual se reproduce o imita la apariencia de lo real con el objeto de confundir al referente con su imagen, poseen un mensaje oculto y el descubrimiento de este mensaje implica el conocimiento de un sistema interpretativo de carácter simbólico a partir del cual se desvela el sentido de la representación. Estas imágenes son no tanto fruto de un conocimiento racionalizado y delimitado por las leyes del cientificismo, sino un producto humano en su sentido de invenciones autónomas y exploraciones de sistemas de verdad. El autor de estas imágenes, si en ellas están contenidos elementos de verdad, es la revelación, por lo tanto la imagen misma es el testigo de su creación y al descifrarse se activa un proceso de conocimiento, fruto de la aplicación intuitiva del artista al llamado de aquello que queda más allá de su comprensión y que, sin embargo, se manifiesta pero de manera intraducible.

Ver como Dios, no como los hombres, generar la visión por medio de la creación de un universo aparte, independiente. No la imitación del mundo como apariencia, engaño, sino la reproducción del acto creativo, generacional de Dios, es quizás, en resumen, una de las intenciones fundamentales de la imagen símbolo, que no intenta reproducir lo real sino por medio del artificio del ocultamiento busca lo no evidente, preservando su misterio pero comunicándose con su esencia, invisible e irrazonable.

La llamada realidad virtual (RV) puede interpretarse como un sistema de graficación y visualización de imágenes de origen matemático generadas a través de modelos y algoritmos operacionales, formulaciones numéricas de relación espacial, que generan una simulación en tiempo real de un recorrido físico.<sup>5</sup>

Como medio de graficación y representación las imágenes virtuales implican una especie de dibujo y construcción pictórica, cuyos instrumentos de elaboración no son las herramientas analógicas tradicionales, donde el movimiento de la herramienta sobre la superficie genera una composición con base en elementos discretos pero continuos, en una relación de contigüedad espacial contenidos en un formato.

En la RV el modelo de generación es el principio graficador mismo y en su formulación sistémica están contenidas todas sus apariencias posibles, siendo necesario únicamente la actualización en hecho o tiempo real de su posición para ser graficable.

***<sup>5</sup> La RV puede definirse como un sistema informático que genera entornos sintéticos en tiempo real y que se erigen en una realidad ilusoria pues se trata de una realidad perceptiva sin soporte objetivo.***

*Gubern, Roman. Del bisonte a la realidad virtual. Anagrama, Barcelona 1996*

Frente al estatismo de una imagen de arte tradicional, donde el objeto representacional es manifestado de una vez por todas en similitud de su apariencia, la representación virtual carece de soporte material único, ya que la interfase que la representa es independiente de la imagen, y lo único que la actualiza es la operación del programa generativo. Pese a su inmanencia operacional lo cierto es que la imagen virtual sólo existe cuando es actualizada, generada en el tiempo, su estado latente es memoria, ya no del hecho, sino de la potencia, a diferencia de las imágenes contenidas en objetos, en los cuales la memoria es una operación humana independientemente de la cual el objeto es sí mismo en su materialidad.<sup>6</sup>

Así pues el artista de la realidad virtual debe desarrollar dos operaciones diferenciadas al momento de crear. Por un lado, adquirir la habilidad de la manipulación de los programas generadores de modelos visuales y por otro lado, dotar de sentido y contenido, o descubrirlo, en los modelos así generados. Por principio se le ofrecen dos caminos; la mimesis o imitación de la realidad aparential tratando de representar el mundo real por medio de la intelección de las fórmulas generadoras de apariencia; y la generación de modelos independientes de realidad, sistemas de sentido operativo sin referente externo. Creación de nubes o de esculturas informáticas.<sup>7</sup>

El primer camino es el del engaño, el de la falsificación del mundo por medio de la ilusión, es el de la mimesis como falsificación perfecta, la confusión de los sentidos, la sustitución del objeto por su imagen, el de los simulacros. En este sentido, Baudrillard ofrece un modelo crítico, pero anticipa también su análisis final, para Baudrillard el objetivo de la virtualización está realizado de una vez por todas ya en los objetos, en nuestro sistema de realidad, de conocimiento por medio de las imágenes, en la derrota de la ilusión y su suplantación por la transparencia de los objetos de síntesis y simulación del mundo, los objetos de sustitución de la ilusión, un estado de inteligencia operativa pura.

De acuerdo con ello las operaciones de la realidad virtual son siempre productoras de sentido, de sustitución o síntesis simplificadora del mundo, máquinas generadoras de operaciones de significado; redobladoras del sentido de realidad de la experiencia perceptual cotidiana y de la ilusión de realidad.

**<sup>6</sup> En la obra virtual se distinguen la idea fundamental (el paradigma), la sucesión de las formulaciones inteligibles (los modelos) y su materialización sensible (las imágenes). El paradigma contiene en potencia todos los posibles modelos de la obra; es la idea única que constituye esencia de la obra.**

*Quéau, Philippe. Lo virtual. Paidós, Barcelona, 1995.*

<sup>7</sup> Es en este sentido en el cual resulta significativa la posición de ciertos artistas computacionales como Vilem Flusser, quienes identifican en la virtualización una liberación del condicionamiento realista: *No somos más los objetos de un dado mundo objetual, sino proyectos de mundos alternativos. De la sumisa posición de sujeción nos hemos elevado a la proyección. Crecimos, sabemos que soñamos.*

*Flusser, Vilem. Digital Aparition. Electronic Culture. Technology and Visual Representation. Aperture Foundation. USA, 1996. (Traducción JCRS)*

Si existe otro camino que no comunique a la imagen de síntesis directamente con la abstracción en su sentido pictórico o de mera experimentación formal, habrá que considerar la posibilidad de que sus productos contengan una dimensión simbólica o de sentido más allá de la caleidoscopización de la visión.

Junto con otros sistemas de generación de imagen bidimensional (como el video y la fotografía digital, ya sea de cualquier tipo de traducción informática, registros de calor, de posición, de velocidad o de modificación del entorno de cualquier tipo, visiones que tendieran a objetivar aspectos de la realidad invisibles y por lo tanto de aportar aspectos de la ilusión del conocimiento al discurso visual) se pueden considerar como parte del nuevo discurso artístico los sistemas tecnológicos de representación tridimensional. Consideramos la holografía y la virtualización inmersiva como, en cierto sentido, sustitutos del efecto volumétrico de la escultura, por su carácter inmaterial, sin embargo, en ellos el volumen es sólo de carácter ilusorio.

La utilización de las herramientas tecnológicas de generación de imagen en el discurso artístico contemporáneo ha creado una línea de trabajo denominada *media art* (arte medial o de los medios). No tan solo en lo que respecta a la aplicación o inclusión de imágenes generadas mediante los recursos propios de la comunicación sino incluso en la utilización de los medios de distribución como soportes artísticos, habida cuenta que todos ellos son, por principio, ya soportes estéticos.

Sin embargo, bajo una consideración estricta, estas herramientas comunicativas contienen en su propia naturaleza el germen de una discusión en torno a la representación independiente de las aplicaciones o consideraciones artísticas. Si operamos por analogía puede decirse que la percepción está desprovista de una preocupación artística, o mejor dicho, lo artístico pertenece a un discurso sobre las cosas, sobre la realidad y es posible identificarlo o no. La mirada artística no esta desligada de aquello sobre lo que se aplica, ya que requiere la preexistencia de un objeto de contemplación y análisis sobre el cual discurrir, aun en el acto artístico más subjetivo y solipsista es necesario determinar la conciencia creadora sin consideración del sujeto de exploración, debe haber un estado primero de distancia entre el sujeto observador y el asunto observado, a pesar de que el ejercicio artístico esté destinado a fusionarlos en una nueva situación de participación de la realidad.<sup>8</sup>

***8 La comprensión de la visión requiere de una descripción del mundo a nivel de las cosas visibles. Como modelo demanda la necesidad de que la visión, si ha de contener significado, debe involucrar una "copercepción" del ambiente (entorno) y del "uno mismo".***

*Moos, David. Architecture of the mind. Painting in the age of Artificial Intelligence. Art & Design.*

*(Traducción JCRS)*

Si el arte pretende transformar la operación común de la percepción en extraordinaria debe recurrir a operaciones de modificación del sentido y destitución de la apariencia convencional. Ya sea que considere que la percepción convencional no es justa o que es confusa y que la ilusión de los sentidos desvía al espectador de la realidad.

Sólo si se plantea la imperfección de la mirada como común denominador de la percepción convencional es argumentable el carácter generativo y virtuoso de la imagen artística. La imagen como sistema de sentido y vehículo del conocimiento tiene una historia en el arte, ya sea porque en las manifestaciones plásticas se refiera a la realidad detenida para su análisis, la leyenda moral, la representación del mito, la esquematización del conocimiento o el símbolo auxiliar para la meditación; fuera del terreno de las consideraciones artísticas la imagen pertenece al territorio común no de la representación sino de la presentación, es nada más que el reflejo de sí misma como ilusión-objeto.

Así pues lo virtual en la imagen es el espejismo del estado de ilusión de las cosas, consiste en un proceso de desmaterialización del significante para reforzar el significado, por lo tanto es la ilusión del sentido del objeto real. Lo virtual es pues, lo convencional en la imagen, lo que desprovisto de imaginación queda del objeto, lo artístico es lo real, el único estado verdadero de la imagen, la imagen de verdad, la que se ofrece como revelación, como objeto mismo del sentido imaginativo y metafórico, no tiene una aplicación objetual, es la manifestación paraobjetual de lo real, es la piel del sentido, de un grado de realidad para el cual la ilusión y su reflejo es el único sentido.

Pero esta definición de la imagen artística debe ser condicionada al espectador y a el estado ideológico del sistema simbólico dentro del que es considerado. En la búsqueda de una definición atemporal del hecho artístico se comete fácilmente el error de menospreciar la historia de la imagen; una teoría del arte propiamente sólo puede abarcar una era y una situación.

Si lo que para un grupo humano es reconocido como una práctica artística se disocia de su condición funcional, el edificio conceptual se colapsa por completo y la admiración o el descrédito hacia ese concepto le sigue.

Lo mismo puede extenderse al comportamiento de los artistas como sujetos operacionales en el complejo histórico. La búsqueda de una relación de semejanza, emparejamiento o igualación con los artistas de otras épocas lleva hacia un vacuo ejercicio de vanidad y engañosa erudición. Fuera de un camino de tradición donde la imitación y el culto a los valores aceptados garanticen y condicionen la práctica artística, cualquier ejercicio de búsqueda de similitudes tenderá a empobrecer el fenómeno reduciéndola a una estética comparativa.

La historia del arte y su énfasis totalizador y generalizador de la experiencia artística ha consistido en la fe depositada en el objeto portador de la imaginación visual, la forma materializada. El arte como historia de las formas es también la historia de los objetos, la fe de la materia y el asombro. Lo otro es descanalización, la desmaterialización de la imagen, el estado ilusorio de la imaginación.

Fe en la imagen aparente, en la imagen símbolo, en el estado poético de la imagen, en lo irreal, lo real no es más que un estado especial de lo verdadero, un estado condicionado, una apariencia no totalizante, ni siquiera autosuficiente, lo real no es el sentido, es la manifestación del sentido.

Philip Quéau considera a la virtualización como síntesis indisociable de lo uno con el ser, la manifestación con el ser, la sustancia en plena identidad con la esencia.<sup>9</sup> Sin embargo, la suposición de Quéau de que a través de la imagen de síntesis se opera la simplificación, y por lo tanto la superación del sin sentido del mundo, mediante la visión del laberinto por el carácter unitario de la imagen virtual, cae en el riesgo de confundir realidad con verdad, pese a su afirmación de que la imagen virtual libera el problema del sentido de oposición verdad/falsedad. Baudrillard habla de otro tipo de oposición: entre una indefinición afortunada y otra desafortunada de verdad/falsedad.<sup>10</sup>

En ambos casos opera una confusión del sentido, una paradoja valorativa, pero una es afortunada, es una confusión feliz, liberadora de esta racionalización del problema de la realidad, es decir una única manera de poder vivir con el deseo de la ilusión. Camino transitado por el arte que en su manifestación tardía se rinde a la "realidad", al concepto como contenido de la obra, y de esta manera la desprovee de poder, o en otros

**Hay que utilizar el laberinto para salir de él, el laberinto es a la vez imagen y territorio. Hay que considerar la dimensión redentora del laberinto, antaño mítica, en el contexto de los mundos virtuales como la búsqueda de una mejor inteligibilidad. El gran mérito del arte virtual es que nos hace ver que la idea es una y que la obra también es una... escapar del laberinto, escapar de la imagen para entenderlos mejor, hay que aprender a separarse de las metáforas e imágenes para poseerlas mejor, para comprenderlas, para vencer la complejidad del mundo, hay que franquear el espejo de las apariencias laberínticas.**

Quéau, Philippe. *Lo virtual*. Paidós, Barcelona, 1995.

términos, de ilusión, de artísticidad. Después de todo el valor auténtico del laberinto reside en la belleza de su complejidad, en el reto de su recorrido, en la penetración del enigma y su resolución no por medio de la desaparición de las barreras de su opacidad del sentido, sino por el sentido de barrera, por los límites que se impone.

El encantamiento que ejerce el laberinto consiste en la afrenta de su desciframiento, en la solución del problema que consiste ser generador de espejismos, de falsas salidas que al sortearlas conducen a la revelación de las reglas del juego simbólico.

Sabemos que la vida que vivimos es incomprensible y carece de significado objetivo, le asignamos únicamente sentido subjetivo, personal, y alrededor de nuestras acciones creamos la constelación del destino, del sentido y de la historia. Ésta es la condición actual de la imagen del mundo<sup>11</sup>

Se busca en la imagen la puerta de acceso a la realidad, la manifestación de una intuición verdadera, se exige la elocuencia oculta, escondida en el corazón oscuro del enigma. Si bajo la apariencia se oculta lo verdadero, bajo la realidad está lo trascendente, lo que va más allá de lo real, de lo finito. Porque realidad es determinación, lo virtual es liberación, no tanto del sentido como de la falta de sentido, si lo real es locura, confusión; lo virtual es la superación del sin sentido, es la auténtica verdad.

Esta verdad se presenta como ilusión, como sin sentido, más aún, como oposición al sentido, contravención a lo ordinario, ya no como provocación, sino simplemente como realidad independiente. Así la metáfora, no la monstruosidad de la creatura combinatoria, sino la interacción invisible entre lo diverso, el sentido desprovisto de objetividad, la percepción extendida, la asociación de lo indisociable hecha objetiva por medio de la poesía, el estado del sentido desprovisto de necesidad, la superación del sentido convencional y la generación del estado participativo, comunitario, de unión común.

A diferencia del efecto de confusión generalizada, localizamos la participación supraconciente, lo presente indefinible, la supresión de la temporalidad.

***10 En la apariencia las cosas son como se ofrecen...***

***En la simulación, por el contrario, en ese gigantesco dispositivo del sentido, del cálculo y de la evidencia que engloba todos nuestros artificios técnicos incluyendo la actual realidad virtual, se ha perdido la ilusión del signo a favor de su operación.***

***La indiferenciación afortunada de lo verdadero y lo falso, de lo real y lo irreal, cede ante el simulacro, que en cambio consagra la indiferenciación afortunada de lo verdadero y lo falso, de lo real y sus signos, el destino desafortunado, necesariamente desafortunado, del sentido en nuestra cultura.***

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

Si tal efecto se logra, lo sabe el artista, y la obra consiste en provocarlo, si no automáticamente, por lo menos de forma sistemática, por principio y como programa.

De la misma manera, el espectador participa de este programa, de esta búsqueda de la obra, de otra forma no es un espectador del arte, sino un máquina de visión. Si la expectación del arte no va acompañada de una operación consciente del sentido (o del sin sentido) entonces no puede hablarse propiamente de experiencia artística y si acaso apenas de experiencia estética.<sup>12</sup> Así pues la concepción de la visión artística en la era de la RV obliga a la reconsideración de los comportamientos perceptivos y las operaciones de sentido. Los preceptos revolucionarios del modernismo y el arte de las vanguardias no operan el mismo valor formal o conceptual que dieron surgimiento a la posterior tendencia deconstructiva de la imagen unitaria y el significado armónico, ya que en su base manifiesta subsiste una confianza en la capacidad del arte de preever y construir la realidad futura sobre principios coherentes y alcanzables.<sup>13</sup>

Tampoco es suficiente el carácter terrorista y cínico que las transvanguardias aportaron como un comentario irónico hacia la práctica de sentido ideológico de las bellas artes para acceder al grado suprailusionista de la imagen. Como operación transgresora y desacralizadora del arte los artistas postconceptuales han hecho más por enriquecer la duda hacia las posibilidades revolucionarias y de cambio posible de la realidad, que por aportar auténticas novedades al problema artístico.

La imagen virtual conlleva a una discusión y replanteamiento de la mimesis, pero también de la imagen abstracta como recurso formal. Estilo, modelo, percepción, sentido, veracidad, suplantación, simulación, son conceptos que orientan la discusión en torno al asunto virtual, pero también los nuevos comportamientos perceptivos se ven afectados por una estética distinta: eventos, simultaneidad, inmersión, interacción, co-fusión. Una discusión ontológica sobre la condición de la ilusión y otra estética acerca de la gramática perceptual.

Desde un enfoque formal, la virtualización puede abordarse por su comparación con los géneros pictóricos, si bien por principio la virtualidad no apela exclusivamente a lo visual, pero si carece del estímulo visual la virtualización prácticamente pierde relevancia mediática. Una simulación del espacio acústico no representa un reto o un

<sup>12</sup> Ciertamente la edad moderna, como consecuencia de la liberación del hombre, ha introducido el subjetivismo y el individualismo. Pero de igual manera es justo que en ninguna otra época anterior se ha producido un objetivismo comparable, y que en ninguna otra hacia lo colectivo, encontrado aceptación. Es esencial aquí el juego entre subjetividad y objetividad. ... Por ello (imagen del mundo) queremos significar el mundo mismo, el mundo como tal, es decir en su totalidad, tal y como es normativo y vivo para nosotros. Imagen no significa aquí imitación, sino que refiere más bien a la expresión coloquial "entrar en la imagen" (get in the picture) [literalmente estamos en la foto]. Esto significa que la materia (el asunto) está ante nosotros exactamente de la misma manera que está en sí para nosotros.

Heidegger, Martín. *The Age of the World Picture. Electronic Culture. Technology and Visual Representation*. Aperture Foundation. USA, 1996, first edition. (Traducción JCRS)

<sup>13</sup> Los preceptos no son

motivo de interés general, debido a que en nuestra sociedad se presta poca importancia al plano acústico, así como a otros tipos de paisajes sensoriales exclusivos, el olfativo o el táctil. De la combinación de estímulos acústicos, visuales y homeostáticos puede generarse una simulación completa, pero basta a veces la pura imagen para que la mente complete la escena y supla las deficiencias del montaje.

La virtualización se enfrenta a dos retos fundamentales: la reproducción del entorno natural (paisaje, objetos y animales) y la del ser humano, tanto en apariencia (RV) como en comportamiento (IA). Al plantearse la reproducción de la realidad de manera artificial el propósito implícito consiste en considerar al mundo como mecanismo y al hombre como juguete.

Para los humanos lo idéntico en forma representa un problema de orden ético o moral. Y está en el centro mismo de la discusión actual sobre la imagen del origen y el futuro del hombre. El arte POP, como primer arte de la reproducción, en manos de Andy Warhol, impulsó el manifiesto del clon, para el cual no hay mayor belleza que aquella que radica en la igualación del producto reproducido exactamente, preocupación que curiosamente está al inicio de la cosmogonía judeo-cristiana al declarar que Dios creó al hombre a imagen y semejanza de sí mismo, caso primero de clonación y reproducción de la semejanza, creación de esquema formativo.<sup>14</sup>

Sólo de esta manera tiene sentido la implementación del ejercicio maquinal, la tecnología dura, como resultado de una visión limitada al aspecto concreto de la realidad y al no superado concepto de forma (eidos) como portadora de la esencia del sujeto.

Llevado al terreno de la ingeniería genética, y de manera particular hacia la clonación como recurso de duplicación de la forma, estas preocupaciones parecen alcanzar dimensiones cosmológicas. El ser humano como demiurgo que es capaz de conferir sus propias características físicas no sólo ya a la imagen virtual del objeto artístico, sino a otro ser humano de su idéntica composición sustancial. Se allana la dimensión simbólica al no contar ya únicamente con un vehículo virtual para plasmar su efigie, sino que al reproducir sus rasgos en otra sustancia igual en todo sentido a sí mismo

**más percepciones, son independientes del estado de quien los experimenta, los afectos no son mas sentimientos o afecciones, van más allá de la fuerza de quien los sufre. Las sensaciones, preceptos y afectos son seres cuya validez reside en sí mismos y excede a cualquiera vivida. Se podría decir que existen en ausencia del hombre, al ser atrapadas en piedra, en el lienzo o en las palabras. Porque el hombre es en sí mismo un conjunto de percepciones y afectos. La obra de arte es un ser de sensaciones y nada más, existe en sí misma.**

*Moss, David. Model thought. Painting In The Age of Artificial Intelligence. Art & Design. Inglaterra, 1999 (Traducción JCRS)*

es posible extender la identidad propia numéricamente a cuantos seres se le antoje. El individuo elevado exponencialmente a sí mismo prescinde incluso del término de raza o grupo humano, es árbol genealógico de una columna sin ramas.

Vemos así, como resultado de esta exploración teórica, que el problema de la virtualización de la imagen de lo real implica mucho más que tecnología. En su esencia podemos encontrar las razones mismas en el corazón humano del arte.

---

<sup>14</sup> (Respecto a la cosmología plotiniana) Las tres hipóstasis divinas, la Mente, el Alma y las Formas, están unidas por generación. Puesto que formalmente se parecen, pueden ser consideradas emanaciones divinas. Es la forma y no la materia lo que revela y señala a los seres que están informados o iluminados por Dios. Cuanto mayor sea el parecido, cuanto más se parezcan los seres a sus modelos divinos, cuantos más hijos o imágenes verdaderas de sus padres sean, más cerca estarán de aquellos y, en consecuencia, tanto más participarán de la directa influencia divina.

Azara Pedro. *Imagen de lo invisible*. Anagrama, 1992. Barcelona. Pág. 49

**”El culto a la velocidad, el entusiasmo por las empresas tecnológicas y las grandes organizaciones de masas, la defensa de la agresividad y la propia fuerza como valores civilizatorios, la propia reivindicación artística de una racionalidad tecnocientífica, que concertaron autores como Marinetti, Lèger, Malevitch, Mondrian o Le Corbusier, se ha enfrentado, desde la última guerra mundial, con una realidad nueva, en la que los signos del progreso están íntimamente vinculados con los de la regresión social y la degradación cultural. Los factores del progreso tecnológico ya no animan el espíritu de la utopía que, desde la música hasta el urbanismo, estimuló la imaginación estética y social de las vanguardias históricas.”**

Subirats, Eduardo. *El final de las vanguardias*. Antropos, 1989. Barcelona. Pág. 25

# 1. Representación y reproducción de la imagen humana en la Realidad Virtual

Existen cuestiones de sentido en toda representación pictórica, en toda reproducción mimética que atienen a la identificación del sujeto representado con la imagen resultante. Sin embargo, en relación específica con el retrato, la reproducción como sustitución es una cuestión pertinente, ya sea para ser explorada desde el icono del idolatra o desde la imagen oficial del documento social de identidad. Trataré de encontrar un resquicio de exclusividad artística en este formato y lenguaje de reproducción (el virtual) donde las categorías visuales son tan evanescentes como sus usos potenciales.

¿Es la representación en los mundos virtuales un problema artístico persistente a pesar de la declarada muerte de los géneros que daría lugar al retrato como imagen de identidad? ¿Lo sería únicamente en lo concerniente a la imagen del artista y lo artístico como producto diferenciado de la experiencia de simulación? Y, en este sentido: ¿tiene razón de ser la diferenciación social de las actividades humanas con lo que proporcionan a la categorización del individuo bajo la escala de valor común a la representación burguesa en el entorno de la simulación virtual, habida cuenta que desde una perspectiva postmoderna esta actualización tiende a la contextualización sobre una obsolescencia?

La virtualización presupone para el individuo su mutación en información pura, en pura performatividad más allá de la determinación espacial, social o temporal. Una identidad virtual por principio, puede prescindir de imagen como reflejo mimético, como representación realista, ya que en sí misma la fórmula virtual es la imagen y el organismo, ajena a las cualidades sensoriales y perceptivas del humano y es, por lo tanto, independiente del personal al cual representa, ya que en todo caso es simplemente la efigie visual la presentada por esta entidad fantasmal.

Sin embargo, la persistencia del mimetismo en la proyección visual del futuro es una constante en la práctica de los artistas mediáticos y constituye la principal línea de investigación estética, tanto porque se precia del valor revolucionario de las innovaciones formales y porque en ello comparte los valores de la experimentación científica como exploración del futuro desde una fabricación de la realidad. Sobre esta mimesis ilusionista se depositan las expectativas de todo posible operario de realidades virtuales presentes. La promesa de paraísos artificiales inmediatos de bajo riesgo es la mayor inversión de la industria del espectáculo hoy en día y no pocos artistas visuales de las capitales del mundo tecnológico se empeñan en dar forma a tal empresa.

El asunto de la imagen constituye una preocupación derivada de la corporalidad, tanto desde la percepción como de la representación. Respecto de la representación de los aspectos invisibles de la presencia humana, de lo táctil y lo sensible, no verse, sino “serse”, sentirse son las únicas operaciones relevantes.

Fuera del tiempo de vida el hombre no se reconoce en la imagen; más allá del devenir no hay preocupación por las identidades o las transformaciones. La promesa de las identidades virtuales opera sobre dos ejes del deseo: la permanencia inmutable, más allá del tiempo, y la mutabilidad ilimitada, independiente de las leyes que rigen a la materia en la realidad física.<sup>1</sup> La primera preocupación fue satisfecha por las artes plásticas con la invención del retrato. Por medio de la reproducción de los rasgos característicos del individuo en la efígie y el lienzo, se logra la conquista ilusoria de la atemporalidad y la presencia diferida de la memoria del sujeto. Esta ilusión de permanencia o actualidad de la persona por medio de su símbolo mimético es una de las características culturales más importantes del retrato pictórico, fuera del tiempo desde el momento en que es retratado el individuo participa de una identidad desdoblada, coexistente y ubicua en la realidad y en la imagen. El sentido de presencia que aporta la semejanza opera un cambio de dimensión en la realidad simbólica de la sociedad. Estilísticamente diversos grados de veracidad en la reproducción encontraron cabida y preferencia dependiendo del uso particular de la imagen,<sup>2</sup> ya que éstas oscilaban entre la huella testimonial de la máscara mortuoria hasta el ensayo moral de la imagen ideal del retratado.<sup>3</sup>

*<sup>1</sup> La experiencia virtual es una experiencia complementaria, no sustitutoria, porque inmersos en un entorno artificial, por sofisticado que sea, una persona sólo existe en el interior del ordenador como simulación de sí misma, como conjunto de números, lo cual por reduccionista nunca puede representar la totalidad de una persona. Esto que parece ser una perogrullada es, sin embargo, una de las preocupaciones más patentes de los defensores de la Inteligencia Artificial como promesa de inmortalidad. Partiendo del hecho de que la identidad personal esta contenida de alguna manera en las células nerviosas y que tal programación bio-eléctrico-química puede ser reproducida en circuitos computacionales, estos teóricos consideran que con la tecnología adecuada se puede operar el vaciamiento del individuo en una máquina independiente del cuerpo. De poder ser mantenida por medios artificiales, esta identidad virtual podrá subsistir en un entorno totalmente numérico. Bererguer, Xavier. Promesas digitales. Media Culture. L'Angelot. Barcelona. 1995.*

Conócete a ti mismo, es la máxima socrática; conocimiento, no identificación; saberse, no imaginarse. El arte del retrato cumplirá algunas veces la función declarativa de la búsqueda de la personalidad mediante la representación del carácter del personaje, esa cualidad más espiritual que fisonómica que alienta la vida y la reputación del individuo.<sup>4</sup> El retrato clásico, en su apego al realismo y la naturalidad, pero bajo la insignia de la representación del carácter, inventará una totalmente nueva disciplina humanística; aquella que funde la psicología incipiente con la observación y la representación visual.<sup>5</sup> Para el individuo renacentista la identidad no es ya una distracción ilusoria, cada persona cuenta con una identidad y ésta se compone tanto de su fisonomía como de su carácter y personalidad. No es suficiente con la imagen genérica para lograr la identificación con lo representado, un hombre es una particularidad en el tiempo y en el espacio, la línea filial es menos importante que la presencia personal. En una era donde se abandona el sentido teocrático de la tradición se inaugura una nueva movilidad social<sup>6</sup> donde, al menos en teoría, el mundo se extiende y diversifica admitiendo la identidad individual como divisa del mundo moderno.<sup>7</sup>

**<sup>3</sup> La cuestión de recordar los rasgos de los miembros de la familia estaba relacionada, en opinión de Plinio, con otras dos actividades consideradas indispensables: el mantenimiento de un archivo familiar y la posesión de un árbol genealógico.**

*Pope-Hennessy, John. El retrato en el renacimiento.*

*4 op. cit. Pope-Hennessy, John. El retrato en el renacimiento.*

**<sup>4</sup> En los retratos egipcios de la época faraónica donde el modelo genérico tiene identidad por medio del nombre se denota una preocupación menos mimética por la identidad, ésta reposa en los símbolos asociados, tanto del grado social como de la identidad fonética, posteriormente y de manera particular en las tablas de Fayum, donde la apariencia es acusada y, cabría decir, perfecta. La diferencia abismal entre ambos estados del retrato consiste fundamentalmente en reconocer la fugacidad de la imagen presente. La identidad ubicada en el tiempo presente, no en el histórico y mucho menos en la atemporalidad cósmica. En la escultura griega es también patente este doble discurso, uno para la atemporalidad clásica, el universo de la perfección inmutable y liberada de la mortalidad, y otro para el gesto y la huella mortal del tiempo. Esta cuestión está presente así mismo en el arte americano de la era precolombina, es evidente que en los vestigios pictóricos no se denota un parecido mimético agotado en el retrato salvo en el caso de algunos murales mayas (Bonampak), en códices y otros registros ideográficos los personajes son caracterizados por su nombre o por su rango, no se cuenta con retratos identificados de personas que permitan extender una opinión que defina respecto del retrato como género.**

**<sup>5</sup> La conquista de la apariencia física está a su vez relacionada con un cambio en la función del artista... figura como observador; su cara perpleja nos mira a través de la densa niebla de un mundo teocrático, y en los últimos es un intérprete cuyo hábito es explorar la mente y para quién la inspección lleva consigo el análisis.**

*op. cit. Pope-Hennessy, John. El retrato en el renacimiento*

El arte del retrato surge de una complicidad, la de la visión del otro, la de la certidumbre de la opacidad propia. El retrato testimonia nuestra identidad, nos hace objeto de admiración y nos dignifica como imagen adulatoria, aunque sea tan sólo en nuestro museo de espejos. También nos revela y expone, nos identifica con nosotros mismos y nos confirma como individuos pertenecientes a una comunidad de sujetos propios, autónomos e históricos.

El retrato clásico es el vestigio de una línea de parentesco, el sello de un contrato familiar; una firma de autenticidad de subgénero y especie. Sujeto de iniciación arcaica, la efigie personalizada cumple la doble función de preservar la memoria de un muerto y expandir la presencia de su recuerdo. Íntimamente ligada a la imagen religiosa, el busto y el retrato son recursos rituales, exigen la existencia de una mítica de la personalidad que sea evidenciada por el aspecto trascendente de la presencia materializada. En la misma forma en la que lo divino penetra todas las cosas y su presencia es la imagen de lo material de los objetos, la piedra, el metal o la tierra configurada a la manera del individuo declara la potencia mágica de la conciencia representada.

El arte, el artificio, es la constatación visual del poder mágico del demiurgo, es lo que lo declara real y actuante. Si existe duda de la realidad de la presencia del individuo basta corroborarla actuando sobre la materia. No es otra la prueba espiritista de la realidad de la presencia de los espectros, de otra forma serían pura ilusión. Por medio de la imagen material se constata la pertenencia al universo de las cosas manifestadas, la dualidad esencia-sustancia, cuerpo-espíritu.

La historia del arte como disciplina no distingue un principio separado de la representación de las cosas y del hombre, de la misma manera que no identifica una operación representativa distinta de la naturaleza y la presencia de lo divino. Existe, sin duda, un fallo en el pensamiento humanista que considera a la mente humana como un sistema autosuficiente de justificación de realidad propia, independiente del resto del universo. En la misma desconfianza que los humanos manifiestan en sus órganos de percepción, se declara una concepción limitada de la existencia que imposibilita la reconciliación del ser humano con su entorno.<sup>8</sup>

**“La movilización de las iniciativas y las riquezas suscitó la progresiva valorización de la persona. Este fenómeno se pone de manifiesto en multitud de signos. Por ejemplo, en las imágenes que esta sociedad quiso ofrecer de la perfección humana. Parece claro que hacia 1125-1135, en concreto en el pórtico de San Lázaro de Autún, los tallistas de imágenes recibieron de quienes habían concebido su programa iconográfico la consigna de desprenderse de las abstracciones, de animar a cada personaje con expresión personal; 10 años más tarde en el pórtico de Chartres, los labios, las miradas, se vuelven verdaderamente vivientes; más tarde a quienes se ve liberarse a su vez del hieratismo es a los cuerpos; finalmente, mucho después, durante el último tercio del siglo XIII, se franquea una nueva etapa, decisiva cuando irrumpe en la escultura el retrato, la búsqueda de la semejanza.**

Barthelemy, Contamine, Duby. *La emergencia del individuo. Historia de la vida privada*. Altea, Taurus, Alfaguarra, 1990. Madrid. Pág. 530

La elevación artística de la fisonomía es un reconocimiento a la cualidad trascendente del carácter del hombre como conquista o consecución de un destino. El retrato es uno de los pocos géneros pictóricos que no admiten la ambigüedad. No se debe dudar del parecido ni del sujeto. Proclive al exceso retórico se correrá siempre el riesgo de faltar a la realidad en pos de una mayor eficacia discursiva; de una imagen propagandística o adulatoria, por medio del embellecimiento falsario o la poetización desustancializante del individuo. Extender el límite de la apariencia hacia la sustancia es el propósito implícito en el arte del retrato, la certidumbre de realidad detrás de la figura es el motor de verdad que mueve al género retratístico, sin esa égida de propósito la operación imitativa culmina en un ejercicio vacuo de pericia técnica.

Aceptemos que el periodo histórico del género del retrato termina con el renacimiento mismo y se extiende en espíritu aún en algunos casos formales a través del retrato académico; pero fuera de este periodo predomina el excesivo interés de los pintores por representar lo evanescente y lo meramente transitivo en el sujeto. Las emociones, tan caras al romanticismo y a los movimientos modernistas, culminarán con el arte del retrato, convirtiéndolo más bien en un motivo de experimentación formal. La ciencia de la psicología hará mucho por minar la confianza clásica en la unicidad del individuo y el concepto de carácter. A partir del psicoanálisis el individuo no es más una persona, sino un compendio de estados emocionales en proceso de transformación y construcción, más o menos imperfecta, dependiendo de la profundidad de los conflictos ocultos en su inconsciente. Por lo tanto, el artista tendrá que hacer un esfuerzo imaginativo para convocar todos los estados transitivos en una sola efigie, ya no tan segura de sí misma ni tan permanente. Los sujetos del retrato moderno no son más figuras patriarcales, fundadoras, sino más bien sujetos abiertos al análisis; casos clínicos a la exploración subjetiva de sus debilidades.<sup>9</sup>

**7 Schneider en El arte del retrato sostiene que en el lenguaje común del siglo XVII retrato y efigie significaban sencillamente “imitación figurativa” incluyendo como sujetos incluso a los animales, la distinción surgió posteriormente en el siglo XVIII. Así el punto de vista antropocéntrico “moderno” entra en juego al delimitar lo humano del resto de los seres vivos.**

*Schneider Norbert. El arte del retrato, 1999 Taschen. Colonia. Pag. 11*

<sup>9</sup> Modelo ecológico de percepción:

*Lo que vemos no es la señal del nervio óptico sino la situación ambiental real, y la manera en la que entendemos el mundo visual está gobernada por la escala y las habilidades de nuestro cuerpo.*

*El medio ambiente tiene una estructura independiente de nuestras necesidades. No vemos el entorno procesando información a partir de la cual éste pueda ser inferido (representado), sino tomando información objetivamente existente que especifica únicamente el mundo visible para nuestros cuerpos activos. La comprensión de la visión requiere de una descripción del mundo a nivel de las cosas visibles. Como modelo demanda la necesidad de que la visión, si ha de contener significado, debe involucrar una “co-percepción” del ambiente (entorno) y de uno mismo.*

*Moos, David. Architecture of the mind. A.D. Painting in the Age of Artificial Intelligence.*

*(Traducción JCRS)*

El retrato está relacionado directamente con el modelo humanista en el cual se sustenta. A un humanismo en crisis corresponde un retrato informe, explosivo, fundamentado en la atomización del sujeto, interesado en los estados emocionales y los gestos expresivos, o en los rasgos comunes, anónimos de personajes sin definición propia, o sólo en aquellos estados extremos, donde surge la el instinto primigenio del animal-hombre; o la identidad con la máquina, la figura en desplazamiento de la era de las velocidades invisibles.<sup>10</sup>

A una personalidad desplazada, de velocidad lumínica, corresponde el retrato de energía, de sentido fluido, conectivo, informacional, dinámico, conmutativo y mutacional. No más el individuo que se distingue sino el que se funde, el que fluye en las redes electrónicas, el que se encuentra en los contenidos, el que destella en choques energéticos, el que enciende resistencias y activa los filtros de selección. El hombre operativo, asexuado, intercambiable, estadístico, optativo, asociado, ubicuo, activo-reactivo, en suspenso, en tiempo directo, latente: virtual. Pero también el hombre de personalidad múltiple, visto y viéndose, ubicuo, intercambiando su presente con múltiples actores, reescribiendo su historia y modificando su memoria a cada momento, reconfigurando su perfil.

Es también el sujeto subrepticio, el nombre clave, la interjección, el tecnicismo, la huella de los desplazamientos, el recolector, el solitario, el actualizado, el estimulado, el espía, el anónimo, la máscara, el pasaporte, el falsificador, el pirata, el coleccionista, el imaginante, el visualizador. Es por vez primera el hombre lenguaje, sólo y nada más lenguaje, código y fórmula, manifestación sintáctica: homo-símbolo.

Al tiempo que el hombre realiza su identidad virtual se convierte en código determinista; fórmula matemática de su imagen, código genético de su cuerpo y su memoria. Nunca como antes sintético, abreviado y descifrable como fórmula original. Si uno de los temores consistía en ser reducido a un número, etiquetado según un grupo o especie, para su horror descubre que el número lo aporta él mismo: su código científico, su contraseña, el mantra personal que hace vibrar su propia esencia. Com un subproducto de la subjetividad burguesa lo humano busca definición racional y simbólica. Por un lado al erigirse como medida de las cosas debe a su vez quedar inmedido, ser el

**<sup>9</sup> En este sentido el comentario sobre la obra de Cristian Bolstansky: La objetivación de lo humano mediante la reproducción fotográfica apunta hacia la futilidad de la representación en su esfuerzo por contener la vida o siquiera actualizarla. Esta noción de la impenetrabilidad del retrato no es tan simple como parece, el cinismo simplemente haría eco de la superficialidad del mundo de la imagen. Es, más bien, una reacción a la inaccesibilidad humana hecha aún más remota por la fetichización de los medios y el enmascaramiento múltiple del individuo... Enfrentados con la quimera del retrato los artistas optan por el silencio o el anonimato.**

*Feldman, Melissa. Face-Off, the portrait in recent art, A double death. Institute of Contemporary Art, University of Pennsylvania, 1994, (Traducción JCRS)*

estatuto último de realidad, pero también reclama para sí una dimensión ontológica de profundidad metafísica; una divinidad antropológica.

La clásica dualidad mente-cuerpo ha sido resuelta: el cuerpo es un código, es la imagen reproducible y en consecuencia artificial, y la mente es sólo un estado pasajero, un accidente del lenguaje como el “yo” mismo, ya que es código por lo tanto gramática, pues transportada al lenguaje computacional y a través del programa a su vez creadora de supermente, de la inteligencia artificial sustitutoria de la realidad. El problema esquizofrénico ha sido solucionado no resolviéndolo, ya que desde un principio ni siquiera era un problema. Los múltiples yoes no son ninguno, ya que ninguno es uno mismo, se pueden elegir, poner a prueba, degustar, de cualquier manera ninguno es permanente y en la era de la aceptación de la diversidad haríamos mal en discriminar a nuestras minorías personales, más aún tratándose de grupos vulnerables en vías de extinción.

Dos tipos de humanismos, o quizá sólo uno están en boga, después de la saturación de múltiples corrientes de la psicología: la autoayuda y *we-are-the-world*; no es necesario ni productivo llevar el diván a cuevas para no solucionar lo pasado. Extirpados de nuestra historia personal quedamos liberados de la memoria, basta perdonar y perdonarnos, y si después del perdón sigue el olvido mejor aún; una historia aséptica, libre de angustias y convulsiones; positividad extrema. Una personalidad socialmente activa, capaz de operar de forma multicultural, de sumergirse en el entorno y participar desde su diferencia tolerante; en la mezcla donde ya no hay ya otros sino nosotros. No se piense mal, no es una humanidad sin memoria, es una humanidad de memoria comunitaria, donde todo queda registrado, sin falta, en las cajas negras de las redes informáticas, en los discos duros, lo único sólido en el universo de silicón, en el universo software. Hay memoria, pero claro está que nadie la necesita, es demasiado banal, si hay que recurrir a ella es sólo para recuperarla espectacularmente; como ficción y fórmula reconstructiva de una realidad fantasmagórica, pero real en tanto relato de nuestra emocionalidad huerfana de historia.

**” El postmodernismo en el arte es pensado frecuentemente como un cuestionamiento de las concepciones del arte moderno tales como autoría, creatividad, distinción entre el original y la copia, avance lineal y progreso, y la posibilidad de narrativizar el pasado. Pero puede también ser visto como un énfasis en el rol formativo de la memoria, tanto individual como cultural con todas sus evasiones, ausencias, reinscripciones, fantasías y reconfiguraciones opuestas al punto de vista moderno respecto a la inviolabilidad de la narrativa histórica.**

## 2. Avatares y personalidades virtuales

### La condición onírica de la realidad virtual

Reconocemos la realidad en oposición a la ilusión o la fantasía. Sabemos, sin embargo, que la ensoñación es un estado intermedio, no se opone a la realidad porque le refiere de manera analógica, pero con un discurso simbólico. Esta condición intermedia observa muchas similitudes con el discurso expresivo de la Realidad Virtual.

Toda escenificación, toda representación participa del simulacro. Hay una operación de suplantación de la realidad en toda operación simbólica. Sin embargo, lo que distingue a la representación de la realidad es la capacidad del espectador o el actor de establecer una diferencia entre ambas, en conferirle veracidad a lo real y simple verosimilitud a la representación.

El surrealismo como movimiento artístico y propuesta teórica propuso la investigación del inconsciente y el sueño como fundamento de realidad más allá del simulacro de verdad de la realidad sistematizada. El carácter explorativo, supuestamente liberado de las condicionantes impuestas del complejo ideológico social convencional, del estado inconsciente permitiría el surgimiento de una identidad humana más auténtica y libre, no constreñida por la civilización.

La Realidad Virtual en tanto simulacro y escenificación permite crear un entorno de realidad programada conforme a reglas auto definibles de comportamiento y posibilidad. Uno de los recursos de identidad desarrollados para tal efecto consiste en la creación de identidades sustitutorias llamadas avatares.

Tradicionalmente se ha distinguido entre retrato y pintura temática donde los personajes representados, aun siendo fieles a los rasgos del modelo, no representan a individuos sino a personajes genéricos. Tal es el caso en el cual los modelos son meramente un pretexto formal para describir un carácter histórico o abstracto: un músico, un soldado anónimo, un santo, un ser mitológico. No son del todo caracteres anónimos, pero el propósito es menos la presentación de un individuo que la recreación de una realidad plausible con validez pictórica. Reservado por tradición a los histriones o los farsantes, la adquisición de una identidad ajena a la personal supone una falsificación de la realidad, la personalidad adquirida es falsa en tanto impuesta y su valor es meramente simbólico y representativo. Sin embargo, bajo la perspectiva comunicativa una personalidad es mutable, inestable y pragmática: funciona en tanto comunica, lo que sea, y su permanencia, coherencia o perdurabilidad no es un valor preponderante, lo mismo puede decirse de la constancia o esencialidad del carácter.

El avatar (término hindú para nombrar la identidad mutable de la presentación de un dios ante los humanos) es un recurso representativo válido en tanto limitado a la interacción comunicativa entre sujetos. En las tecnologías de la telepresencia (telefonía, foros interactivos, entornos virtuales) el avatar suele ser una identidad elegida libremente por el usuario para presentarse ante otros usuarios bajo una imagen definida que puede tener característica humanas, animales o maquinales. En los llamados juegos de rol, el participante adquiere la identidad de uno de los personajes implicados en la trama y se involucra en la historia desde esa perspectiva.

Si bien la elección del avatar y su actuación en entornos virtuales suele ser una opción consciente y controlada, el efecto en el usuario es el de la liberación de las pulsiones ocultas detrás de la personalidad resguardada del yo público. La máscara que implica el avatar supone una vía de expresión del inconsciente en un entorno seguro.<sup>1</sup> Los participantes en salones de interacción de avatares, convencionalmente denominados como MUD del inglés *Multi User Dungeons* (en referencia a un juego de rol llamado *Dragons and Dungeons*, Calabozos y Dragones, donde los participantes debían elegir un personaje, humano o no para jugar) reconocen que con la práctica y tras el uso recurrente y continuado la distinción entre personaje de ficción y persona real se confunde, ya que durante el sueño es común continuar viviendo las aventuras de la

**<sup>1</sup> El poder del medio como herramienta para la proyección de aspectos conscientes tanto como inconscientes del yo sugieren una analogía entre MUD (Juegos de rol multi usuarios) y ejercicios psicológicos. El objetivo de la psicoterapia no es, claro está, el proveer simplemente de un espacio para “actuar” el comportamiento que expresa los conflictos personales, sino el habilitar un ambiente contenido y confidencial para “trabajar” asuntos irresueltos. La distinción entre “actuar” y “trabajar” es crucial para pensar los MUD como encuadres para el crecimiento personal.**

*Turkle Sherry. Contractions and Reconstructions of the Self in Virtual Reality. En Electronic Culture. Timothy Druckrey..Aperture, 1996. New Jersey. Pág 361 (Traducción)CRS)*

historia. La división entre la realidad y la fantasía ensoñada y practicada como acción simbólica tiende a generar un espacio ambiguo donde habita la mente del participante. Este espacio puede ser una distracción sobre lo real o revelar la ambigüedad de lo que percibimos y construimos como identidad del yo.

La fantasmática implicada en las tecnologías de telepresencia hacen de esta experiencia de simulación y representación una condición cada vez más presente en nuestra vida cotidiana. Desde la intensificación de la cirugía estética para modificar la apariencia, el juego de roles de oficio cambiante que propicia un espacio social diversificado sin garantías de permanencia (la era del fin del empleo como recurso de identidad económica y social), la espectacularización integrada de todos los ámbitos comunicativos intervenidos por los media (internet, televigilancia, presencia constante del espacio televisivo como ficción de la realidad, publicidad como comunicación primaria) y la reelaboración de las posturas sociales sobre cuestiones de género y familia, el individuo se enfrenta a una realidad personal polivalente, indefinida e inestable. Aunado al hecho de que el mensaje más reiterado en el entorno es el del cambio y la adaptación.<sup>2</sup>

En el terreno artístico este fenómeno es patente en la preponderancia que sobre cualquier otro valor tiene la novedad y el escándalo. Lo más destacado por los medios, pero también por el campo expositivo y comercial, es la urgencia continua de nuevas figuras y “tendencias”. La reinención es la égida de la nueva identidad del autor.

Una persona debe moverse en una dimensión simbólica y espectacular indefinida y cambiante y ser capaz de adaptarse con rapidez a la realidad mutante. El sujeto individual ha pasado de ser actor del cambio a ser material maleable sobre la cual la realidad, a la vez voluble, ejerce su acción a expensas de excluirle del presente y de un futuro plausible.

Este sentido es en el que lo virtual induce a un sueño irracional, inconsciente, pero no del todo libre de las leyes que rigen lo real, puesto que es por principio, y en tanto tecnología indistinguible del entorno mediático espectacularizado que le produce y al cual, ya sea en oposición o por analogía, reproduce.

***² A pesar de haber sido acuñada durante el periodo de mayor optimismo tecnológico siguiente a la invención del automóvil y el nacimiento del vuelo tripulado, el eslogan: “La ciencia encuentra, la industria aplica, el hombre se adapta” (eslogan oficial de la feria mundial de Chicago de 1933), refiere a nuestro servilismo hacia las nuevas tecnologías: atrapados en el tumultuoso despertar del progreso, la humanidad no tiene otra opción que adaptarse. Ya sea llevados por la curiosidad ináta, aspiraciones utópicas, o la esperanza de la ganancia económica, los seres humanos de largo han ansiado inventar nuevas herramientas con las cuales extender sus habilidades. Cada vez que modificamos nuestras capacidades biológicas y físicas, sin embargo, la estructura social es transformada de manera impredecible.***

*Gagnon Adrienne. 010101 Art in Technological Times. San Francisco Museum of Art. 2001, San Francisco. USA. Pág 126 (Traducción )CRS)*

La encarnación del avatar mediático es la nueva definición del carácter personal en la era de la telecomunicación. Los valores bajo los cuales considerar la identidad individual se han desplazado de lo permanente, lo íntegro y lo innato hacia lo cambiante, lo polivalente, lo adaptado, lo versátil y lo imprevisible.

Si bien el entorno virtual ha demostrado poder limitar los rasgos del carácter individual a un programa de respuestas interactivas, lo cierto es que en la práctica el participante de las comunidades virtuales prefiere no presentarse como un individuo, sino como sus alter egos proyectando más sus aspectos pulsionales y sus deseos inmateriales que sus determinaciones definitorias.

En este entorno virtual, la realidad y la identidad son más similares a un sueño que a la vigilia. Esto implica también que la identidad es una sensación ambigua de devenir sin control de la propia imagen, sin un límite claro entre yo y lo otro; no tanto porque se participe de la otredad en su diferencia, sino como porque lo indeterminado del yo no alcanza a ser un algo conocido o un punto de vista que permita diferenciarse de lo extraño, cuanto que lo extraño es una constante ambiental y el último exotismo de la identidad. Lo incomprensible es por carecer de sentido o por simple y pura irreflexividad, una máscara tan transparente a la identidad que termina por no reflejarse en nada ni en nadie. A la manera de los vampiros, el alimentarse de lo otro, el participar con plenitud de su sustancia hace imposible la reflexión en el espejo, puesto que no hay una identidad unitaria.

La coexistencia de la dimensión onírica es requisito de la actividad consciente y de identidad de lo real, existe una relación interdependiente de ambas. Un mundo sin dimensión onírica diferenciada, sin indeterminación, es tan inhumano como una realidad sin asideros de conciencia. Las identidades virtuales son recursos exploratorios de gran valor simbólico, el uso inteligente de la tecnología de los avatares puede llevar a enriquecer nuestra comprensión de la identidad contemporánea como un proceso configuratorio complejo y liberador, pero por otro lado, puede también desintegrar al individuo.

### 3. En torno a un posible programa artístico del retrato virtual

El texto siguiente presenta algunas consideraciones pertinentes respecto de la lectura del arte del siglo xx como campo de exploración de la representación humana. Los autores y casos referidos no conforman un programa articulado y preestablecido, sino más bien en su análisis retrospectivo, aportan intuiciones formales que orientan a la representación artística virtual a en un contexto de correspondencia conceptual.

Si se busca un programa para el arte que confiase su intención (y no hay otra manera de hacerlo desde el arte) se exige a la vez la ambigüedad, es decir su incumplimiento o por lo menos la imposibilidad de ser comprobado.

El arte juega con el doblez, el pliegue del acto consciente; convoca al abandono del control, a la instintividad o al otro operativo: a la musa, la inspiración celeste. La técnica es pues una provocación y por extensión lo son también la tecnología y sus manifestaciones cercanas al éxtasis, que lo son todas, en particular los sistemas mediáticos; las interfaces de los sentidos.

---

***³ Cabe considerar aquí otras visiones de programa artístico desde la práctica tecnológica, como el caso de Rosemary Heather: “Debido a que transita en lo no familiar el arte contemporáneo es frecuentemente descalificado por inútil o absurdo: al trabajar de manera avanzada respecto de una percepción anteriormente consolidada, la labor del artista consiste en crear zonas de inteligibilidad donde no existían antes. Es una confrontación histórica con el malentendido, la mayor resistencia hacia los nuevos desarrollos a veces proviene de las disciplinas mismas. En tales casos, la incapacidad de reconocerlo es frecuentemente una buena indicación de la salud de la empresa, la obra de arte como agente de confusión que siempre prueba al final ser su mejor explicación.***

***Típicamente, el motor de este proceso proviene del arte proscrito y es un generador literal, el del progreso tecnológico. Un examen acucioso del modernismo muestra que es la tecnología y sus adjuntos los que crean lo nuevo, cumpliendo el arte el papel de facilitador de la percepción.”***

Seeing Machines. MIX/ Independent Art and Culture Magazine. Vol. 27 No.1. Toronto, 2001

La tecnología mediática es la vocación de nuestro sentido civilizatorio, es el espejo pulido del humanismo contemporáneo de la misma manera que el retrato clásico lo fue para el arte clásico y el Renacentista. Ambos significan el impulso inmovilizador de representar al mundo domesticado, ambos son el resumen consagratorio del imperio artificial del hombre.<sup>1</sup>

Algunos casos preparatorios del retrato virtual en el arte moderno pueden ser considerados:

Picasso, Braque, en su periodo cubista, tanto el analítico como el sintético, en la facetización y descomposición holográfica del sujeto, también en la medida en que a través del énfasis en la diferencia se acrecenta la identidad. (Ver ejemplos en el capítulo La representación humana en el entorno virtual como obra pictórica).

En otras propuestas destructoras mediante la dispersión de la forma integrada utilizando figuras orgánicas interconectadas por el sentido compositivo y no por la estructura de la materia, como las figuras escultóricas de Picasso, el sujeto reside en la intención de las metamorfosis fluidas y no en lo inmóvil del carácter.<sup>2</sup>

La obra hiperrealista, tanto pictórica como escultórica, sobre todo en el abandono del carácter en la elección del gesto y la identidad, además en la anticipación del arte como propuesta de reproducción y el desplazamiento de la atención sobre lo integral para dirigirse hacia lo técnico representacional como principal contenido de la obra.

Las aproximaciones al retrato desde la pintura aliada con la fotografía de síntesis. En esta vertiente está la obra de Chuck Close, con la fragmentación textural de la imagen del rostro, sobre todo en su insistencia en dotar de información estructural a los segmentos, haciendo evidente la independencia significativa de cada uno y la ausencia de jerarquización (donde todo es detalle, no hay espacio para la profundidad). En el mismo camino se pueden considerar las series de retratos de Saúl Villa, especialmente en la insistencia sobre la topometría de superficie y la artificialización de la apariencia fotográfica, es decir, en la duplicación del efecto plástico.

Éste es el estado y el antecedente; el programa consiste ahora en banalizar lo

**<sup>1</sup> Resulta interesante considerar aquí el Salón de los Espejos del ZKM, Centro de Arte y Medios de Karlsruhe en Alemania, donde como parte de el Museo de Arte Contemporáneo se ofrece la posibilidad de que el visitante modifique su propia imagen reflejada en una pantalla mediante un programa informático.**

comunicativo, en operar la inversión de la máxima mediática: la del medio que es el mensaje, tal operación es innecesaria, pues si bien pudo ser efectuada en la desacralización del arte fue porque éste era sacro, pero los medios nunca pretendieron la sacralidad ni la representación de la verdad ni lo artístico, sino simplemente la simulación de la realidad sin mayor abstracción teórica, la naturalidad prostitutiva de la apariencia. La inversión del sentido simbólico, tan caro al proyecto revolucionario y modernizador del arte moderno, consiste en la desacralización, la artificialización; desmentir la mentira como lo auténticamente falso: positivar la polaridad pura, neutralización *par excellence*.

Expresar lo inexpresable es un proyecto a la altura del arte, pero expresar lo inexpresivo es una cursilería, un absurdo carente de gracia, además de ser terriblemente tedioso. Se trata en todo caso de un programa digno para la práctica mística a lo oriental; adquiere sentido en una sociedad que ya habita lo metafísico, no para aquella que groseramente lo imita. La virtualidad es un paraíso para los simios espirituales.

Se debe considerar que la identificación de la práctica exclusiva de los artistas contemporáneos implica la restricción conceptual del ejercicio profesional de la producción de cierto tipo de discursos, no necesariamente teóricos. Fuera del medio del entretenimiento, la educación o el espectáculo (en los cuales curiosamente un artista contemporáneo no reconocería una auténtica práctica artística si ésta se limita a una definición pragmática aduciendo la noción extendida del arte) la actividad del artista es indistinguible de cualquier otra, o más aún, de ninguna actividad.

El verdadero arte virtual consiste en la decepción absoluta, en la negación de todo el programa de la simulación. Es claro que esto está dado ya de cierta manera en el corazón mismo de la virtualidad y que su programa consiste en hacer suponer que tal realidad es falsa, es la naturaleza travesti de nuestra sociedad entera, la manifestación paródica de su fracaso y su autoconvencimiento. Ya que la alteridad artificial, esa especie de conquista de lo otro, lo inalcanzable programado, lo intocable, es en sí mismo un programa absurdo, que sólo una actitud científicista como materialismo radical puede concebir. La ciencia por medio de la tecnología, la que hace las veces de instrumento de percepción y materialización del producto racional, en el paroxismo del sentido, nos

**<sup>3</sup> En esta misma línea de pensamiento (la teoría de la información de Shannon Weaver) se inscribe una nueva corriente estética directamente influenciada por la Cibernética, que concibe la información como clave para la comprensión de los procesos estéticos. Se busca, a través de la formalización, una contraposición a las tendencias subjetivistas, trascendentales o existenciales de las teorías estéticas de tradición kantiano-hegeliana. El fundamento de un sistema estético formal no tiene como fin profundizar en la interpretación o los juicios de valor, sino que se centra en el propio sistema de la obra, en ordenar el significado de los elementos y los signos empleados. Toda obra de arte y, de un modo general, toda expresión artística pasa a ser considerada como un mensaje transmitido entre un individuo (o un microgrupo) creador (artista/s), denominado emisor, y un individuo (o grupo) receptor, por intermedio de un canal de transmisión (sistema de sensaciones visuales, auditivas, etc).**

hace creer que la RV plantea un problema “real” porque no es solamente una actividad especulativa de la imagen de lo real sino un programa de sustitución de lo real por su imagen, de ahí que se trate de un no problema al ofrecer no-soluciones, ya que lleva inscrito en su esencia la insustancialidad. Por lo cual resulta en un absurdo el ofrecerlo a la reglamentación y al juicio moral y/o ético, de la misma manera que la ingeniería genética o la energía nuclear, terrenos en los cuales lo reglamentario es un requisito protocolario que implica la automática aceptación e incluso exigencia en lo público y lo colectivo. Y esto, en consonancia con la política y los restos dispersos de la institución religiosa, crea un pseudo-discurso orientado a lograr la total transparencia del asunto. Tal discurso requiere de la complicidad de todos los sectores productores de sentido, en particular de lo mediático espectacular y, por extensión, lo artístico instrumental, incluido el campo de las estéticas emergentes, detentadoras privilegiadas de las operaciones de construcción de discursos alternativos (es decir, consagradores de la contracultura, verdadera trampa del liberalismo y su humanitarismo anti-ideológico).

Es por ello que los principales programas de investigación en arte digital son llevados a cabo principalmente en o mediante colaboraciones con los institutos de desarrollo tecnológico de los países productores de tecnología electrónica y son financiados con aportaciones de las principales compañías mediáticas y electrónicas. Si la estetización de lo mediático es una etapa más en la mercantilización de lo social, en la generación de una fidelidad a la marca de imagen del mundo como proyecto democrático, habrá tan sólo que recopilar los datos esparcidos por la semiósfera contemporánea.

Así pues los programas de investigación del medialab del Massachusetts Institute of Technology (MIT) contemplan como principales líneas de investigación: la aplicación de la tecnología satelital para la incorporación de equipos de vigilancia electrónica en vestimenta inteligente, a manera de extensión del proyecto militar de creación de soldados multimedia donde se incorpora la interface computacional a los sistemas de radiotransmisión.

El desarrollo de sistemas miniaturizados de reconocimiento de imagen, nanotecnología, Recursos de Posicionamiento Global (GPS), el desarrollo de secuencias inmersivas de RV, arte digital que implique la construcción o adaptación de interfaces computacionales.

**4 Las obras de computer art, en su primera etapa, están fundamentadas en reglas o parámetros de base, a partir de los cuales se establecen determinadas repeticiones y variaciones. Las raíces de estas prácticas se encuentran en la corriente neoconstructivista en las artes plásticas, que se desarrollan después de la Segunda Guerra Mundial.**

Gianneti Claudia. Estética digital. Lángelot, 2002. Barcelona. Pág. 49

La modificación de espacios físicos mediante tecnologías inteligentes, visualización de procesos biológicos o temporales no lumínicos, en resumen: las consideraciones artísticas no son lo importantes, sino las nuevas estéticas orientadas ya no a la percepción humana sino a la percepción asistida por tecnología electrónica. Contra los tradicionales elementos estéticos del campo artístico, tema, forma, estilo, contenido, simbología, composición, se imponen nuevos o reducidos asuntos: rango sensible, reconocimiento, mutación, secuencia, indeterminación, velocidad, sincronía, registro. Las nuevas teorías estéticas contemplan recursos de análisis semántico de la obra como producto comunicativo.<sup>3</sup>

Queda así patente en las prácticas más vanguardistas de las artes electrónicas, de manera particular en el llamado *Net-art* donde tanto el soporte como los contenidos provienen del mismo medio comunicativo, la internet y por medio de relaciones entre palabras e imágenes es posible generar composiciones arbitrarias al azar (Paik, Cage, Schöefer, Metzger). Otros comportamientos derivados del neo conceptualismo articulan obras a partir de datos generados por la propia sociedad o por programas de escaneo que traducen a datos graficables comportamientos observables en un objeto o proceso. Se trata en todo caso de traducir en obra lo que detenta una calidad de información pura.<sup>4</sup> Es en este sentido en el cual el proceso mimético desborda su limitación icónica y se transmuta en analogía sígnica. Las obras generadas por tales procedimientos comparten una cierta calidad fría de experimentos formales donde es indistinguible el contenido de la técnica, esta cierta mudez frente a lo artístico hace suponer que se trata de etapas transitivas hacia una estética integrada donde los recursos tecnológicos puedan por fin convertirse en comunicación pura no determinada por linealidad o narrativa alguna. Quizá todo ello no tenga como propósito otra cosa que llegar a una situación en la cual sea del todo innecesario plantearse la pertinencia misma del problema artístico. O estamos ya un paso delante de la era del arte o la ciencia ficción no narrativa como aplicación instrumental sustituye a la historia del arte.

Estas estéticas de la permutabilidad, el caos, la asociación algorítmica, la programación, el accidente, la auto determinación de la obra como proceso autónomo, la participación del espectador como agente activo de la creación, la incompletitud polisémica, etcétera; se nutren de las aportaciones teóricas de las vanguardias post-surrealistas

liberadas de toda afinidad literaria. La duda intrínseca que los artistas sostienen frente a la realidad les hace apostar libremente por recursos de objetivización de lo inmaterial por vía de lo involuntario y lo casual. En esta tónica también participan los artistas del body-art y el performance desde un extremo opuesto: la materialidad y lo humano como provocadores del espacio virtual de la operación del caos. Las acciones por sí mismas son eventos detonadores de realidad en el limen de lo corporal, la experiencia es ahora un caso extremo, una excepción, y su único motivo es comunicar la extrañeza que consiste oscilar entre la conciencia de la finitud material y lo insustancial de la vida como sistema simbólico.

Acciones como las de Vito Aconcci, Gina Page, Günter Brus, transgreden los límites morales asociados al comportamiento artístico convencional para acceder a un territorio de libre acción no sometida a las leyes y los límites de la realidad social. Esta liminidad de lo artístico es explotada desde el campo del cuerpo como dispositivo de liberación, es quizás su principal contenido la expresión de un límite conceptual más que un programa sistemático de consolidación de una realidad paralela.

Esta extrema identificación de la obra con el autor sitúa a estas prácticas como proyecciones del autorretrato, el autor busca en las exploraciones de su corporeidad exponer los elementos intrínsecos de su individualidad y su conflicto como corporeidad compartida con el espectador, además al operar en el ámbito del performance asumen que el espectador quedará inmerso en la atmósfera de su propia representación, la simplicidad de las acciones implica la posibilidad de su reproducción independientemente del actor, sin embargo, es cierto también que una vez operada la acción y registrada en los anales artísticos, cualquier repetición pasará por plagio.

Otro acercamiento al autorretrato extremo se encuentra en la obra de Arnulf Rainer, quien ha explorado los recursos expresivos del rostro y el cuerpo para determinar una especie de lenguaje extático más allá de las convenciones de los estudios de fisonomías. Mediante el uso de la fotografía y la intervención pictórica Rainer pretende deducir una comunicación inconsciente con aspectos inexplorados de lo humano. Los límites de tal exploración lo conducen lo mismo hacia la animalidad (en el estudio de las reacciones de primates) que hacia la metafísica escatológica (el trabajo con máscaras mortuorias y símbolos místicos).

Queda entónces manifiesta la necesidad de explorar la identidad en lo emocional y lo sensible y el deseo de sistematizar su expresión es una de las áreas de investigación asociadas al desarrollo de interfaces emocionales que permitan operar sistemas digitales a partir de interacciones entre humano-máquina con base en un sistema sígnico similar al que convencionalmente utilizamos en la vida común mediante elementos extralingüísticos: intencionalidad, acento, expresión, volumen, postura, etcétera. Es decir, llegar a una interfase intuitiva de interpretación del comportamiento y de respuesta automática en función de tales convenciones. Sería quizá lo que entenderíamos por una inteligencia emocional artificial, donde el avatar digital se comporta como un ser humano complejo y aprende de la experiencia real participando a su vez en volver compleja tal realidad.

## 4. La realidad y el sueño del arte digital

¿Existen en realidad los sueños? Los sueños corresponden a la fantasmática en tanto imágenes sin objeto; son la expresión compleja de la memoria y de una indefinida capacidad imaginativa. Es en el terreno de lo onírico donde no solamente se recuerda en órdenes combinatorios a los sujetos de la atención, sino donde incluso surgen nuevos actores y situaciones inconcebidas en la realidad.

Los sueños y la historia comparten la misma naturaleza, todo lo pasado sucede como en un sueño, ya que requiere de ser narrado como algo que tiene lugar tan sólo en el relato. Excepcionales son los sueños en los cuales el durmiente cuenta lo que sucede en directo a un testigo “consciente”. La hipnosis es un caso especial de sincronía entre el sueño y la realidad lúcida.

Las obras comentadas juegan de manera muy directa con el espejo como recurso de representación y autoreproducción, los resultados experimentales plantean en diversos casos la interacción en ambientes no controlados por las leyes o recurrencias lógicas propias de la realidad. Todas apelan a una dimensión visible en concordancia icónica con la realidad, muchas proceden a partir de índices fotográficos alterados. La alteración del orden de expectativa natural de la interacción es acorde a la experiencia convencional del producto artístico museístico. Todas estas obras dependen fuertemente del espacio museográfico como laboratorio para lograr la suspensión de la expectativa de realidad. El museo o la galería constituye en este momento un espacio modélico para la exploración de nuevas tecnologías comunicativas, en tanto que el usuario cada vez más entiende la obra de arte como una interfase más que como un objeto como un discurso.

Por otro lado, la semejanza del arte virtual con lo onírico implica también el que lo imaginado se constituya en programa de realización. La utopía como ideal revolucionario y promesa de realidad es consustancial a la imaginación virtual. Un mundo posible ha surgido siempre de un deseo, aún si no virtuoso.

Las utopías digitales son la versión contemporánea de los manifiestos revolucionarios de los movimientos artísticos de vanguardia del siglo xx. Muchos se nutren así mismo de las teorías y el espíritu libertario de sus antecesores aunque no exigen, salvo en el caso del ciber punk anarquismo, de una observancia política real. La práctica política de los movimientos intelectuales ligados a la crítica de la tecnociencia como sistema de dominación asociado a los intereses de las industrias y el capital globalizado se articula en el foro de la discusión académica, pero trasciende pobremente en forma de un movimiento artístico o académico definido.

A diferencia de sus predecesores esta postura crítica aún no es definible en sus propios términos como sino por oposición a sus detractores.

Pocos hackers pueden identificarse como autores de arte digital, el Net-art (arte para la internet), cuya propuesta sea legible y reproducible por otros. Los principales artistas digitales reconocidos y con presencia en el campo del arte son ajenos a las preocupaciones revolucionarias de los colectivos altermundistas. La promesa de la liberación mediante la tecnología es cada día más dudosa sobre todo en las regiones fuera del primer mundo tecnologizado.

El pensamiento es una barricada de poca trascendencia, habida cuenta que la guerra se libra en otros terrenos ajenos a la academia y la intelectualidad. Recuperando a Debord y la Sociedad del Espectáculo, la integración en un solo conglomerado espectacular de todos los fenómenos productivos y comunicativos de la sociedad de consumo ha vuelto inoperantes las acciones artísticas, críticas y políticas aisladas.

Las utopías digitales, planteadas paralelamente al sistema espectacular, no tienen incidencia en lo social más que en la medida en la que se integran a su vez en el espectáculo del diseño y de la moda. Su significado queda reducido a su operación mediática y no alcanza a ofrecerse como fenómeno comunicativo. No-Logo, Adbusters,

Mundo 2000, y otras propuestas contraculturales, de procedencia fundamentalmente estadounidense, han hecho una mella muy pequeña en un mundo globalizado donde las novedades intelectuales tienen pocas posibilidades de traspasar las barreras del lenguaje y de la comunicación de masas. Otros fenómenos como October, que desde Europa ofrece un pensamiento crítico y estético del arte como propuesta de lectura desestructuralista influye vagamente en la mentalidad de los artistas actuales. El pensamiento crítico de las artes cuenta con importantes limitaciones para su difusión, ya sea en los circuitos escolares o los curatoriales de museos públicos de arte contemporáneo (actual) debido a que la discusión halla un eco limitado entre grupos especializados a menudo desintegrados e incommunicados generacional y geográficamente.

Aunado a esta cuestión otros actores del campo artístico ofrecen, poca ayuda si no bien franca oposición al pensamiento intelectual de las artes, tal es el caso de los circuitos de comercialización, fundamentalmente porque el estado actual del mercado artístico tiende a privilegiar el aislamiento autoral (en el sentido de valorar la obra como objeto de consumo por encima del relato artístico histórico) y favorece la sustitución y la rotación de autores y modas estéticas en función de una industria comercial.

Así pues, en la actualidad, frente al sueño de la realización virtual se levanta el muro del realismo objetualista con connotaciones regionales ideosincráticas, como una respuesta del imaginario tercermundista hacia el conglomerado tenco-artístico-industrial que impulsa la fantasía digital.

Junto al movimiento tecnologizante emerge un world-art-povera que exhibe el lado más deprimente de la ilusión de progreso. Como en toda urbe desarrollada la periferia se ha "favelizado", así, junto a los actores del discurso tenco-liberador coexisten nuevas ritualizaciones de lo popular y lo folclórico como contrapesos simbólicos.

Curiosamente, ambos discursos reclaman su realismo apelando a un subtexto simbólico, virtualizante y onírico trascendental. A manera de un acto compensatorio donde dos tipos de cinismos fatalistas se enfrentan: la fantasía escapista de la revolución post-materia donde la informática libera de las demandas materiales que

producen la injusticia en el mundo, y la reivindicación de la marginalidad como vía alterna a la supervivencia en un medio hostil dominado por el capital globalizado. Una escapa hacia un futuro ideal, el otro hacia un supuesto pasado de tradición pretecnológica que adapta lo moderno a las viejas mitologías locales.

Por lo tanto me refiero al arte digital como una búsqueda revolucionaria, más allá de la tecnología de imagen o de la eficacia comunicativa. Lo relevante para el lenguaje y el formato digital estará, desde la perspectiva artística, en el terreno de las innovaciones de discurso y en los cambios del comportamiento social implicados en el imaginario utópico.

## 5. El estatuto del arte en la era de la virtualidad

Entramos a una etapa en la que se vuelve superflua la crítica de las obras artísticas, puesto que debido a la explosión de lo múltiple y lo diverso el campo del arte entró en una etapa de profunda indiferencia. La liberación total de los estilos y el fin de la historia del arte permiten al espectador atento reconocer en cada nueva tendencia o producción las partes faltantes de un rompecabezas, cuya forma final ya se conoce o anticipa desde el título. Así el ejercicio de curaduría actual consiste en ordenar adecuadamente las piezas por contigüidad estilística, geográfica o taxonómica. La nueva y última práctica curatorial parece deberse a la teoría de los conjuntos. En busca de retratar los pluralismos individuales cada vez más exposiciones en los museos se centran en la tarea de creación de muestras de obras de autores emparentados por una marca que permita erigir discursos parcializados del comportamiento de los artistas en el mundo globalizado. No se trata de resaltar el genio o la diferencia original de los autores, sino de explotar sus denominadores comunes en vías de presentar retratos integrados generacionales que doten de cierto interés mercantil a las exposiciones.

En una aproximación formal, la RV conduce a una estética del hiperrealismo y del montaje, es de esperar que conforme se avance en la experimentación visual se adopten otros lenguajes de representación que impliquen la inclusión de la graficación en la elaboración de entornos ideogramáticos inmersivos, en los cuales (junto al nivel representacional) se presenten capas de significación e información de comentario, que involucren traducciones de orden explicativo, opcional o de comentario emotivo.

El énfasis en la objetivación y la comunicabilidad de la experiencia perceptual son la única garantía de transparencia en todos los posibles niveles informativos. De manera

tal que lo intuitivo se traduzca inmediatamente en racional, en cadenas de inferencias lógicas y derivativas, a partir de las cuales las opciones interactivas de las interfaces operacionales actualicen las cadenas de elección. Esto implica la activación de una lectura segmentada de la imagen en sus diversos niveles informativos, entonces es cuando la estetización se convierte en un atributo de estilo de la representación y el contenido en un plano diferenciado de información carente de valor emocional, ya que el nivel expresivo del mensaje, por múltiples que sean las capas de comentario, queda reducido a un conjunto de opciones de catálogo, es decir, al cumplimiento de una lista de elecciones múltiples.

Así pues, la experiencia perceptiva pasa de la contemplación a la actuación, a la interacción, el nivel sintáctico y semántico ceden su preponderancia ante la operatividad pragmática de la obra, en este punto no diferenciada de la experiencia real, ya que como producto informativo la obra se concibe no ya como comentario sobre la realidad ni generación de realidades adicionales, suplementarias, sino como síntesis experimental de lo real; de hecho más real que lo real, puesto que no sólo lo contiene sino que lo explota, lo proyecta hacia su reproducción ilimitada y sus efectos.

Ciertos conceptos artísticos clásicos como belleza, composición, proporción, ritmo, no son problemas relevantes de la virtualización, debido a que por principio la imagen virtual no está realizada para ser contemplada, sino consultada y más aún recorrida: explorada, lo importante es lo informativo y la forma en que opera, no se considera como relevante el ejercicio crítico de la imagen virtual, ya que se espera que proporcione información y experiencia real, a pesar de que en tanto arte se le pide que divierta o entretenga.

Por ello, los principales elementos de análisis plástico de lo digital virtual son lo simbólico, la convención, la codificación, la semejanza, la perspectiva, el hiperrealismo, la transición, el volumen y lo asociativo. Pese al sentido espectacular que suele dársele a los tratamientos publicitarios y propagandísticos de la Realidad Virtual puede esperarse que se supere la estética explosiva y plana de los videojuegos y se trascienda hacia una “estética de la consulta”, donde los soportes mediáticos simulen un espacio de acceso y se personalice la interfase de consulta.

Cabe esperar aún que se determinen y elijan formas de interacción que limiten los desplazamientos físicos simulados, ya que en bien de una consulta personalizada y siguiendo el propósito de la individualización del mundo de la información, se debiera explorar más profundamente la imagen de lo cotidiano (lo actual) por encima del exotismo. Lo similar y lo igualitario son conceptos más proclives a ser internalizados por el usuario que lo extraño y lo desconocido. Lo mismo es válido tanto para las Realidades Virtuales como para las demás aplicaciones, los videojuegos o los ambientes interactivos en línea.

Limitado a un segmento poblacional identificado con el ánimo de aventura, es de esperarse que los entornos inmersivos más regulares y vulgarizados imiten el propio ambiente cotidiano del usuario. Lo mismo que sucede en el campo del consumo cultural puede verse reflejado en la simulación virtual. Al lograrse de antemano la estetización del mundo por medio de los diseños (y siendo la interfase perceptual a su vez un diseño, donde incluso la naturaleza pasa por su simulación), es consecuencia lógica que el consumo artístico se integre a la práctica inmersiva de la RV como subprograma de estilo o librería visual. Pese a que todos los contenidos visuales sean producto de un proceso de diagramación y les sean conferidas cualidades estéticas de estilo, la expectativa artística de la imagen o los contenidos demandará que éstos sean catalogados como tales, de manera que se diferencien de los programas de realidad y mantengan operativas las funciones digitales.

Sin embargo, la dependencia total de la elección del usuario limitará las posibilidades del artista común de ofrecer desinteresadamente sus obras a la contemplación accidental. Géneros completos como el arte efímero, la instalación, el arte urbano, el performance y las intervenciones tal como se practican hoy en día, en función del concepto de arte público, quedarán limitadas a los verdaderos espacio físicos, ya que en las interfaces y portales virtuales sólo lo que sea etiquetado como arte podrá ser identificado y percibido a petición expresa.

Con ello podemos adelantar que el universo de la RV ofrece un espacio muy limitado a la práctica del arte como tal; quizás al ser desprovisto de un soporte material el arte compite en desventaja con lo informativo y lo espectacular, y siendo la inmaterialidad

en lo cotidiano únicamente una preocupación ambiental y campo para la divagación intelectual metafísica es comprensible que, fuera del enfoque histórico convencional, las manifestaciones artísticas independientes se vean cada vez más reducidas a grupos de especialistas y productores.

Este énfasis en la expectativa espectacular del proceso de la información y de la exploración de la obra virtual, en su necesaria coexistencia en las redes informativas, es compatible con la consideración que Baudrillard hace del fin alteridad como resultado de la práctica reproductiva de la semejanza, a partir de la ingeniería genética y de la clonación,<sup>1</sup> así como de la mundialización de las diferencias individuales o de grupo.

La práctica creciente del culto a la semejanza va emparejada con la corrección política de lo múltiple, lo multiétnico, la tolerancia igualitaria y el gobierno de un estado único de comercio mundializado. En este sentido, el carácter individual pasa de la identidad como cuestión antropológica al sentido de propiedad de autor. La codificación genética y el paradigma de la originalidad individual constituyen la base ética, estética, moral y comercial de la era de la microscopización de las identidades individuales.

El deseo de reproducir la realidad, por lo tanto, no responde a la voluntad de abarcar verdaderamente el infinito, de ver lo invisible, que sería lo propio del sentido imaginativo humano, de la habilidad para prever lo desconocido o comprender lo misterioso. El énfasis reproductivo se basa en la demanda de igualación y similitud, de eliminación de la alteridad por vía de la determinación del principio común y la reducción de la realidad a su mínimo común denominador.<sup>2</sup> Ésta es la misma lógica de la individualización de la cultura del hedonismo contemporáneo.

<sup>1</sup> El hiperrealismo de la RV elimina todo el potencial expresivo y estético derivado de la elipsis, sinécdoques y metáforas que han forjado la identidad estética de la narrativa audiovisual a lo largo de un siglo.

Gubern, Román. *Del bisonte a la realidad virtual*. Anagrama, Barcelona. 1996

***‘Pero el juego todavía no ha acabado y la reversión siempre es posible. Se puede encontrar no sólo en la revuelta vírica de nuestras células sino también en la enorme tarea que nosotros, seres vivos, emprendemos: un proyecto para reconstruir un universo homogéneo y uniformemente coherente —un continuum artificial esta vez— que se despliega dentro de un medio tecnológico y mecánico, extendiéndose sobre nuestra vasta red de información, donde nos encontramos en proceso de construir un clon perfecto, una copia idéntica de nuestro mundo, un artefacto virtual que abre las perspectivas de una reproducción incesante.***

Baudrillard, Jean. *La ilusión vital*. Siglo XXI, Buenos Aires. 2002. pág 7

## 6. Consumo visual de la imagen digital

La imagen digital se integra cada día más a la vida cotidiana en la comunicación. El camino tuvo su inicio con la introducción de la fotografía y el fotograbado en los medios impresos. Posteriormente, la imagen en movimiento y la preeminencia de la imagen televisiva por encima de cualquier otra experiencia de comunicación pública. La omnipresencia de la comunicación digital en formatos cotidianos, internet, los dispositivos móviles y los sistemas satelitales de imagen constituyen cada vez más uno de los recursos de imagen más comunes.

El desarrollo de internet como sustituto del correo y del impreso ha implicado la sustitución de los medios de difusión de imágenes censuradas y prohibidas explotando exponencialmente en la Red. La movilidad, inmediatez y accesibilidad del medio ha permitido una mejor y más precisa distribución de materiales “prohibidos”.

La insistencia sobre la pornografía digital, su utilización y difusión por las redes de comunicación constituye, sin duda, un campo propicio para la investigación de los comportamientos del consumo visual digital. En él es claro el predominio de la imagen fotográfica y el retoque foto realista por encima de cualquier tipo de abstracción o síntesis de imagen. Lo que se ofrece y lo que se consume es la prueba documental del hecho real para lograr la excitación, incluso los criterios de belleza son secundarios frente a la veracidad y obviedad del documento. La pornografía anticipa todo tipo de imagen en las redes y en la virtualidad, al no ser éstas actualmente opcionales sino prioritarias portadoras de la comunicación (nadie pretender realmente leer para obtener su información en los medios audiovisuales) es lógico que se les demande una acción inmediata, libre de ambigüedades o falta de definición.

La obscenidad de la imagen pornográfica es coherente con la inmediatez de su acceso, el rompimiento entre el ámbito privado del *budoir* y el medio de comunicación masiva, expuesto a todos de manera indiferenciada es sin una novedad en el campo de la imagen “privada” y marca un hito en la historia de la sensualidad háptica. Los múltiples matices existentes entre realidad y fantasía erótica son equiparables a los grados de realidad y verosimilitud de la imagen digital. Se trata en todo caso de establecer un criterio de coherencia y verosimilitud, no de comprobación fáctica de certidumbre. La funcionalidad pragmática del circuito comunicativo es la prioridad, muchas veces por encima del contenido específico. La mera actuación de la operación comunicativa impera sobre el sentido o uso de la comunicación.

La pintura ha sabido siempre de este tránsito entre lo obsceno y lo comunicativo, así mismo sabe de los grados simbólicos del tratamiento de la composición visual que permiten crear ámbitos de ambigüedad para la distribución y consumo de imágenes eróticamente estimulantes. Sin embargo, la distinción entre lo público y lo privado quedaba limitado por las sanciones de los medios de distribución y las limitaciones del sistema de producción y reproducción de imágenes implicado.

La coexistencia de estos discursos en el campo del arte actual es símbolo de la orientación polisémica de la práctica estética posmoderna. Ya sea como superación o supresión del programa modernista, los críticos y teóricos de las artes visuales coinciden en el cambio de panorama conceptual del campo.

El nuevo consumo de la imagen pornográfica guarda semejanzas con la nueva condición del arte en formatos electrónicos, por un lado opera una invasión de lo público de discursos y obras previamente limitadas a la lectura especializada. El arte digital busca la provocación por medio de la transgresión de funciones, comunicación que no comunica, que solamente excita por su novedad y su accesibilidad. El arte digital es desde esta óptica un arte de la interfase, de la relación correspondiente de un espectador con una máquina simbólica.

Por otro lado, se encuentra el campo de los diseños de interfase como vehículos gráficos de navegación y de comunicación. En estos sistemas de signos de diálogo de

opciones lo intuitivo y lo exacto nuevamente procuran la operación objetiva. La belleza o el interés visual del programa interactivo es considerada una contribución graciosa siempre y cuando no sea a costa de la rapidez y funcionalidad del programa.

Queda por proponer la posibilidad de que el discurso artístico pueda liberarse completamente del paradigma crítico modernista y deje de operar el sistema de oposiciones dialécticas, que han impulsado el camino de las vanguardias y los desarrollos representacionales presentes aún como motivo de elección y ejercicio crítico del sentido de la práctica artística. Si triunfa un modelo virtual en la producción artística es de esperarse que la barrera del estilo sea superada por una exploración de la interface sensorial pura, incluso desprovista de forma contenida. Pero que esta liberación constituya un futuro promisorio está por verse. La estética de la emancipación no implica de forma necesaria una emancipación de la estética, es decir, del sentido mínimo de la obra artística, que sin importar si se opera en el margen o en el centro de un campo de sentido, la búsqueda de la contaminación con otros campos será siempre desde esta distancia dimensional que hace que lo artístico no termine de comulgar con el campo anfitrión. La operación viral que el arte digital pretende ejercer en los medios electrónicos de comunicación depende de la preservación de esta dimensión, no tan solo crítica, sino la estética como interface de confusión.

Lo que para el arte digital como intromisión mediática aporta viabilidad en tanto crea confusión entre discurso oficial e intervención artística, para el caso específico de la Realidad Virtual implica considerar las variables estéticas de la interfase.

En el universo virtual lo inmersivo es una experiencia corporal a escala de la simulación, lo mismo puede decirse del tipo de pensamiento o reflexión que provoque, será siempre de carácter simulado, virtual y exploratorio, válido únicamente en el laboratorio digital. Ya que si lo virtual pretende desprenderse de las ataduras necesarias de lo real para liberar el sentido por encima del significado, la imagen de lo real-virtual tendrá como referente directo no ya al objeto de imitación sino al principio de operación cero-dimensional del lenguaje matemático.

Por lo tanto es aquí donde, desprovisto de artificio, el arte virtual no puede ser llamado arte según las definiciones clásicas, sino imagen de arte, o arte desrealizado.

Existe otra posición al parecer común en el campo del arte contemporáneo, y es la que tiene que ver con lo incomprensible de las producciones actuales, ya sea por la complejidad del mensaje tratado, la exigencia en el desciframiento de claves laberínticas, o la complejidad operativa de las interfaces sígnicas. A pesar de que la mayoría de los artistas aparentemente están de acuerdo en el principio de obviar y hacer visible lo invisible, sus obras redundan en tales grados de confusión que incluso el espectador especializado se ve en graves apuros al tratar de descifrar el valor o la mera existencia de tales discursos.

Es de esperar que ante la proliferación de interfaces y modelos de visualización y navegación de las obras digitales, el terreno del campo digital acabe siendo tan confuso que ningún usuario, por versado que sea en tecnología y arte, pueda comprender la totalidad de la producción en oferta. Pese a las esperanzas y programas de trabajo de los artistas más comprometidos con los aspectos sociales de las nuevas tecnologías, con seguridad el futuro minará sus proyectos revolucionarios volviendo obsoletas sus propuestas con la misma velocidad que las tecnologías se sustituyen.<sup>1</sup>

Sin duda, el presentar un análisis de los principales temas y tratamientos dentro de este campo es motivo de un estudio más preciso y atento sobre los autores y las obras actuales de arte mediático. Es necesario también observar cómo las muestras internacionales y los proyectos corporativos dirigen su atención al patrocinio y explotación de estas manifestaciones; así como la manera en la cual el campo tecnológico va cambiando la definición del artista y el científico en la construcción de nuevos perfiles disciplinarios, donde algunos han querido ver una revaloración del proyecto renacentista del artista-inventor.

La pretensión purista del arte como fenómeno válido para sí mismo se ve cada día más insolvente en el terreno de las artes digitales. La investigación crítica sobre el consumo y la producción en este formato y lenguaje aportará claridades necesarias para ubicar a la práctica artística en una justa apreciación. De ello emergerá una economía de lo artístico-mediático, o lo tecno-artístico que, hasta el día de hoy, no existe, pero que ya tiene plena vigencia.

***'El interés cultural en lo digital radica primeramente en su novedad, tiene que ver con que las estructuras de poder están abiertas a atrapar aún; que estamos reconstruyendo, rediseñando, reinstrumentando nuestra sociedad; quién habla y a quién, cómo lo hacen y qué se considera información; qué es la información y quién la posee, todo eso. Los artistas están haciendo un trabajo valioso protegiendo la esfera pública y explorando la manera en que será el futuro. El abandono del interés intelectual de los museos hacia el arte digital en el contexto de una lucha social amplia es el abandono a la capacidad de cada uno de nosotros de contestar a la inevitabilidad corporativa de lo que serán las tecnologías informáticas. Eso es trágico... No puedes hacer tecnoarte sin examinar las más amplias condiciones tecnopolíticas... Existe todo un conjunto distinto asuntos que no se localizan en la historia del arte y que tienen que ver con lo tecnosocial.***

Natalie Neremijenko. Artbyte magazine july-august 2001 (Traducción JCRS)

## 7. Tendencias y subsistencias de comportamientos plásticos hoy

En este texto trato de generar definiciones de comportamiento de los artistas plásticos en un campo ampliado por la tecnología aplicada al arte en el cual coexisten orientaciones y actitudes que, originadas en la historia como tendencias teóricas de validación de la actividad plástica, siguen presentes.

Una lectura generacional del arte contemporáneo del siglo xx permite observar ciertas constantes conceptuales que definen la práctica plástica entre la continuidad y la ruptura. Una actitud de búsqueda formal que revoluciona las concepciones y configuraciones de la obra visual y otras menos dedicadas a la forma y más a las maneras en las que la obra y la acción plástica es absorbida por lo social.

Entre ellas, la búsqueda de la dominación de la realidad por medio de la reproducción mimética de las características visuales de lo real y su posterior suplantación simbólica se nutre de ambas tendencias.

El comportamiento de los artistas visuales, en este sentido, oscila entre el esencialismo de la inmaterialidad y el de la semejanza como materialización visual de lo real. De manera paralela las posturas científicas tienden, preferentemente, ya sea hacia la desustancialización del mundo por vía energética informacional (en el plano teórico) o hacia el tecnologismo pragmático, heredero de la visión mecanicista del mundo como hechura material.

Por otro lado, el fenómeno tecnológico y la discusión en torno de las nuevas técnicas de representación forman ya parte de un espectáculo popular que mezcla la fantasía

respecto de la imagen de la representación y las expectativas esperanzadoras de una todopoderosa capacidad de la ciencia para desarrollar la simulación digital completa.

La presencia en el imaginario común de la espectacularidad de los medios y sus representaciones de lo extraordinario, condicionan lo que se espera de la práctica visual del futuro próximo. La posición de los artistas visuales enfrentados en sus programas de trabajo a una visión de futuro, plantea diversas opciones de desarrollo a saber:

- El camino de la representación de la realidad, fundamentado en la inclusión de lo banal tanto en la técnica de representación como en lo reproducido. El uso del gesto vulgar, inintencional de la tecnología reproductiva para contrastar con la calidad profesional de la imagen publicitaria. Este camino es el resultado de un largo periodo de cultivo de la imagen desencantada del futuro y de la personalidad romántica desesperanzada y cínica. En estos momentos, pese a que pueda seguir en este camino por vía de lo chocante y lo excesivo, el discurso ya está siendo absorbido por la publicidad y el mercado “alternativo”. (Las extensiones del Pop; Warhol, Koons, Gilbert and George)
- La aplicación de los paradigmas clásicos de las representaciones de géneros pictóricos para conseguir una imagen paradójica en lo estilístico, ya sea representando en soportes digitales o imitando su calidad mediante recursos tradicionales. Ésta es quizás, la opción que demandará la actualización más versada de la historia del arte y de los recursos de la representación académica. Aquí el arte, como discurso histórico, cumple la vez de modelo de simulación y lo cotidiano tecnológico la de comentario y actualización. (Patente en el fotopictoricismo Cyndi Sherman, Jeff Wall, Mapelthorp )
- La investigación formal en grados de combinación de lo pictórico y lo mediático en los formatos estáticos, por medio de la aplicación mixta de materiales y recursos de representación (fotografía, holografía, imagen digital) en formatos plásticos. Derivada del collage y relacionada con la edición y el montaje audiovisual, esta opción forma parte ya del discurso representativo mediático, donde se borra la certidumbre del documento y se explota la calidad emotiva de la marca de autenticidad. (Nuevo documentalismo, Netart,)

- Las experimentaciones en medios de comunicación, principalmente las técnicas y retóricas del diseño y la imagen comercial. La industrialización estética del objeto de arte. Modelos multitextuales donde se busca la elaboración de una ecología mediática inmersiva donde el objeto cede terreno a lo representado en el continuo discursivo y la recategorización de contenidos mediante su transformación en concepto mediático.
- La conceptualización del gesto artístico reducido a su grado mínimo de diferenciación del objeto común y demostrativo de una relación intelectual. Es una de las principales vertientes de la instalación y el minimalismo contemporáneo, en el cual se prescinde prácticamente del diseño y la intervención en el objeto a favor de una relocalización de lo real a través del juego de la provocación del decentramiento del prejuicio.
- La estetización del vacío como rechazo o alternativa a la programación del ambiente; la retórica del punto de vista subjetivo y de la acumulación informática. La presentación del fenómeno visual mediante recursos ópticos, de registro de transformaciones, de semejanza y de telepresencia, entre otros.
- La dramatización del recurso tecnológico, la máquina absurda, la prótesis biomecánica y la hibridación tecnobiológica. Tanto en sus versiones hard-core industrial como en los genetista soft-edge.
- Los discursos pro o antitecnológicos a manera de manifiestos de fe en el futuro o de visiones apocalípticas. En ambos casos opera una voluntad de oponer o fusionar las visiones mesiánicas de la tecnología científica y las del humanismo con énfasis mayores o menores en lo ecológico, lo energético, lo religioso o lo místico. Estas aproximaciones oscilan entre la entrega absoluta a la telemecanización (Sterlac, La Fura, Media-art, computer-art) y la desconfianza demonizadora de la tecnología. Así mismo en los programas conceptuales se encuentran las grandes esquematizaciones semicientíficas que van de la parodia del método científico al manifiesto new-age.

- Los discursos a favor o en contra de la globalización de las estéticas, que van del corporative-art al world-art, pasando por los regionalismos y las recuperaciones antropológicas y de los outsiders.
- Los individualismos, universos personales, con las interminables consagraciones al cuerpo del autor como fuente de creación y modelo de referencia figurativa, las historias personales y las actualizaciones nostálgicas.
- Las experimentaciones interactivas entre el artista y los espectadores o entre estos mismos, las provocaciones sensoriales, los ambientes sensoriales divergentes de la posición o de la percepción.
- Los mestizajes ecologistas de la imagen, las apropiaciones históricas, las fusiones culturales, las neo-arqueologías, las apropiaciones místicas y los fetichismos mágicos. Los diálogos con el tercer mundo y las culturas autóctonas.
- Las reivindicaciones del mal y de los comportamientos extremos, las necrofilias y estéticas del asco y lo escatológico, las profanaciones religiosas, la estética de lo kitsch y lo banal, la esquematización naïf, los infantilismos y la estética del cómic y el graffiti.
- Ejercicios de extensión y comprensión del tiempo mediático y de la percepción asociativa mediante la utilización de recursos tecnológicos, tanto en formatos autónomos como en multimedia. En este sentido y en la experimentación representacional y abstracta, mediante la tecnología se han desarrollado las principales aportaciones en el media-art y el videoarte. Existen al respecto ejemplos canónicos como las obras de Gari Hill, Bill Viola, Nam Jun Paik, Bruce Nauman.

## 8. La presencia humana en un entorno virtual como obra artística

En este capítulo se muestran casos en la historia contemporánea de la pintura (finales del siglo XIX y siglo XX) en los cuales se percibe una búsqueda formal de la representación visual de lo real con particular atención en la descripción de la persona humana dentro de un espacio ya sea cartesiano u otro. La elección de obras y autores es personal y pretende hacer un corte transversal libre entre escuelas, personas, geografías y tiempos. No busco una línea de enlace conceptual integrada por equivalencias de valor artístico o semejanzas formales, antes bien por una intuición de correspondencia simbólica y teórica que me permiten llegar a justificar las obras más recientes, presentadas en el capítulo siguiente y final.

Muchos autores, obras y movimientos quedan fuera, particularmente los más abstractos. Hay también saltos temporales extensos. he obviado toda abstracción formal porque no compete a la mimesis visual, por otro lado, la fotografía tampoco ha sido tocada ya debido a que mi interés fundamental consiste en observar cómo la pintura se ofrece como ámbito experimental paralelamente a la tecnología de imagen. El último caso, el de Sterlac, trata de valer por las exploraciones del cuerpo y la tecnología como obra mecánica, ya que los casos del capítulo final atenderán a la dimensión más electrónica.

## Visualidad y representación

Georges Seurat

Les Poseuses

1887-88

Óleo sobre lienzo

78 3/4 x 98 3/8 pulgadas

The Barnes Foundation, Merion, Pasadena



Estudio para "Les Poseuses", 1886  
Georges-Pierre Seurat  
Crayón Conté sobre papel;  
29.7 x 22.5 cm  
Robert Lehman Collection.

Conozco pocos retratos en el catálogo de Seurat, sin embargo, varias obras suyas presentan figuras humanas inmersas en un espacio descriptivo. Conocido por sus exploraciones ópticas y por llevar al puntillismo y el cromo-luminismo como técnica pictórica a un nivel experimental y depurado, Seurat anticipa la desintegración de la figura en la atmósfera de la superficie pictórica. En *Les Poseuses* la figura de una misma modelo en diversas posiciones es tratada pictóricamente como un fenómeno meramente cromático y lumínico. La identidad individual es puesta en cuestión de múltiples maneras en el cuadro, el aparente anonimato del modelo es necesario para que el discurso tecnológico sea puro. En un entorno experimental los personajes no deben imponerse al ambiente. Junto a la representación del sujeto aparece otra representación pictórica que le antecede, en este caso la obra incluye un segmento del conocido cuadro *Un Dimanche a la Grande Jatte* de 1884. Las modelos son a la vez sujetos desnudos, anónimos, en la obra reproducida fungieron posiblemente como personajes definidos por su posición social representada e inferida, pero frente a nosotros son sólo una entidad lumínica asincrónica y polivalente.<sup>1</sup>

La textura visual de la obra, debida al tratamiento puntillista, propone una sensación del espacio como materia densa, a la manera de un baño de vapor, no existe propiamente como lugar vacío, sino como un bloque de luz difusa donde se reproduce un cierto efecto de muaré, es decir, un movimiento particular de los puntos de color que dota de un dinamismo óptico a toda la superficie. Si tal efecto es consecuencia de la propuesta cromática o un resultado explícito buscado por el autor queda por inferirse, lo cierto es que el resultado tal cual es evidente como una dimensión espacial ilusionista.

Pese a existir un modelo espacial cartesiano subyacente a la composición de la obra, el resultado final se aproxima a una experiencia plana del espacio pictórico, esta ambigüedad dimensional se opone al efecto ilusionista imperante en la pintura

**Existen versiones y estudios parciales de la misma obra donde Seurat resuelve diversos problemas: la descripción dibujística de la figura, el planteamiento cromático, las posturas, etcétera. Siendo más o menos evanescente la identidad de la modelo permanece como referente descriptivo, con el mismo grado de importancia que cualquier otra característica de la obra. Esto implica que el personaje no es anónimo ni indefinido, no se pasa por alto su especificidad porque es tan determinante para la realidad como todo hecho representable.**

realista. Pese a no imitar la mirada natural, la obra se plantea como una realidad óptica más próxima a la experiencia efectiva de la visión presente, ya que el mismo acto de observar la obra hace adquirir conciencia sobre la superficie pictórica como interfase del discurso representativo, que a la transparencia de realismo.

Esta sensación de espacio integral, donde la figura se actualiza visualmente ocupando una posición como información cromática, es muy similar a la manera en la que la programación de una identidad virtual se actualiza en la matriz visual de una pantalla, a la forma en que los puntos de luz de un monitor o los píxeles de una imagen digital conforman una imagen.

Esta segmentación programática del espacio pictórico en consonancia con los presupuestos teóricos del cromo-luminismo constituye uno de los paradigmas técnicos sobre los que se ha desarrollado el arte virtual inmersivo, en tanto espacio visual activo reticulado, pero así mismo el tratamiento ambiguo de la identidad del sujeto y la coexistencia de metarelatos intertextualizados que a la manera de un juego de espejos presentan y representan en un reflejo indistinguible, lo real y su simulacro, así como coexiste entre el determinismo ideológico y la objetualidad de la presencia humana.



Fig. 5  
Georges Seurat.  
Retrato de su madre.  
Crayón Conté sobre papel Michallet  
31.2 x 24 cm.  
Colección privada.



Fig. 6  
*Une Baignade, Asnières,*  
1884. Óleo sobre lienzo  
200 x 300 cms.  
The National Gallery. Londres

**De las cuatro figuras semidesnudas existen dibujos al conté sobre papel donde es evidente que se trata del mismo modelo. Posteriormente Seurat lo modificó en escala y los rasgos para darle identidades distintas a los personajes.**



Fig. 7  
*L'Echo. Estudio preparatorio para Une Baignade. (detalle)*  
Crayón Conté sobre papel Michallet  
31.2 x 24 cm.  
Yale University Art Gallery

**El uso de un mismo modelo para la descripción de distintos personajes es un procedimiento documentado por medio de los dibujos preparatorios que el autor realizó para varias de sus principales obras, en particular *Une Baignade* de 1884, de la cual se conservan dibujos sobre papel.**

## Espacio tiempo, cubismo.

Fig. 8

Pablo Picasso

*El jugador de cartas*

1913-1914

Óleo sobre lienzo

*The Museum of Modern Arts, New York.*



Existen diversas maneras de fragmentar la figura en el retrato, desde la máscara mortuoria, que si bien representa las facciones del rostro deja de lado el resto del cuerpo, pasando por el busto, hacia el retrato de cuerpo entero. Esta fragmentación de la figura es el antecedente de la fragmentación de la imagen del

cubismo. Si bien la abstracción de la identidad es posible mediante el tratamiento realista, la abstracción del parecido es el motivo central de la dispersión de la unidad del rostro y la figura en el cubismo.<sup>1</sup>

A una era del desmontaje de la personalidad, como lo fue el siglo XX por medio del psicoanálisis, corresponde una desestructuración de la representación retratística. Este recurso de fragmentación alude a la multiplicación del sujeto como identidad móvil y voluble. A la puesta en duda sobre la unidad de la identidad del individuo responde la puesta en duda de la percepción de la realidad.

El retrato cubista aporta el método algorítmico de descripción de la figura y la fractalización del parecido. Además, mediante el collage que integra realidad y apariencia en el juego combinatorio de percepción de la figura y el fondo, el contexto (los objetos circundantes y los símbolos culturales) se integran en un solo discurso complejo de donde la información sobre la realidad y el sujeto son indisociables.

Esta integración del individuo al tiempo presente de la acto perceptivo y al entorno

cultural como medio ambiente constituye una lectura apropiada a la nueva identidad informática del sujeto mediático.

La virtualidad de la representación surge de la imposibilidad de diferenciar entre información, contexto y realidad.

Los retratos cubistas sintéticos de Picasso exploran los límites de la identidad del sujeto pictórico mediante el desmontaje de la visualidad clásica. El individuo contextualizado por el aspecto informativo del entorno y partícipe más de las determinantes estructurales simbólicas de la realidad que de lo real como naturaleza. Esta nueva condición de la identidad revela no ser una cualidad intrínseca de la naturaleza humana, y por lo tanto, de la identidad sustancial del sujeto, sino el efecto de un entorno moderno sin precedentes en la historia, pero finalmente histórico inscrito en el tiempo.

La presencia del proceso constructivo como devenir estructural de la imagen es una aportación formal del cubismo analítico y sintético; la imagen no representa un momento congelado en el tiempo, sino un proceso visual-cognitivo una secuencia de eventos sintetizados en una imagen. La misma identidad del sujeto es válida en tanto instante continuo revolvente.

La simultaneidad no implica continuidad, sino que abarca también a la discontinuidad como sistema.



Fig 9

*Retrato de Wilhelm Uhde*  
Paris 1910  
Óleo sobre tela (81 x 60 cm.)  
Colección privada.

## Simultaneidad

Fig. 10

Marcel Duchamp

*Desnudo descendiendo la escalera No.2*

1912

Óleo sobre lienzo

147.5 x 89 cm. The Philadelphia Museum of Art



El carácter es una cualidad estable del individuo, innato e invariable que se supone la esencia misma del Yo. Tradicionalmente, el retrato intenta capturar esta identidad. De ahí la postura estática de la representación pictórica. En tanto objetos, las imágenes pictóricas son estáticas, una vez rota la restricción del movimiento la imagen se antoja inasible. El movimiento como problema de representación está en permanente estado de experimentación.

El arte virtual no intenta reproducir o representar el movimiento, sino ser un movimiento especial: la mutabilidad. Se trata de la evolución de las formas en el tiempo y de las leyes que le determinan. Existe un principio generativo que determina la forma inicial bajo su forma presente y un mecanismo evolutivo donde estos principios son sujetos a transformación por acción de su propio devenir.

La mutabilidad de la personalidad es también una preocupación moderna del arte del retrato, el desplazamiento cultural que implican las nuevas velocidades mecánicas, industriales y tecnológicas repercuten en la definición de individuo. Lejos ya de una determinación racial, social o profesional el individuo moderno es ante todo una entequeia sometida a las fuerzas de atracción del complejo socio-tecnológico-cultural.

El sujeto deviene indefinible al desestructurarse los campos de ajuste simbólico operantes en las sociedades estáticas o lentas. El entorno tecno global patente tras la

Segunda Guerra Mundial trastoca las identidades tradicionales; enfrentado al “otro” como nuevo reflejo culturalmente estructurado (el consumo de la identidad demócrata de individuo-ciudadano occidental) el orden de pertenencia e identidad se desvanece.

Se diluye también el arte “social” como manifiesto político o de clase y emergen las formas mediáticas inspiradas en la teoría de la información. La mutabilidad individual es un recurso de indefinición de lo colectivo.

La atracción que ejercen lo “real” sobre los artistas contemporáneos apela a esta cualidad inmóvil del objeto, la garantía de su materialidad como forma estable frente a la inasible mutabilidad del individuo (la personalidad y sus ideas). El individuo como persona está excluido tanto del conceptualismo como del objetualismo, ya que ninguno le atrapa ni le representa de manera justa. Lo individual se atomiza en sus formas inmediatas: la determinación temporal, el instante como documento de una transición. El sujeto no es, está deviniendo en no ser más.

A mí parecer Duchamp plantea el esquema, la fórmula, como estrategia de representación de la situación del individuo. Una lectura del Gran Vidrio como psicología artística revela tal programa. Del “desnudo descendiendo la escalera” al “ready-made” hay un subtexto conceptual coherente. El individuo primero como trayectoria de desplazamiento, luego como comportamiento programado y por último como conciencia excluida del misterio del objeto.

En Duchamp, el individuo no está necesariamente en el centro de sus percepciones del mundo, sino que sucede simultáneamente en un entorno de acontecimientos diferenciados e interdependientes, pero no forzosamente lógicos, descifrables o dotados de verdad. La realidad de Duchamp es compleja, simbólica pero indescifrable, porque aún si tiene un sentido éste es ininteligible.

El surrealismo plantea la exclusión que la personalidad consciente hace de su identidad oculta, primigenia y esencial. El programa revolucionario implícito en el surrealismo pronto fue sustituido por el convencimiento en la imposibilidad de reconciliar ambos estados en una personalidad unificada, liberada del estado esquizofrénico natural al

individuo contemporáneo. Sabemos que la ansiada liberación de la esclavitud de la programación social no ha operado en la político ni en lo mediático. Las obras de artistas contemporáneos respecto de la identidad humana reflejan preocupaciones que van desde la manifestación de la fragilidad de la identidad individual hasta la exploración de nuevas relaciones de identidad colectiva con base en interfases tecnológicas.

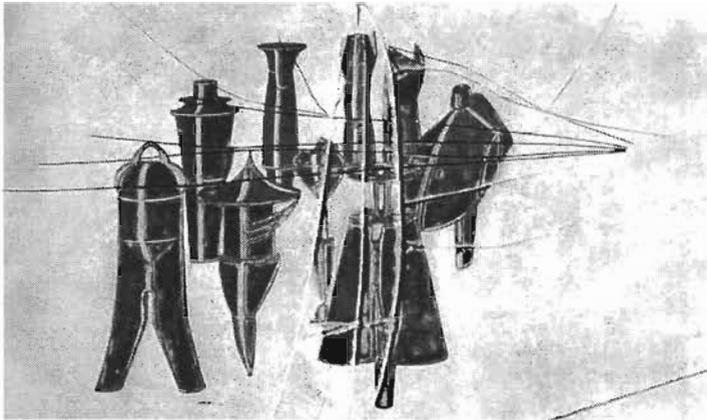


Fig. 11  
*Neuf moules mâlic*. 1914-15.  
 64 x 102 cm.  
 óleo, alambre de plomo,  
 láminas de plomo sobre  
 vidrio entre dos cristales.  
 Colección privada

**El esquema mecánico como descripción psicológica y la transparencia del soporte implican en *El Gran Vidrio* una poética de lo humano como dispositivo de programación. Si no se trata de retrato es porque lo individual es impropcedente para lo masificado.**

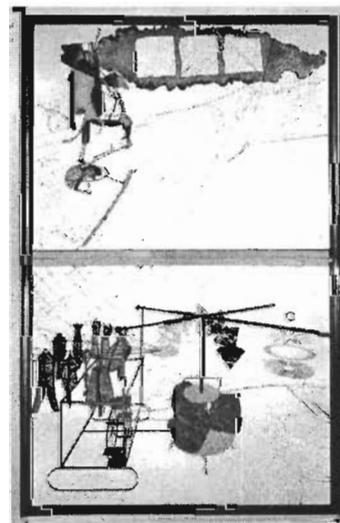


Fig. 12  
*La novia desvestida por sus pretendientes, o El gran Vidrio*, 1915/23  
 Óleo, barniz, láminas de plomo, alambre de plomo y polvo entre vidrios montados en marcos de aluminio, madera, acero, madera.  
 272.5 x 175.8 cm.  
 The Philadelphia Museum of Art



las ataduras de la identidad, se ofrece como conquista de la liberación de las ataduras sociales e ideológicas propias de los sistemas sociales modernos.<sup>2</sup>

Como programa conjuga los principios teóricos de la Inteligencia Artificial y la Vida Virtual; como producto presenta la evocación más gráfica de las limitaciones del cuerpo actual para encarnar el ideal de la desmaterialización angélica más propia de la comunicación y la información que de la materialidad física del cuerpo y sus limitaciones objetivas.

La obra implica, sin embargo, la necesidad de sincronizar las acciones de telepresencia e interactividad con la presencia escénica del sujeto. Se trata de una ilustración, de una demostración experimental antes que de la consecución de un programa completo y acabado de realidad. No obstante es justo en este plano experimental y simbólico en el que operan las obras de arte y es lo que las diferencia, aún, de la exploración científica.

En estos antecedentes conceptuales podemos encontrar la inspiración esencial de las obras artísticas tratadas a continuación.

**Quando Stelarc propone con Ping Body la puesta en Red de un cuerpo que puede ser habitado y manipulado por usuarios de internet, está planteando, en definitiva, una nueva concepción de identidad y conciencia de realidad personal: el cuerpo como objeto y como sujeto a la vez; el cuerpo ya no como un sistema funcional cerrado, sino como un medio receptor y de interfaz entre sujeto y observador, entre sujeto y entorno, entre sujeto y máquina. Esta apuesta por el proceso de desmaterialización (del cuerpo) vuelve a incidir, desde otra perspectiva, en la crisis de los conceptos de realidad y verdad.**

*Gianneti, Claudia. Estética digital. L'angelot, 2002. Barcelona, Pág. 97*

## 9. El retrato en la virtualidad

En este capítulo analizaré varias obras actuales que implican tanto la creación de un entorno virtual inmersivo como la representación humana a través de tecnologías digitales e interfaces electrónicas interactivas. Los autores y las obras han sido elegidos mediante la exploración de catálogos en internet y bibliografías actualizadas en los que son citados. Como en el capítulo anterior la curaduría pretende presentar un panorama no exhaustivo ni definitivo. Sin embargo, de su análisis se desprenden conclusiones importantes para este estudio.

La orientación principal ha sido la de localizar la preponderancia tanto de la experiencia de identidad personal como la de citar vertientes conceptuales que se deriven de las propuestas artísticas. Salvo el caso específico de Osmose no se cita otra instalación virtual inmersiva, debido a que ésta me parece ser, del catálogo de obras consultadas, la que mejor representa las posibilidades de una instalación de este tipo, otras suelen adolecer de falta de consecución tecnológica y de rápida obsolescencia gráfica. No obstante considero que se trata de un campo de fugaz relevancia para las obras específicas, es más importante citar su existencia y adelantar posibles derivaciones

## Osmose

Char Davies,

Canadá 1995

Instalación VR inmersiva

### DESCRIPCIÓN

Osmose es una de las piezas de arte virtual más logradas del catálogo internacional. Se trata de una obra de inmersión corporal integral por medio del uso de imaginería 3-D digital y sonido estereofónico. La navegación se ejecuta mediante la respiración del espectador. 1

Osmose se conforma de casi una docena de “reinos”, bosque, lago, tierra subterránea, etc, todos ubicados alrededor de un claro central. La estructura espacial del trabajo tiene un fuerte eje vertical (más que el plano horizontal convencional de la mayoría de las obras en realidad virtual) amplificado por el uso de la respiración para ascender o descender entre los reinos. Verticalmente hay una especie de reciclaje espacial, por medio del cual el participante asciende hasta lo más alto del espacio para regresar a las profundidades y viceversa.

Al inmergirse en Osmose, el participante se encontrará en el medio de una red tridimensional que se extiende infinitamente en un espacio oscuro. Esta red (referencia al espacio cartesiano mediante un sistema de coordenadas xyz) funciona como un ámbito de orientación para familiarizarse con la interfase de inspiración-expiración. El inmersante pronto caerá en cuenta que está flotando como si careciera de gravedad, elevándose y cayendo de acuerdo con los ritmos de su propia respiración, y que puede desplazarse en “pleno-aire” o deslizarse así como cambiar de dirección cambiando su centro de balance.



Fig. 14  
Perfil del “inmersiónista” en la instalación.



Fig. 15  
Árbol desde el lago.

Unos momentos después de ingresar la red se desvanece, dejando al inmersor en medio de un claro. Al observar alrededor verá, o quizás escurra primero, lo que parece ser un árbol de roble color sienna, cerca de un lago dentro del cual fluye una corriente de partículas de luz y circundado alrededor por un bosque oscuro. El claro tiene ciclos de día y noche. El flujo de luz y sombra se acompaña por sutiles cambios auditivos y visuales. Éstos incluyen, en la noche, centellantes luces tipo luciérnagas y melodías nocturnas que se repiten (creadas, como todo otro sonido en Osmose, a partir de interjecciones fonéticas alteradas digitalmente).

El inmersor se dará cuenta que ha entrado en un espacio no cartesiano, muy distinto al “mundo real”: aquí todo está desmaterializado y es semitransparente —no hay superficies sólidas, ni límites duros, no hay objetos separados en el espacio vacío. En vez de ello el inmersor puede ver a través de todo— a través del cuerpo del árbol, la tierra, las raíces debajo.

Puede elegir entre desplazarse a lo largo del árbol del claro en su corriente de partículas, o puede flotar entre sus ramas, para encontrarse pasando a través de un conjunto de hojas previamente invisibles y llegar al interior de una hoja, consistente en brillantes luces móviles que corren en un espacio verde acompañados de un sonido agudo. Si desde el claro el inmersor respira débilmente y se tiende hacia el frente puede deslizarse hacia el bosque circundante. Al acercarse al límite el bosque se desvanecerá y el ámbito del bosque comenzará a aparecer. Por varios minutos podrá encontrarse en un espacio no cartesiano intermitente de claros y bosque, en el cual se encontrará

paradójicamente envuelto por ambos ámbitos a la vez (con cierta habilidad es posible quedarse en un extraña zona liminal, sin embargo, al moverse al frente o hacia atrás se pasará de un ámbito al otro).

Una vez en el bosque el inmersor es rodeado por una espesa masa de hojas semitransparentes (creadas mediante el escaneo digital de hojas verdaderas, la única aplicación de lo “real” en toda la obra, todo lo demás es de construcción digital). En tanto flota, estas hojas constantemente se reagruparán a su alrededor, creando un espacio recurrente interminable. En el bosque de Osmose, avanzar en línea recta causará únicamente una recurrencia continua (y al moverse con demasiada velocidad se reingresarán de nuevo la red cartesiana). Es posible salir del bosque siguiendo la corriente de partículas luminosas de regreso en el lago o de manera alternativa quedándose quieto y desplazándose en un solo lugar: esto ocasionará que se disuelva el bosque y que reaparezca el claro.

Desde el claro, el inmersor puede aproximarse al estanque (quizá guiado hacia él mediante sonidos semejantes al croar de ranas) y desplazarse por encima de su superficie transparente. Si se es lo suficientemente hábil en la respiración es posible descender hacia sus mayores profundidades hacia un abismo oceánico. Este espacio en apariencia vasto está poblado sólo por entidades similares a peces escasamente visibles, así como por ecos sonoros a todo al alrededor. Finalmente, el inmersor escuchará un distintivo sonido tintineante detrás de él. Para abandonar el abismo debe dirigirse hacia ese sonido hacia un espacio azul sin referencias. En respuesta una entidad translúcida, el “mundo vital”, aparecerá. Al moverse hacia ella ésta también se aproxima hasta engullirle, el inmersor podrá entender que el “mundo vital” era el claro que se avizoraba como una planeta miniaturizado, y que ahora se encuentra dentro de él desplazándose por encima del árbol.

El inmersor puede voltear hacia abajo directamente dentro del mundo subterráneo, debido a que el suelo es semitransparente. Si exhala de manera profunda puede descender verticalmente hacia este ámbito, auditivamente resonante y poblado por formas fantasmales de raíces semitransparentes y semiabstractas, y por corrientes de partículas. El inmersor puede desplazarse por este ámbito, flotando entre varios elementos y puede salir sólo inspirando profundamente. Y ascender al claro.



Fig. 16  
Módulo de navegación y casco VR.

**Char Davies, la autora, tiene una carrera en las artes plásticas, además de ser desarrolladora de tecnología para la industria informática. Gracias a el apoyo de tal industria y al éxito económico de su empresa, especializada en la realización de efectos especiales digitales para la industria cinematográfica, ha podido financiar este tipo de obra que de otra manera sería excesivamente costosa para un artista independiente regular, además de darle plena autonomía en la elección de sus variables temáticas y estilísticas.**

Si el participante lo desea puede descender aún más hacia otro ámbito debajo de la tierra, el del código del software. Se representan aquí miles de líneas de texto verde fosforescente en un espacio negro, siendo el código actual que John Harrison utilizó para construir la obra. Es posible flotar entre estas paredes de código, incluyendo las medidas constantemente cambiantes de la propia respiración del inmersor. El ámbito del código intenta funcionar como un sustrato conceptual de la obra, llevando la atención hacia la artificialidad computacional de la experiencia.



Fig. 17

El participante puede también ascender desde el claro hacia a un cielo de espesas nubes hasta un ámbito de neblina pálida dentro del cual flotan pasajes de texto. Éstos son extractos de escritos sobre la percepción, el espacio, el cuerpo, la naturaleza y la tecnología escritos por filósofos y poetas tales como Rainer Maria Rilke, Gaston Bachelard y Merlau-Ponty. Es posible flotar en esta niebla gris entre los textos y escuchar los efectos auditivos que le acompañan, que suenan algo así como voces corales las cuales, como todos los efectos acústicos en la obra, se derivan de una sola voz masculina y femenina emitiendo fonemas. El ámbito textual funciona como un sustrato conceptual de Osmose, y junto con el código, su gemelo en el inframundo, provee un marco conceptual alrededor de la obra.

Si bien la exploración puede ser ilimitada en tiempo se suele condicionar la experiencia a quince minutos por participante. El final del viaje suele estar precedido por la recurrencia del sonido nocturno del claro y la reaparición del mundo-vital, el cual se desvanece en lontananza y deja al inmersor flotando solo en un espacio oscuro vacío.

## INTENCIÓN

Char Davies, la autora, refiere a la motivación detrás de Osmose como una tendencia congruente con sus investigaciones en torno a la percepción del espacio a partir de su experiencia de la miopía. Al analizar la manera en la cual el miope se mueve en un mundo sin presencias visuales sólidas, la autora determina que la manera convencional de representar el mundo como un espacio cartesiano donde los objetos se definen y destacan unos frente a otros como entidades independientes corresponde ideológicamente a una concepción jerarquizada y machista de la realidad. Esto a decir de la realidad virtual convencional, donde el humano participante es representado como

**El realismo de la estética de Osmose se beneficia de la creación de una convención escénica verosímil, a la vez que contrasta tanto la red cartesiana como la materialidad aparente del paisaje. Si bien la inmersión no es sólo visual sino incluso acústica. Esto implica un aspecto poco explorado en los entornos inmersivos, la posibilidad de prescindir de toda imagen visual realista y actual en entornos sensoriales “ciegos”.**

un ser omnipotente, con un punto de vista desincorporado y aislado, maniobrando en un espacio vacío (y frecuentemente, en términos de los juegos virtuales convencionales, buscando algo que matar). La ilusión detrás del espacio cartesiano convencional de la Realidad Virtual es la del control total, donde el envejecimiento y la carne mortal están ausentes. Es la impresión de la autora que la vocación detrás de la Realidad Virtual de llevar al usuario hacia la inmortalidad omnipotente en una especie de Edén digital no es otra cosa que un sueño inducido por la testosterona.

La estrategia poética que la autora desarrolla para sus obras contempla contravenir esta visión por medio de una sensibilidad alejada del la concepción prejuiciada de la cultural occidental.

Al apelar a una experiencia suave de la visión, mediante el uso de semitransparencias, y reforzando el carácter ambiental del espacio. La autora intenta regresar al participante a lo que llama “presencia del presente” y alejarlo de la expectativa de futuro que suele generar el espacio cartesiano convencional, donde el sujeto tiende siempre hacia algo, por el contrario, al sentirse inmerso en un ámbito confuso el sujeto es consciente de su propia presencia corpórea habitando el espacio en relación a miles de presencias simultáneas.

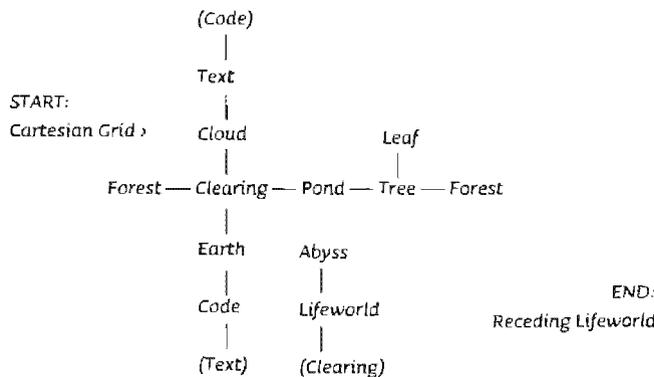


Fig. 18  
La estructura de la navegación de Osmose.

## RETRATO

A pesar de no enfrentar el problema de la representación o autorrepresentación del rostro o el cuerpo del participante, Osmose apela directamente al sentido del ego al hacer consciente al participante de su propia presencia espacial. El espacio de la obra es pues así una superficie de reflejo sensible de la presencia. Se trata de una experiencia del yo dinámico en abstracto.

Mediante el recurso inmersivo esta obra muestra caminos interesantes y potencialmente muy sugestivos de las aplicaciones artísticas de la realidad virtual. Al generar una experiencia poética la obra trasciende el carácter tecnológico y material y permite al inmersante dialogar con la obra en un plano participativo de total fluidez. Así el principal atributo del arte, romper la barrera entre el espectador y la obra, se cumple sin detrimento de la calidad de la experiencia.

---

<sup>1</sup> Penz, Radick & Howell. *Space in Science, Art and Society*. Cambridge University Press. Inglaterra, 2004. Pp. 66-104 (Traducción JCRS)

<sup>2</sup> **La representación digital convencional de la realidad como una colección de objetos sólidos separados en espacios vacíos sirve para reforzar una actitud objetivante y dualista del mundo: al hacerlo así, no únicamente reafirma nuestra separatividad sino incluso nuestra condición de dueños de todo lo que dominamos. La mayoría de las interfaces técnicas asociadas con los medios interactivos digitales convencionalmente se basan en dispositivos manuales como los joysticks, el mouse, los teclados o las consolas de juego, animando a los usuarios a “hacer esto a aquello”, tales métodos refuerzan el comportamiento controlador y dominante.**

Davies, Char. *Rethinking VR: Key Concepts and Concerns*. En *Hibryd Reality: Art, Technology and Human Factor*. Hal Thwaites, ed, (Ninth International Conference on Virtual Systems and Multimedia) International Society on Virtual Systems and Multimedia. Canada, 2004. pp [www.immerscence.com](http://www.immerscence.com) (Traducción JCRS)

<sup>3</sup> En [www.netzspannung.org](http://www.netzspannung.org) (Traducción JCRS)

## Rigid Waves

Monika Fleischmann, Wolfgang Strauss

1994

Instalación de Media Art interactivo en tiempo real.

Algoritmo de distorsión especular.



Fig. 20  
Instalación de la pantalla-  
espejo

En la instalación Rigid Waves, una cámara oculta toma imágenes del espectador y las transfiere a una pantalla de proyección que semeja a un espejo enmarcado. Entre más se acerca el espectador, la imagen se vuelve menos realista. Los movimientos del espectador distorsionan las imágenes, son retrasadas, adelantadas velozmente, manipuladas, fragmentadas o congeladas. El espectador no puede establecer a su gemelo digital. La asincronía del tiempo real y el tiempo de la imagen distancia al observador de su imagen digital y le permite verse en distintas vistas: fragmentado, fracturado o desde atrás. Las señales acústicas están ligadas al sistema de procesamiento de imagen y marcan la posición desde la cual el usuario puede influenciar su imagen generada por computadora utilizando gestos y cambiando de posición. Rigid Waves utiliza tecnología mediática para representar la separación entre el cuerpo y la percepción aludida en el mito de Eco y Narciso.

En la instalación, el espectador mismo perturba la ilusión de simetría entre el mundo físico y el mundo del espejo. Los algoritmos de imagen producen un efecto alienante que mina el foto realismo de la imagen de video, la linealidad de la línea de tiempo es interrumpida y la imagen digital parece romperse en miles de fragmentos.

## DESCRIPCIÓN CONCEPTUAL

Rigid Waves deja marcas guardadas en nuestro cerebro. Los espejos dicen la verdad al reflejar, se cree. Pero es el cerebro el que interpreta los datos de la retina. El espejo apoya nuestra habilidad para observarnos y a nuestro mundo con percepción refleja. Localizado entre el ser y el parecer, es un símbolo de transición y de auto alienación. El frágil mundo de las ilusiones confronta aspectos de virtualidad y realidad en un espejo mágico. Rigid Waves es una imagen de la imagen, donde el visitante se halla a sí mismo. Él mismo es la interfase sobre la cual actúa. El visitante al acercarse notará que él cambia la imagen. La escena se vuelve foto realista. Este acercarse a las cosas reales se invierte debido a la distancia demasiado corta que existe cuando el espectador se aleja. La imagen tiembla y se vuelve confusa. Como en los sueños, las imágenes comienzan a hablar a través de cambios de fase y extensiones. Se producen sombras y finalmente las facciones se distorsionan. Los movimientos se confunden, las secuencias de eventos ya no permanecen cerca en el tiempo. Las imágenes parecen estar agrupadas de manera caótica. Fragmentos del diálogo interactivo se mantienen visibles en la imagen.

Como en las películas, las imágenes móviles evocan un espacio imaginario en la mente del observador. La “imagen en la imagen” del visitante es un juego con posibilidades agrandadas del espacio digital futuro: el escenario interactivo.

Cuando una pintura impresionista es acercada, se convierte en una imagen realista con un motivo especular. Una vez que el visitante se acerca lo suficiente pueden escucharse ruidos. Ve su reflejo en el espejo, percibiendo cambios en la presentación que son calculados por la proximidad y la distancia. Acercándose demasiado, el reflejo del visitante es destruido. Al alejarse sólo queda su sombra.

El visitante al acercarse a la pintura activa elementos foto realistas y acústicos. La innovadora interfase entre el individuo y la máquina permite una interacción de base intuitiva con la computadora (procesador de imagen). El espectador se vuelve parte del mundo que cobra vida en la imagen. A través del gesto y el movimiento corporal ha influido sobre la imagen virtual.

En Rigid Waves se explora la percepción sensorial. Es una obra íntima que evoca una interacción entre el cuerpo telemático y el cuerpo físico. El espectador es captado por

**La tecnología electrónica evoluciona constantemente, de ahí que la definición de la imagen y el rango cromático, entre otros factores, varíe mucho según la fecha de elaboración de la pieza implicada. Algunas obras basadas en esta tecnología pueden ser susceptibles de “escalamiento” es decir, de “emigrar” de una plataforma de tecnología obsoleta a otra actualizada. Tal fenómeno es uno de los que determina fuertemente el valor de este tipo de obras. Tanto para efectos del coleccionista como de la preservación la elección de una plataforma tecnológica es un factor determinante en el futuro y el éxito de la pieza. Si no es bajo el auspicio de centros de investigación, con fondos y mecanismos de apoyo, muchas de estas piezas no saldrían del estado de proyecto. La obra de Fleischmann y Strauss está directamente asociada a un centro de tales características.**

una cámara oculta. La posición del participante es interpretada por algoritmos de la visión computacional. La imagen de video es transformada mediante algoritmos en tiempo real especialmente diseñados para el hardware (mapeo de texturas, morphing en tiempo real). Esto implica que el proceso de imágenes y la presentación se benefician de las posibilidades del equipo en interacciones en tiempo real. Los resultados son utilizados para efectuar ciertas modificaciones del reflejo virtual.

#### RETRATO

Esta instalación al parecer tiene su principal interés en el aspecto interactivo de la interfase de interpretación del movimiento corporal del espectador, sin embargo, el recurso del espejo digital aporta una dimensión simbólica de identificación entre la obra y el observador.

No se trata de un sistema de inmersión virtual total, pero si puede hablarse de una cierta profundidad inmersiva puesto que el espacio de la representación es transitado por la presencia del espectador, además de responder a sus interacciones gestuales.

Por otro lado, la apelación al retrato es directa, si bien fugaz. No se intenta que el espectador contemple su efigie como un modelo independiente, pero, de cierta manera, su reflejo responde de manera aleatoria a reglas que le son propias del entorno virtual.

A diferencia de otras obras que involucran la efigie del espectador por medio del video, en Rigid Waves se trata de un dispositivo especular de memoria asincrónica. Esta duración temporal aporta una nueva característica que le aproxima a la generación de una presencia del sujeto independiente del reflejo inmediato. No obstante, a diferencia de la aproximación clásica del retrato, la representación responde de manera mecánica a la identidad del sujeto. Pese al recurso aleatorio lo cierto es que el retrato resultante es anodino.

La operación del dispositivo implica mantener condiciones lumínicas y espaciales constantes para generar la ilusión de espejo, sin embargo al tratarse de una proyección frontal sobre pantalla el cambio de perspectiva de una superficie reflejante no puede ser imitada fehacientemente.

## Liquid Views

Monica Fleishmann, Wolfgang Strauss, Christian-Arved Bohn

Alemania 1992



Fig. 21  
Módulo pedestal

La instalación interactiva Liquid Views explora el potencial artístico de la imagen digital de video con la ayuda de una interfase sensorial. Un monitor equipado con una pantalla sensible al tacto (touchscreen) muestra una simulación de una superficie acuosa. Movimientos ondulantes son generados algorítmicamente, y estos movimientos se acompañan de suaves sonidos de agua. El monitor es dispuesto con la pantalla hacia arriba y confronta al espectador asomado sobre ella con su imagen digital. De tal manera, una superficie acuosa se simula, en ella el observador parece espejarse. Esto se consigue digitalizando una grabación en video del observador. Si la apariencia realista del líquido conduce al observador a tocar la pantalla entonces la imagen se transforma ondeando como agua real. Se generan “olas” por medio de tecnología de morphing en tiempo real sobre la imagen de espejo. Otra parte de la instalación está constituida por una proyección de mayor tamaño. El rostro espejado del espectador es aumentado y observa el cuarto alrededor del cual otros espectadores le contemplan. El acto introyectivo de observarse a uno mismo es de esta manera transformado en un observar a otras personas.

## DESCRIPCIÓN CONCEPTUAL

El espejo es lugar de auto conocimiento. Un espejo de agua se asocia a lo mismo. Con ayuda de la tecnología interactiva mediática el antiguo tema humano del autoconocimiento se actualiza. Se logra una nueva imagen; somos a la vez actores, objeto de imagen y autores de representación. Somos también observadores, observados y reflexionamos sobre la observación.

La imagen viva y la modificación simultánea permiten un flujo directo y sin mediaciones. Surgen perspectivas siempre nuevas de nuestro ser. La manipulación del proceso digital queda en manos del participante. La imagen mediática se lleva a cabo en el espacio virtual por medio de algoritmos digitales. Mediante procesos artísticos se construye, en un espacio virtual, una real presencia material.

## RETRATO

En esta pieza el mito de Narciso es abordado mediante la ilusión de profundidad acuática. Algo que podría fácilmente presentarse con medios físicos directos es emulado a través de tecnología digital. La simultaneidad aparente de la modificación del reflejo (aparente puesto que no se trata de un reflejo directo, sino de la modificación de una impresión del pasado, si bien reciente no presente) permite activar un dispositivo de transformación de la imagen y distorsión del retrato. No se trata de intervenir simbólicamente en la representación del yo, (después de todo las transformaciones al reflejo no son voluntarias ni controlables, además por su grado de abstracción no implican una lectura diferenciada en categorías de valor) sino en reflexionar sobre la inestabilidad del reflejo como metáfora de lo mutable de la identidad.

La obra, además de constituir un cierto autorretrato, es un retrato móvil al ser proyectado a otros espectadores, aunque el carácter de anonimato del sujeto no añada valor específico a los resultados pictóricos.

## VIRTUALIDAD

La obra aporta una dimensión atmosférica al espacio virtual al imitar mediante el morphing las cualidades visuales de un medio acuático, la representación videográfica adquiere un valor dimensional tanto simbólico como sensorial y, si bien no se trata de una instalación inmersiva, apunta ya hacia una definición del espacio virtual como dimensión física dotada de una sensación corporal.

La imagen proyectada a la vez simula una ventana dimensional desde la cual la persona amenaza romper la membrana simbólica que separa a la dimensión representativa de la real.



Fig. 22

“Retratos” de diversos usuarios de la instalación. El original en color.



Fig. 23

**Stills de una operación de la obra. El programa de síntesis de imagen desarrollado para esta instalación puede ahora encontrarse en diversas paqueterías de efectos visuales para la edición de video digital. La vulgarización del recurso tecnológico opera en muchos casos en contra del valor de novedad que confiere a la obra su aura artística.**

## Realidad Aumentada

### Situaciones para relaciones aumentadas

Boxiganga

Karin Sondergaard

Kjell Yngve Petersen

Dinamarca 1998-2000



Fig. 24  
Instalación

#### REALIDAD AUMENTADA

Es a través de los órganos corporales que sentimos y actuamos. De esta manera nuestro ser interpreta la presencia de la gente y las cosas y atrae cierta realidad a esa presencia. La realidad aumentada implica al cuerpo a través de instalaciones, y al hacerlo así, propone “conversaciones” en el límite de nuestros medios regulares de sentir y comunicar.

En este proyecto los visitantes entran en contacto con una serie de instalaciones de alta tecnología escenificadas y coreografiadas que pueden sentir su presencia. Estas esculturas “sensibles” están asociadas a piezas muebles en un cuarto.

Pero las instalaciones, cada una a su manera, no únicamente “sienten” sino que también reaccionan. Por lo tanto promueven relaciones a través de experiencias que pueden tener lugar en el límite de los sentidos.

De esta forma el visitante se involucra en un aumento de lo que es capaz de sentir y de la misma manera es llevado a un estado expandido de la interpretación de la experiencia.

ESTA TESIS NO SALIÓ  
DE LA BIBLIOTECA

De hecho, la función básica de las instalaciones, requiere que dos visitantes entren en una relación e investiguen una interpretación del contenido de esta relación. Estas instalaciones son situaciones para relaciones aumentadas.

El Proyecto de Realidad Aumentada parte 1 está organizado en cuatro complejas construcciones espaciales:

“Sonrisas en movimiento”

“Mirrechophone” (Espejo + Eco + Teléfono)

“Yo te pienso — Tu me piensas”

“Las distintas historias de una Novia y un Novio”

Cada construcción tiene una clara presencia activa y función en la sala, y entre más tiempo pase el visitante en ella más profundo será el involucramiento.

Las instalaciones operan en tres niveles:

- 1.- Cada una tiene una vida propia
- 2.- Reaccionan inmediatamente, con una función específica cuando hay visitantes solos presentes.
- 3.- Cuando dos visitantes están presentes promueven una relación aumentada.

## **Mirrechophone** (Espejo + Eco + Teléfono)

### DESCRIPCIÓN

Mirrechophone es un mueble interactivo diseñado para las relaciones aumentadas entre dos personas. Es un foro para el intercambio de rostros y palabras.

Utilizando un montaje complejo de luces y un espejo de dos lados, la función visual de la instalación modifica el rostro de ambos visitantes, al verse el uno al otro, y los unifica en un solo rostro de expresiones siempre cambiantes.

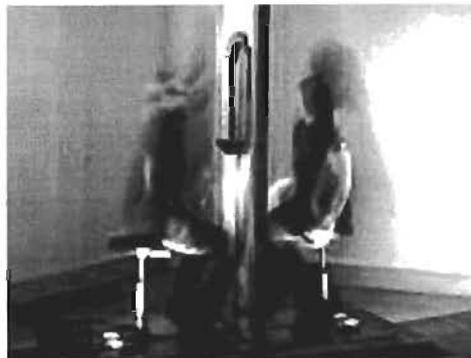


Fig. 25  
Módulo de instalación.

La parte acústica toma palabras y frases de cada visitante, las corta en monosílabos y sonidos que son posteriormente reinterpretados en mezcla como una pieza de poesía sonora. Lo que se dice es recompuesto en nuevos significados creando una conversación única mediante la mezcla de lo que cada visitante dice: relaciones aumentadas mediante el morphing de rostros y diálogos.

#### RETRATO

La pieza implica no tanto la generación de una representación gráfica de la efigie del visitante como la gestación de un rostro compuesto resultado de la interacción entre dos personas. Apela a la modificación de la identidad como resultado de la confluencia en un entorno comunicativo.

El tema del espejo es el recurso simbólico mediante el cual el participante es convocado a identificarse en una situación comunicativa, no como propietario de un rostro y una identidad única e invariable, sino como sujeto de una operación de creación de sentido.

## Te pienso — Me piensas

### Descripción

La instalación permite al visitante crear relaciones entre personalidades reales y virtuales.

Dos seres virtuales, Robert y Roberta, tienen una conversación. Son virtuales en el sentido que su presencia en la sala es sólo mediante rostros que aparecen en pantallas de computadoras en tanto sus voces emanan de bocinas. Uno pudiera decir que la vida “real” de estos entes virtuales comienza a existir como flujos de bits en los órganos de las computadoras. Sensores electrónicos permiten a Robert y Roberta ser conscientes



Fig. 26  
Instalación.

del movimiento y la presencia de seres humanos reales en la sala. Cuando esto sucede les hablan directamente a los visitantes. Sin embargo, cuando no hay nadie en el cuarto duermen y roncan sonoramente.

Con este mecanismo los visitantes pueden unirse y extender las relaciones de Robert y Roberta hacia ellos mismos por medio de una serie de preguntas y demandas dirigidas a ellos. Al hacerlo así entran en la discusión entre los personajes y se involucran en su mundo.

Uno podría preguntarse: “¿Los hemos pensado a ellos o ellos nos han pensado a nosotros?”

#### RETRATO

Se trata de retratos en video de personajes actuados, podemos decir que son virtuales en tanto relatos, aunque sus interacciones están limitadas por el guión de parlamentos y no por un programa de autopoyesis ilimitada, lo cual daría a los personajes una identidad propia de interacciones indeterminadas. Se trata, de forma similar al resto de los retratos actuados, de una abstracción de la identidad humana a manera de un ejercicio de generalización. Como en prácticamente toda obra interactiva el valor de uso de la instalación reside en el aspecto pragmático, es decir, en la forma en que establecen una respuesta en los espectadores, en la medida en la que logran establecer una relación de identidad lo suficientemente transparente respecto de la interface como para provocar la respuesta efectiva–afectiva por parte del usuario.

Si para tal efecto es necesaria la representación icónica del sujeto humano es una cuestión que queda abierta tanto en esta instalación como en otras similares. ¿Podemos identificar lo humano únicamente en el rostro o podemos extrapolarlo a otras identidades no antropomórficas?

#### VIRTUALIDAD

La multiplicación de sujetos virtuales propicia la creación de ambientes inmersivos más participativos y autónomos que la apelación a un usuario único. Las experiencias de espacios en red de interacción por avatares ha demostrado que la interacción

colectiva despierta la imaginación participativa del usuario, al no estar sujeto a su definición cultural regularizada (sexo, edad, nacionalidad, etcétera.). El espacio virtual es un lugar de interpretación abierto de la realidad y de simulacro de las relaciones. Las obras plantean experiencias en relación con personas como avatares y avatares como personas, explorando la navegación en entornos no legibles ni lógicos. La concepción del espacio virtual como espacio lúdico contribuye a liberar el imaginario tecnológico del arte computacional de su fría maquinabilidad.

## Portrait One

Luc Courchesne

Francia 1990

Instalación interactiva en video.



Fig. 27  
Instalación

### DESCRIPCIÓN

Instalación de video interactivo para computador con touchpad, reproductor de laserdisc y monitor de video. Creado con el apoyo del Consejo canadiense para las Artes. Versión original en francés, las versiones en inglés, italiano, holandés y japonés están subtituladas.

Marie, una montrealés francófona, de aproximadamente treinta años, interpretada por la actriz Paule Duchame, parece estar perdida en sus ensoñaciones. Puede tratar de atraer su atención; al elegir “Disculpe...” en la pantalla Marie de repente le observa, entonces al seleccionar “¿Tienes tiempo?”, “¿Me estás observando?”, o simplemente “¿Puedo decirte algo?”, comienza una conversación que se desarrollará dependiendo de la curiosidad del visitante o del ánimo de Marie. El encuentro puede acortarse dependiendo a la falta de interés, o puede devenir en consideraciones íntimas amorosas en el contexto de una relación virtual. La conversación puede desarrollarse en francés, inglés, italiano, alemán, holandés o japonés, en todas las versiones, salvo en francés las respuestas de Marie están subtituladas.

Portrait One explora el retrato en la era del hipermedia y la realidad virtual. Después de que el retrato pictórico sintetizara la experiencia autor/modelo en una sola imagen,

y después del retrato fotográfico que capturara el instante, el retrato hipermediático busca atrapar esta vez fragmentos de comportamiento que serán utilizados para reconstruir los mecanismos de conversación. En los retratos hipermediáticos el punto de vista del visitante y sus actitudes se convierten en partes intrínsecas de la obra en tanto el encuentro entre el artista y el sujeto es reelaborado. El monitor está contenido en una estructura viendo hacia abajo en un soporte de arco sobre un pedestal que alberga el touchpad y la computadora. El pedestal es utilizado a la vez para posicionar el cristal reflejante a 45 grados directamente debajo del monitor de video.

Los visitantes utilizan el touchpad para mover el cursor sobre la pantalla de la computadora y seleccionar preguntas de la lista superpuesta. Las preguntas son botones de HiperCard que activan comandos hacia un reproductor de disco láser vía un puerto serial de computadora. Las secuencias de video del disco láser son mostradas en un monitor que ve hacia abajo sobre un cristal angulado dispuesto a nivel de los ojos. El espectador viendo el cristal vé el reflejo de la imagen de video (plano virtual de la imagen) a través del cual el texto (el conjunto de preguntas) de la pantalla de la computadora son visibles. Los caracteres han sido grabados sobre un fondo negro; al ser reflejados en la pantalla, la imagen de video pierde su borde y las letras aparecen como fantasmas que habitan el espacio real de la galería.

## RETRATO

El autor se refiere a su interés en la representación del rostro y la figura humana:

“He leído en algún sitio que el rostro humano es la imagen de más fácil reconocimiento y de la que el más sutil y mayor número de interpretaciones, en cualquier cultura, pueden derivarse. Igualmente familiar para nosotros es la conversación, una habilidad fundamental de supervivencia, y algo que aprendemos y practicamos desde la más tierna edad. Así que me pareció obvio que, dados los límites de las técnicas interactivas, y la tracción que las computadoras y otras tecnologías tienen sobre la gente, una obra con base computacional que fuera más allá de una pantalla maquina hacia una experiencia enraizada en la estética, y quizás incluso en el arte, necesitaba llevar un contenido importante. Por lo tanto me dediqué a diseñar una persona virtual con la cual uno pudiera tener una conversación y construir posiblemente una relación. Al decidir revistar una forma artística perenne, el retrato, esperaba también demostrar que el

arte computacional podría ser considerado arte tout court; tras los retratos escultóricos, pictóricos y fotográficos, podría existir a la vez un retrato basado en video interactivo en el cual ciertos fragmentos del comportamiento de un ser humano real fueran usados para crear la impresión de un encuentro.”

En este pasaje queda claro que el autor considera que la creación de estructuras discursivas interactivas son la contribución fundamental que el hipermedia y, por lo tanto, el retrato virtual aportan al género. Da por sentado que la personalidad del modelo es sintetizable en una serie de comentarios, actitudes y reacciones típicas. El retrato obra es pues una puesta en escena, o en juego, de una colección de reacciones y lugares comunes del sujeto. A diferencia de otras instalaciones donde el rostro representado es primordialmente el del visitante espectador, en éste, y otros trabajos del autor, el esfuerzo se concentra en la representación–reproducción de un carácter más o menos ficticio a partir de una actuación. Los elementos literarios son definitorios del resultado audiovisual. Las secuencias posibles no implican una sucesión continua y pareja de secuencias, sino en la interrupción de escenas para ser sustituidas por otras en combinatorias rizomáticas.

#### VIRTUALIDAD

Esta pieza es arquetípica en el sentido que concibe la representación como bidimensionalidad móvil. Además de que retoma los elementos compositivos, cromáticos y formales del retrato clásico. La tecnología del video láser es utilizada de manera limitada para secuenciar reacciones “actuadas” en un busto. La actualización del personaje es simulada con cierto grado de eficacia mediante el recurso de la mirada dirigida al espectador.

Las opciones del diálogo siguen caminos lógicos que conducen a resultados previsibles, se trata en cierto sentido de una programación conductista que se centra en comportamientos regularizados; se inscribe en un tipo de concepción del espacio virtual reproductivo de las normas y consensos culturales imperantes en la sociedad actual. A diferencia de obras más exploratorias ésta refleja las limitaciones conceptuales propias de la visión clásica del retrato como circuito cerrado de referencias.

## Telematic Dreaming (Sueño telemático)

Paul Sermon

Inglaterra 1992

Instalación de telepresencia de video por línea telefónica



Fig. 28  
Instalación

### DESCRIPCIÓN POR EL AUTOR

Telematic Dreaming fue producido originalmente como una obra comisionada para la exhibición de verano del Ministerio Finés de Cultura en Kajaani, con el apoyo de Telecom Finlandia, en junio del 1992. El título y tema de la exhibición se derivaba de la noción de hogar tal y como Jean Baudrillard lo explica en su ensayo “El éxtasis de la comunicación”. Al describir mi instalación comienzo con una cita de otro ensayo de Baudrillard que representa el punto de partida para la obra, a través de la cual se interpreta a sí misma como crítica del ensayo.

“El celibato de la máquina refiere al celibato del hombre telemático. En tanto celebra el espectáculo de su cerebro y de su inteligencia al sentarse frente a la computadora o el procesador de palabras, el hombre telemático se da a sí mismo el espectáculo de sus fantasías y de un disfrute virtual al sentarse frente a su rosa Minitel. Exorciza el disfrute o la inteligencia en la interfase de la máquina. El otro, el interlocutor sexual o cognitivo, nunca está realmente enfocado, el cruzar la pantalla evoca el cruzar el espejo. La pantalla misma es fijada como el punto de interfase. La máquina (la pantalla interactiva) transforma el proceso de comunicación, la relación de uno a otro, en un proceso de comunicación, por ejemplo, el proceso de reversibilidad de lo mismo a lo mismo. El secreto de la interfase es que el otro es en ella virtualmente el mismo – otredad que es subrepticamente confiscada por la máquina.”<sup>4</sup>

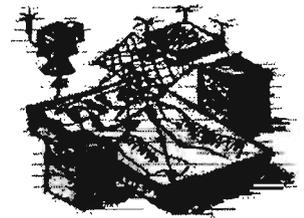


Fig. 29  
Boceto de trabajo del autor.

<sup>4</sup> Baudrillard, Jean “Xerox and Infinity” ed. Touchepas. Paris 1987 pages 5. 6.

Telematic Dreaming es una instalación que existe dentro de la red de telefonía digital ISDN. Dos interfases separadas se localizan en locaciones separadas, estas interfases es sí mismas son instalaciones dinámicas que funcionan como sistemas de video conferencia adaptados. Una cama doble se localiza en ambas locaciones, una en un espacio oscurecido y la otro en uno iluminado. La cama en la locación iluminada tiene una cámara situada justo encima de ella, mandando una señal de video directo de la cama, y una persona (“A”) recostada encima de ella, hacia un video proyector colocado arriba de la otra cama en el espacio oscurecido. La imagen de video en vivo es proyectada sobre la cama con otra persona (“B”) en ella. Una segunda cama, próxima al proyector de video, manda una imagen de video en vivo de la proyección de la persona “A” con la “B” de regreso a una serie de monitores que rodean a la cama y persona “A” en la locación iluminada. La imagen telepresente funciona como un espejo que refleja a una persona dentro del reflejo de otra persona.

Telematic Dreaming deliberadamente juega con las connotaciones ambiguas de una cama como superficie de la proyección de una telepresencia. La complejidad psicológica del objeto disuelve la distancia geográfica y la tecnología implicada en la instalación ISDN. La capacidad de existir fuera del propio espacio y tiempo del usuario es creada por la alarmantemente real sensación de tacto que es potenciado por el contexto de la cama y causado por un sensible desplazamiento de los sentidos en el espacio telemático. La conciencia del usuario dentro del cuerpo telepresente es controlado por el voyeurismo de su ser. Las interacciones causa-efecto del cuerpo determina su propio espacio y tiempo, al extenderlo a través de las redes ISDN el cuerpo puede viajar a la velocidad de la luz y localizarse a sí mismo dondequiera que interactúe. En esta pieza el usuario intercambia sus sentidos táctiles al remplazar sus manos por sus ojos.

## RETRATO

Se trata de una pieza donde es menos importante la semejanza que el sentido de presencia. La interacción ocupa el principal punto de interés en esta pieza, de manera que el retrato como representación pasa a segundo termino, no se elabora un registro siquiera de la experiencia, sino que es la coincidencia sincrónica de dos personas la que determina la existencia de la pieza.



Fig. 30

Imagen de la instalación.

Esta pieza muestra una de las dimensiones más relevantes de la invisibilidad del retrato en las representaciones virtuales envolventes, pese a tratarse de una inmersión limitada a la bidimensionalidad de una proyección, el usuario puede completar la dimensión espacial tridimensional al imaginar una dimensión táctil. Lo mismo puede suponerse al momento de interpretar una identidad ficticia por una real; el usuario completa desde su marco experimental una identidad con base en limitados elementos de identidad sugeridos por la pieza (por ejemplo Portrait One).

Otro elemento interesante es que en este tipo de interacciones la experiencia de la obra desvanece la dimensión objetual de la infraestructura técnica, la cual se vuelve invisible para el usuario. A la manera del retrato realista, donde los elementos pictóricos ceden su presencia material para lograr la máxima ilusión de realidad.

Otra dimensión interesante al problema es aportado por la elección de la interfase, un objeto tan connotado como la cama coloca al observador en una postura más vulnerable y acrítica. La interfase introduce una familiaridad cotidiana al ejercicio artístico poco común en este tipo de arte.

Pese a que la imagen de video se transmite por vía telefónica, la instalación carece de comunicación sonora, los usuarios se comunican sólo de forma visual y con un cierto retraso debido a la velocidad de transmisión de la señal. Esto obliga a una interacción corporal más intensa que de otra manera sería obviada por la preponderancia de la comunicación verbal.

#### VIRTUALIDAD

La desmaterialización de la presencia del usuario en un entorno meramente mediático aporta una interesante experiencia de la comunicación como intercambio de presencias. Permite concebir el acto de actualización de la identidad como un juego de reconocimiento por el “otro”, a la vez que suspende la conciencia espacial mediante el espejo proyectado. El usuario se toca en la imagen y es tocado por el otro en retardo magnético.



Fig. 31  
Vista cenital de la  
instalación

# Bitmirror

Tobias Grewenig

Alemania 2004

Instalación de video procesado interactivo.

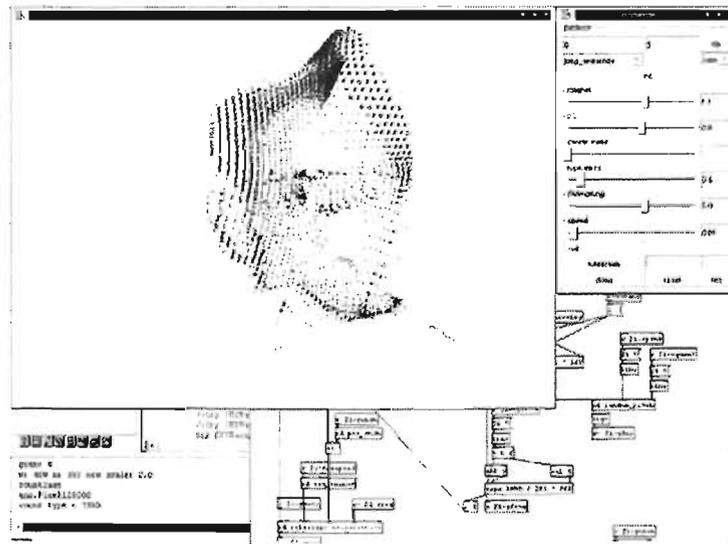


Fig. 32  
Ventanas del programa  
de graficación.

## CONCEPTO ARTÍSTICO

En Bitmirror el espectador en su forma digitalizada se ve así mismo disuelto, en partículas abstractas y fragmentos acústicos.

La representación se da en código ASCII, el cual se considera una de los estilos más puros y antiguos de gráfica computacional.

De manera similar a la gráfica los datos entrantes acústicos se dividen en partículas por síntesis granular

Los movimientos, los ruidos y las voces provocan un comportamiento simulado en un sistema gráfico-acústico de partículas. En esta obra el autor trata de desarrollar un sistema en tiempo real que, con la ayuda de las formas representativas y algoritmos, muestre el contraste entre la imagen real de los humanos y la estéril forma abstracta digital de la computadora.

## DESCRIPCIÓN

Es una instalación de video en la que en un cuarto de dimensiones reducidas el espectador se enfrenta a un dispositivo de video digitalizado que convierte su presencia en una imagen de código ASCII que le refleja.

El generador de imagen a ASCII de la instalación es producido a partir de una imagen de video en vivo y por medio de una programación en Java2 convertida en patrones de código, los cuales pueden variar en forma y tamaño mediante un programa de animación que considera las leyes gravitacionales de Newton.

## RETRATO

El dispositivo de abstracción ideado por Grewenig podría ser dirigido a cualquier objeto, ya que por sí mismo es un interesante recurso de generación gráfica, sin embargo, al ser el objetivo directo del autor y confrontar al espectador con su propia imagen a manera de espejo infiel, la obra adquiere dimensiones simbólicas acuciantes.

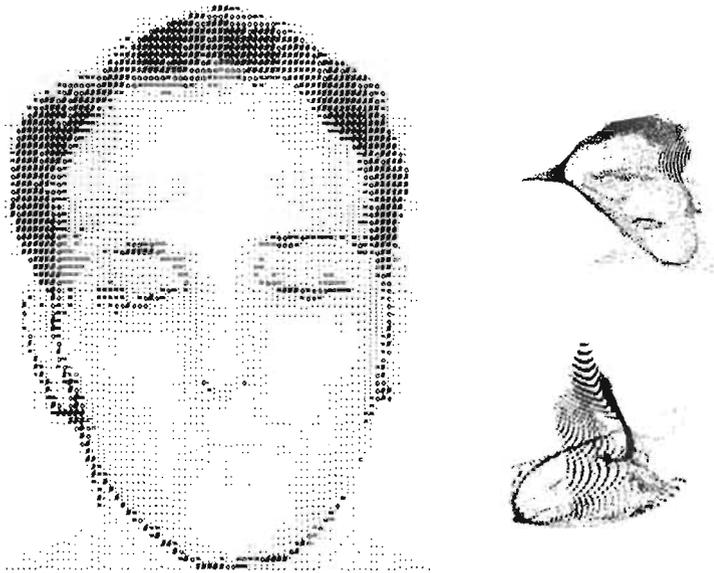
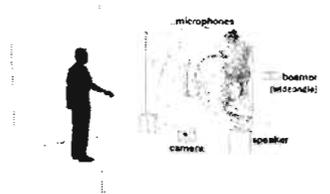


Fig. 33

**Etapas en la transformación de un retrato. Las operaciones algorítmicas tienden hacia la distorsión de la imagen original hasta su dispersión abstracta. Pese a haber una rutina de programación detrás de tal operación, lo cierto es que el resultado final tiende a reforzar el mismo sentido simbólico en todos los casos. No se trata de una máquina evolutiva sino de un dispositivo de entropía visual.**

## VIRTUALIDAD

El discurso implícito en la obra sitúa a la interfase como principal portadora de contenido, al evidenciar el carácter maquinal de la graficación computacional se aduce la falsedad de la representación digital, dejando ver el esqueleto numérico de la manifestación virtual. Este recurso estaba ya contenido en la pieza de Char Davies *Osmose* como una dimensión de la experiencia virtual, sin embargo, aquí la interacción y el código están presentes en el mismo plano de representación. Pese a la inmediatez de la representación y a la aparente identidad que reproduce el dispositivo video, el resultado visual es declaradamente insuficiente para lograr una identidad plena del sujeto, su carácter y su dimensión humana. Aunado a ello la fragmentación acústica de la presencia física refuerza la ininteligibilidad de la representación. La instalación tiene un atractivo fascinante en la sencillez con la que se genera el discurso representativo, a la vez que la operatividad del dispositivo electrónico no depende en lo absoluto de las instrucciones del usuario, la autonomía del programa opera el espectáculo ante la simple presencia del visitante. No obstante, el efecto de espejo es motivo suficiente para captar su atención y reconocimiento.



## Self-Portrait as the Center of the Universe

Kenneth Feingold

USA 1998 – 2001

Instalación de escultura móvil sonorizada y proyección de video virtual interactivo en red.

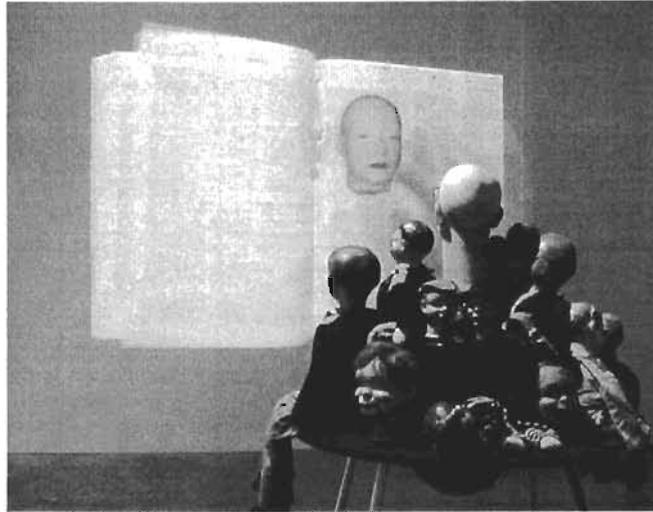


Fig. 34  
Instalación con  
proyección

### DESCRIPCIÓN

Sobre una mesa se encuentra una cabeza articulada (animatronic) que reproduce las facciones del autor, a su alrededor hay varios muñecos de ventrilocuo. Sobre la pared de enfrente se proyecta una imagen virtual de una cabeza animada con la que dialoga la cabeza física. La cabeza virtual se presenta en un entorno cambiante de imágenes que hacen referencia a lo que dialoga. Otros personajes animados aparecen de repente en la pantalla y se introducen en la “mente” virtual y hacen que cambie su actitud.

### TECNOLOGÍA

Se trata de una instalación electrónica con conexión viva a internet. El espectador en la sala contempla el diálogo y los sucesos en la pantalla, en tanto otros usuarios acceden, mediante a una página web, a la programación de “pensamientos” en la cabeza virtual.

## RETRATO

Es un interesante caso de autorretrato y espejeo, Feingold introduce además una programación de parlamentos de combinación aleatoria por identificación de palabras y relación de conceptos que añade a la efigie física una dimensión verbal coherente. El proceso combinatorio de parlamentos puede llegar a generar resultados con valor poético si bien la pieza material por sí misma supone ya una presencia inquietante.

El retrato del autor en este caso trata de extender su identidad más allá de la referencia de su carácter, añade una actividad personal independiente sujeta a reglas asociativas. Si bien el autor no actúa conscientemente en cada una de las interacciones es posible inferir que toda actualización de su personalidad se deriva de sus elecciones conscientes.

El espejeo del autor en dos alter egos simultáneos proporciona una dimensión simbólica muy compleja al género retratístico, ya que se asume la imposibilidad de capturar al sujeto en una identidad estática o constante, además de extender la función del modelo frente al espejo como centro mismo de la obra. La interacción de los usuarios mediante avatares mediáticos refiere directamente a la subjetividad misma del proceso de interpretación de la personalidad.

### Virtualidad:

La obra representa escenarios plausibles del comportamiento programado de una identidad virtual con base en preceptos combinatorios de carácter y pensamiento. Propone además que la interfase material no es ajena a la interacción del avatar virtual, la actualización del personaje en su reflejo virtual posibilita el diálogo que hace más compleja aún la identidad física.



Fig. 35  
Módulo escultórico

**Feingold es un autor sui géneris en instalaciones tecnológicas. Gracias a sus elecciones materiales las obras tienen una carga humorística sombría y un alto grado de complejidad técnica. Las lecturas de su obra implican temáticas sicosociales que confrontan al espectador con el uso y el sentido de las tecnologías de arteificio. La vida artificial y el robot como destino y presente de la humanidad.**

## 10. La realidad y el sueño

¿Existen en realidad los sueños? Los sueños corresponden a la fantasmática en tanto imágenes sin objeto; son la expresión compleja de la memoria y de una indefinida capacidad imaginativa. Es en el terreno de lo onírico donde no solamente se recuerda en órdenes combinatorias a los sujetos de la atención, sino donde incluso surgen nuevos actores y situaciones inconcebidas en la realidad.

Los sueños y la historia comparten la misma naturaleza, todo lo pasado sucede como en un sueño, ya que requiere de ser relatado como algo que tiene lugar tan sólo en el relato. Excepcionales son los sueños en los cuales el durmiente narra lo que sucede en directo a un testigo “consciente”.

Las obras comentadas juegan de manera muy directa con el espejo como recurso de representación y autoreproducción, los resultados experimentales plantean en diversos casos la interacción en ambientes no controlados por las leyes o recurrencias lógicas propias de la realidad. Todas apelan a una dimensión visible en concordancia icónica con la realidad, muchas proceden de índices fotográficos alterados. La alteración del orden de expectativa convencional de la interacción es acorde a la experiencia convencional del producto artístico museístico. Todas estas obras dependen fuertemente del espacio museográfico como laboratorio para lograr la suspensión de la expectativa de realidad. El museo o la galería constituye en este momento un espacio modélico para la exploración de nuevas tecnologías comunicativas, en tanto que el usuario cada vez más entiende la obra de arte como una interfase más que como un objeto o como un discurso.

Por otro lado, la semejanza del arte virtual con lo onírico implica también el que lo imaginado se constituya en programa de realización. La utopía como ideal revolucionario y promesa de realidad es consustancial a la imaginación virtual. Un mundo posible ha surgido siempre de un deseo, aún si no virtuoso.

Las utopías digitales son la versión contemporánea de los manifiestos revolucionarios de los movimientos artísticos de vanguardia del siglo xx. Muchos se nutren así mismo de las teorías y el espíritu libertario de sus antecesores aunque no exigen, salvo en el caso de cierto ciber punk anarquista, de una observancia política real. Pocos hackers pueden identificarse como autores de arte digital, el Netart (arte para la internet), cuya propuesta sea legible y reproducible por otros. Los principales artistas digitales reconocidos y con presencia en el campo del arte son ajenos a las preocupaciones revolucionarias de los colectivos altermundistas. La promesa de la liberación mediante la tecnología es cada día más dudosa sobre todo en las regiones fuera del primer mundo tecnologizado. El sueño de la tecnología es una pesadilla operante en la mayor parte de la geografía humana actual.

Así pues, en la actualidad, frente al sueño de la realización virtual se levanta el muro del realismo objetualista con connotaciones regionales ideosincráticas, como una respuesta del imaginario tercermundista hacia el conglomerado tenco-artístico-industrial que impulsa la fantasía digital.

Junto al movimiento tecnologizante emerge un world-art-povera que exhibe el lado más deprimente de la ilusión de progreso. Como en toda urbe desarrollada, la periferia se ha “favelizado”, así, junto a los actores del discurso tenco-liberador coexisten nuevas ritualizaciones de lo popular y lo folclórico como contrapesos simbólicos.

Curiosamente, ambos discursos reclaman su realismo apelando a un subtexto simbólico, virtualizante y onírico trascendental.

# Conclusiones

Al redactar esta tesis he transitado por un complejo proceso de ordenamiento de ideas en torno a la práctica de la pintura y la manera de pensar la representación visual hoy en día. Muchos aspectos que me eran aparentemente claros respecto de la idea de la imagen han sufrido una revaloración radical.

La aparente inmediatez de lo visual no agota su problema temporal en el análisis de las imágenes, queda implícito un ejercicio perceptivo y de reflexión que trasciende a lo meramente óptico, lo plástico, los relatos culturales históricos y los discursos tecno científicos. Al escribir sobre la imagen emergente de lo virtual me he enfrentado a un tema sin límites específicos o exclusivos, sin acotamientos permanentes. La tentación de llegar a una conclusión definitiva se ve obstaculizada por la indefinición misma del campo al cual pertenece el problema elegido. Al tomar al retrato como prerrogativa de la representación pictórica he querido forzar la relación contradictoria y unir conceptos antagónicos: definición e indeterminación, visualidad y virtualidad. Humanidad y maquinación, géneros pictóricos y arte actual. El riesgo asumido es el de caer en una acumulación de opiniones de criterio moral que reivindicasen actitudes extremas entre la defensa de las limitaciones del campo pictórico (enraizadas en la comprensión de esta práctica como la manifestación cultural de una época histórica y de una configuración social autoreproductiva de la identidad como visión oficial autorizada) y la apuesta experimentalista de la industria tecnológica como discurso estético de la tecnociencia globalizada, en el sentido en el cual se percibe a las artes como ejecutoras del programa ideológica de la conquista y el dominio de lo real desde el simulacro de la realidad.

Este ejercicio reflexivo me ha conducido a un terreno conceptual de indefiniciones constantes; no tengo ya tanta seguridad en las posturas antagónicas preestablecidas

en la hipótesis de trabajo, no creo ahora que sean las únicas posibles ni constato que todo el campo las asuma. Sin embargo, me es evidente en el análisis de las piezas consultadas que la discusión conceptual en estas obras, así como en el contexto curatorial de las exhibiciones en las cuales han participado, se reduce a una bipolaridad esencial: por un lado, el triunfo de la modernidad como promesa cumplida del progreso y de futuro, del cual la tecnociencia es el signo y seña de la promesa acometida: la emancipación absoluta del sentido de realidad gracias a los dispositivos tecnológicos, así como la reconfiguración del individuo como organismo independizado del sentido de destino definido ahora por ser él mismo, es decir, reducido a una identidad genética informática. Por otro lado, la tecnociencia como laboratorio y motivo estético concibiendo toda representación como exploración sensible, como descubrimiento científico. Y, finalmente, la confrontación negativa con el modelo humanista clásico frente a la concepción del arte como reducto de la ortodoxia espiritual. Ciertas obras muestran la disparidad entre modelos antagónicos de realidad y, por lo tanto, de verdad. Identidad = clasicismo y cultura ritual.

La identidad antropológica del individuo se desplaza hacia la genética digital en la búsqueda de la realidad individual, lo otro es una visión de incompletitud inherente al saberse humano: por encima del paradigma humanista clásico, en el cual el hombre es uno, la nueva identidad humana se define en tanto que uno no se “es” más que en la medida en la que se está dejando de “ser”. La conciencia humana actual de serse sería, pues, el resultado de una identificación con su indeterminismo.

Desde mi práctica como artista visual las conclusiones de este trabajo me llevan a una nueva actitud frente al problema de la imagen y lo representado, a considerar a la obra pictórica como un recurso para la construcción de la realidad totalmente vigente en una era de innovaciones tecnológicas. Considero que la pertinencia de tales cuestiones es actual en el contexto de la Academia de San Carlos, así como en otras escuelas de arte, en tanto que la conciencia de la imagen humana y del mundo como construcción emocional y de identidad seguirán siendo un asunto de trascendencia conceptual para las nuevas generaciones de artistas visuales en el mundo.

Soy consciente también de la enorme distancia que separa al artista visual del filósofo o el antropólogo al momento de tratar temas que científicamente le rebasa, no obstante, la materia de trabajo con la cual nos las habemos los artistas es un reducto de originalidad y de intuiciones intelectuales insustituible, queda aún por explorar las múltiples interveraciones que las disciplinas del conocimiento humanista necesitan establecer para formar un complejo analítico que redunde en un mayor beneficio al conocimiento, ya nuestra idea de lo que fundamental y esencialmente somos.

## Bibliografía consultada

- Azara, Pedro. *Imagen de lo invisible*. Anagrama, Barcelona, 1992
- Barthelemy, Contamine, Duby. *Historia de la vida privada*. Altea, Taurus, Alfaguarra. Madrid, 1990
- Baudrillard, Jean. *El crimen perfecto*. Anagrama, Barcelona, 1997
- Baudrillard, Jean. *El otro por sí mismo*. Anagrama, Barcelona, 1988
- Baudrillard, Jean. *La ilusión vital*. Siglo XXI, Buenos Aires, 2002
- Baudrillard, Jean. *La transparencia de mal*. Anagrama, Barcelona, 1997
- Baudrillard, Jean. *Xerox and Infinity*. ed. Touchepas, París, 1987
- Bolter, Jay David & Gromala, Diane. *Windows and Mirrors: Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency*. The MIT Press, Cambridge, 2003
- Bordieu, Pierre. *Las reglas del arte*. Anagrama, Barcelona, 1995
- Christiane, Paul. *Digital Art*. Thames and Hudson, London, 2003
- Davies, Char. et al. *Hibryd Reality: Art, Technology and Human Factor*. Hal Thwaites, ed, (Ninth International Conference on Virtual Systems and Multimedia) International Society on Virtual Systems an Multimedia, Canadá, 2004
- Debord, Guy. *Comentarios sobre la sociedad del espectáculo*. Anagrama, Barcelona, 1990
- Druckrey, Timothy. *Electronic Culture*. Arperture Foundation, New York, 1996
- Dubois, Philippe. *El acto fotográfico*. Paidós, Barcelona, 1986
- Feldman, Melissa. *Face-Off, the portrait in recent art, A double death*. Institute of Contemporary Art, University of Pennsylvania, 1994
- Francastel, pierre. *El Retrato*. Cátedra, Madrid, 1988
- Francastel, Pierre. *La realidad figurativa*. Paidos, Barcelona, 1988
- Gianneti Claudia. *Ars Telemática*. Lángelot, Barcelona, 1998

- Gianneti Claudia. *Estética digital*. Lángelot, Barcelona, 2002
- Gianneti Claudia. *Media Culture*. Lángelot, Barcelona, 1995
- Gubern, Roman. *Del bisonte a la realidad virtual*. Anagrama, Barcelona, 1996
- Levinson, Paul. *The Soft Edge*. Routledge, London, 1997
- Lévy, Pierre. *¿Qué es lo virtual?*. Paidós, Barcelona, 1999
- Lipovetzky, Gilles. *La era del vacío*. Anagrama, Barcelona, 1994
- Lyotard, Jean-François. *Lo inhumano*. Manantial, Buenos Aires, 1998
- Mc Luhan, Marshall. *Understanding Media*. The MIT Press, Massachussets, 1994
- Moss, David. *Model thought. Painting In The Age of Artificial Inteligence*. Art & Design, Inglaterra, 1999
- Neremijenko, Natalie. Artbyte Magazine, july-august, 2001
- Penz, Radick & Howell. *Space in Science, Art and Society*. Cambridge University Press, Inglaterra, 2004
- Pérez Ornis, José Ramón. *El arte del video*. RTVE, Serval, Barcelona, 1991
- Perniola, Mario. *El arte y su sombra*. Cátedra, Madrid, 2002
- Picó, Josep (comp). *Modernidad y postmodernidad*. Alianza Editorial, Madrid, 1988
- Pope-Hennessy, John. *El retrato en el renacimiento*. Phaidon, Londres, 1966
- Quéau, Philippe. *Lo virtual*. Paidós, Barcelona, 1995
- Ross, David a. et al. *010101: Art in Technological Times*. San Francisco Museum of Modern Art, San Francisco, 2001
- Rosset, Clément. *Lo Real. Tratado de la idiotez*. Pretextos, España, 2004
- Sartori, Giovanni. *Homo videns, La sociedad teledirigida*. Taurus, México, 1997
- Seeing Machines*. MIX/ Independent Art and Culture Magazine, Vol. 27 No.1. Toronto, 2001
- Schneider Norbert. *El arte del retrato*, Taschen, Colonia, 1999
- Subirats, Eduardo. *El final de las vanguardias*. Antropos, Barcelona, 1989
- Virilio, Paul. *Estética de la desaparición*. Anagrama, Barcelona, 1994
- Virilio, Paul. *La velocidad de liberación*. Manantial, Buenos Aires, 1997
- Yehya, Naief. *El cuerpo transformado*. Paidós, México, 2001

### **Colofón**

Esta tesis se elaboró en etapas, desde el verano del 2001 en Montreal y Nueva York, donde coincidí con los atentados del 11 de septiembre y este punto de inflexión histórica me dió la impresión de que la redacción estaba concluida; tres años después, regresando de Barcelona retomé el trabajo e introduje nuevos capítulos. A la fecha de impresión de este volumen mis ideas siguen desarrollándose en tanto el campo del arte digital continúa ofreciendo paradigmas a considerar, sin embargo, el enfoque de partida me sigue pareciendo válido, pues se acumula cada día mayor evidencia que respalda mis tesis.

Dedico este trabajo a varias personas, a Marisol Robles por su amor incondicional y su sabiduría, a Blanca Gutiérrez por su apoyo e insistencia: es para mí una maestra ejemplar; a mis padres, quienes espero que se sientan satisfechos y a mis hermanos. A mis amigos lejos y cerca, con afecto singular a Oscar Salamanca que se toma la molestia de discutir mis desvaríos, a Vicente Encarnación a quien admiro y a todos los demás que espero que no se ofendan por no mencionarlos.

Por cierto, las fuentes utilizadas son Sauna en sus diversas variables (roman, bold, small caps, italic y black). Las imágenes provienen en su mayoría de internet y esto ha dificultado la reproducción correcta y definida de algunas de ellas. La impresión es láser sobre papel caolinado y la costura es manual. Las pastas han sido impresas en sistema fotográfico y encuadernadas a mano.