

a,b,c,d. NOTAS sobre percepción, cibernética y cultura

Emilio Martínez Arroyo

a) Hablar de arte y tecnología en el momento actual, que es el de los primeros desarrollos de la cibernética (no olvidemos la “novedad”, apenas a dos décadas de vida de los inicios de Internet), parece insuficiente para valoraciones más o menos sólidas. Sin embargo durante este tiempo hemos asistido a un alubión incesante cuando no a una avalancha de material teórico que se ha apresurado a cartografiar un territorio en un estado muy inicial de formación. DISCURSO CRÍTICO que problematiza el territorio del arte, cuestionando su legitimidad y su necesidad. Identificando el arte como institución o como metarrelato que necesariamente según esos propios discursos debe reconsiderarse bajo la tutela de un discurso “metacrítico, es decir bajo su tutela,”.

La popularización de la cibernética, sitúa al ESPECTADOR en el punto central, desencadenante de la experiencia que en buena parte de los casos no existe sin su participación sin su performance, transformado su papel de espectador a *PARTICIPADOR*, performer. Diluyendo la obra como objeto final en la obra como proceso en continuo cambio, en función de su interacción con sus *participadores* y que en algunas situaciones, especialmente en Internet, van más allá, pudiendo convertirse en coautores colectivos, transformando su condición de consumidor en la de creador. Esta situación es en muchos textos críticos la solución ideal de la paradoja de la anunciada muerte del arte que lo acompañó en los siglos anteriores. Celebrada en algunos discursos brillantes del ámbito de la CIBERCULTURA que se siente amenazada por el impulso visto como fagocitador del arte y de todo lo que representa¹.

Sin embargo si me parece justo resaltar el papel de la SUBJETIVIDAD como realización colectiva en el ámbito de la cibernética y especialmente de la telemática frente, o junto, a la imagen del sujeto creador propio de la tradición artística. Al igual que la llamada de atención sobre posturas inmovilistas de vinculación de los nuevos medios a los viejos sujetos o también llamado “SUJETO HISTÓRICO” sin tener en cuenta la especificidad del medio, y su capacidad de alteración radical de este “sujeto histórico”

“Quiero decir que el trabajo teórico en torno a la cibernética –es emblemático el de Pierre Lévy- parece olvidar que todas las promesas de las innovaciones digital y

¹ Encontramos una buena exposición de esta postura en Alberto Abruzzese “arte y nuevas tecnologías” (CIC nº3 195-204 Servicio de Publicaciones UCM 1997 especialmente en su oposición a las tesis propuestas por Emilio Garroni en “Arte telemática. Signos y lenguaje” (TELÉMA año II, nº 6, 1996)

televisiva pueden quedarse en poco si no se reconoce la fuerza de una subjetividad hasta ahora reprimida y precisamente por eso capaz de romper en pedazos la continuidad de la modernidad. En Italia, intelectuales punteros como Humberto Eco o Furio Colombo han hecho ya su elección: hablan de los nuevos medios relacionados con viejos sujetos, es decir del "sujeto histórico" de aquel saber, que creen indiferente a las innovaciones. Se trata de elegir la posición opuesta a esta"²

En todo este debate se pasa por alto la capacidad de los nuevos dispositivos técnicos para proponer nuevas formas de representación. Interesante sería diferenciar entre los términos TELEMÁTICA y CIBERNÉTICA, ambos usados en ocasiones indistintamente. La telemática relacionada con las redes es más bien una parte de un concepto más general que denominamos cibernética y en ellas operan de muy distinta forma dos conceptos comunes la INTERACTIVIDAD y una NUEVA SUBJETIVIDAD. Conceptos propios de una nueva cultura visual, a menudo han sido analizados como si se comportaran en las mismas condiciones en telemática y cibernética y más específicamente en el caso que nos ocupa en Internet o en instalaciones interactivas sin embargo los análisis de un medio no nos sirven para el otro.

Este campo trae nuevamente la reflexión entre las controvertidas relaciones entre arte y ciencia, conceptos en ocasiones tratados como antagónicos, pero que no dejan de ser campos del saber estrechamente vinculados al ámbito del conocimiento. "pero en la actualidad, aparte de reconocerles un rol autónomo, se les atribuye un proceso interactivo dentro del desarrollo humano"³. Si bien, históricamente la autoridad del arte ha cuestionada frente al dominio del modelo de la ciencia, en la actualidad resultaría ocioso cuestionar su legitimidad o pertinencia y su aportación en el ámbito de la cibernética

b) La obra "*un ∞*" presentada por el Laboratorio de Luz para en la exposición del Centro Parraga, a diferencia de "*on-off*" y "*Delem*" también presentadas en la misma exposición, plantea la interacción del espectador con un espacio "virtual" generado por el ordenador. En "*on-off*" y "*Delem*" no hay necesidad de configuración de un espacio previo, la representación nos viene dada por el propio espacio de la sala que la cámara de video recoge. Sin embargo "*un ∞*" nos obliga enfrentarnos a un espacio virtual que necesariamente debe ser programado, predeterminado, a una inclusión de contenidos que construyen y dan forma y sentido al espacio virtual al que somos expuestos. Hablamos de percepción pero también de REPRESENTACIÓN, de ver y hacer, y finalmente de cognición, el proceso por el cual comprendemos e interpretamos la realidad y nos relacionamos con "el mundo". La percepción trata nuestra capacidad de relación con el medio a través de los sentidos y su interpretación intelectual, su principal característica es su capacidad de transformación y

² Alberto Abruzzese "arte y nuevas tecnologías" (CIC nº3 195-204 Servicio de Publicaciones UCM 1997

³ Roser Juanola i terradellas "Arte ciencia y creatividad: un estudio de la escuela operativa italiana"pág 15

acomodación -el ámbito de “ver”-, a diferencia de la representación que es un producto diseñado a priori -el ámbito de “hacer”-. Cuando hablamos de REALIDAD VIRTUAL hablamos de representación, de una realidad particular, no de una realidad genérica sino concreta, una seleccionada entre todas las posibles, nos obliga a una toma de posición. Nos vemos obligados a reexaminar los modelos de representación que conocemos y su pertinencia en este nuevo tipo de dispositivos.

Nuestro conocimiento de la representación que nos ha llegado a través del ARTE es ineludible, y en ese sentido utilizar los conceptos propios del arte puede ser muy estimulante. La capacidad del arte para estimular el desarrollo intelectual y cognitivo, su experiencia en la formación de imágenes, lo referente, lo simbólico, el lenguaje, no puede ser obviado. Los nuevos medios tecnológicos introducen nuevos modelos de representación, sin embargo el modelo de la perspectiva ha sido el más utilizado en todos ellos desde su invención hasta nuestros días, la fotografía y el cine han reforzado más todavía el dominio de la representación perspectiva, a partir del video y los sistemas informáticos aparecen modelos de representación suficientemente atractivos para experimentar en este ámbito. En este sentido la obra “*un ∞*” se presenta como un modelo o prototipo de experimentación, un banco de pruebas donde ensayar diferentes modelos de representación.

c) ¿tiene la maquina capacidad de convertirse en sujeto? ¿Qué tipo de sujeto? La interacción hombre maquina implica en cualquier caso dos sujetos, dos sistemas autónomos. La producción de imágenes a través de máquinas requiere un programa o SISTEMA previo. El sistema implica un ORDEN y una codificación. La percepción recodifica tanto la imagen como la estructura técnica o material en que se nos presenta. “Introducir orden, estructurar, dar forma constituye una función propia y característica del proceso creativo a partir de la información”⁴. *La percepción requiere participación* nos propone A. Muntadas en una de sus proyectos artísticos que ha desarrollado en distintas partes del mundo. En cualquier caso la percepción implica COGNICIÓN.

“así el proceso metacognitivo, la autoconciencia de las propias operaciones mentales, constituye el núcleo tanto de la percepción estética como de la creatividad, entendiéndola como un proceso de suposición y operatividad mental.”⁵

El término instalaciones interactivas es evidente aborda el concepto de interactividad desde EL CUERPO como experiencia fenomenológica y gestáltica. La noción de espejo -el reconocimiento del sujeto, la construcción del yo y del otro, la otredad- es central en las instalaciones en las que aparece capturas de imagen en tiempo real o en *delays* donde la imagen capturada es vuelta a proyectar en el propio

⁴ Roser Juanola i terradellas “Arte ciencia y creatividad: un estudio de la escuela operativa italiana”pág 25

⁵ Roser Juanola i terradellas “Arte ciencia y creatividad: un estudio de la escuela operativa italiana”pág 27

espacio y en muchas otras instalaciones donde aparecen sistemas especulares, espejos o cristales, que reflejan nuestra imagen, junto con la del resto de espectadores y del espacio donde nos encontramos. La palabra clave es “reflejo”, sin embargo es curioso que uno de las propuestas que mejor funcionan como reflexión sobre la construcción de la propia imagen y la del otro sea el trabajo de la artista Bruce Nauman en algunas de sus “rooms”, en las que se han eliminado cualquier artefacto, dispositivo técnico. En ellas el espectador se adentra en una habitación suspendida algunos centímetros del suelo, desde fuera solo se ve una enorme construcción cúbica de unos cuatro metros de lado por dos y medio de alto construida en madera a modo de decorado a la que se accede por una puerta, una vez dentro el espectador ve las cuatro paredes blancas perfectamente iluminadas, sin ningún elemento en ellas que las altere y que distraiga su atención. Esta primera percepción desconcertante inicialmente nos trae a la mente al famoso cuento del traje inexistente del emperador, solo cobra sentido cuando entra en la misma un nuevo espectador al que vemos reaccionar de forma similar a como lo hicimos nosotros un momento antes, sin embargo en ese mismo momento percibimos a este nuevo espectador recortado delante de la pared blanca de la habitación con una nitidez como nunca antes habíamos visto a ninguna otra persona, ni siquiera a nosotros mismos, y todo la instalación adquiere sentido, en ese mismo momento comprendemos que nosotros somos también observados. Y todo el dispositivo de la obra se muestra claramente y nos hace presentes desde el cuerpo como experiencia fenomenológica y gestáltica, la noción de espejo -el reconocimiento del sujeto, la construcción del yo y del otro. El espejo del otro, el espejo sin imagen, el espejo sordo

d) = a) + b) + c)

“Se ha sugerido que la imagen interactiva podría influir en el proceso de percepción, y por lo mismo, ayudar a incrementar el conocimiento del espectador/usuario generando sujetos creativos. Desde la percepción (o a través de su idea), el pensamiento y la acción, podrían desarrollarse o ponerse en juego estructuras narrativas que propiciasen -a partir de la virtualidad y variabilidad de la figura-condición *sujeto e imagen*, y en relación con el propio sujeto (y su identidad creativa)- nuevos modos de comunicación, o por lo mismo, nuevos y creativos modos de distribución y socialización de la imagen información.”⁶

⁶ extracto del cuestionario propuesto a debate por Salome Cuesta y María José Martínez de Pisón para la reflexión sobre el proyecto de exposición del Centro Parraga de Murcia, 2006