

Reflexiones acerca de la crisis de la imagen técnica, la interfaz y el juego

Claudia Giannetti

Media Centre d'Art i Disseny. Sabadell-Barcelona

and similar papers at core.ac.uk

provided by Diigo

Resumen

El incremento del volumen de producción de imágenes técnicas a través de medios audio-visuales y de telecomunicación digitales está generando una crisis de la imagen técnica y la emergencia del fenómeno visual, caracterizado por la fragilidad de sus contenidos, la complacencia de su estética, la estrategia de la acción lúdica y la aplicación de la interfaz humano-máquina.

Palabras clave: imagen técnica, interfaz, arte mediático, juego.

Abstract. *Reflections on the crisis of the technical image, interface, and games*

The increased volume of the production of images through audio-visual and digital telecommunication media is generating a crisis of the technical image and the emergence of the visual phenomenon, characterised by the fragility of its contents, the complacency of its aesthetics, the strategy of play action, and the application of the human-machine interface.

Key words: technical image, interface, media art, game.

A partir del siglo XIX y principalmente en el XX emergen desde diferentes campos del saber nuevas teorías que tienen en común el escepticismo respecto a las ideas que marcaron tan profundamente las ciencias y la cultura occidentales. Las cuestiones sobre la verdad y la realidad, la razón y el conocimiento se instauran como centro del debate entre racionalismo y relativismo.

En virtud de la conciencia acerca de la falacia de los dogmas racionalistas, por un lado, y las transformaciones y los desarrollos radicales de los medios tecnológicos (instrumentos) consagrados al intercambio de información entre las personas, por otro, se producen dos grandes momentos de crisis relacionados con las formas de comunicación humanas. En primer

lugar, es fundamental elucidar la acepción del término *crisis* en este (con)texto, ya que, desde nuestro planteamiento, la crisis no apunta a una coyuntura regresiva o decadente, sino a una situación de inestabilidad propia de los momentos de cambio. Mientras la primera crisis puede ser entendida como una etapa de descrédito a consecuencia de la desconfianza en los discursos generados por la cultura, la segunda es fruto de una transformación y multiplicación hiperbólica de los recursos y las estrategias utilizados para y por las comunicaciones.

La primera puede ser caracterizada como crisis del lenguaje, que se originó en el siglo XIX y fue plenamente constatada a principios del siglo XX. Esta manifestación está marcada por la suspicacia epistemológica respecto a la capacidad discursiva del lenguaje para explicar la realidad y la verdad. Entre muchos ejemplos podemos destacar dos teorías sintomáticas de esta crisis, formuladas casi simultáneamente. En 1931, Kurt Gödel demostraba con su *teorema de incompletitud* que los procesos intuitivos y mentales no se dejan representar completamente por un sistema formal. De esta manera, desarticulaba el dogma en torno a la indestructible coherencia de la lógica (matemática). Por otra parte, Jeremy Bentham publicaba, en 1932, su *teoría de la ficción*, en la que investigaba el modo en que la ficción se convierte en elemento constitutivo de nuestra realidad y en instrumento para la construcción de la verdad a través del lenguaje. En ambos ejemplos, la crisis derivada de la relativización del discurso lógico (verdadero) precipita sin duda el paso a una nueva comprensión del lenguaje y de sus funciones¹.

Con el advenimiento de los nuevos medios de comunicación y teletransmisión audiovisuales se abrió una nueva línea de investigación dedicada a la función desempeñada por las imágenes técnicas en la construcción de nuestra realidad. En este sentido, el papel ejercido por los medios y sus dispositivos técnicos no consistiría en tratar de *reproducir* la realidad (como se profetizaba en la primera etapa de la fotografía), sino de *construirla*. La lección de Bentham había sido asimilada.

Las diferentes fases de la comunicación audiovisual han subrayado esta tesis y expandido sus efectos del espacio público (como en el caso del cine) al espacio privado (la televisión), de la comunicación oral a distancia (el teléfono) a la telepresencia (Internet). Pensadores actuales, como Vilém Flusser, Götz Großklaus, Régis Debray o Dietmar Kamper, plantean que los seres humanos ya no vivimos hoy exclusivamente «en» el mundo, ni «en» el lenguaje, sino sobre todo «en» las imágenes: en las imágenes que hemos hecho del mundo, de nosotros mismos y de otras personas; y en las imágenes del mundo, de nosotros mismos y de otras personas que nos fueron proporcionadas por los medios técnicos. «Con la videosfera vislumbramos el fin de “la sociedad del espectáculo”. [...] Estábamos *delante* de la imagen y ahora estamos *en* lo visual. La forma-flujo

1. Este fenómeno fue prontamente asimilado por los primeros movimientos artísticos vanguardistas (recordemos las «palabras en libertad» de Marinetti o las «baladas sonoras» de Hugo Ball).

no es ya una forma para contemplar, sino un parásito de fondo: el ruido de los ojos»². Cuando el espectáculo superlativo denuncia a sí mismo como espectáculo, se deconstruye la estrategia espectacular y sólo resta al espectador depositar sus ojos en lo visual.

Nuestra comprensión (y construcción) del mundo y de la realidad, aparte de integrar «nuestras» imágenes internas presentes en nuestras memorias, también incorpora, tal vez en la misma medida, las imágenes «externas» y las informaciones que circulan a partir de las «memorias» mediales (del chip a la red). De la mano de la tecnología digital, las imágenes vehiculadas por los medios entran a formar parte de estas memorias. La producción de imágenes audiovisuales ya no está condicionada a la captación (representación) de las imágenes de la realidad, sino que estas imágenes pueden ser construidas independientemente de la realidad. En su conjunto, todos los medios audiovisuales digitales favorecen tal incremento del volumen de generación de imágenes técnicas que circulan por los canales de comunicación, que cualquier control y coherencia parecen volverse absolutamente inabordables.

Este síntoma cultural y socioaudiovisual puede ser interpretado como manifestación de la *crisis de la imagen técnica* actual y la emergencia del fenómeno visual. Una de las principales características de lo visual consiste en que se automediatiza, por tanto la réplica tiene un efecto multiplicador, es inagotable. «Lo visual opera de acuerdo con el principio de placer, mientras que la imagen funcionaba por el principio de realidad»³. Esto significa, en otras palabras, que tanto la fragilidad de sus contenidos como la complacencia de su estética están a servicio de un nuevo tipo de discurso marcado por la **superficialidad** (la **presentación**). El efecto más inmediato de esta crisis se evidencia en el hecho de que «la imagen que nos hace pensar no piensa»⁴. Sustituida por el orden de lo visual, transmite pero no *verbaliza*. Dicho de un modo más radical: la imagen que nutre nuestro pensamiento es insubstancial: «inmaterial» en doble sentido. La frase de Debray resume de forma brillante esta idea: «Nuestro ojo ignora cada vez más **la carne** del mundo. Lee grafismos, en vez de ver cosas»⁵.

Esta *descarnación* puede ser vista como resultado del proceso de expansión de lo visual, tanto en el sentido cuantitativo como en su connotación espacio-temporal. Doy la preferencia a este término, porque lo considero más significativo que el neologismo *desmaterialización*, puesto que deja entrever su relación directa con lo orgánico. Como decía John Searle, no podemos concebir la cultura sin lo biológico. «La cultura es la forma que cobra la biología.» La conciencia y la intencionalidad, las dos características de los seres humanos, son

2. Régis DEBRAY (1994). *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente*. Barcelona: Paidós, p. 235.

3. Op. cit., p. 255.

4. Op. cit., p. 255.

5. Op. cit., p. 272.

los «términos de conexión entre la biología y la cultura». «La capacidad biológica para hacer que algo simbolice —o signifique, o exprese— otra cosa distinta es la capacidad básica que subyace no sólo al lenguaje, sino a todas las demás formas de realidad»⁶. La capacidad de simbolización es lo que permite, en definitiva, la condición humana basada en la comunicación. Por consiguiente, constatar la crisis —o el momento de inestabilidad inherente al cambio— en el seno de esta comunicación es la base para poder analizar sus consecuencias para la cultura, el arte y lo humano.

Dada la amplitud y complejidad de este tema, nos centraremos en un aspecto de la comunicación que utiliza los nuevos recursos técnicos y en uno de los posibles efectos de la inmersión humana en lo visual: el creciente interés en desarrollar y propiciar las interfaces humano-máquina. Debray relaciona el fin de «la sociedad del espectáculo» con el fin de la práctica de contemplar la imagen («[...] estábamos *delante* de la imagen [...]»). Desde nuestro punto de vista, el actual declive de la práctica de observar o contemplar (la imagen; una imagen de mundo) está estrechamente vinculado con la creciente tendencia a potenciar la acción. El estar *en* lo visual asume así una doble connotación: tanto desde la noción de *vivir en la imagen* como desde el propósito de *participar en la imagen*. Esta participación o acción es factible a partir del empleo de los sistemas digitales en los más diversos ámbitos de la cultura y de la comunicación interhumana.

Si antes se hablaba, con McLuhan, de las prótesis técnicas adheridas al cuerpo humano en el sentido de expansión de las capacidades físicas y de comunicación, ahora podemos hablar de una **trasplantación**, ya que está desapareciendo la distancia material entre lo biológico y lo tecnológico. El nexo que progresivamente se va estableciendo entre personas y máquinas (máquinas entendidas aquí en su sentido amplio, desde el ordenador hasta la telemática) está generando una transferencia de parte del quehacer humano a la tecnología. Estamos asumiendo la técnica como hemos asumido el lenguaje: como parte intrínseca de nuestro ser, que nos permite **existir/comunicar** en el mundo. Es decir, estamos internalizando biológica y culturalmente las máquinas. En vista de la progresiva ingerencia del mundo técnico en la esfera de lo humano, deberíamos afirmar, parodiando a Searle, que la cultura hoy es la forma que cobra la biología y *la tecnología*. De la misma manera como hablábamos hace poco de superestructura e infraestructura, hoy debemos dar cada vez más importancia al concepto de **intraestructura**⁷. Desde nuestra perspectiva, a esta noción de intraestructura estaría vinculada, entre otras, la participación en lo visual a través de las interfaces humano-máquina (la interactividad, por ejemplo).

Es necesario ser conscientes de que la perspectiva puramente técnica es insuficiente para explicar los modos en que la tecnología forma una red en el

6. John SEARLE (1997). *La construcción de la realidad social*. Barcelona: Paidós, p. 231-232.

7. Paul VIRILIO (1993). *L'Art du moteur*. París: Editions Galilée.

tejido de la cultura, ya que los procesos culturales son construcciones de múltiples niveles, y la visión tecnicista no aclara cómo los individuos están concibiendo sus relaciones personales con la tecnología. Paul Virilio apuntaba con razón que el problema de la técnica es inseparable del *lugar* de la técnica. El lugar de la técnica debe ser, por consiguiente, el binomio inseparable cultura/sujeto y, por ende, los medios de comunicación empleados en y por la sociedad. Por lo tanto, una de las formas de acercarse al síntoma de la crisis de la imagen técnica sería a partir de la intraestructura y la trasplatación inherentes a la inserción de la interfaz humano-máquina —la acción— en este contexto cultura/sujeto.

La interfaz humano-máquina propicia cambios cualitativos radicales respecto a las formas de comunicación basadas en medios digitales, entre los cuales podemos destacar los siguientes: un replanteamiento del factor temporal (tiempo real, tiempo simulado, tiempo híbrido, simultaneidad); el énfasis en la participación intuitiva mediante la visualización y la percepción sensorial de la información digital; la generación de efectos de translocalidad (como en el caso de Internet) y de inmersión (como en el caso de sistemas de realidad virtual); y el acceso a la información mediante sistemas de conexión ramificada, de nexos o asociaciones pluridimensionales. Por otra parte, la interfaz da testimonio de la transformación de la cultura basada en la escritura, en las estructuras narrativas logocéntricas y los contextos «reales» hacia la cultura digital orientada a lo visual, sensorial, retroactivo, no lineal y virtual.

La interfaz humano-máquina repercute en la propia comprensión de la «arquitectura» de la comunicación, que deja de ser una metáfora de la construcción (articulación) del lenguaje que define un espacio concreto, para asumir una dimensión inmaterial e inestable, que ya no está más sujeta a un espacio físico ni a un tiempo secuencial determinado. (Seguimos hablando, aunque metafóricamente, de *descarnación*.)

Si abordamos, por ejemplo, el mundo de la creación que utiliza los nuevos medios digitales de interfaz no sólo como herramientas o recursos, sino también como fuente y materia intrínseca, como es el caso del arte interactivo, constataremos el estrecho vínculo existente entre el fenómeno visual y la acción.

En 1994, cuando propuse agrupar las diversas manifestaciones performáticas que utilizan las nuevas tecnologías audiovisuales y los sistemas interactivos o telemáticos bajo el término *Metaformance*, señalé la tendencia general del *media art* a potenciar el desarrollo de la interfaz entre la obra y el espectador/partícipe, que permitiera la comunicación dialógica entre ambos. Por un lado, el proceso de interacción entre máquina y *performer*, o la aplicación de las nuevas tecnologías, pasa a ser un elemento inherente a la obra. Por otro, el propio empleo de la técnica permite al artista/*performer* prescindir de su presencia física en el espacio de la acción, muchas veces sustituida por la de la imagen electrónica, o invitar al espectador a asumir su lugar en la consumación de la (inter)acción.

Han pasado seis años desde el primer texto que publiqué sobre la *metaformance*, y esta tendencia no sólo se confirma, sino que gana progresivamente peso y significado. Su principal característica consiste en la capacidad de generar un nuevo tipo de *event*, en el que los conceptos de obra, público, entorno, acción y proceso están, en mayor o menor medida, circunscritos a la relación entre ser humano y máquina (digital, telemática, etc.). Por consiguiente, el dispositivo de la interfaz se vuelve cada vez más preponderante.

Este hecho se manifiesta de forma tangible en las instalaciones interactivas en el ámbito del *media art*. Esta corriente de la creación artística contemporánea utiliza las tecnologías electrónicas y/o digitales interactivas (audiovisuales, computerizadas, telemáticas), es decir, basadas en interfaces técnicas, con objeto de permitir establecer relaciones dialógicas entre el público y la obra. Los hipermedia, los sistemas de realidad virtual, de inteligencia y vida artificial, y los sistemas telemáticos son empleados en diversas instalaciones interactivas, que crean elementos y espacios específicos en los que el público puede participar. La estructura abierta de la obra, el dinamismo, la relación espacio-temporal y la acción constituyen los focos esenciales de estos sistemas complejos y pluridimensionales, en los que el público desempeña, con su *acción* en el contexto de la obra, un papel fundamental.

Las producciones de Karl Sims, científico y artista, son un buen ejemplo de este proceso. Sims emplea algoritmos genéticos de evolución interactiva, que se basan en la simulación de ciclos vitales simples para generar una población, entre cuyos miembros sobreviven aquéllos considerados «mejores». Éstos se reproducen y generan nuevos seres que son copias o combinaciones de elementos de sus progenitores. Este proceso puede ser visualizado mediante imágenes que tienen una correspondencia directa con los códigos genéticos (definidas por parámetros preestablecidos). Un observador externo puede influenciar de forma interactiva en este ciclo, seleccionando, por ejemplo, las imágenes de los seres con «calidades» estéticas más interesantes. De esta manera, define simultáneamente los criterios de supervivencia. La intervención del observador en el proceso evolutivo debe ser entendida como una colaboración entre la persona y la máquina, en la medida en que el observador toma decisiones sobre la estética visual y, a partir de éstas, el ordenador tiene la capacidad de generar matemáticamente las imágenes virtuales complejas. En el formato de instalación interactiva, el artista utiliza una serie de monitores que visualizan una «población» de imágenes. Mediante censores, el visitante puede decidir, según sus criterios estéticos, cual de las imágenes sobrevivirá. Éstas empiezan entonces su proceso de evolución, generando descendientes con variaciones y combinaciones de los elementos de sus «padres». Algunas mutaciones pueden aumentar la complejidad visual de las imágenes y producir nuevas propuestas estéticas.

Artistas como Sims proponen, en definitiva, una nueva manera de llevar a cabo la creación artística basándose en la acción y la interfaz: la acción del observador, la interfaz entre usuario y máquina, y la acción de la máquina. El

proceso de creación de las obras (en el caso de Sims, las imágenes generadas informáticamente) son fruto del «trabajo» de la máquina en interacción con el espectador y viceversa. A pesar del interés que despierta la propuesta, deberíamos preguntarnos por los contenidos de estas imágenes.

Habíamos mencionado que una de las principales características de lo visual consiste en que se autorreproduce. En las obras de Sims, la autogeneración está en la base del sistema, y lo visual parece operar, como comentaba Debray, de acuerdo con el principio de placer, distante de la realidad (o inmerso en su propia realidad virtual). El proceso de reproducción (de las imágenes constituidas como seres de vida artificial) pretende generar un aumento de la complejidad visual de las imágenes. No obstante, esta complejidad está basada ante todo en formas, colores y texturas amórficas, que seducen por su movimiento apacible y su «resplandor». Dado que el acento está puesto en la acción y la interfaz, prevalece en su estética el discurso de la **superficialidad** (la **presentación**).

Si constatamos que una parte representativa de la producción audiovisual interactiva actual sigue pautas semejantes, debemos buscar otro punto en común en este tipo de producción. No hace falta reflexionar largamente para percibir que el **juego** es el eslabón estratégico que une la acción y la interfaz. En el juego no hay una finalidad «más allá» de la que le es propia. El hecho de actuar en el terreno de lo virtual (el *como-sí*) produce una escisión con la realidad del entorno, y además permite crear una realidad propia (permite manipular). El conjunto de reglas creado a propósito de cada juego determina esta (seudo)realidad simbólica, es decir, su contexto virtual. A través de la acción y de la relación directa mediante la interfaz, los jugadores se sienten identificados con la (seudo)realidad del juego, se sienten integrados en su universo. Las imágenes que conforman este universo pasan a formar parte del «vocabulario» visual del usuario. El observador se encuentra, entonces, inmerso en lo visual lúdico.

Algunos autores asocian la actividad lúdica de los nuevos medios a fenómenos marginales de los comportamientos orientados al tiempo libre, y no al núcleo de una relación contigua y cada vez más ostensible con los artefactos técnicos. No obstante, lo que estamos constatando en la era digital es que la tríada *acción-interfaz-juego* ha dejado de ser, desde hace mucho tiempo, un fenómeno marginal del comportamiento para ser «el» fenómeno sociocultural actual. (Y no estamos hablando sólo de los *computergames* o videojuegos...) Podemos fácilmente extrapolar estas ideas a otros ámbitos de nuestra cultura: a los medios de comunicación de masas, a la política, a la economía, etc. La evidencia del alcance del poder de la acción lúdica de los medios digitales (lo visual interactivo) en el seno de las sociedades posindustriales nos induce a sopesar con seriedad su capacidad para triunfar sobre la identidad, la experiencia y el conocimiento.

¿Hemos pasado de la era del espectáculo a la edad del simulacro lúdico? ¿O ya hemos entrado en una etapa poscibernética? Quizá todavía no estemos lo suficientemente fundamentados para contestar a estas cuestiones de modo

concluyente, pero sabemos que hemos perdido la batalla humanista e intuimos que la crisis de la imagen técnica con el consecuente triunfo de lo visual camina en esta dirección.

Claudia Giannetti. Especialista en *media art*, comisaria, escritora y teórica. Entre 1993-1999, directora de la Associació de Cultura Contemporània L'Angelot, en Barcelona. Desde 1998, directora del MECAD/Media Centre d'Art i Disseny, Sabadell-Barcelona. Ha impartido clases, seminarios y conferencias en universidades y museos de diversos países. Ha comisariado innumerables exposiciones, congresos, simposios y eventos en museos e instituciones nacionales e internacionales, y ha sido miembro de jurados de diversos premios internacionales. Entre sus publicaciones se destacan los libros *Media Culture* (Barcelona, 1995); *Arte en la era electrónica - Perspectivas de una nueva estética* (Barcelona, 1997), *Ars Telematica - Telecomunicación, internet y ciberespacio* (Lisboa, 1998; Barcelona, 1998), *Arte Facto & Ciencia* (Madrid, 1999). Es directora/editora del *Mecad Electronic Journal*, una revista *online* sobre arte, ciencia y tecnología (<http://www.mecad.org/e-journal>).
