

Arte y Telepresencia. Generación artística en colectivo¹

Laura Rodríguez Moscatel
Facultad de Artes
Universidad de Cuenca (Ecuador)

Recibido: 15 de Enero de 2014
Aceptado: 31 de Marzo de 2014

RESUMEN:

Este artículo es parte del resultado teórico dentro de un proyecto de Investigación DIUC "Estaciones de Telepresencia Intermedial", conformando con ello una pequeña porción de conocimiento derivado de los proyectos y trabajos en colectivo con el equipo del MediaLab de la Facultad de Artes, de la Universidad de Cuenca, en Ecuador.

La investigación tiene como objetivo principal el estudio de aquellas estructuras que permiten otras formas de experimentación y creación, por medio de la fusión entre el Arte y las Nuevas Tecnologías.

Otros devenires están siendo conformados por la emergencia de paradigmas artísticos que buscan la común participación y creación en colectivo, por medio de herramientas alternativas tanto tecnológicas como conceptuales, los cuales están dando lugar al surgimiento de nuevos pensamientos, otras formas de ser y estar y, por consiguiente de conectar.

Palabras clave: Arte, telepresencia, redes, colaboración, comunicación.

ABSTRACT

This article is part of the theoretical results within a research project DIUC "Stations Intermedial Telepresence", thereby forming a small portion of knowledge associated with projects and work collectively with MediaLab team of the Faculty of Arts of the University of Cuenca in Ecuador.

The study's main objective is the study of those structures that allow other forms of experimentation and creation, through the merger of the Art and New Technologies.

Other becomings are being shaped by the emergence of artistic paradigms seeking common participation and collective creation, through alternative technological and conceptual tools, which are giving rise to new thoughts, other ways of being and living and therefore connected.

Keywords: Art, telepresence, networks, collaboration, communication.

¹ Aporte teórico derivado del Proyecto de investigación "Estaciones de telepresencia intermedial", financiado por la Dirección de Investigación de la Universidad de Cuenca (DIUC). Código del proyecto: DIUC_XII_P018

1. Introducción

El empleo de tecnologías digitales y de telecomunicaciones ha generado una compleja combinación junto con el arte, aquí la obra de arte se emancipa de sí misma hacia otros discursos por medio de la experimentación con nuevos métodos y tecnologías a su alcance.

La cuestión del arte actual consiste en la ampliación de realidades, conocimientos y experiencias, llegando a expandirse desde instalaciones audiovisuales a los sistemas interactivos, sistemas de hipermedia, el ciberespacio e incluso la vida artificial.

En este contexto de la interdisciplinariedad, el engrane del arte para con las tecnologías y la ciencia está provocando procesos de convergencia, interferencia, apropiación, superposición e involucración; procesos que conducen sucesivamente a la generación de redes recíprocas y no jerárquicas. Estas características que nos proporciona la red de redes redefine la forma de trabajo y participación para con las obras artísticas del s. XXI, obras abiertas, en proceso y generativas, entre los espacios comunicacionales del ciberespacio y los lugares físicos, basados en procesos colaborativos.

Los cambios de la tecnología está provocando en el arte la generación de proyectos de base electrónica y digital, afectando a la forma de trabajo, producción y transmisión de la información en los mismos. Los experimentos del arte telecomunicacional no se focalizan en la búsqueda de resultados puramente estéticos sino con innovadoras propuestas para el desarrollo de otras formas creativas y sociales por medio del manejo de los nuevos medios, que dan lugar a formas de habitar lo virtual por medio de la transformación de los espacios.

2. Sujetos y medios en evolución

El sujeto se encuentra ahora en espacios circulables, sin límites, sin fronteras. No hay nada que ralentice los flujos o los congele, todo habitar en los espacios virtuales es un efecto de flujo. McLuhan² ya advirtió y, Maffesoli³ reafirmó el advenimiento de un cambio de *"un período óptico"* a *"una era táctil de proximidad, de lo global a lo local"*.

Para Roy Ascott⁴, el visionario de la Cibercepción, los límites entre natural y artificial son insignificantes, apostando por la fusión de los límites entre realidad virtual y física. Según él, la cibercepción es la ampliación del humano a través de lo que Ascott

² Herbert Marshall McLuhan: Profesor de literatura inglesa, crítica literaria y teoría de la comunicación. Reconocido como uno de los fundadores de los estudios sobre los medios, y ha pasado a la posteridad como uno de los grandes visionarios de la presente y futura sociedad de la información. Durante el final de los años 60 y principios de los 70 acuñó el término aldea global para describir la interconexión humana a escala global generada por los medios electrónicos de comunicación. Es famosa su sentencia *"el medio es el mensaje"*.

URL: http://es.wikipedia.org/wiki/Marshall_McLuhan

³ Michel Maffesoli (n. Hérault, 14 de noviembre de 1944) sociólogo francés, considerado uno de los fundadores de la sociología de la vida cotidiana y conocido por su análisis de la posmodernidad, la imaginación y, sobre todo, por la popularización del concepto de tribu urbana.

URL: http://es.wikipedia.org/wiki/Michel_Maffesoli

⁴ Roy Ascott (* 26 de octubre de 1934 (79 años) en Bath, Inglaterra). Artista reconocido por su trabajo con la cibernética y la telemática, y se ha dedicado a cuestiones vinculadas al arte, la tecnología y la conciencia desde la década de 1960. Preside el Planetary Collegium.

URL: http://es.wikipedia.org/wiki/Roy_Ascott

llama "*la tecnología transpersonal*", que es la de la red, la del ciberespacio.

La cibercepción, describe algo más que la amplificación protésica del pensamiento o de nuestra capacidad de ver más profundamente en la materia y más lejos en el espacio: constituye una facultad humana enteramente nueva, una que nos otorga un sistema totalmente nuevo de disposiciones y un repertorio de comportamiento radicalmente transformado.

Cibercepción y telecontacto son algunos de los conceptos que han ampliado nuestras mentes y sentidos, proporcionándonos encuentros cara-a-cara. La telemática permite dichos encuentros por medio de la telepresencia omnipresente del cuerpo tanto en tiempo como en espacio, a través de la transformación tecnológica y la prótesis artificial del cuerpo como el elemento central para su emergencia y comprensión en la otra realidad. El llamado Arte de Telepresencia es un proceso de ello. En él se examinan las posibilidades de los medios telemáticos y telerobóticos, tecnologías imprescindibles en lo que respecta al desarrollo de formas de convivencia en el espacio real y virtual de las acciones llevadas a cabo de forma sincronizada por artistas y usuarios, y que se caracteriza por la dualidad de la presencia física e inmaterial.

La cibercepción se considera una de las tres características, por las cuales se obtiene la Telepresencia. Para empezar, la telepresencia se puede considerar como una unión o fusión de tres tecnologías: robótica, telecomunicaciones y realidad virtual. Nos permite experiencias paralelas de tres espacios en uno: en el espacio "real" en el cual se localiza físicamente el cuerpo del usuario; por tele-percepción, también llamado Cibercepción, espacio visual simulado que reproduce una esfera visual ficticia o real, alejada, y por tele-acción, en la localización física de los datos, o equipo desde donde se maneja la acción.

A través de estas formas de contacto, se ha evolucionado ya no tan sólo en la técnica, sino también en la psique, es decir, en la forma de pensar y concebir ideas y comunicarse. Convirtiéndose, por un lado, en un nuevo camino para concebir nuevos procesos y relaciones comunicativas en el arte, así como el encuentro de modelos improvisados capaces de jugar con las nociones espacio-temporales.

"Mundos, ciudades y sujetos virtuales, telepresencia, dromocracia, hipermedia, metaformance, pluridimensionalidad, geografía virtual, entre otros, son aspectos constituyentes de la "media culture", con sus múltiples formas que tienden a configurar un nuevo tipo de "wired world".⁵

Todo ello inaugura, como dice Ascott, una nueva facultad en nuestro haber, la "facultad postbiológica de la cibercepción".⁶

Definiendo más ampliamente éste concepto, se puede decir que dicha palabra está formada por los términos de percepción, referente al conocimiento del entorno a partir de la sensación física, y "cibernet", entendido esto como el conjunto de las redes

⁵ Giannetti, Claudia. *Media Culture* 1º ed. (Barcelona, Editorial: Asociación de Cultura Contemporánea L'Angelot, 1995) P-7.

⁶ Aguilar García, Ma Teresa. "Implicaciones filosóficas de la arquitectura de la cibercepción". [PDF.Consulta: 10.03.14]
URL:<http://www.architecthum.edu.mx/Architecthumtemp/colaboradores/teresaguilar/texto1.htm>

telemáticas de todo el mundo. Según Ascott, este conjunto de redes telemáticas forman parte del aparato sensor y, en este sentido, funcionan como una ampliación del ser, que además de ser informática, recibe el nombre de “postbiológica”.

“La tecnología computerizada de la telecomunicación nos permite, dentro del flujo global de los media, salir y entrar en otras conciencias y lograr la telepresencia”.⁷

Al contrario que el urbanista Paul Virilio, al que le preocupa la desaparición del espacio físico con la llegada de los procesos globalizadores e Internet y, por consiguiente, con la creación de una ciudad nueva, cibernética, Roy Ascott nos habla de que este tipo de nuevas relaciones humanas, sin necesidad de presencia física corporal, no significa la total desaparición de las relaciones humanas cuerpo a cuerpo, sino que nos ofrece un aumento en la posibilidad de conexión entre individuos, ya que supone una ampliación de cuerpo y mente.

El entorno o medio en el que comenzamos a vivir, además de redefinir nuestras mentes y cuerpos, ampliando nuestras capacidades y alcances, provoca que él mismo redefina el propio lugar donde nos encontramos.

3. Comunidades y colaboración

El cambio de los sujetos tecnológicos está provocando la aparición de nuevas comunidades y, por consiguiente, el enfoque hacia otras formas de colaboración da lugar a la emergencia de interacciones de diálogo hacia los nuevos estratos de trabajo en colectivo.

Estos enfoques y planteamientos nacen del uso de las tecnologías, las cuales por sus características proporcionan los espacios necesarios para creaciones de ésta índole. Se comienza a observar una forma de conocimiento en comunidad, podríamos llegar a decir auto-organizada, donde el modelo de sociabilidad aparece basado en el individualismo dentro de una red. Aquí la continuidad de los trabajos depende de la intercomunicación entre los usuarios y la generación progresiva de un sistema flexible y una arquitectura en red productora de nuevas comunidades.

Autonomía, interacción e inmersión son algunos de los conceptos se plantean en función de la interdisciplinareidad de los medios para con el arte y los sujetos participantes. Éstas están conduciéndonos hacia una adaptación de nuestras relaciones sensoriales, mediante los intercambios de energía y el procesamiento entre cuerpos, mentes y entorno global, dando lugar a la combinación entre mente privada y mente colectiva.

Junto con la creación de una mente colectiva, se ha aumentado la capacidad del individuo. Ahora nuestras mentes individuales se unen al mundo exterior a través de los puentes que nos tienden entornos intermedios proporcionados por los medios electrónicos. *"Nos unificamos y multiplicamos en una entidad colectiva de telecomunicación y de procesamiento de la información."*⁸

La forma de comunicación se vuelve múltiple, por medio de la redefinición del

⁷ Aguilar García, Ma Teresa. “Implicaciones filosóficas de la arquitectura de la cibercepción”. [PDF.Consulta: 10.03.14]

URL:<http://www.architecthum.edu.mx/Architecthumtemp/colaboradores/teresaaguilar/texto1.htm>

⁸ Derrick de Kerckhove, La piel de la cultura, 1º ed. (Barcelona: Editorial Gedisa,S.A., 1999). P-27.

medio potenciándose ya no solamente por medio de la comunicación con sujetos, sino con un software o con elementos robóticos.

La experiencia de la distancia no rechaza la experiencia sensorial o emociones por sí mismo, al igual que religión o el mito, pero confía en su integración relativa en la totalidad de la experiencia humana.⁹

Paul Valéry, padre espiritual de McLuhan, ya predijo en su ensayo *La conquista de la Ubicuidad*, cómo en un futuro próximo se verá la recepción de los trabajos artísticos transmitidos por la electricidad y, que será, como de hecho lo es, una acción totalmente natural.

Las comunidades, grupos o colectivos interconectados por la red de redes y mediando entre las interfaces tecnológicas a nuestro alcance, comienzan a explorar un trayecto bidireccional, y a veces multidireccional, entre varios planos de experiencia. Esto proporciona la sensación de equidistancia entre dos espacios alejados entre sí que, por la compactación del tiempo en un solo tiempo expandido, reestructura los lugares, espacios y por ende las localizaciones, conjugadas en un único punto de ser y de actuación.

4. Otras comunicaciones del modelo del arte

En los actuales modelos de comunicación el modelo de emisor-receptor se ha modificado dentro de la naturaleza multimodal de eventos en red y las telecomunicaciones interactivas.

Actualmente el tiempo real está trabajando como la distancia más corta entre dos puntos, eliminando el pensamiento matemático de la línea recta en el espacio físico. La velocidad se expresa ahora en baudios o bytes por segundo. Aquí y ahora la comunicación entre cuerpos y entornos sólo puede verse afectada por retrasos temporales en la conexión en red.

En el Arte para con las tecnologías se está trabajando en el flujo e intercambio de las informaciones, aquí y ahora el foco es la forma y la novedad de la propia comunicación, en la exploración de nuevas configuraciones de escucha, lenguajes, mensajes y sistema simbólico. Lo derivado de ello está dando lugar a otras estéticas para el nuevo arte.

Como híbrido de la robótica y la telemática, la telepresencia se añade a la complejidad de esta escena. En los trabajos comunicacionales y artísticos dentro de la telepresencia, se proyecta hacia experiencias individualizadas, bidireccionales intersubjetivas e incluso comunicación multipunto.

El Arte de Telepresencia, dice, expresa a nivel estético lo que la cultura de masas nos traen en forma de mando a distancia y la visión a distancia. Cada lector tendrá que decidir lo que quiere decir la estética en estos contextos.¹⁰

⁹ Grau, O. "Virtual Art. From Illusion to Immersion". [PDF Consulta: 25.05.13]

¹⁰ Kac, Eduardo. *Telepresence and Bioart*, 1Ed. (USA. Ed. University of Michigan Press, 2004). Prefacio_ ix.

Por medio de la tecnología de telepresencia se desarrollan espacios de reciprocidad comunicacional, los cuales no son experimentados desde los medios de comunicación comunes, pues están ausentes. El espacio de creación que evoca la telepresencia es recíproco, aquí las intervenciones de los usuarios afectan al entorno remoto así como a sus participantes.

De esta forma lugares remotos pueden comunicarse entre sí por medio de los puertos abiertos en las redes, afectando a cada espacio por medio de la transmisión y flujo de datos, haciendo físicas las acciones telecompartidas mediante el intercambio y, reconfigurando las arquitecturas de los medios de comunicación.

La transformación y cambio de los lugares y espacios, marcados por dichos procesos comunicativos emergentes de la interacción entre obra-usuarios, está proporcionando espacios híbridos a tiempo real, jugando con el tiempo y la velocidad.

El solapamiento y simulación de espacios y tiempos está transformando las fronteras en pro de otra comunicación, sustituyendo con ello el tiempo lineal y el espacio físico por un tiempo intensivo y un espacio virtual. Entendido como metáforas espacio-temporales, esta ruptura del espacio tiempo lineal da lugar procesos comunicacionales en la convergencia de múltiples espacios y tiempos a la misma vez.

Aquí los conceptos del espacio (des-emplazado) y el tiempo (vectores) han mutado en el nuevo medio, en el cual la aceleración da lugar a la mutación o la desintegración y atomización del propio medio. El hecho es que la expansión espacio-temporal y los nuevos usos de materiales ha dado lugar a un significado más profundo del concepto de la ubicuidad; esto es la posibilidad de estar presente en todo lugar al mismo tiempo o de forma simultánea.

El concepto y la acción de estar (des)emplazado incluye el estar accediendo constantemente a nuevas informaciones que se van sustituyendo por otras en cada instante.

De este modo comienzan a plantearse cuestiones más específicas atendiendo a otros modelos de reproductibilidad y comunicación sobre la red y los sistemas, así como en relación a la estética de este tipo de arte.

Aquí los instantes de aceleración afectan a uno o varios nodos de información, desfragmentando toda su estructura o interrumpiendo conexiones entre sus partes produciendo la autogeneración de tantas otras, desmantelándolo así en tiempo y en espacio hacia nuevas estructuras de creación. Atendiendo a la flexibilidad de las estructuras de conexión que pueden llegar a formarse, dicha aceleración producirá lo comentado anteriormente: mutación o desintegración y atomización del medio.

Con la transparencia de las tecnologías contemporáneas de la virtualidad, se están transformando las acciones de los sujetos dentro de la virtualidad de lo mediático a lo in-mediático, debido a la aceleración de los pasajes a través de la emergencia de espacios compartidos, espacios híbridos. Y la materialidad se vuelve vulnerable, transformándose en inmaterialidad por la implosión de los tiempos y los espacios y la eliminación del tiempo y la distancia, siendo la experiencia de fluidez, aceleración artificial, la simulación espacial, lo que provoca en este espacio una intensificación que aumenta la sensación de atemporalidad e inmaterialidad.

5. Arte y Telepresencia

El Arte de Telepresencia se genera por medio de la intersección entre las telecomunicaciones, la informática y la robótica.

Derivado del arte de las telecomunicaciones, esta emergente forma de creación acentúa la importancia en el estudio de la creación de redes potenciando de esta forma la generación de un arte a distancia, capaz de transformar su materia en flujo electrónico, para volver a materializarse en el otro espacio remoto.

Así, el arte de la telepresencia dramatiza y llama la atención sobre este aspecto importante de la cultura contemporánea. Cuestiona las estructuras de comunicación unidireccionales y los propios medios de comunicación, expresándose a nivel estético por medio de la creación de arquitecturas sensibles capaces de conexas perspectivas y escalas de comunicación por medio de nuevas formas de comportamiento artístico.

Las obras interactivas tienen como motor de arranque el tiempo real. Para permitir la creación de diálogos entre ubicaciones geográficas a distancia, se hace énfasis en el comportamiento de las mismas por medio de las tecnologías de telecomunicación.

El envío, recepción y transformación de datos ha evolucionado desde la creación de textos, sonidos e imágenes hacia la ampliación y derrocamiento de fronteras más allá de la pantalla, proporcionando un sentido tangible o corporal que proviene de contigüidad espacio-temporal.

“[...] Un arte basado en la integración de las telecomunicaciones, la robótica, interfaces hombre-máquina, y las computadoras. El "arte de la telepresencia" [...] se puede entender en el marco más amplio del arte interactivo electrónico.”¹¹

Esta nueva generación reforzará el código social y cultural existente, generando un contexto sin precedentes en la función social del arte y la telepresencia.

La posibilidad que otorga la tecnología de la telepresencia, unida a la capacidad del todo en el arte provoca la emergencia del cambio al expandir y ampliar el espacio creativo y/o de ejecución.

El arte se apropia de aquellos elementos tecnológicos para experimentar más allá de la percepción en los medios de comunicación, provocando otras significaciones de los mismos.

Otro arte ha emergido, capaz de analizar los aspectos tanto comunicativos, como sociales, culturales, materiales, así como las formas de acción y pensamiento en nuestro tiempo actual. Obras fundamentales capaces de expandir estos pensamientos son instalaciones interactivas en tiempo real, la robótica y conexiones telecomunicacionales. El arte de la telepresencia recoge y conecta todos estos parámetros de forma rizomática, mostrando la futura evolución artística.

¹¹ Kac, Eduardo. Telepresence and Bioart, 1Ed. (USA. Ed. University of Michigan Press, 2004), p. 136

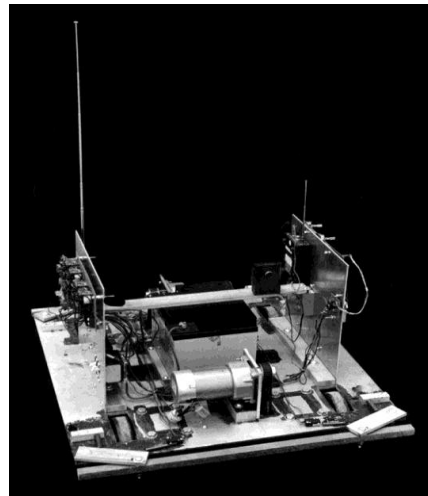
Como hemos hablado en alguna ocasión, en artículos como “El Laberinto Cibernético. Una experiencia de Neonomadismo” o “Arquitecturas Nomadológicas”, el arte se transforma en un arte sin fronteras, sin tiempos ni lugares determinados; un arte del tiempo de la acción, del ser y estar en el momento, de habitar un nodo y múltiples nodos a la vez por medio de la expansión corporal y psíquica.

El artista brasileño Eduardo Kac es uno de los máximos exponentes e influencia en éste tipo de arte y telepresencia. Su visión se focaliza sobre todo hacia la comunicación por medio de la tele-acción, usando teleoperadores y robots.

Pionero en los 80 en la Holopoesía, Eduardo Kac dió un giro en sus trabajos a partir de los 90, giro que combinaba procesos biológicos con estructuras telemáticas.

En 1992 exhibió *Siggraph*, junto con Eduardo Bennett en el “Ornitorrinco Project”. La pieza abarca un conjunto de trabajos en los cuales se experimenta con la Telepresencia y fueron desarrollados entre 1989 y 1996. En la pieza Kac propone unir tres áreas de la investigación estética: robótica, telecomunicaciones e interactividad.

En esta obra los usuarios controlaban los movimientos de un robot de control remoto localizado en el lugar de trabajo de Kac, el Instituto de arte de Chicago. Este control podía efectuarse vía telefónica o por la red. Con ello Kac pretende que el cuerpo robótico sea como el cuerpo sustituto para la comunicación entre dos localizaciones separadas, es decir, el espacio de “habitar” para los participantes en ese momento.



“Ornitorrinco Project” (1992)

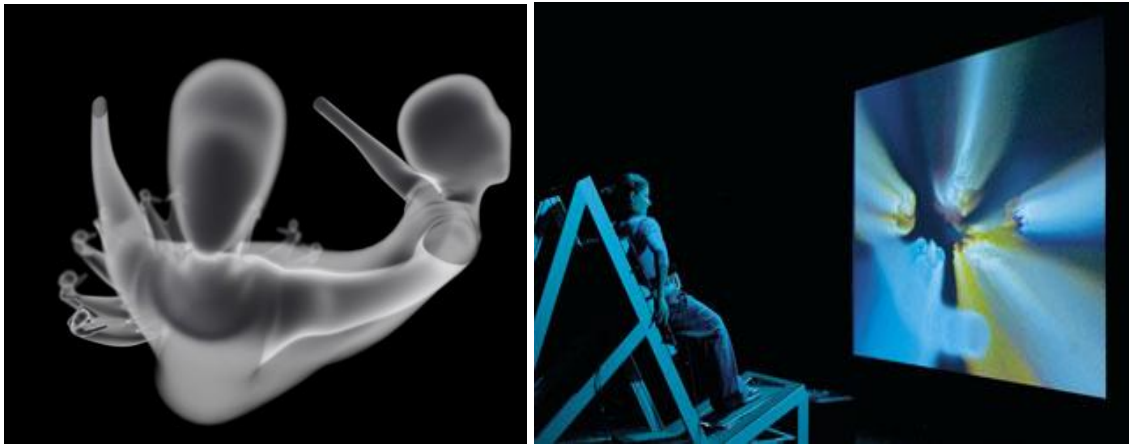
El *Ornitorrinco en Eden*, 1994, se produjo entre Seattle, Chicago y Lexington, que representaron los tres puntos de la participación activa, aunque hubiera también un número de puntos de la observación. El punto de vista del Ornitorrinco fue dirigido en tiempo real por los espectadores en Lexington y Seattle.

En este tipo de acciones artísticas es el público para con la obra artística, el que de forma fluida e interactiva genera el propio contenido de las mismas. La falta de directrices e instrucciones producen efectos muy dinámicos, generativos y experimentales. El artista pasa a un segundo plano y es el participante el autor de la obra. Esto implica un doble papel como observador del espectáculo y como co-creador

de la información. Ellos son a la vez los usuarios y los generadores de la interacción. Un número representativo de proyectos telemáticos tiene en cuenta el carácter específico de la red de participación de los usuarios, que en gran medida del mismo modo determina su desarrollo conceptual y estético.

Este tipo de arte produce la emergencia de flujos comunicativos, proporcionados en cada espacio y en cada tiempo de conexión. Comunicación fluctuante en donde surgen tiempos oscilantes que repercuten unos en otros, y donde los procesos propios del concepto tiempo, como principio y fin, se dismantelan y desfiguran. El espacio va modificándose, al igual que el tiempo. Oscilamos entre espacios maleables, múltiples. Nos (des)emplazamos conectándonos por flujos.

Un ejemplo actual de éste tipo de proyectos dentro del Arte de Telepresencia es “Intimate Transactions” (2008), obra de Transmute Collective, que da lugar a una nueva forma de instalación interactiva que permite que dos personas en espacios geográficamente separados obren recíprocamente, simultáneamente, usando solamente sus cuerpos. Trata también junto a la telepresencia, conceptos como el de la Realidad Virtual, por su capacidad de inmersión.



Transmute Collective
Intimate Transaction, 2008

Mientras que en esta obra la experiencia altamente inmersiva se desarrolla, cada persona comienza a detectar su lugar en una tela compleja de relaciones que se conectan. Cada participante utiliza un interfaz físico llamado ‘Bodyshelf’. Suavemente moviendo sus cuerpos en este aparato, crean y dan lugar a transacciones íntimas generadas mediante la influencia del movimiento de sus cuerpos sobre el aparato, creando un diálogo de imágenes digitales, a la vez que el sonido de varios canales y la regeneración táctil.

Esta experiencia compartida permite que cada participante desarrolle gradualmente una forma de intimidad sensorial con la otra, a pesar de que geográficamente se separan y no pueden verse u oírse físicamente.

Estos instantes provocan la variabilidad de los espacios que se producen en multiplicidades de espacio-tiempo, lo que da lugar a unos modelos espacio-tiempo compartidos, que derivan en las interconexiones de los sujetos.

La existencia de los usuarios en estos proyectos artísticos telecomunicacionales marca la necesidad de los mismos como nexo necesario para una comunicación recíproca entre los participantes y la obra a través de la red.

En el mundo del ciberespacio, el acceso directo ha eliminado los conceptos espacio-temporales tal y como los conocíamos, dando lugar a un tiempo y espacio múltiples consecuentes de la conectividad y el proceso de colaboración. En función de la interacción y participación de sus habitantes son cohabitados mundos virtuales en permanente generación, que no preexisten sino que emergen, y provocan el habitar de otros espacios físicos remotos por medio de la teleacción. De esta forma se están esbozando caminos para la arquitectura y el arte electrónico como pensamiento creativo.

Rafael Lozano Hemmer nos lo muestra en su obra “Alzado Vectorial”, en la cual, utilizando un interfaz de simulación tridimensional, este sitio web permitió a los internautas diseñar una escultura de luz con 18 cañones antiaéreos localizados alrededor de la plaza. A cada participante se le hizo una página web con fotos de 4 cámaras digitales para documentar su diseño.



Rafael Lozano Hemmer: “Alzado Vectorial” (1998)

En esta obra podemos observar cómo estamos sustituyendo el tiempo lineal y cronológico de la historia, de la vida biológica de la propia obra de arte material, por el tiempo intensivo de la tecnología digital. La velocidad se está instaurando, de este modo, como una necesidad inevitable en todos los ámbitos.

La paradoja estética de la Telepresencia es que nos permite acceder a espacios virtuales globalmente, es decir, tener experiencias psíquicamente mientras que al mismo tiempo es posible pasar de un espacio a otro a la velocidad de la luz y estar presente simultáneamente en lugares completamente diferentes. La Telepresencia está permitiendo el control ya no tan sólo para la creación de una mera simulación, sino para la creación de otras realidades físicas, permitiéndonos crear un efecto de acción-reacción, en un espacio deslocalizado del nuestro.

“Mediante la RV y la robótica de telepresencia nosotros proyectamos literalmente nuestra conciencia fuera de nuestros cuerpos y podemos contemplarla objetivamente.”¹²

Ante éste tipo de trabajos, obtenemos experiencias simultáneas de lo real y lo virtual, ampliando y redefiniendo nuestro sentido del yo. Las obras artísticas del momento actual, al fusionarse con medios electrónicos e informáticos, nos ofrecen otros modos de experimentar la realidad, mediante la conectividad y la interacción del sujeto con el espacio del ciberespacio.

INTACT (Interfaz para la acción telecompartida) es un proyecto de cibercultura que tiende su ruta entre el arte y las nuevas tecnologías. Está propuesto y dirigido por Sara Malinarich y Manuel Terán, chilenos residentes en España.

INTACT comenzó hace una década y, actualmente es una red de cooperación internacional compuesta por artistas, mackers, hacedores y hackers, así como gente de otras disciplinas y áreas como la filosofía y humanidades, ingeniería y electrónica.

Este proyecto está dedicado al desarrollo de acciones telecompartidas y a la formación de redes de colaboración entre espacios y artistas. Sus nodos en conexión están ubicados en diversas ciudades de España, tales como Madrid, Donostia, Valencia Asturias y Cuenca. Internacionalmente encontramos los nodos en Francia, Poitiers y en Norteamérica en Quebec y Montreal

La red de INTACT tiene como objetivos principales la creación colaborativa en red, la producción de pensamiento colectivo y el desarrollo de tecnología libre.

En uno de sus últimos proyectos, “OverFlow. Una nota de suicidio”, se realiza una acción en la que se conectaron tres espacios: una casa, una calle y una terraza. En el primero de ellos, una actriz es capturada por una cámara, y ella activa con un mechero la zona sensible de una pantalla que se proyecta en la terraza. A su vez, en la calle hay otra cámara que transmite el espacio urbano y que será proyectado en la misma terraza, como telón de fondo de la escena anterior. Cuando la actriz activa la zona indicada, el sistema envía una orden a un ordenador en la terraza que controla un brazo mecánico que sujeta una cerilla. El movimiento del brazo enciende la cerilla y quema la pantalla de papel donde ella está proyectada.

Toda esta acción fue registrada con una cámara, y así se obtuvo una videoocreación producida a tiempo real mediante el uso de sistemas de telepresencia.

Para esta acción se sensorizó una pantalla de video a tiempo real: se define una zona de la pantalla y se programa para reconocer parámetros de color y luminosidad, cuyos valores se traducirán en órdenes capaces de activar otros dispositivos a distancia, siempre a través de Internet.

Este proyecto de INTACT superó dos metas que estaban propuestas dentro del arte y la comunicación a distancia. Por un lado, la capacidad de los sistemas de trasladar un fenómeno físico (como el fuego) de un lugar a otro, yendo así más allá de la mera

¹² De Kerckhove, D. *La Piel de la Cultura*, Ed.Gedisa, Barcelona, 1999, P-33

representación, haciéndolo corpóreo y, por el otro, la capacidad de los sistemas telemáticos para crear productos artísticos (video creación) fuera del arte efímero.



OVERFLOW, 2013. INTACT Project

La finalidad de una acción telecompartida es producir una obra de manera colaborativa entre dos o más usuarios mediante herramientas telemáticas. A través de estos sistemas se recogen y ponen en común diversas expresiones artísticas en tiempo real, tanto analógicas como digitales.

El resultado de una acción telecompartida es una obra en coautoría entre usuarios interconectados, donde cada uno de ellos es —al mismo tiempo— cliente y servidor (nodo).

Para la generación de una obra de estas categorías, INTACT Project apuesta por la hibridación de los espacios, dotándolos de una piel digital que permita su transfiguración y su conversión en un espacio activo. Aquí, en estas acciones telecompartidas, los participantes son neo-nómadas que gestionan su nodo con libertad y otorgan los “permisos” y dispositivos necesarios para ser intervenidos por un otro (persona y lugar) remoto.

Actualmente, INTACT trabaja en la incorporación de componentes robóticos telecontrolados, usando programación de hardwares y softwares libres, capaces de capturar información del mundo físico y digital, y difundirlas por la red de Internet, en busca de la interacción multisensorial entre usuarios.

Según la artista Sara Malinarich “La telepresencia es, en esencia, una forma de deseo por el otro. Las prácticas de creación a distancia implican la necesidad de una conciencia en red, la apreciación de la fragilidad del momento de la conexión —tanto tecnológica como psicológica y emocional—, y una predisposición a la coautoría y al trabajo colaborativo”.¹³

Esta hibridación a la que se da lugar entre lo real y lo virtual, que surge de los progresivos dominios del software sobre la materia, éste proceso de la desmaterialización de lo real, que aporta nuevos contenidos a la experiencia, hace posible el entrar y tratar campos de investigación que, hasta el momento eran infranqueables. El fenómeno de la telepresencia ha transformado las experiencias

¹³ INTACT PROJECT

URL: <http://www.intact01.net/proyecto/>

espaciales de cómo las conocemos hasta ahora, que han sido determinadas por la experiencia física. La experiencia directa de la localización, dependiente del cuerpo, al contrario que la distancia interna y visual.

5. Conclusiones

La Telepresencia tiene consecuencias de gran envergadura en las áreas del trabajo del arte y la cultura, además de ir en aumento en relación al uso individual.

El deseo de superar distancia física, para proyectarse fuera de los límites de nuestros propios cuerpos físicos, han sido siempre la fuerza impulsora del alcance en arte y tecnología. Por ello todas éstas tecnologías, están siempre en desarrollo.

El fenómeno de la telepresencia ha transformado las experiencias espaciales que se tenían hasta ahora en relación a la percepción de la fisicidad del espacio, anclado a la localización, dependiente del cuerpo y en contraposición a la distancia que se percibe en el foro interno o visual.

En la comunicación expandida, los sujetos comienzan a experimentar el concepto de ubicuidad en pro de la comunicación e interacción entre dos o más localizaciones separadas por la distancia geográfica. El uso de ciertos componentes robóticos, característicos de la telepresencia, permiten al sujeto “habitar” el espacio remoto al momento de la conexión y traspasar el mensaje “sin cuerpo” propio de las comunicaciones audiovisuales.

El mundo de los medios digitales de comunicación y producción es portador de una nueva civilización, nos está implicando a todos a un tiempo, ya no es posible la separación ni el marco entre el espacio tiempo real en que vivimos y el virtual.

Referencias:

Aguilar García, María Teresa. *Implicaciones filosóficas de la arquitectura de la cibercepción.*
[PDF Consulta: 10.03.14]

URL: <http://www.architecthum.edu.mx/Architecthumtemp/colaboradores/teresaaguilar/texto1.htm>

Derrick de Kerckhove. *La piel de la cultura.* 1º ed. (Barcelona: Editorial Gedisa, S.A., 1999). P-27.

Giannetti, Claudia. *Media Culture.* 1º ed. (Barcelona, Editorial: Asociación de Cultura Contem- poránea L'Angelot, 1995) P-7.

Grau, O. *Virtual Art. From Illusion to Immersion.*

[PDF Consulta: 25.05.13]

URL: <http://www.scribd.com/doc/17149258/Virtual-Art-From-Illusion-to-Immersion>

Intact Project.

[PDF Consulta: 12.02.14]

URL: <http://www.intact01.net/>

Kac, Eduardo. *Telepresence and Bioart.* 1Ed. (USA. Ed. University of Michigan Press, 2004). Prefacio_ ix.