

POSIBLES MODOS DE VER EN REPRESENTACIONES ARTÍSTICAS DONDE LA INTERPRETACIÓN JUEGA UN ROL PRIMARIO

Valentina Grioli

2023

Universidad Nacional de La Plata

Facultad de Artes

Licenciatura en Diseño Multimedial

Taller de Diseño Multimedial V

Titular

Federico Joselevich Puiggrós

Ayudantes

Elizabeth Toledo

Nicolás Mata Lastra

Julia Saenz

Tomás Costantini



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

Índice

Agradecimientos

Resumen

Palabras clave

1. Sobre la percepción y sus implicancias

1.1. Modos de ver en la cotidianeidad

1.2. Modos de ver en representaciones artísticas

1.3. Donde la interpretación se vuelve imagen

2. La subjetividad de la mirada en experiencias artísticas generativas

2.1. Graffiti Nature: Lost, Immersed and Reborn

2.2. Khronos Projector

3. Resultados del análisis

3.1. Nuestra Formación Estelar

Conclusiones

Referencias

Agradecimientos

En primer lugar a la Universidad Nacional De La Plata, y a todos los profesores que me acompañaron durante mi recorrido e hicieron posible que hoy esté aquí escribiendo estas palabras. De la universidad pública me llevo mucho más que conocimientos académicos, me llevo amistades, alegrías, frustraciones, y sobre todo muchísimo aprendizaje. Crecí en múltiples aspectos y es algo que voy a llevar por siempre conmigo.

Gracias a Juli, Nico, Tomi, Eli y Fede, quienes me alentaron y confiaron en mí desde el primer día. Esto no sería posible sin ustedes.

Gracias a mis amigos y a mi familia, quienes me acompañaron tanto dentro como fuera del aula, su compañía y su sostén es para mí fundamental.

Y finalmente gracias a mis papás, Daniela y Victor, quienes desde siempre me enseñaron la importancia y la riqueza de formarse, me impulsaron a crecer y a seguir mis metas a pesar de tener miedo o incertidumbre. Gracias por bancarme siempre y sobre todo este año, son mi motor y mi empuje para nunca aflojar. Este logro también es suyo.

Resumen

El presente análisis aborda el término “modos de ver” empleado en el texto homónimo del autor John Berger (1972) en relación a la idea de percepción como base para comprender la existencia de los objetos del mundo visible. En nuestro cotidiano, constantemente nos exponemos a situaciones donde se ponen en juego distintas opiniones en torno a algún tema particular, opiniones que dependen del contexto de vida y entorno social de cada persona. Estas pueden coincidir, o no, con la de otros, generando así posibles debates.

Lo mismo ocurre en entornos artísticos interactivos, donde el público deja de ser un mero espectador para convertirse en pieza fundamental para el desarrollo de la experiencia. Es su acción la que modificará el rumbo de la obra, ya sea de manera parcial o total, convirtiendo a la experiencia en algo único para cada interactuante que participe. Por ende, el modo de ver que cada persona pueda tener sobre la experiencia será único, y dependerá de múltiples factores mencionados anteriormente.

A lo largo de la investigación se abordan las posibilidades de interacción en entornos artísticos de carácter generativo, y cómo los modos de ver de cada usuario pueden incidir de una u otra forma en el resultado de las obras y sus significaciones.

La investigación concluye con el análisis de una experiencia interactiva generativa, donde se exploran y combinan los modos de ver de dos usuarios de manera simultánea, con el fin de corroborar o desmentir las teorías dispuestas a lo largo del informe.

Palabras clave

Percepción, modos de ver, comunicación, retroalimentación, creación.

El ojo del otro se combina con nuestro ojo para dar plena credibilidad al hecho de que formamos parte del mundo visible.

John Berger.

1. Sobre la percepción y sus implicancias

1.1. Modos de ver en la cotidianeidad

Si observamos a cualquier transeúnte que circula por la calle en un día ordinario de entre semana, probablemente notaremos que se encuentra de camino a algún lugar, con el paso más o menos acelerado, la mirada perdida en un punto fijo y absorto en sus pensamientos, los cuales le inhiben temporalmente la capacidad de distinguir lo que ocurre a su alrededor. Podríamos decir que se encuentra tan enfocado en sus propios objetivos que pierde, quizá, la posibilidad de descubrir el mundo que lo rodea y que tiene al alcance.

Pero si dicho transeúnte se detiene por un momento a analizar su entorno, verá que todo a su alrededor “existe” de cierta manera porque él lo ve así. Y dígame existe entre comillas porque la existencia de las cosas no es absoluta ni mucho menos exacta. Es importante hacer una pausa aquí para esclarecer posibles dudas: el primer capítulo de esta investigación realizará un análisis acerca de la percepción, tomada como base para comprender la existencia de los objetos del mundo visible. Afirmamos aquí la subjetividad que concierne tanto a los objetos inanimados como a los seres vivos, y es por ella que conviven en simultáneo múltiples versiones de cada uno.

De esta manera, tomamos las palabras de Gilberto Leonardo Oviedo (2004) en su texto “La definición del concepto de percepción en psicología con base en la teoría Gestalt” para afirmar:

“El primer supuesto básico desarrollado por la Gestalt es la afirmación de que la actividad mental no es una copia idéntica del mundo percibido. (...) Contrariamente define la percepción como un proceso de extracción y selección de información relevante encargado de generar un estado de claridad y lucidez consciente que permita el desempeño dentro del mayor grado de racionalidad y coherencia posibles con el mundo circundante.” (pág. 89)

El autor comprende entonces un acto de conceptualización, donde se retienen en la memoria únicamente ciertos aspectos de lo que se observó, para luego asociarse en conjunto y generar conceptos.

Como seres sociales, constantemente nos encontramos en situaciones donde se expone la mirada de dos -o más- personas sobre un mismo tema. Reuniones en entornos laborales o estudiantiles, charlas informales con amigos, presentaciones orales frente a un público, entre otras, son situaciones que convocan a las personas a dar su punto de vista, el cual muy probablemente no coincida en su

totalidad con el de los demás, y se genere así un debate. A este suceso, John Berger (1972) lo denomina “Modos de ver”, y anuncia en su texto homónimo, ubicándose desde el análisis de las imágenes en el arte, que un modo de ver es la visión que tiene una persona sobre algo o alguien, visión que ha sido recreada o reproducida. Por ejemplo, las imágenes profesionales encarnan el modo de ver del fotógrafo al momento de diseñarlas, cuál fue su idea para llevarlas a cabo y todo el proceso de realización. Pero además, encarnan el modo de ver de cada espectador que las observa, ya que éste podrá crear su propia interpretación de ellas basada en sus vivencias y el contexto en que se encuentra al momento de analizarlas. Afirma:

“La perspectiva hace del ojo el centro del mundo visible. Todo converge hacia el Ojo como si este fuera el punto de fuga del infinito. El mundo visible está ordenado en función del espectador.” (pág. 9)

En esta cita se alude a la importancia que puede tener la perspectiva de una persona sobre cualquier aspecto del mundo visible. Cualquier decisión que tomemos en nuestra vida se verá influenciada por la perspectiva que tengamos de ella, y a su vez ésta lo será por los modos de ver de las personas que nos rodean, nuestro entorno de convivencia y contexto de vida. Por ello, a medida que una idea es reproducida o recreada, comienzan a generarse de manera simultánea múltiples versiones similares, pero sin llegar a ser iguales, ya que se gestan en la cabeza de cada persona. En palabras del autor:

“Una reproducción, además de hacer sus propias referencias a la imagen de su original, se convierte a su vez en punto de referencia para otras imágenes. La significación de una imagen cambia en función de lo que uno ve a su lado o inmediatamente después. Y así, la autoridad que conserve se distribuye por todo el contexto en que aparece.” (pág. 19)

Pero Berger no estudia los modos de ver únicamente a través de las imágenes, sino que va un poco más allá y considera que el mundo como lo vemos es un modo de ver, y por ende, existen múltiples versiones coexistiendo en simultaneidad.

1.2. Modos de ver en representaciones artísticas

Hemos dejado claro que, en lo referido a la vida cotidiana, la existencia de las cosas depende de los modos de ver de las personas. Ahora bien, ¿Qué ocurre en los entornos artísticos donde se ponen en juego tanto los ideales del artista como las interpretaciones del público sobre las obras de arte? Y más precisamente, ¿Qué ocurre en las obras de arte interactivo donde, el hasta entonces espectador pasivo, adopta un rol primario en la obra y comienza a comunicarse con ella, convirtiéndose en interactor?

David Rokeby (1990) en “Los armónicos de la interacción” utiliza este término porque considera que en las obras de este tipo se genera un diálogo entre el

sistema y el interactuante, el cual ya no es únicamente alguien que “usa” la obra, sino que se comunica con ella, genera cambios y la modifica. El autor lo define como una *retroalimentación*, un ciclo de interacción donde ambas partes se alimentan con cada nuevo accionar, algo similar al clásico efecto acción-reacción. Como consecuencia, se producen cambios tanto en el sistema como en la persona interactuante, cambios que pueden ser tanto físicos -en el caso del sistema- como en la percepción que la persona pueda tener de la obra. Afirma:

“En lugar de crear obras terminadas, el artista interactivo crea relaciones. (...) En cierta medida, las obras son como retratos: reflejan aspectos del interactor transformados para expresar la perspectiva del artista. Los espejos nos ofrecen una imagen con la cual identificarnos.” (pág. 8)

Teniendo en cuenta lo planteado por Rokeby, y tomando como punto de partida las afirmaciones de Berger acerca de la percepción, resulta interesante indagar en los posibles modos de ver en los entornos artísticos interactivos. Si pensamos en el artista, en primer lugar, entenderemos que su modo de ver está implícito en cada parte del proceso de composición de una obra, ya que tiene como objetivo transmitir un mensaje o idea a su público. En cambio, si nos posicionamos desde el lado del público, podremos encontrar que su modo de ver es variable ya que dependerá de distintos factores, tales como las experiencias previas en entornos similares, sus conocimientos sobre la temática o el funcionamiento de la obra y su contexto social. Todos estos factores pueden alterar o modificar la interpretación del espectador.

De esta manera, las obras interactivas se convierten en experiencias únicas donde se exponen y entrelazan los distintos modos de ver posibles en un mismo espacio y tiempo. Rokeby denomina este suceso como “los armónicos de la interacción”, un ciclo de interacción infinito donde se obtienen siempre nuevos resultados. En palabras del autor:

“Nos distinguimos de los demás por la unicidad de nuestro punto de vista. Nos comparamos con otros similares a nosotros con el fin de entender nuestros parecidos y diferencias. Las obras interactivas, al proveernos de espejos, medios artificiales, puntos de vista y autómatas, nos ofrecen las herramientas para construir identidades, nuestro sentido de nosotros mismos en relación con la obra artística, y por implicancia, en relación con el mundo.” (pág. 8)

1.3. Donde la interpretación se vuelve imagen

Llegado este punto, hemos analizado en profundidad la existencia de los modos de ver, tanto en la cotidianeidad como en entornos artísticos interactivos. Para finalizar este apartado, utilizaremos el concepto de Arte Generativo empleado por Philip Galanter (2010) en su texto “¿Qué es el arte generativo?”, al cual define como *cualquier práctica artística donde el artista utiliza un sistema con cierto grado*

de autonomía para generar una obra artística, es decir, crea un sistema que va modificándose en tiempo real y crea así dicha obra.

Muchas veces, este tipo de arte se utiliza con el fin de generar un impacto en el público, ya que las obras con estas características sufren modificaciones desde el momento en que se interactúa con ellas. Retomando lo planteado anteriormente por el autor, podemos decir que aquí se generan ciclos de interacción ya que, al modificarse aspectos físicos de la obra, también se modifica la percepción que el público tiene de ella, y así sucesivamente. Incluso, en algunos casos, se utiliza como interfaz cámaras de captura de movimiento donde el sistema capta el rostro y/o el cuerpo del público y genera una respuesta a partir de ellos. Es interesante pensar qué ocurre entonces con la percepción, y cómo es el pasaje desde el momento previo a interactuar, durante la interacción y posterior a ella. Al producirse cambios en tiempo real, la imagen que la obra le devuelve a la persona luego de la interacción no será la misma que la imagen previa, y por ende podemos decir que, al finalizar la experiencia, el usuario interactuante habrá obtenido un nuevo *modo de ver* a partir de la interacción, un modo de ver único que se gestó *de esa manera* en ese preciso momento.

Abordaremos esto en mayor profundidad en el siguiente capítulo, no sin antes detenernos brevemente en la declaración escrita por el artista Hans Hacke (1965), la cual es tomada como manifiesto para los artistas generativos y describe eficazmente sus objetivos:

“...hacer algo cuya experiencia, reacción con su medio ambiente, y sus cambios, no sean estables.

...hacer algo indeterminado, lo cual siempre se vea diferente, que su forma no pueda ser predicha precisamente.

...hacer algo que no se puede “preformar” sin la asistencia de su medio ambiente.

...hacer algo que reaccione a la luz o a los cambios de temperatura, que esté sujeto a las corrientes de aire y dependa, en su funcionamiento, de las fuerzas de gravedad.

...hacer algo que el “espectador” pueda sostener, que pueda jugar con él y además animar.

...hacer algo que viva un tiempo y haga una experiencia del tiempo del “espectador”.” (pág. 19)

2. La subjetividad de la mirada en experiencias artísticas generativas

En el capítulo anterior comprendimos que las experiencias artísticas interactivas siempre abordan modos de ver, ya sea el del artista al momento de realizarlas como el del usuario al interactuar. En el último apartado dimos pie al inicio de un análisis centrado en obras interactivas de arte generativo, ya que brindan una experiencia única que variará con cada nueva interacción.

Como sustento de las temáticas abordadas por los autores, en el presente capítulo se realizará el análisis de dos obras artísticas, tomando en cuenta los distintos ciclos de interacción presentes en cada experiencia.

2.1. Graffiti Nature: Lost, Immersed and Reborn

En el año 2018 el colectivo de arte teamLab desarrolló “Graffiti Nature: Lost, Immersed and Reborn”, una instalación digital interactiva que busca sumergir al público en un mundo animal, a partir del escaneo de imágenes de animales que el mismo coloreó anteriormente. En primera instancia, cada participante debe elegir una hoja de papel y colorear el animal en ella. Luego, tras escanearla, puede observar como dicho animal “cobra vida”, reproduciéndose como animación en las diversas pantallas que forman parte de la instalación. Pero la experiencia no finaliza allí, sino que las personas pueden interactuar con el espacio y modificar la conducta de los animales. Por ejemplo, a medida que una persona circula, en el suelo se proyectan distintas manchas de pintura que explotan tras sentir sus pasos. De esta manera, cada acción del público influye y modifica la obra, volviéndose así una experiencia única para cada interactuante.

Al momento de realizar la obra, los artistas se centraron en la idea de crear un ecosistema, y es por ello que decidieron que las animaciones sean seres vivos y propios de la naturaleza, tales como animales, flores o colores. Pero lo interesante de este trabajo no son las figuras como tal, sino la idea de que el usuario es capaz de integrarse al ecosistema, y por consecuencia, modificarlo. En este proceso se ponen en juego diferentes modos de ver: en un primer momento, cuando se le dice que debe colorear un animal para iniciar la experiencia, el usuario se deja llevar únicamente por su elección espontánea, sin reparar en lo que ocurrirá después. Sin embargo, momentos más tarde, cuando se lo impulsa a interactuar con el espacio -caminando o apoyando sus manos sobre las animaciones- la experiencia se modifica. De ahora en más, queda en manos del usuario generar una nueva interpretación acerca de lo que está sucediendo, la cual dependerá de diversos factores mencionados previamente.

Por otro lado, es interesante analizar el montaje de la obra. Al estar emplazada en un gran espacio abierto con múltiples pantallas interactivas, se da lugar a la interacción de distintos usuarios a la vez, que funcionan como interactores pero también como espectadores del que tienen a su lado. En términos de poética, podemos decir que en esta obra se pone en juego la idea de que todos somos capaces de construir nuestro propio mundo, o mejor dicho, de integrarnos a un mundo ya existente en el que habitan múltiples criaturas, pero que, al recibirnos, se ven influenciadas por nuestro accionar. Retomando las palabras de Berger, podemos pensar que dentro del mundo que habitamos cada persona puede construir su propio modo de ver, y éste puede convivir con el modo de ver de los demás. Incluso, si compartimos los distintos modos de ver, podemos llegar a construir algo nuevo y modificar nuestro mundo.



Figura 1: Imagen de la obra en funcionamiento. Adaptada de *Graffiti Nature: Lost, Immersed and Reborn* [Fotografía], por teamLab, 2018 (https://www.teamlab.art/w/graffiti_nature_reborn/)

2.2. Khronos Projector

En el año 2004, Álvaro Cassinelli (investigador y artista de nuevos medios) dio vida a “Khronos Projector”, una instalación artística interactiva cuyo objetivo principal era superar las formas de control temporal conocidas hasta el momento. De esta manera, la instalación contó con una pantalla elástica que, en una primera instancia, funcionaba como medio para la proyección de cualquier paisaje del mundo. Al momento en que el usuario desliza su mano sobre la pantalla, ésta se hunde y la imagen se cambia por otra del mismo paisaje pero en un momento temporal distinto. Analizándolo desde la poética, al interactuar, el usuario es capaz de enviar la imagen hacia atrás o hacia adelante en el tiempo y romper con la linealidad del paso del mismo.

Si pensamos en la obra como un ciclo de interacción, podemos analizarlo de la siguiente manera: En un inicio, cuando el usuario aún no comenzó su interacción, lo que ve es únicamente la proyección de un paisaje sobre la pantalla. Ahora bien, cuando el usuario comienza a interactuar y jugar con las distintas áreas de la pantalla, lo que ocurre es que ésta se modifica, y por ende, la percepción que el usuario tiene de ella también. Si nos situamos desde Berger, podemos decir que el usuario ve reproducciones de espacios existentes, espacios que puede reconocer por sus conocimientos previos. Esto es interesante ya que no son librados al azar, sino que el artista supo comprender el público al que apuntaba y representar en estos paisajes el paso del tiempo, con el fin de provocar cambios en el modo de ver del usuario sobre la obra. Si en vez de utilizar paisajes realistas, las imágenes fueran inventadas, quizá no lograría el mismo efecto en el usuario, y por ende la experiencia sería distinta.

Además, Berger habla de la significación de las imágenes, y considera que éstas pueden cambiar en función del contexto en que están situadas, es decir, en función de lo que se encuentra a su lado o inmediatamente después. En la obra esto se visualiza muy claramente, ya que por ejemplo, la persona puede ver la ciudad de Nueva York de mañana, caracterizada por los rayos del sol o los colores del amanecer, pero cuando interactúa, cambia el espacio temporal y Nueva York pasa a visualizarse de noche, caracterizada por la luna en el cielo o las luces en los edificios. Esto afecta la impresión que el usuario tiene de Nueva York, ya que al comparar la primera imagen con la actual, podrá notar las diferencias y obtener una nueva mirada en torno a ella.



Figura 2: Imagen de la obra en funcionamiento. Adaptada de Khronos Projector [Fotografía], por Álvaro Cassinelli, 2004 (<https://alvarocassinelli.com/khronos-projector/>)

3. Resultados del análisis

Hemos leído suficiente acerca de los modos de ver en el campo del arte, más precisamente en las experiencias artísticas interactivas donde, en muchos casos, se pone en juego la posibilidad de crear “nuevos mundos” de manera infinita al utilizar arte de tipo generativo. Pero hasta el momento nuestro análisis se ha centrado en obras ajenas de un único usuario, por esta razón el presente capítulo abordará el análisis de “Nuestra Formación Estelar”, pieza interactiva de producción propia desarrollada como resultado de la investigación, y cuyos objetivos son explorar y combinar los modos de ver de dos usuarios en un entorno artístico generativo para poner en tela de juicio las teorías planteadas durante el desarrollo de la misma.

3.1. Nuestra Formación Estelar

Para abordar en profundidad el presente apartado se toma como eje de análisis una obra artística de carácter multimedial donde el foco principal está puesto en los modos de ver de los usuarios interactuantes. “Nuestra Formación Estelar”¹ es una instalación interactiva que busca hacer visibles los distintos modos de ver en un entorno lúdico donde dos personas interactúan en simultáneo. Mediante el uso de un pincel sobre un lienzo en blanco, los usuarios pueden dar vida a diversas figuras de arte generativo proyectadas que se disponen sobre el espacio siguiendo los movimientos en tiempo real.

Así como las estrellas son producto de la colisión entre gases dentro de la galaxia, cuando la interacción entre dos personas se pone en juego y se complementa en una misma experiencia, da lugar al nacimiento de algo nuevo. En el caso de la obra, la colisión entre las figuras proyectadas genera efectos visuales en el espacio que se mantendrán visibles el tiempo que permanezcan en contacto. Luego, con el paso del tiempo, el rastro de las figuras se perderá casi en su totalidad, dando lugar a nuevas interacciones.

La instalación cuenta de dos cabinas individuales unidas de manera contigua que presentan en una de sus paredes una pantalla elástica donde se dará la interacción. Cada cabina funciona de manera autónoma, por lo que si decide interactuar un único usuario, la experiencia podrá desarrollarse de manera óptima. Sin embargo, la instalación invita a los usuarios a jugar en conjunto, ya que lo realmente interesante de “Nuestra Formación Estelar” no son las visuales proyectadas en pantalla, sino aquello que se genera al comunicarse con el otro. Al ser cabinas cerradas, los usuarios no pueden verse entre sí, y por ende, la única forma de comunicación se da al momento en que guían los movimientos del pincel de tal forma que las figuras proyectadas entran en contacto, y por ende, provocan cambios visuales producto de la interacción.

Así, la experiencia interactiva depende exclusivamente de la espontaneidad con que se den las distintas interacciones, ya que no será lo mismo si se acercan dos personas al mismo tiempo a interactuar, o si deciden hacerlo de manera individual. Además, la obra no tiene un final explicitado con el fin de afirmar que cada persona tiene su modo de ver el mundo, y su modo de “crear su mundo”, un modo que constantemente puede ir cambiando, ideas que quizá hoy se mantienen firmes pero que mañana pueden borrarse para dar paso a ideas nuevas. Y a su vez, estas ideas pueden combinarse con las ideas de alguien más, con la creación de alguien más, dando paso siempre a nuevos modos de ver, potenciados y enriquecidos por el trabajo colectivo.

¹ Formación estelar: Proceso por el cual grandes masas de gas (que se encuentran en galaxias formando extensas nubes moleculares en el medio interestelar), a veces denominadas como “guarderías estelares” o “regiones de formación estelar”, colapsan para formar estrellas. En la obra, llamamos Formación estelar al nacimiento de nuevas figuras “caminantes” a partir de la interacción entre dos personas.

Wikipedia. La enciclopedia libre. (s.f.) *Formación estelar*. Wikipedia, La enciclopedia libre. https://es.wikipedia.org/wiki/Formaci3n_estelar

Retomamos la frase de Berger (1972) acerca de los Modos de ver, la cual es considerada la base de esta investigación: “El ojo del otro se combina con nuestro ojo para dar plena credibilidad al hecho de que formamos parte del mundo visible.” (pág. 5).

En el caso de la obra “Nuestra Formación Estelar”, las figuras proyectadas se crean sobre el lienzo en función de la interacción de los usuarios, y cuando éstos dejan de interactuar, aquello que crearon, aquel recorrido que queda plasmado en la proyección, será visible únicamente para ellos, ya que luego de un tiempo se perderá para dar paso a nuevas creaciones. De esta manera, los usuarios son los únicos que pueden saber de la existencia de aquel lienzo, de aquella pieza única que crearon en ese momento particular. Durante el tiempo que permanezcan interactuando, será su pieza y de nadie más, o en otras palabras, su mundo visible.

Conclusiones

Esta sección se completará una vez finalizado el Festival Artimañas.

Referencias

Berger, J. (1972). *Modos de ver*.

Cassinelli, A. (2004). *Khronos Projector* [Instalación interactiva].
<https://alvarocassinelli.com/khronos-projector>

Formación estelar. (s. f.). *Wikipedia, La enciclopedia libre*. 20 de noviembre, 2023.
https://es.wikipedia.org/wiki/Formación_estelar

Galanter, P. (2010). *¿Qué es el arte generativo?*

Oviedo, G. L. (2004). *La definición del concepto de percepción en psicología con base en la teoría Gestalt*.

Rokeby, D. (1990). *Los armónicos de la interacción*.

teamLab. (2018). *Graffiti Nature: Lost, Immersed and Reborn* [Instalación interactiva]. https://www.teamlab.art/w/graffiti_nature_reborn/