

# Las nuevas imágenes y el arte. Transformaciones en la percepción.

## **Martha Lombardelli**

Docente investigadora. Categoría 3.

Titular Estética-Fundamentos

Filosóficos;

Adjunta Teoría de la Práctica Artística;

Adjunta Integración Cultural I - II- Fac.

de Bellas Artes UNLP.

Miembro del equipo de investigación en los proyectos dirigidos por el Prof.

Raúl Moneta.

El presente trabajo es un producto parcial de investigaciones realizadas para un proyecto de investigación titulado: **Abordaje interdisciplinario de la producción artística en función de la crisis generada por los fenómenos de serialidad e hiperrealidad**. En él se intenta -desde una mirada filosófica- describir algunos aspectos de nuestra cultura mediática. No se propone acrecentar la crítica apocalíptica que, acerca del tema, ya han ensayado distintos pensadores. Aunque se perciba cierto tono nostálgico en las afirmaciones, sólo se debe a la persistencia en nosotros de una escala de valores acerca del arte, el artista y la producción artística, que va perdiendo vigencia y se va transformando al ritmo de la incorporación de las nuevas tecnologías. Esto trae como consecuencia modificaciones en la percepción del mundo, en la percepción de los valores culturales -percepción que jamás es neutra- y que, por lo tanto, producen distintas reaccio-

nes que van desde la total negación a su aceptación, pero con cierta melancolía. Al respecto recordemos las valoraciones negativas del filósofo Ortega y Gasset frente a la aparición de las vanguardias a principio de siglo.<sup>1</sup>

Es indudable que las imágenes producto de las nuevas tecnologías son objeto de experimentación y exploración en el campo del arte. Por lo tanto, antes de negarles la "artisticidad" que reclaman para ellas los jóvenes artistas, es conveniente contextualizarlas y analizar el potencial estético que presentan dentro de la tradición cultural occidental.

Las nuevas tecnologías de la imagen invaden hoy nuestra cotidianidad, sustituyendo la tradicional imagen espectáculo por el «**simulacro interactivo**». Me refiero a las tecnologías informáticas contemporáneas que, con su modo eficaz de producir, van invadiendo todos los lugares de la imagen: pintura, fotografía, cine, video y televisión.

La mayoría de estas técnicas surgieron -como tantos otros inventos- en el **ámbito militar**, en respuesta a sus necesidades estratégicas. A partir de estas nuevas tecnologías se pudo anticipar, reproducir y manipular lo real físico mediante la **simulación interactiva**. A la simulación visual se le sumó luego la simulación táctil, según experimentos realizados en los laboratorios de la NASA.

Detengámonos ahora a reflexionar sobre lo que connota el fenómeno de la simulación.

Simular, (del lat. *simulare*) significa representar una cosa, fingiendo o imitando lo que no es. La **simulación** es la afirmación de lo que no es. Afirmar algo de lo que no es nos lleva a reconocerle a ese algo, una **manera de ser**. El ser de lo que no es, es el **disimular** lo que es. En el disimular aparece la intención de encubrir con astucia. En la disimulación, la **apariencia** produce el **efecto de realidad**.

Ejemplo concreto: la Guerra del Golfo, sus escenas en directo, ...nos dieron la sensación de presenciar -casi a nivel planetario- una guerra que, sin embargo, fue la más oculta de las guerras. Pero la guerra fue real y lo que percibimos: el simulacro. Lo **real** se desdibuja en provecho de lo **virtual**.

El término **virtual** nos remite al adjetivo latino *virtus*. Algo es virtual cuando encierra en sí la capacidad de producir algo; que tiene fuerza, que tiene poder. Y, aunque físicamente su existencia no es real, su **apariencialidad** se impone y gravita en tal forma que -aunque seamos conscientes de esa in-existencia- no dudamos de su realización posible.

El simulacro, la apariencialidad y el carácter virtual, no le son ajenos al arte en tanto este constituye

ese mundo de imágenes, ese mundo de ficción, del cual nos hablan: Hesíodo, Platón y Aristóteles.

En el **ámbito industrial**, la imagen numérica producida por el ordenador y con la que se proyectan cualquier clase de objetos (automóviles, edificios, barrios, etc.), sustituye la relación de representación, considerada real, objetiva, por la **simulación manipuladora** experimental. Releyendo El Anti-Edipo, la obra de Deleuze y Guattari, nos encontramos con la siguiente afirmación:

«El capitalismo implica el desmoronamiento de las grandes representaciones objetivas determinadas, en provecho de la **producción** como **esencia interior universal**, pero no sale del mundo de la **representación**, tan sólo efectúa una vasta conversión de ese mundo confiriéndole la **nueva forma de una representación subjetiva infinita**»<sup>2</sup>

Esta afirmación de Deleuze y Guattari pareciera traducir con acierto la sensación que tenemos ante el poder de la digitalización. Esa **nueva forma de una representación subjetiva infinita**, pero que no sale del mundo de la representación, me parece que refleja mejor la posibilidad que nos dan las nuevas tecnologías de la imagen en tanto relaciona la **representación** con la **producción** capitalista como **esencia** de la nueva concepción del mundo.

Lo que hoy experimentamos a partir de las nuevas tecnologías es que el **mundo es como lo construye la digitalización**, lo cual es muy distinto a afirmar que lo real es construido socialmente. Esta diferencia entre, percibir como real algo que es fruto de la digitalización y experimentar como real el mundo que construimos "cara a cara"<sup>3</sup>, es lo que estimula a tratar de delimitar teóricamente el o los ámbitos de o-

peratividad de las imágenes digitales, entre ellos el del arte.

El mundo del 'como si', del simulacro interactivo, de la realidad virtual, ha llevado a los que reflexionan sobre las nuevas tecnologías de la imagen a revisar el pensamiento de filósofos que -de alguna manera- dieron un nuevo modelo de interpretación del hombre, de la realidad, de su conocimiento y de las posibilidades de la verdad en momentos en que se producían grandes cambios económicos, políticos y sociales.

Me refiero a: **Giambattista Vico**, quien -como intelectual al servicio de un noble-, tomó contacto con el pensamiento renacentista en la rica biblioteca de su patrón. Fue profesor de retórica en la universidad de Nápoles cuando las ideas cartesianas se hallaban a la orden del día. Hacia 1725 publicó su gran obra: *Ciencia Nueva*, la cual fue reelaborada profundamente para sus ediciones posteriores en 1730 y en 1744. En su obra se propone llegar a una concepción filosófica de la realidad a través del estudio de la historia humana. Su pensamiento se puede traducir en la siguiente fórmula: *verum ipsum factum*. «**La verdad y lo que yo hago es lo mismo**». Con esta afirmación deja atrás la confianza en la evidencia como criterio de verdad propio del pensamiento cartesiano. Para Vico sólo podemos conocer el mundo humano porque es realidad hecha por los hombres.

**Gottfried Leibniz** es otro filósofo que reaparece en las reflexiones actuales **sobre lo posible y lo virtual**. También fue un intelectual designado bibliotecario en Hanover por el duque de Brunswick.

Volvemos la mirada hacia su pensamiento porque, en su obra, la *Monadología*, publicada en 1714, *concebía infinitos mundos po-*

sibles, entre los cuales, el nuestro es el mejor.

Lo que hoy vivenciamos **como accesible**, y por lo tanto capaz de ser **cierto**, desde las nuevas tecnologías es precisamente la **posibilidad** de la **construcción** de mundos posibles. Esta percepción actual es descripta como una realización de las concepciones mencionadas.<sup>4</sup>

A partir de las nuevas tecnologías la imagen sufre una transformación. En consecuencia la **percepción estética** sufre transformaciones. «La imagen, objeto óptico de la mirada, se convierte en **imagerie, praxis operativa de una visibilidad agente**.»<sup>5</sup>

El análisis del producto de las nuevas tecnologías de la imagen, evidencian importantes cambios en:

**a)** la relación imagen-concepto.

Valiéndose de las nuevas tecnologías de la imagen, la ciencia opera la simulación visual de los objetos físicos o teóricos produciendo un tipo distinto de imagen. Construida a partir de la escritura de un modelo matemático, ella materializa iconológicamente al concepto. El **concepto** -dice Renaud- que tradicionalmente implicaba el saber, al interrelacionarse con la imagen digital le aporta a lo visible una identidad de tipo epistemológica; la nueva imagen -producto de la experimentación numérica, en tanto simulación visual de los objetos físicos o teóricos, le da al concepto la dimensión de una información estética, sensible. Tenemos una **visualización científica**, es decir, la transformación científica de datos en imágenes. En consecuencia, la imagen se convierte hoy en integrante de la producción del saber en el mismo nivel que el concepto.

Lo que experimentamos hoy es

que, el **simulacro interactivo** reemplaza el conjunto de las relaciones con aquello que el hombre consideró como la realidad. Relaciones con la realidad que eran propias de la imagen clásica y del pensamiento sobre la imagen como es la **representación**. Esa representación siempre connotaba algo: «el viejo referente de los semiólogos». Hoy lo real no ha desaparecido, pero es la **apariencia** como realidad la que nos convoca. Como afirma Deleuze, no hemos salido del mundo de la representación; sólo que nos movemos con la **representación de la apariencia como realidad**.

**b)** transformaciones en la percepción estética y el arte.

Con las nuevas tecnologías de la imagen aparece un nuevo orden de la sensibilidad, del sentido y del goce. La **tecno-estética** desplaza la estética del producto sustituyéndola por una estética de los procedimientos. Interesa más el proceso que el objeto. Su operatividad se expande y desarrolla fuera de los tradicionales espacios del arte: 'su eficacia técnica y su éxito comercial' las convierte en la vedette del campo industrial y el de la comunicación publicitaria y televisiva. A raíz de esta cercanía con lo comercial se generan valoraciones adversas acerca de la imagen informática.

Recordemos que lo nuevo de estas imágenes reside en el cómo se las hace posible. La **imagen-ventana** del Renacimiento, la imagen espectáculo, se producía como resultado del recorte o el encuadre óptico que un sujeto operaba sobre el mundo. La idea del tal procedimiento nos remite a la relación de un pequeño grupo de artistas: Brunelleschi, Ghiberti, Donatello, y en menor grado, Uccello, con mate-

máticos como Manetti.<sup>6</sup> Al sistema **objetivo-proyectivo** de la Edad Media en el que las artes se basan en la yuxtaposición de imágenes ideográficas, el Renacimiento le opone una **organización distinta del espacio**, atribuyendo prioridad a las relaciones de los objetos entre sí y codificando su punto de vista. Las experiencias de los artistas evidencian su interés por la aplicación de la aparatología en el arte. Durero, a comienzos del siglo XVI, describe varias «máquinas de dibujar, en perspectiva. Leonardo da Vinci describe minuciosamente el principio de la Cámara Oscura:—

«Cuando las imágenes de los objetos iluminados penetran por un pequeño agujero en un lugar muy oscuro, recibid esas imágenes en el interior del lugar sobre un papel blanco situado a alguna distancia del agujero: veréis sobre el papel todos los objetos con sus formas y colores propios. Si las imágenes vienen de un lugar iluminado por el sol, os parecerán, como pintadas sobre el papel, que debe ser delgado y mirado por detrás».<sup>7</sup>

La operación de **recorte óptico** continúa presente en la producción técnica de imágenes tales como la fotografía y la cámara de cine y video.

La **imagen computarizada**, en cambio, produce una **ruptura** en este proceso de producción de imágenes. No se origina en procesos provenientes del orden óptico-analógico sino dentro de la escritura de modelos matemáticos. La imagen -objeto virtual que se origina a partir de la «escritura, génesis, manipulación controlada de imágenes-acontecimientos»- es una **“imagen-acción”**.<sup>8</sup> Se va construyendo a partir de sí misma.

En lo antropológico, las nuevas tecnologías de la imagen operan

una **transformación cultural global**. El conocimiento, la producción material, la memoria (la historia), la comunicación, el arte, las prácticas todas, nada escapa a la reestructuración, a la modificación, al desplazamiento.

Las transformaciones no son aisladas: generan y acompañan cambios en la percepción, en la sensibilidad estética y en los criterios de valor artístico.

Observemos las propuestas de la **moda tecno** o high tech: las transparencias, los acerados, los tornasoles en la vestimenta, en mobiliarios, en el maquillaje, etc., simulan corporeizar las imágenes digitales; materializarlas a nuestro alrededor.

Sabemos que -en principio- es difícil que estas imágenes numéricas sean consideradas artísticas. Su origen militar, su caracterización de 'simulacro', su falta de 'memoria pictórica' las hace objeto de críticas. Se piensa que lo artístico está excluido de su propia naturaleza. Habría que preguntarse si algo -imagen, concepto u objeto- es artístico por naturaleza o lo es en tanto existe una **intencionalidad artística**.<sup>9</sup> Pensemos sino en el mingitorio de Marcel Duchamps.

Para Walter Benjamin, la **tecnología** utilizada en los procesos de transmisión cultural gravita en la **determinación de los límites de la sensibilidad** y juega un importante papel en la determinación de la **experiencia estética**. Cuando la percepción del tiempo no era vorágine, el arte se exhibía ante el hombre en los museos, salones, galerías, como un espectáculo, y había cierta complementariedad entre el sujeto contemplador y la obra.

Esa misma relación poseía su tiempo excepcional era el tiempo de la ceremonia: la imagen represen-

tación de la obra -en su magnificencia- reclamaba del sujeto una percepción «profunda». Percepción enmarcada en una sociedad tradicional en la cual gravitan modelos mentales impuestos por la iglesia y el poder político.

Ya avanzada la producción industrial, el arte tratará de mantener su autonomía distanciándose totalmente de la técnica. Esta última corresponderá al mundo de lo material, de lo económico. El arte, en cambio, será el territorio de lo espiritual.

Hoy pareciera plantearse la necesidad de un acercamiento entre el arte y la técnica. En nuestras Facultades de Arte, los alumnos exploran la aventura de integrar en su hacer las imágenes informáticas. Incorporación que no se limita a la imagen terminal sino que es posible comprobar en sus producciones el juego interactivo mismo que las genera.

A su vez, la obra así construida arrastra fuera de la pantalla las peculiaridades de la imagen informática. Se exhibe ante el receptor, espectador o intérprete en su carácter de inacabada exigiéndole su participación para actualizar sus infinitas posibilidades. Renaud dice que «...vivimos el fin de la hegemonía del espectáculo cerrado y estable; la escenografía se subordina a la escenología.» Surgen nuevas relaciones entre el cuerpo, la materialidad y lo **artificial**; el orden de lo representativo analógico, es sustituido por lo **tecno-estético**.

La representación artística es sustituida por la apariencia sensible de lo virtual, de lo inexistente. Se exploran puntos de contacto entre el teatro y los medios digitales: se juega con los espacios virtuales; se construyen espacios poliperceptivos donde no se puede guardar la distancia como en la perspectiva cen-

tral sino que los **espacios se van generando a través de los movimientos del usuario**. Los actores interactúan con objetos virtuales; los titiriteros experimentan con la producción de sujetos-actores virtuales y con el juego escénico con ellos. La herramienta informática se utiliza para crear nuevas coreografías. Las imágenes acústicas se enriquecen y renuevan con la digitalización.

Las nuevas tecnologías constituyen un desafío para el artista. Este se ve obligado a la búsqueda, investigación y creación. Conocer para seleccionar lo que la máquina ofrece o, fragmentar, combinar, reciclar. Con las nuevas tecnologías subordinadas a la **intencionalidad artística** podrá seguir creando «imágenes del hombre» y el mundo, pero ya no sólo -como el imaginario social lo concebía-, sino compartiendo sus intuiciones con ingenieros, informáticos, diseñadores, etc.

La especificidad del artista y del arte jamás se apoyó en sus herramientas. Si ante la **aldea global** fortalecemos el objetivo de que no desaparezca el sentido de la **aldea local**, será la gravitación de la **memoria cultural** quien, en definitiva, impedirá que los artistas terminen convirtiéndose en «ritualistas de la irrelevancia», y que terminemos pensando que todo es imagen y nada es sentido.

## Notas

- 1 : Cfr. de ORTEGA Y GASSET, José . (1925) *La deshumanización del arte y otros ensayos de estética*, Revista de Occidente-Alianza, Madrid, 1981.
- 2 : DELEUZE- GUATTARI: (1972) *El Anti-Edipo. Capitalismo y esquizofrenia.*- Editorial Paidós Studio/ básica.Barcelona, España. 1985. p.313.
- 3 : Cfr. de BERGER L. PETER Y LUCKMANN, THOMAS: *La construcción social de la realidad*, Amorrortu editores. Buenos Aires. 1986.
- 4 : Cfr. BOLZ,NORBERT; *Renacimiento Siglo XXI: la unidad de arte, ciencia y tecnología.* en CONTAMINACIONES: Del video al multimedia. Comp. publicada por Oficina de Publicaciones del CBC. Secr. de Extensión Universitaria.UBA.
- 5 : RENAUD, ALAIN: Comprender la imagen hoy. Nuevas Imágenes de lo Visible, nuevo imaginario, en *Videoculturas de fin de siglo.* AAVV. editorial Cátedra. Madrid.1990.p. 12.
- 6 : Cfr. FRANCASTEL, PIERRE: (1965) *La realidad figurativa*, Emecé Editores. Bs.As.1970. p.176.
- 7 : Citado por GIMPEL, JEAN en (1968) *Contra el Arte y los artistas, o el nacimiento de una religión.* Editorial Gedisa. Barcelona. 1979.pág. 124, Nota al pie nro.: 5
- 8 : Cfr. de RENAUD,A. op.cit. p. 23.
- 9: Concepto tomado de JIMÉNEZ, JOSÉ: del libro: *Imágenes del hombre*, Editorial Técnos, S.A., 1986. El autor desarrolla el concepto en Cap.IV, Punto: La percepción estética, p.136. «En realidad, cuando hablamos de 'percepción estética' nos estamos abriendo ya, aunque sea implícitamente, al universo simbólico de la cultura: un proceso perceptivo se convierte en desencadenante de una experiencia estética cuando intencionalmente lo dirigimos hacia ese objetivo. Pero como **dicha intencionalidad se determina culturalmente e históricamente**, no podríamos hablar de percepción 'estética' atendiendo tan sólo a la dinámica de la mente individual».

## Bibliografía

- Bolz; Norbert : *Renacimiento Siglo XXI: la unidad de arte, ciencia y tecnología.* en *Contaminaciones: Del video al multimedia.* Comp. publicada por Oficina de Publicaciones del CBC-Secr. de Extensión Universitaria.UBA.
- Deleuze- Guattari: (1972) *El Anti-Edipo. Capitalismo y esquizofrenia.*- Editorial Paidós Studio/ básica. Barcelona, España. 1985. p.313.
- Francastel, Pierre: (1965) *La realidad figurativa*, Emecé Editores. Bs.As.1970. p.176.
- Gimpel, Jean en (1968) *Contra el Arte y los artistas, o el nacimiento de una religión.* Editorial Gedisa. Barcelona. 1979. pág. 124, Nota al pie nro.: 5
- Jiménez, José: del libro: *Imágenes del hombre*, Editorial Técnos, S.A., Madrid, España. 1986. p.136.
- Renaud, Alain: *Comprender la imagen hoy. Nuevas Imágenes de lo Visible, nuevo imaginario, en Videoculturas de fin de siglo.* AAVV. editorial Cátedra. Madrid. 1990.p. 12.