

Taller de | Tesina de
Diseño Multimedial V | Grado

Universidad Nacional de La Plata Facultad de Bellas Artes



Autorepresentación conciente

Profesor: Federico Joselevich Puiggrós

Tutor: Daniel Jorge Sánchez

Alumno: Tomás Nahuel Lafit Licenciatura en Diseño Multimedial

Legajo: 53594/8

Presentación de Tesina

Hipótesis

El arte, la ciencia, la tecnología y los medios de comunicación incidieron en la conformación de la identidad a través de la “representación” como efecto imaginario y como mecanismo de construcción de la identidad.

Título

"Autorepresentación conciente"

Resumen

El concepto de representación sobre el eje de las sucesivas transformaciones históricas y antropológicas. Su influencia en el aprendizaje humano en las distintas esferas del saber. Consideraciones sobre los resultados que produce el acceso al conocimiento a través de medios de representación científicos y artísticos.

Abstract

The concept of representation on the axis of historical and anthropological successive transformations. His influence on human learning in different areas of knowledge. Considerations on the results produced by access to knowledge through scientific and artistic representation.

Fundamentación

¿Que consecuencias trae el acceso al conocimiento a través de medios de representación científicos y artísticos?

Tanto la ciencia como el arte, elaboran discursos e imágenes para presentar y explicar la realidad contribuyendo así al aprendizaje del ser humano.

Se entiende aprendizaje como el proceso mediante el cual el hombre asimila, en interacción con sus propias características, acciones y experiencias, la cultura acumulada por otros, tanto en lo que se refiere a conocimientos (conceptuales, instrumentales y operacionales) como a habilidades, emociones, sentimientos, valores, y genera los suyos propios. En el caso del hombre, el aprendizaje es, desde el nacimiento, una actividad grupal, colectiva, social, porque está mediatizada por la comunicación con otros seres humanos.

El conocimiento sobre el mundo puede provenir de diferentes fuentes:

- **Intuición:** se considera tal el conocimiento que se tiene como directo e inmediato del objeto conocido. No suele basarse en la confirmación empírica, ni sigue un camino racional para su construcción y formulación. Por ello no puede explicarse o, incluso, verbalizarse.
- **Experiencia:** lo conocido es un contenido de experiencia. Su referencia y fundamento, en último término, es el testimonio directo o indirecto (a través de aparatos) de la percepción de los sentidos.
- **Tradicición:** es la cultura que una generación hereda de las anteriores y lega a las siguientes. Aquí entra en juego el conocimiento cultural y el aprendizaje de normas sociales que no suelen cuestionarse.³⁸
- **Autoridad:** se establece la verdad de un conocimiento tomando como referencia la fuente del mismo. La influencia de la autoridad se relaciona con el estatus que posee: Científico, moral, político, artístico etc.
- **Ciencia:** es el conjunto de conocimientos racionales a partir de un proceso lógico, que pueden ser ciertos o probables, los cuales son obtenidos de una forma metódica, verificados y contrastados con la realidad, que se refiere a objetos o conceptos de una misma naturaleza que son valorados y aceptados por la comunidad científica. Utilizando la síntesis racional de diferentes representaciones como herramienta para realizar la más precisa reconstrucción de las complejas relaciones que se encuentran entre los hechos y entre los diversos aspectos de los hechos

La experiencia del mundo se encuentra mediada por

Métodos científicos

Sistemas lógicos y

Lenguajes explicativos

Estos intentan presentar la realidad por medio de representaciones

REPRESENTACIONES, SUSTITUCION SIMBOLICA

Representar implica una sustitución aparente, poner algo en el lugar de otra cosa.

Una representación puede referirse tanto a objetos ideales como a reales, tanto ausentes como presentes .Por ejemplo un bebe dentro de la panza, un animal prehistórico o los dinosaurios.

Una particularidad importante que garantiza a la representación su aptitud para fusionar precepto y concepto y su carácter de imagen.

En la representación tenemos el contenido mental concreto de un acto de pensamiento que restituye simbólicamente algo ausente, que aproxima algo lejano. Sería imperdonable caer en el error de considerar que las representaciones son un mero espejo mental del mundo exterior.

Los seres humanos construyen representaciones mentales sobre el entorno que los rodea, sobre sí mismos, sobre la sociedad y sobre la naturaleza en la cual se constituyen como personas. Estas representaciones se organizan en estructuras conceptuales, procedimentales y actitudinales para darle sentido a la interioridad y exterioridad de su entorno, con miras al dominio, la intervención, el control y la transformación del mismo. Es este ordenamiento el que posibilita cualquier tipo de experiencia, como una de las maneras de actuar intencionalmente.

Las representaciones se convierten en una manera de interpretar y de pensar la realidad cotidiana. Es un proceso mental elaborado por las personas dentro de los grupos a fin de fijar posición en relación con situaciones, acontecimientos, objetos y comunicaciones que les concierne.

Los individuos "reproducen" las representaciones fundamentales de la sociedad en la cual viven del mismo modo que reproducen el lenguaje, las normas de comportamiento, entre otros, por medio de la comunicación que se establece entre ellos; desde los marcos de aprehensión que les genera la cultura, a través de sus códigos, valores e ideologías relacionados con las posiciones y pertenencias sociales específicas, en este sentido se habla de «representaciones sociales»

Las representaciones sociales, desde una perspectiva sociológica, hacen referencia al problema de la relación entre conocimiento y sociedad, a partir de la manera como los diferentes grupos humanos elaboran representaciones. En este contexto las representaciones son entendidas como formas de conocimiento para interpretar la realidad, así como una tensión existente entre individuo y estructura social.

CIENCIA, IDEALIZACIÓN

La ciencia utiliza técnicas para la adquisición y organización de conocimientos sobre la estructura de un conjunto de hechos suficientemente objetivos y accesibles por varios observadores basándose en un criterio de verdad y corrección permanente.

El conocimiento fáctico, aunque racional, es esencialmente probable: dicho de otro modo: la inferencia científica es una red de inferencias deductivas (demostrativas) y probables (inconcluyentes). Las ciencias formales demuestran o prueban: las ciencias fácticas verifican (confirman o disconfirman) hipótesis que en su mayoría son provisionales. La demostración es completa y final; la verificación es incompleta y por eso temporaria. La naturaleza misma del método científico impide la confirmación final de las hipótesis fácticas. En efecto los científicos no sólo procuran acumular elementos de prueba de sus suposiciones multiplicando el número de casos en que ellas se cumplen; también tratan de obtener casos desfavorables a sus hipótesis, fundándose en el principio lógico de que una sola conclusión que no concuerde con los hechos tiene más peso que mil confirmaciones.

La Idealización es el proceso por el cual los modelos científicos asumen hechos sobre los fenómenos que se modelan que son ciertamente falsos. Las idealizaciones se utilizan para hacer que estos modelos sean más sencillos de comprender o resolver. Por ejemplo, las leyes creadas mediante el uso de la idealización -las leyes de los gases, las de Newton, etc. - describen solamente la conducta de los cuerpos ideales.

TECNOLOGIA, ALCANZE DE LA VISIÓN

La representación y el acceso al conocimiento están determinados condicionados por la tecnología.

Hace 500 años aun los más cultos pensaban que la tierra era plana, y que si se avanzaba en un barco en dirección constante en un momento se caerían. Así mismo pensaban que los astros giraban alrededor de la tierra. Esto traía una concepción del universo geocéntrico.

Estas conclusiones derivaban del alcance de su visión. Que luego cambiaria con el avance de la tecnología. Hay que tener en cuenta que las herramientas tecnológicas se construyen a partir de las concepciones previas. Por sí solas no muestran nada sino que hay una articulación relacional entre ellas y la estructura de conocimiento humana en que se apoya.

Los microscopios y los telescopios, permitieron al hombre, ver más allá de los límites de su visión. Otorgando la posibilidad de ver cosas más pequeños como células. Y objetos remotos como planetas.

Aun con estos lentes, nuestra percepción tiene límites. Ahí es donde entran las representaciones. Por ejemplo El planeta Saturno se puede representar de diferentes colores. Otro ejemplo es la representación grafica del ADN .Otro ejemplo son los dinosaurios cuyo colores no se saben con exactitud sin embargo se los caracteriza con colores particulares, tanto en la ciencia como en las películas.

Para comprender las cosas el hombre tiene que poder visualizarlas, para esto existes diferentes técnicas y diferentes grados de realismo.

ARTE, REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD

Desde los comienzos de la humanidad el hombre grabó lo que veía en las cavernas.

El arte es entendido como cualquier actividad o producto realizado por el ser humano con una finalidad estética o comunicativa, a través de la cual se expresan ideas, emociones o , una visión del mundo mediante diversos recursos como los plásticos, lingüísticos, sonoros , o mixtos.

Se puede destacar en el arte su aspecto productivo, conforme a tres objetivos principales: conmover, complacer y enseñar.

Aristóteles definió al arte como aquella permanente disposición a producir cosas de un modo racional, Platón habló del arte opinando que es la capacidad de hacer cosas por medio de la inteligencia a través de un aprendizaje. A su vez dijo, que el arte es la capacidad creadora del ser.

Para Heidegger hay arte cuando presenta las siguientes condiciones.

Ser alegoría.

Ser símbolo.

Abrir un mundo.

Ser apertura de la verdad.

Toda representación posee los siguientes rasgos

- a) tiene un carácter de imagen y la propiedad de poder intercambiar lo sensible y la idea, la percepción y el concepto.
- b) tiene un carácter simbólico y Significante.
- c) tiene un carácter constructivo.
- d) tiene un carácter autónomo y creativo.

En la íntima lectura de una obra de arte el mensaje se reinterpreta nuevamente según cada espectador. La fuerza del arte como generador de aprendizaje radica en su capacidad de no introducir claves restrictivas de sentido, sino en abrir una reformulación de sus conceptos filosóficos.

La representación y el acceso al conocimiento están condicionados por la tecnología y por los canales de difusión.

MEDIOS DE COMUNICACIÓN

Hoy en día existen medios masivos de comunicación que utilizan representaciones y fotografías para mostrar la realidad por medio de imágenes y le agregan un relato de los acontecimientos. Esto nos da un acceso condicionado por la intencionalidad de la fuente de información.

Los medio de comunicación de masa son canales a través de los cuales transmiten mensajes dirigidos a un receptor colectivo con el fin de

Entretener

Educar

Formar opinión

Si bien los medios de comunicación han permitido un mayor acceso a la información y a la cultura, eliminando las barreras espacio temporales, tienen el problema de recortar, sesgar o dirigir la opinión de acuerdo a determinadas ideologías o comportamientos considerados importantes por quienes los dirigen,

Aparecen dos elementos que afectan la veracidad o totalidad de la información, la censura y la manipulación de información

A través de Internet la información y las producciones audiovisuales se propagan generando nuevas experiencias para la percepción de los individuos. Su juicio le permite discernir que elementos acoge para su formación. Pero el volumen de información que nos llega cada segundo sobrepasa la reflexión conciente.

Los mensajes poseen diferentes niveles de lectura. La comprensión de estos niveles es compleja y varia según la cultura del sujeto. Sin embargo estamos expuestos a los medios de comunicación voluntaria o involuntariamente

Esta en los diseñadores de los nuevos medios de comunicación proveer los métodos y las herramientas a la tecnología para la comunicación con sus usuarios, para que estos accedan a los diferentes mensajes juiciosamente. Y no sea la tecnología la que defina las nuevas relaciones del hombre con su cultura.

REPRESENTACIÓN DEL SER HUMANO

Entre los objetos y entes que el hombre representa, se encuentra el hombre mismo.

A través de las épocas las diferentes civilizaciones se retrataron, dejando muestras de sus costumbres y aspectos para la posteridad. Enalteciendo rasgos y posturas para demostrar su fortaleza, belleza, intelecto y poder.

La representación del ser humano ha evolucionado de manera paralela a las técnicas pero ha habido otros factores que han influido en la forma de entenderlo, idealizarlo y representarlo. Por ejemplo, la perspectiva y el uso de la iluminación entre otros factores, producían y a su vez estaban producidos por creencias filosóficas de cada época.

Las primeras representaciones artísticas del ser humano conocidas se ubican en la prehistoria donde el **hombre de las cavernas** de manera rudimentaria dejaba una huella para la posteridad representando al ser humano, estas pinturas tienden a relacionarlo con la naturaleza o sus funciones sociales.

Los **egipcios** empiezan a relacionar la representación humana con motivos religiosos. Asocian dioses con hombres. La percepción se realiza de manera frontal tendiendo a representar las partes del cuerpo no de manera real sino de frente obteniendo una deformación característica. Las representaciones carecen de sentido de la profundidad quedando todo con un aspecto plano.

En **Grecia** se buscan las formas perfectas relacionadas con la idea platónica de perfección. Esencia de la naturaleza con ley matemática. Se ocultaban las imperfecciones para asemejar al cuerpo humano con el de dioses, ajeno a actividades cotidianas.

Los **pintores medievales** se contentaron en expresarse en términos simbólicos. Representaban a la gente y a la gente de una forma sumamente estilizada, generalmente sobre fondo dorado, como para subrayar que el tema del cuadro no tenía conexión con el mundo real. La luz estaba no provenía de un lugar específico, si no que era divina, y estaba en todos lados.

Con el **renacimiento** apareció el deseo de pintar realista y una revitalización de la doctrina de los griegos de que la esencia de la naturaleza es una ley matemática. Bajo esta búsqueda del esquema matemático lograron el objetivo de pintar de manera tridimensional en una tela bidimensional. La clave estaba en lo que se conoce como el principio de proyección y sección. Así el pintor renacentista imaginaba que un rayo de luz salía de cada punto de la escena que pintaba hasta su ojo. Las consecuencias inferidas a partir de estos principios resultaron ser trascendentales para la matemática.

En el arte y la ciencia actual el hombre es representado con infinidad de técnicas realistas o sintéticas, minuciosas o conceptuales.

Hoy en día la representación del cuerpo humano es cada vez más realista, por medio de cámaras fotográficas especiales y microscopio se ha llegado a una descripción de la anatomía humana exterior e interior.

“La multitud de la gran ciudad despertaba miedo, repugnancia, terror en los primeros individuos que la miraban de frente.”

“En el tiempo histórico en el que los dioses han muerto, pareciera que las multitudes, los seres humanos, no aciertan a desentrañar las oscuras líneas que forman sus propios rostros. ”

“La representación actual del ser humano, carece de profundidad. No esta destinada a disolver falsas apariencias de la cultura si no a mostrar de qué maneras esas apariencias pueden expresar cierta verdad que debe ser construida para la interpretación que lleva la marca ridícula de la banalidad.” Eduardo Grüner.

Hoy nuestros modelos ideales culturales son estrellas de cine, o modelos estéticos que solo se caracterizan por su imagen, y descuidan los demás atributos humanos. En la postmodernidad se habla de que la representación en lugar de sustituir al objeto, directamente lo elimina. Los medios de comunicación hicieron pasar desde la identificación entre lo representante y lo representado, característica de la modernidad, a la liquidación de lo representado, a la desmaterialización globalizada del mundo.

“El agobio del hombre moderno no puede dissociarse de cierta sensación de esquizofrenia ante la incesante movilidad del mundo y la representación convertida en ídolo de una supuesta naturaleza humana inmutable, inmóvil. “ José Jiménez

ALEGORIA DE LAS CAVERNAS

Se trata de una explicación metafórica, realizada por el filósofo griego Platón al principio del VII libro de La República, sobre la situación en que se encuentra el ser humano respecto del conocimiento.

Con esta tesina intento indagar la relación entre objetos reales y representaciones al generar una situación espacial a partir de sombras. Buscando recrear el espacio simbólico generado por Platón desde la “alegoría de la caverna”.

Nos pide Platón imaginar que nosotros somos como unos prisioneros que habitan una caverna subterránea. Estos prisioneros desde niños están encadenados e inmóviles de tal modo que sólo pueden mirar y ver el fondo de la estancia. Detrás de ellos y en un plano más elevado hay un fuego que la ilumina; entre el fuego y los prisioneros hay un camino más alto al borde del cual se encuentra una pared, por el camino desfilan unos individuos, algunos de los cuales hablan, portando unas esculturas que representan distintos objetos: unos figuras de animales, otros de árboles y objetos artificiales, que generan sombras que son lo único que los prisioneros pueden ver. En esta situación los prisioneros creerían que las sombras que ven y el eco de las voces que oyen son la realidad.

En el relato *de Platón* las sombras presentan relaciones entre el mundo de las ideas y el mundo conocido, entre lo real y lo virtual, el mundo y su representación, y sobre todo una forma particular de comprensión de nuestro entorno.

Esas sombras son el resultado de una obstrucción del paso de luz por algún objeto corpóreo real manipulado por un filósofo.

En la obra multimedial, es el usuario quien intercepta el haz de luz con esculturas que remiten a diferentes sociedades antiguas. Esto provoca la proyección de imágenes sobre una de las paredes de la instalación que a su vez simbolizan las diferentes formas de representarse del ser humano a través de las épocas.

La obra se muestra en sombras despojando a la imagen de sus detalles, para que interpretación sea más esencial. Se presenta así frente al usuario, una idea humana de lo que fue, lo que es y de lo que puede ser. Y se busca la interrogante actual sobre nuestro modelo ideal de nosotros mismos.

INTEGRACIÓN ARTE Y CIENCIA. COMO PROYECTO DE DESTINO

Con esta Tesina intento representar las representaciones, y sus consecuencias al mostrar la realidad. Ya sea procurando la verosimilitud o distorsionando su idea al idealizarlo al recortar su interpretación intensificando alguno de sus aspectos, mostrando un lado. Con el objetivo de indagar sobre el porvenir de la humanidad hacia una concientización del propósito de su cultura.

En la actualidad tanto la ciencia como el arte poseen un gran avance tecnológico que les permite gran realismo en las representaciones.

Nuestra visión del mundo se mediatiza por la cultura. Tanto la ciencia, el arte y los medios de comunicación nos ilustran el mundo Transformando así nuestras impresiones, intuiciones, sentimientos del la realidad a través de significaciones, suposiciones, opiniones, doctrinas, teorías, o prejuicios implantados sin pensar en los propósitos e intenciones del medio que nos muestra esa verdad.

Hoy en día grandes zonas de la producción artística y científica están mediadas por las mismas herramientas informáticas. Las fronteras entre arte y ciencia se cruzan y solapan. Ya no se las puede considerar ámbitos opuestos.

“A comienzos de la modernidad la llamada esfera del saber se escindió en tres grandes ámbitos autónomos: ciencia, arte y moral. Desde Kant al menos se entiende que cada uno de estos ámbitos tiene sus propios valores y criterios, su propio modo de racionalidad. Esta estrategia kantiana para proteger la autonomía de la ética y de la estética frente al cientificismo emergente fue tan bienintencionada en sus orígenes como perjudicial en sus consecuencias. Digamos que la autonomía llegó a pasarse de rosca hasta convertirse en auténtica esquizofrenia cultural.” Edgar Morin.

En los últimos años, se puede observar un malestar en la cultura y una esquizofrenia del hombre moderno, y una de las razones es esta separación excesiva entre los distintos ámbitos del saber, criterios y valores que no se logran conciliar en una imagen coherente.

Por otro lado es cada vez más presente un paralelismo y entrecruzamiento entre los mundos del arte y la ciencia, dándose un claro proceso de convergencia en muchos sentidos. Esto posibilita el desarrollo un método complejo de pensar la experiencia humana, recuperando el asombro la manifestación doble del conocimiento y del misterio, que asoma detrás de toda filosofía, de toda ciencia, de toda religión, y que unifica a la empresa humana en su aventura abierta hacia el descubrimiento de nosotros mismos, nuestros límites y nuestras posibilidades.

Se presenta una posibilidad de una búsqueda más integral de la orientación de la experiencia humana, acercando la racionalidad científica y la exploración

emocional del arte para comprender la unidad de la diversidad y la diversidad de la unidad. Complementando el arte y la ciencia en el marco conjunto de la cultura. Con un criterio ético y moral en el proyecto de humanidad. Es decir, para comprender y planificar el porvenir, el desafío consiste en salvar la unidad y desarrollar las diversidades en una comunidad de destino.

Conclusión

Desde su nacimiento, toda persona caminara por un “mundo de objetos” y representaciones que irán cargando su aprendizaje y su propio cuerpo de los mismos principios que rigen ese mundo.

Por ello comprender las representaciones de un sujeto implica adentrarse en su epistemología personal, en sus creencias, en sus teorías implícitas y en las representaciones sociales del contexto en el cual las ha construido y se ha construido.

Hacer explícitas las representaciones trae de hecho un cuestionamiento al sujeto y también al contexto del cual hace parte, generando de alguna manera transformaciones en ambos ámbitos, pues no se podría transformar aquello que es desconocido.

Nos encontramos en la era de la representación vaciada de contenido, nuestros medios de comunicación, movilizados por un interés económico presentan contenidos de entretenimiento que se le presenten al espectador resueltos para que este no tenga que pensar. Lejos están de querer plasmar la condición humana y el sentido del hombre moderno. Sus problemáticas individuales y colectivas, sus sinceros ideales y objetivos. Esta forma de representar no es inocente, se condice con el sistema de gobierno y el sistema económico. En economía: la transformación de la lógica productiva del capitalismo industrial clásico a la especulación financiera mundial.

En la política, la forma de democracia “representativa” aumentó la distancia con los representados, viviendo en su autorepresentación vacía, reduciendo su participación real al mínimo.

En la actualidad existe una crisis mundial. El colapso de las formas de representación, económica, política e incluso artística ¿serán indicadores de un “retorno de lo real” que construya una nueva cultura?

Un resurgimiento de la representación al servicio de la búsqueda de la identificación del hombre, donde esta genere proyecciones sinceras, y espacios para la construcción de identidades sociales y culturales acordes a la realidad que se vive, y con intencionalidad superadora y vital para dar lugar a un futuro

con individuos mas concientes y comprometidos en la construcción de la sociedad. Con ética, respeto por la naturaleza, el entorno y con valores colectivos que permitan con entusiasmo, receptividad y fortaleza formar parte del constante cambio de la realidad.

BIBLIOGRAFÍA:

- **Narrativa, vida, arte y código.** Santiago Ortiz
- **Arte y ciencia.** Alfredo Marcos
- **Los desafíos de fin de siglo.** Edgar Morin
- **Introducción al pensamiento complejo.** Edgar Morin
- **Las representaciones mentales .**Martha Cecilia Arbeláez Gómez
- **El trabajo del artista, el trabajo del investigador.** Azaretto Clara
- **La mujer que carga un cántaro.** María Cristina Scattolin
- **EL conflicto de las identidades y el debate de la representación.** Eduardo Grüner
- **Imágenes del hombre. Fundamentos de estética.** José Jiménez