

LO VIRTUAL EN LO REAL: CRÍTICA Y REFLEXIÓN

Erika Guidi
Naiara Lupori
Gerónimo Pellicer
Nicolás Alberto Rojo
Mariana Veneziano
Silvina Valesini

Facultad de Bellas Artes, Universidad Nacional de la Plata

Resumen

En el siguiente trabajo analizaremos las condiciones a la que nos enfrenta el desarrollo tecnológico en el campo artístico y su impacto en la disputa por la noción de centro y periferia. Por fuera de las estigmatizaciones respecto del arte latinoamericano, la obra *Posverdad Política* nos ofrece la posibilidad de profundizar la reflexión en torno a las cuestiones formales/estéticas sin dejar de lado la crítica política. Los recursos que ofrece esta obra de realidad virtual nos permiten hacer dialogar los campos del arte y de la tecnología, vinculando las nociones de endoestética, interacción, el concepto de usuario y sus posibilidades de activación de la obra.

Palabras clave: Tecnología – Virtual – Demagogia – Interfaz - Usuario

Introducción

“A grandes intervalos, en la historia, el modo de percepción de las sociedades humanas se transforma al mismo tiempo que el modo de existencia” (Walter Benjamín)

En consonancia con la afirmación de Walter Benjamin (1936), resulta evidente que el mundo altamente globalizado que habitamos trae consigo nuevos modos de percepción, comunicación y afecto. La tecnología se vuelve una extensión del cuerpo, una prótesis tecnológica que actúa como fuerza productiva, que potencia las capacidades y aumenta los sentidos, lo que impacta en los múltiples planos de la experiencia. Rastreando ese impacto en el campo del arte contemporáneo, seleccionamos para el presente trabajo la obra *Posverdad política*, realizada por un

grupo de estudiantes de la carrera Diseño Multimedial durante el año 2017, que constituye una experiencia individual e interactiva de realidad virtual.

Una construcción multimedial

Apenas el usuario comienza la experiencia se encuentra inmerso en un mundo virtual que representa un fragmento de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, más específicamente la zona del obelisco porteño. Frente a este monumento icónico se encuentran cuatro edificios, cada uno de los cuales aparece intervenido con propaganda política de uno de los presidentes argentinos que llegaron al gobierno luego del regreso de la democracia en 1983. Por orden cronológico y de izquierda a derecha, descubrimos respectivamente a Raúl Alfonsín, Carlos Menem, Cristina Fernández y Mauricio Macri. De fondo, proveniente de diferentes edificios, se escuchan las promesas de campaña como “justicia social”, “siganme, no los voy a defraudar”, “menos desocupación que Alemania” o “pobreza cero”, respectivamente. Cada una de estas voces interactúan con el usuario una vez que este reposa su mirada y se acerca al lugar de origen. A modo de guía y señalética, un círculo blanco [Figura 1] permite al usuario controlar la interacción de la aplicación.



Figura 1: Punto inicial de la experiencia. El usuario se encuentra en Obelisco, en el centro de CABA.

Pueden distinguirse dos momentos bien diferenciados que resultan cruciales en la experiencia del usuario: el primero es la fantasía de un país utópico, representado en los discursos políticos montados en los edificios; el segundo surge a partir de la selección del espectador, que dirigiendo su mirada sobre alguno de los edificios (de donde provienen las voces), hace “caer la fachada”, logrando acceder a las calles de

CABA. Allí observamos una serie de personajes anónimos, pero que son rápidamente asimilables a las víctimas de la desocupación, el hambre y la miseria de las mayorías populares. La crudeza del capitalismo se hace presente ante la demagogia electoral, y muestra la endeble estructura subyacente ante la aparente estabilidad de los proyectos políticos.



Figura 2: Invasión propagandística de “Cambiamos” durante las elecciones presidenciales del 2015

La producción artística entabla una relación con la sobrecarga de propaganda política (audiovisual, afiche y demás elementos de campaña) que aparece en Argentina durante cada período pre-electoral. El punto del país seleccionado configura un centro político-administrativo, social y cultural que lo vuelve el sitio más representativo en el imaginario colectivo; la acumulación de actividades sociopolíticas es la que determina una función periférica en sus alrededores.

A su vez, en la mirada internacional, el arte argentino –y latinoamericano en general– ha sido históricamente relegado a una referencialidad del contexto, vinculado con discursos limitados al registro y la documentación de la diversidad cultural, de la otredad (Richard, 2006). Sin embargo, los autores de la obra también se preocupan por las problemáticas estéticas y formales de la misma, construyendo un dispositivo que se adecuaba a lo que Nelly Richard denomina el tercer espacio:

Las obras más interesantes del arte son aquellas en las que sin perder de vista la criticidad del lenguaje como forma, el trabajo denso y tenso con los medios lleva la mirada del espectador a preguntarse también por los usos políticos del significado [...] debe evitar el binarismo centro-periferia, recurriendo para esto a la “ubicuidad” y a la “oblicuidad” del margen en su doble capacidad de emplazamiento y desplazamiento tácticos. (Richard, 2006: 64)

La obra tiene marcadas decisiones formales como texturas de la propagandística electoral; la paleta de colores propia de cada partido y ambientando las situaciones de

acuerdo al momento (con tonos tenues cuando se muestra la miseria); el diseño de los personajes que están desposeídas de cualquier referencia personal, contruidos con formas “grotescas” y carentes de rasgos distintivos, con una estética povera; los elementos sonoros que se intensifican a medida que se hacen más evidentes las crueldades del sistema. Pero no se atañe solo a elementos formales sino que también se ocupa de denunciar la estetización de la política, que sucede cuando se demuestra que no hay un correlato entre las promesas de campaña y la realidad de las mayorías populares, dando a entender que las lógicas del capitalismo reproducen y legitiman la desigualdad social.

El diseño, la publicidad y los medios masivos de comunicación intervienen en el campo político como herramienta de captación ideológica, como una forma de cohesión del público. Despersonalizar, despolitizar y naturalizar la penuria, es parte del uso de la mass media por el régimen social, a modo de contener y naturalizar el modelo económico establecido. La ideología entonces, es un brazo elemental para sostener el pensamiento de unos pocos en el imaginario del pueblo. Y en ese marco, esta producción multimedial irrumpe utilizando los propios recursos que permite la tecnología, para hacer prevalecer la politización del arte. Se presenta a los usuarios como un espacio que invita a reflexionar sobre la realidad política, económica y social. El uso demagógico de la imagen en las campañas electorales, tiene sus costos políticos y se expresa en los índices de pobreza en aumento, el trabajo informal y las pérdidas de salario real.

Dos caras de una misma realidad

El concepto de endoestética que plantea Claudia Gianetti (2005) refiere a mundos artificiales basados en un sistema mediador entre mundo artificial y sujeto, la interfaz. La capacidad de poder dotar a este tipo de obras con estructuras complejas, plurisensoriales y múltiples permite que la experiencia sea inmersiva. La participación intrínseca del espectador en la obra genera una relación de interdependencia: juega con la impresión de que la persona puede introducirse más allá de la interfaz humano-máquina, configurándose como un endosistema (Gianetti, 2005: 95).

En el caso de esta obra, existe un primer estado de reposo que solo cambia a un estado activo cuando un usuario se coloca los lentes de realidad virtual y comienza a mover la cabeza. Con la mirada del usuario se activan movimientos y audios dentro del juego. Los productores ofrecen una gama de posibilidades al interactor, siendo su mirada y subjetividad el disparador de cada situación o evento. A modo de ejemplo es posible identificar algunas correspondencias, tales como el momento en que los

personajes transeúntes son mirados y devuelven la mirada al usuario e interactúan con él; el momento en que el usuario mira los carteles y comienza a oír los discursos políticos, y la posibilidad de la mirada del usuario para ralentizar la marcha de militares o personas en huelga.

En el espacio virtual, el usuario se vuelve observador y operador a la vez, porque puede ver el entorno artificial y a la vez controlarlo. Según Gianetti se puede afirmar la existencia de dos realidades: la de su conciencia, que le indica que participa en un juego y la de su percepción, que le muestra que su conducta influye en el mundo artificial (Gianetti, 2005: 92). Postulamos por eso una interrelación en la que el usuario tiene conciencia del juego, de la no verdad, pero a su vez construye un puente entre el pasado, el presente y el futuro. Remite a referentes socioculturales y cognitivos, que son interpolados por nuestra experiencia en el mundo: el engaño y la persuasión política (con casos más acentuados que otros) prevalece en el imaginario argentino, en donde las campañas políticas se apropian de la retórica, la desinformación y la propagandística, para obtener posiciones en el Estado. Es por eso que no sólo remite a un pasado, o es una imagen del presente, sino que la esencia de la obra se proyecta sobre el tiempo histórico. En este medio electrónico se vivencia un doble juego de la endoestética. El interactor desempeña una función dentro de la obra, por lo tanto, comparte o se confunde con el tiempo de la máquina generando un tiempo híbrido.



Figura 3: La usuaria vivencia la experiencia en un entorno íntimo, con una interacción ficticia.

Para la construcción de la realidad virtual o artificial el espectador utiliza su experiencia del mundo y su conocimiento del pasado al reconocer a figuras relacionadas con la política argentina. Entre ambos, humano y máquina, se forma un diálogo ficticio. La obra se inscribe en las coordenadas del arte interactivo, donde acontece una

comunicación abierta entre el emisor/autor, la obra/sistema/interfaz y el receptor/espectador/interactor. La producción artística consigue adaptarse a cada acto del usuario, cada experiencia es única y cada persona en su interacción con el dispositivo actualizará opciones diferentes, observará distintos detalles, recorrerá los caminos en distinto orden, etc. Es necesario el accionar de un usuario para que cristalice la existencia de la obra, ya que la completa, le termina de dar forma y es coautor de la misma al participar del proceso creador mediante el uso de la tecnología.



Figura 4: Los índices de pobreza, desocupación e inflación conjunto a la población pidiendo por sus demandas más básicas.

Consideraciones finales

La tecnología se presenta como una herramienta para el arte, en donde aparecen nuevos principios como el de endoestética, la simulación, la virtualidad y la interactividad. Es así que hablamos de un arte que proyecta a futuro, con preocupaciones estéticas, pero que no deja de lado las cuestiones sociopolíticas, hurgando en las zonas más traslúcidas y permeables que se configuran como máquinas que constituyen el sentido común: la obra *Posverdad política* busca destruir la ficción a partir del desocultamiento de la realidad, que sensibiliza e incide directamente en los individuos, tanto en su pasado, en su presente y en los posibles futuros. Corromper ese espectáculo de la vida, pensar una realidad alterna y democratizar la noción de autoría son algunos de los temas que subyacen en la obra. Por lo expuesto, hemos llegado a la conclusión que, el arte político tiene la potencialidad de quebrar las lógicas imperantes y estimular a un pensamiento crítico.

Bibliografía

Gianetti, C. (2005). “Estética de la simulación como endoestética”. Bogotá, Colombia: Editorial Pontificia Universidad Javeriana.

Richard, N. (2006). “El Régimen crítico-estético del arte en el contexto de la diversidad cultural y sus políticas de identidad”. En: Marchán Fiz, S. (comp.), *Real/Virtual en la Estética y la Teoría de las Artes*. Barcelona, España: Paidós.

Buchar, I. (2008). “Arte autónomo y arte politizado”. En: Oliveras, E. *Cuestiones de arte contemporáneo. Hacia un nuevo espectador en el siglo XXI*. Buenos Aires, Argentina: Emecé Editores.

Sánchez Vázquez, A. (2005). “De la Estética de la recepción a la estética de la participación”. Facultad de Filosofía y Letras, Universidad Nacional Autónoma de México. Ciudad de México: Editorial Réelecciones.