

CAMBIO DE PARADIGMA E INTERACTIVIDAD ARTÍSTICA. LOS NUEVOS MEDIOS DIGITALES.

Margarita Schultz

Universidad de Chile

Chile

Mschulz@uchile.cl

Abstract

Interactivity is a form in which the human being expands the self. Traditional causality contains a logic of previsible reactions; another type of causality takes place in virtual space. Digital art-works made for the Net have only a variable essence. A proposal promotes an answer and increases the meaning. Time in development is a key contributor to the process of interactivity in digital art-works, articulated with a non-forcible space.

Hubert Reeves found out that the increase of interactions implies an enlargement of creativity in the universe. This is an argument to support interactivity in the digitalised creative intervention.

Un importante Cambio de Paradigma se produjo en la cultura Occidental durante las últimas décadas: el proceso denominado Postmodernismo, que promovió diferentes transformaciones en diversos campos de la conducta humana. Ese proceso está estrechamente vinculado a una noción actualmente en discusión: INTERACTIVIDAD. En la creación artística de hoy, es uno de los cambios más significativos. Representa un énfasis, en verdad, en comparación con precedentes obras de arte inter-activas desarrolladas por los años '60 y aún antes (en las performances DADA <1915-1922>).

Desde el referido Cambio de Paradigma, llegamos rápidamente a los procedimientos digitales. Estoy convencida que aquéllos son componentes destacados para una aproximación efectiva. Examinemos, entonces, esa relación: **Cambio de Paradigma - creación artística - procedimientos digitales.**

El primer paso en este proceso es pre-

guntarse por el término *interactividad*. Su significado básico es: *acción-entre... cosas/personas*. Algunas relaciones con los fenómenos, experimentadas por el individuo, dan origen a diferentes tipos de interacciones, que dependen de los objetos. Entre otras, el individuo puede interactuar con: Objetos cotidianos, otros individuos, su 'yo', o... imágenes sintéticas en computadores. Es claro que la naturaleza de la interactividad es muy diferente en cada caso.

Nuestra comprensión y desarrollo de la interactividad dependen del modo como tomamos conciencia de y distinguimos a la *realidad*. El individuo incrementa su conocimiento –en general- si puede mantener un intercambio fluido con las circunstancias. De este modo, interactividad no es sólo un instrumento, sino una forma muy especial de expansión del yo para la persona humana. La carencia de interactividad –por ejemplo en niños autistas- es un ejemplo opuesto que confirma la idea.

¿Cómo llevamos a cabo los intercambios con el entorno? Voy a considerar aquí **sólo un tipo** de esos intercambios, un modo sui géneris de percepción de *realidad*. Me refiero a la advertencia del *sentido de lo irreal*. Es la conciencia singular de ser introducido en mundos irreales, *mundos imaginarios*. Tal vez el arte sea la opción más apropiada para una tal percepción. Leer novelas, seguir el *argumento* abstracto de la estructura de una Sonata, ver filmes o imágenes digitales en un monitor, son todas ellas acciones que involucran ese *sentido de irrealidad* – si son tomadas en sentido estético. Porque podemos imaginar otros propósitos, por ejemplo, leer una novela para encontrar errores gramaticales.

Las actitudes básicas vinculadas a las imágenes digitales, al pensar las relaciones entre individuo, realidad e irrealidad, pueden ser sintetizadas así:

1. Confiar enteramente en la **distinción inatacable** entre ambos territorios (real/

irreal)

2. Temer el gradual acostumbramiento en cuanto a tomar lo irreal como real... llegar a la **confusión** de esos mundos: *real-irreal*, y al reemplazo de la experiencia de las cosas, sin advertirlo.

Pero este problema no es nuevo. Tomar lo irreal como si fuera real, en el campo del arte, es algo que viene discutiéndose desde las legendarias 'uvas de Zeuxis' (el pintor griego del siglo IV a. C.).

La interactividad envuelve la noción de causalidad. Más todavía, la interactividad podría ser caracterizada como una cadena de procedimientos causales. Ello alimenta una lógica de relaciones, esto es, una lógica de acciones y reacciones, que incluye la noción de vínculos *productivos* entre el antes y el después. Pero esta sería una noción tradicional de causalidad.

Existe, sin embargo, otro tipo de causalidad que podría denominarse: *imaginaria*. Menos que una causalidad *productiva*, pero más que una simple sucesión, es una causalidad que **tiene lugar** en un espacio virtual, en el así llamado *ciberespacio*. Un ejemplo de este tipo de causalidad imaginaria fue el video-arte (en los '70). Sus característicos collages de imágenes han sido organizados en una sucesión creativa, generalmente en la postproducción. Allí, para encontrar un sentido, nuestra mente trata de construir enlaces eventuales entre situaciones que normalmente no habrían tenido conexión entre sí.

La interactividad entre el individuo y los nuevos medios proporcionados por y para un computador (cascos, guantes, trajes-censores, monitores...) presenta perfiles propios: espacios inesperados, movimientos ad-hoc (para esos ciberespacios), causas y efectos imaginarios capturados por máquinas, etc.

Las animaciones 3D son similares a las representaciones anamórficas (anamorfosis) porque muestran una tendencia a configuraciones formales en dominios no-convencionales del espacio-tiempo.

Es decir, encarnan la simulación dentro de la simulación. Digo *dominios no-convencionales* del espacio-tiempo; esto no quiere decir *imposibles*, o *fuera de lógica*. Es mi propósito dar argumentos para asimilar *esa* lógica. En el ciberespacio, las simulaciones de cuerpos humanos u objetos avanzan completamente libres, a través de paredes –que se mueven o desaparecen- y a través de espacios sin fronteras. Esos cuerpos y objetos son eficaces para *crear espacio* moviéndose hacia y desde, viajando hacia delante y hacia atrás con movimientos inesperados. Eso tiene algo en común (metafóricamente) con la idea de creación de espacio por medio de la expansión de la materia (A. Einstein).

La simulación digital de imágenes en 3D genera en el perceptor el sentimiento de una causalidad diferente a la causalidad tradicional, porque no contiene efectos predecibles. Esta *causalidad imaginaria*, además, tiene una estructura abierta donde las limitaciones de la materia resistente (y sus formas intermedias de materia penetrable, como los arbustos en un bosque) no tienen función alguna. Las diferencias entre materias penetrables y no-penetrables se han perdido allí. Brevemente: las imágenes de objetos 3D en movimiento fluyen en un espacio que ha sido creado en el proceso mismo. Una criatura digital avanza en el ciberespacio, cambia de ruta, pasa a través de paredes como si éstas no existieran (y en verdad no existen).

Internet es a la vez una metáfora y un instrumento. Es el espacio apropiado para este tipo de inter-acciones, porque admite múltiples trayectorias, intercambios de información sin límites de espacio, como es bien sabido. La multiplicidad de rutas representa en sí misma un ejemplo concreto de libertad, en su estructura causal. No es el caso de la red de ferrocarriles que en un país está prefigurada. Las rutas en Internet tienen que ver, más bien, con la teoría de las *bifurcaciones casuales* (Prigogine), en los encadenamientos a nivel atómico. ¿Cuál es, entonces, la contribución de

ese Nuevo Paradigma en este campo? El Postmodernismo fue un nuevo Paradigma (en los '70) que introdujo nociones útiles para entender mejor la nueva tecnología digital. El Postmodernismo asestó un golpe a la solidez de la lógica cartesiana y su modo de razonamiento. Representó asimismo un cambio epistemológico fuerte.

Busco ahora los fundamentos de las actuales formas interactivas creativas. En los '60 fueron bien conocidos los *happenings* y *environments*. El receptor tenía participación allí; las obras de arte se transformaron en obras abiertas (no concluidas, no *fijas*) tanto en sus procedimientos como en su organización. Como señalé, aquellas ideas retornaron junto con muchas obras interactivas creadas para computadores (obras en CD ROM y On Line).

Sin embargo, el concepto entero se retrotrae al collage (desarrollado por artistas DADA, en los inicios del siglo XX). La noción de *collage* representa en sí misma una discusión al concepto de *esencia*: la reunión de partes diferentes de diversos objetos. La esencia se transforma en una construcción empírica, variable entonces, lo que implica una no-esencia. Se puede encontrar ejemplos semejantes en música, literatura, arquitectura, cine-computacional.

Los antecedentes mencionados (en los años iniciales del siglo XX así como los dados en los '60 y '70) conducen a la siguiente pregunta *reiteradamente*. ¿Cuál puede ser la contribución específica realizada por la interactividad de origen digital? ¿Se trata solamente de un asunto de medios avanzados (medida por el perfeccionamiento tecnológico)?

Los proyectos colaborativos en Internet *on line* (visuales, literarios, musicales...) crecen en número y en importancia. *El tiempo en desarrollo* es uno de los aportes más importantes al proceso de interactividad en el arte digital *abierto*. En esas obras para la interactividad, el tiempo se comporta como mucho más

próximo al tiempo de la vida, es decir, inesperado, libre, imaginativo. Está articulado con un espacio *no-forzoso*, en una combinatoria de espacio-tiempo. De este modo, creatividad y modelos de vida son los componentes principales de las obras de arte digitales interactivas.

La teoría de una red de relaciones tiene su fundamento en una causalidad que *no* es biunívoca, *ni* unidireccional. Está asociada a la concepción de un tiempo flexible, de un ir y venir entre el antes y el después, los que, por lo mismo, dejan de ser el antes y el después. Un tiempo como el que fuera llevado por el escritor Jorge Luis Borges hasta su misma negación, al negar la serie de los instantes.

Comapremos la causalidad tradicional con aquella causalidad de las obras abiertas interactivas *on line*. Aquí, el valor no está puesto en la coherencia entre la fuente y el destino (causa-efecto). Podríamos (deberíamos) preguntarnos si la coherencia es, en general, algo esperable en este *mundo* en particular. ¿Por qué? Una razón es que hay muchos tipos de coherencia. Como sabemos, los usuarios actúan como co-creadores de la obra. Ellos pueden hacer intervenciones en la *obra de arte* (on line, o en un CD ROM) y cada uno expone su propia coherencia.

La interactividad encarna mucho más que una simple estructura de estímulo y respuesta. Podemos hablar, más bien, de diversos grados de apertura y de interactividad. Algunos son sistemas abiertos, otros son sistemas cerrados (con caminos predeterminados, aun cuando sean múltiples y diferentes).

La interacción en la Red está construida sobre la **idea-matriz** de la libertad (aun relativa). No es el caso de teorías psico-sociales de condicionamiento, como el Conductismo desarrollado por Skinner y Watson (1925). El Conductismo envuelve una **inter-reacción** mecánica no una situación de inter-actividad creativa. Esta última es una conducta

pro-activa, en lugar de ser inter-reactiva aunque la creación digital interactiva necesita mecanizar, también, algunas acciones y conductas). Los mecanismos condicionados no tienen buenas relaciones con la interactividad creativa, como es fácil de entender.

La creatividad, en el contexto de la Red abierta, proporciona un punto de partida fluido y procesos no determinados. Alguien ofrece una propuesta –visual, narrativa, musical o multimedial- en ella hay significados (formales y/o conceptuales) que incitan otra propuesta. La respuesta puede avanzar en una ruta diferente o no ser acogida. En cada paso de tal interacción se crea una novedad y lo que es más interesante, hay un **incremento de significado**.

Hubert Reeves (científico en astrofísica y cosmología) señaló algo muy importante acerca de la interactividad. Sus ideas científicas pueden adoptarse para enriquecer el campo del arte. Descubrió una correlación fértil entre: 1) el incremento de complejidad en los sistemas naturales y 2) el incremento de interacciones. Los sistemas naturales –afirma Reeves- se transforman en más complejos cuando pueden realizar más procedimientos interactivos; esto es, cuando son crecientemente interactivos. Esta es una relación simétrica. La complejidad de lo existente (la biodiversidad) se habría originado en la interactividad.

El proceso entero implica un crecimiento de la creatividad en el universo. Esta es una línea destacable de razonamiento para apoyar la *opción interactiva* en las comunicaciones multimediales (objetos digitalizados para la intervención creativa).

A la pregunta (cito lo anterior) *¿Cuál puede ser la contribución específica realizada por la interactividad digital?* Es posible responder como sigue: su contribución específica es la diversidad creativa, la complejidad creativa, el incremento de la creatividad.

Bibliografía

Prigogine, Ilya: *¿Tan sólo una ilusión? Una exploración del caos al orden*. 1983.

Reeves, Hubert *L'heure de s'enivrer*. Editions du Seuil. Paris. 1986.

Borges, J.L.: *Nueva Refutación del Tiempo*. Otras Inquisiciones. Edit. EMECÉ. 1974