



Universidad de Chile
Facultad de Artes
Escuela de Postgrado
Magister en Artes Mediales

R. O. L. T. A

Tesis para optar al grado de Magíster en Artes Mediales

Tesista : Francisco Javier Cortés Márquez

Profesor Guía: José Luis Santorcuato Tapia

Santiago de Chile, Marzo 2015

“Todo se trata de contar una historia”

Francisco J. Cortés Márquez

Índice

	Pág.
Resumen _____	VI
Introducción _____	VIII
Capítulo I “Nuevas Audiencias” _____	IX-XXIII
Capítulo II “El Acto de Leer” _____	XXIV-XXVII
Capítulo III	
“ <i>Los Procesos de Lectura y Retroalimentación</i> ” _	XXVIII-XXXVII
Título 1	
De espectador a actante–participante ____	XXXVII-XXXIX
Título 2	
Espectador _____	XXXIX-XL
Título 3	
Actante _____	XL-XLIII
Título	
Participante _____	XLIII-XLV

Capítulo IV “Inmersión v/s Experiencia” _____ XLVI

Título 1.- Objeto _____ XLVII-XLIX

Título 2.- Luz _____ XLIX-LIII

Título 3.- Tiempo _____ LIV-LIX

Título 4.- Sonido _____ LX-LXIV

Capítulo V “Nativos Digitales e Inmigrantes Digitales”

Título 1

Nativos Digitales _____ LXV-LXIX

Título 2

Inmigrantes Digitales _____ LXIX-LXXI

Capítulo VI “Work in Progress”

Anexos _____ LXXII

Conclusiones _____ LXXIII

Bibliografía _____ LXXIV

Prólogo

Las distintas secciones del trabajo que a continuación se desarrollará tienen un propósito bien definido, puesto que dichas secciones que serán objeto de estudio del presente documento y han sido elaboradas de manera metódica para de esta manera generar y proporcionar al lector una estructura en la medida que proceda a la lectura de este documento.

Pues bien, es así como la arquitectura de la edad media está orientada ha explicar que los modelos de persuasión a través de los elementos de La Visualidad, El Movimiento y El Sonido no son solo temas de ahora sino que encontramos huellas importantes de todo aquello en los inicios y el desarrollo del mundo medieval.

Otras secciones de este trabajo se estructuran en base a diferentes definiciones de conceptos, tales como: *Cibercultura*, *Interpretación*, *Semántica*, *Semiosis*, etc. Trabajo que se encuentra totalmente respaldado por los Autores de los cuales

se hace referencia y que están citados en cada correspondiente sección.

Para así finalmente lograr que todo lo que a continuación se expone y desarrolla se lleve a efecto en un vínculo muy estrecho de un modelo teórico **R.O.L.T.A** con un proceso work in progress.

Resumen

El objetivo de la presente investigación es proponer una matriz de representación que permite formular construcciones teóricas en torno al fenómeno de los diferentes grados de posibles procesos de interpretación y persuasión al interior de las Obras Mediales, ello entendido bajo la categoría de la afección en nuestros participantes y desde la evolución de lo interpretativo hacia lo emocional.

El método inductivo del trabajo en comentario, se centra principalmente en la convergencia de diferentes elementos, los cuales afrontan los lectores al enfrentarse con una obra artística: ***el objeto, la luz, el tiempo y el audio.***

Se han seleccionado estos cuatro componentes, puesto que a lo largo de la historia del arte han sido elementos que diferentes artistas y tendencias exploraron, buscando ejecutar operaciones interdisciplinarias y así situar al público en espacios persuasivos y lograr diferentes niveles de compromiso con las obras. A modo de ejemplo podemos nombrar algunos autores

que se analizarán más adelante: Richard Wagner, Filippo Marinetti, Fluxus, Marcel Duchamp, John Cage, Net Art, Video Arte, Instalaciones Interactivas, Instalaciones autónomas, etc.

En la evolución del presente trabajo la formulación teórica (R.O.L.T.A) será representada con un video juego (work in process), puesto que es la plataforma el cual se puede apreciar de manera mas integrada los elementos enunciados precedentemente.

Introducción

Capítulo I: Nuevas Audiencias

- Antecedentes

Actualmente las comunicaciones están en un estado de cambio, desplazando todos los esquemas y estructuras de la teoría de la comunicación que conocemos, como es el caso de Shannon y Warren Weaver: fuente, transmisor, canal, receptor, destinatario. Y como es el caso de Harold Lasswell: ¿Quién dice?, ¿Qué dice?, ¿Por qué canal?, ¿A quién dice?, ¿Con qué efecto?. Estos dos sistemas de comunicación lineal ha estado presente durante los últimos 60 años en nuestra sociedad, entrenándonos desde los modelos de educación, estructuras de entretenimiento, publicidad, etc. Actualmente las “nuevas audiencias” o “nativos digitales”¹ ocupan un modelo cotidiano de comunicación “multicanal”, donde la suma de diferentes medios de comunicación es la convergencia de un gran mensaje.

¹ “Nativos Digitales y Modelos de aprendizaje” Digital Natives, fue acuñada por Marc Prensky en un ensayo titulado “La muerte del mando y del control”, donde los identificaba con aquellas personas que han crecido con la Red y los distinguía de los Inmigrantes Digitales.

Esta convergencia de múltiples vías de comunicación: leer en el Smartphone, pasar a tablets y digitar en el computador mientras escuchamos la televisión y actualizamos nuestros estados en nuestras redes sociales, a muchos adultos “Inmigrantes Digitales”² les preocupa este modelo de comunicación, criticando fuertemente la tecnología y la deshumanización de los más jóvenes en esta Cibercultura, ya sea por estar mucho tiempo en el computador o jugando video juegos.

Esta metodología de comunicación, que a los mas adultos les cuesta entender, lleva muchas ventajas para los nativos digitales como :

- Aumentar los grados de confianza en si mismo y de habilidades en el manejo de las máquinas electrónicas.
- Posibilita aprender y divertirse la mismo tiempo.
- Sirve para medir las habilidades óculo – manuales y motoras.

² Adultos nacidos pre época digital. Mark Prensky “Nativos e Inmigrantes Digitales”

- Sirve de terapia en el entrenamiento de ciertos trastornos.
- Incrementa la interacción social.
- Descarga el estrés de forma no destructiva.
- Relaja.
- Aumenta la coordinación óculo – manual.
- Mejora las habilidades cognitivas.
- Incrementa la motivación y la atención.
- Proporciona sensación de dominio, control y logro.
- Distrae al adolescente de otros peligros característicos de su edad.³

El modelo de relación o convergencia multicanal que ocupa la cibercultura, es un fenómeno que las personas desde sus inicios han explorado y a lo largo de esta tesis lo comprobaremos por medio del caso R.O.L.T.A. mencionado con antelación.

³ Raimon Gaja, Video Juegos ¿Alienación o desarrollo?, Ediciones Grijalbo, 1993.

En el Municipio Español de Santillana del Mar, nos encontraremos con la “Cueva de Altamira”, donde hace unos 22.000 años aproximadamente hombres primitivos dejaron pinturas y grabados a lo largo de este espacio. Mirado desde los ojos de un sistema multicanal, la cueva como lugar nos está transportando a un cambio de espacio y tiempo, donde el exterior es de día y el interior de noche. La luz entrante viene a transformar la percepción de los objetos y el sonido reverberante⁴ viene a dar una atmosfera distorsionada de nuestra realidad.

En una nota de prensa del 2003 el museo de Altamira dice: *“Durante el Paleolítico superior, Altamira fue morada de distintos grupos humanos, allí dejaron sus objetos y su arte”*.

La prestigiosa revista americana Journal Archaeological Science, en su formato on-line adelanta la próxima edición impresa un artículo que prueba que lo más antiguo del arte paleolítico de la Cueva de Altamira fue realizado por los primeros grupos de humanos sapiens que poblaron Europa y

⁴ “Reverberación es el fenómeno acústico de reflexión que se produce en un recinto cuando un frente de onda o campo directo incide contra las paredes, suelo y techo del mismo.” <http://www.acusticaintegral.com/reverberacion.htm>

llegaron a las regiones cantábricas. A partir de esas primeras personas, otros grupos usaron reiteradamente la cueva para habitar en ella a lo largo de 20.000 años. Durante todo ese tiempo también dejaron muestra de su arte y de su expresión simbólica desde hace más de 35.000 años, hasta cuando un derrumbe cerró la cueva. Su descubrimiento data del siglo XIX. Las últimas dataciones demostraron que algún signo era más antiguo de lo que se pensaba. Se constata el alto valor simbólico que la cueva de Altamira tuvo para los grupos paleolíticos, y la reutilización e integración simbólica progresiva de los motivos previamente existentes en cada una de las nuevas fases de trabajo pictórico de la gruta antes señalada. Hay superposiciones a los signos zoomorfos de los cuales hoy se tiene su datación mas antigua; Altamira pudo ser un lugar de referencia cultural, quizá una especie de “santuario”, un lugar de reincidente visita y ocupación durante el prehistoria.

“El arte Paleolítico no es el adorno de la cueva, el adorno de la “casa”, sino la imagen que acompañaba los pensamientos e ideas importantes. Y desde siempre parece que el arte haya sido eso: imágenes para expresar o acompañar discursos

trascendentes. Sólo una línea sutil, inmaterial, separó o unió en Altamira la vida cotidiana y el Arte durante mas de 20.000 años” comenta Jose A. Lasheras, director del Museo Nacional y Centro de Investigación de Altamira y coautor del artículo.

Altamira como lugar de expresión de la imagen zoomorfa deja planteado, que desde sus orígenes el ser humano le interesa entregar elementos visuales en sistemas multicanales, dando la suma de estos componentes una experiencia tanto reactiva, interactiva como autónoma. El sistema multicanal al parecer fue diseñado para “enseñarnos algo” o para que “leamos algo”. Si revisamos otro ejemplo donde el espacio, la luz y el sonido nos llevan a sistemas comunicacionales multisensoriales, sería trascendental analizar este fenómeno en las catedrales góticas y como la luz influye en esta construcción sensorial y de persuasión, ello siguiendo los esquemas propuestos por R.O.L.T.A.

La Luz en las Catedrales Góticas tiene un sistema de iluminación determinado. Hay un control y aplicación de esta

ultima cuyo propósito es exaltar la normativa constructiva y los valores a que ella obedece.

En el gótico, el muro es alto y remata en bóvedas da la impresión de que fuera liviano: la luz se filtra a través de el, transfigurándolo a través de sus ventanales y vidrieras coloreadas. Y no es que los interiores góticos sean especialmente luminosos. Las vidrieras del gótico se conjugan con los muros. Estructural y estéticamente son vanos abiertos en el muro para permitir que pase la luz, poéticamente son muros transparentes. Del mismo modo que la verticalidad gótica parece dar una dirección inversa a la fuerza de gravedad, así por una paradoja estética similar, la vidriera niega en apariencia la naturaleza impenetrable de la materia, recibiendo su existencia visual de una energía que la traspasa. La luz, que normalmente se ve ocultada por la materia, es aquí el principio activo; y la materia sólo es estéticamente real en la medida en que comparte la luminosidad de la luz, lo que a la vez la define como tal.

Es por ello que, la luz aparece como un símbolo a través de la ficción de un sistema de iluminación natural y se reconvierte al cruzar los vidrios de colores. A través de la articulación de las vidrieras del edificio como un auténtico muro traslúcido, se creó un espacio determinado por una luz coloreada y cambiante. A través del brillo dorado de los objetos religiosos, o por medio de la coloratura del cambiante de la fisonomía dada en el espacio arquitectónico, se le confiere a los objetos una dimensión irreal, no natural y con una gran fuerza transcendental.

Para los siglos XII y XIII, la luz era la fuente y esencia de toda la belleza visual. Esta preferencia estética se ve intensamente reflejada en las artes decorativas de la época, que se deleitan en la vistosidad de objetos relucientes, materiales brillantes y superficies pulidas. La aparición de la vidriera, movida por la asombrosa idea de sustituir los muros opacos por otros transparentes, refleja el mismo gusto.

En virtud de lo anterior, podemos establecer que según la metafísica de la Edad Media, la luz es el más noble de los fenómenos naturales, el menos material, el que más se acerca a la forma pura. La luz es además el principio creativo de todas las cosas, y es especialmente activa en las esferas celestiales, donde es causa de todo el crecimiento orgánico que se produce aquí en la tierra. Es por ello que los pensadores medievales establecieron que la luz es el principio del orden y del valor. De acuerdo con lo anterior, el valor objetivo de una cosa se halla determinado por el grado en que participa la luz.

La luz, como forma ambiental para establecer la apoyatura anagógica con lo trascendente, fue el medio utilizado por los pintores para configurar la imagen ideal de un “espacio sagrado”.

La Catedral tiene la función de enseñar, desde la entrada, con sus estatuas y su pórtico, hasta en sus vidrieras ubicadas en el interior de la misma, pudiendo así encontrar mensajes, enseñanzas, tanto del viejo, como del nuevo testamento. La

catedral fue para los hombres de la época un lugar donde encontrar la palabra de Dios.

“Buscando la luz, el maestro gótico descubrió la bóveda de crucería”, y este hito de la historia de la arquitectura ha quedado impreso en el imaginario artístico como uno de los más grandes logros asociativos entre dos grandes motores de la arquitectura, la estructura y la luz.

Es por ello que tanto la Catedral Gótica como el reloj de sol necesitaban hablar a través de la luz, a un pueblo que no sabía leer. Era la proyección de las imágenes de sus vidrieras la que les relataba la historia sagrada⁵.

Tenemos que pensar sobre todo en el significado que tenía la misma para los hombres medievales, todos los autores medievales coinciden en que el edificio de la iglesia representa la ciudad de Dios, la Jerusalén celeste. Pero mientras en la basílica primitiva se representa ante todo la ciudad celestial como urbe, aquí se subraya lo celestial de la divina construcción,

⁵ <http://www.revistadiagonal.com/entrevistes/la-luz-es-el-tema/luz-gotica/>

la luz de la “ciudad luminosa”, con los recursos mancomunados de todas las artes. Debemos tener en cuenta que en la catedral se representaba el cielo para los contemporáneos, y no solo por la vía conceptual, sino que además se le colocaba vitalmente ante los ojos:

“...La catedral gótica, sensorialmente cercana, es representación poética de la esfera celeste: ante todo a partir de su interior, pero, en la catedral concluida, también con inclusión de su aspecto exterior. En ella, las artes plásticas rivalizan con la imagen del cielo que ofrece la poesía eclesiástica, y la superan ampliamente.”⁶

Pues bien, ya conociendo estos dos sistemas multisensoriales y multicanales como Altamira y las Catedrales Góticas, podemos comprender mejor el interés del ser humano y de los artistas en generar procesos de lecturas mediante la convergencia de diferentes elementos.

⁶ Nieto Alcaide, Victor Manuel: “La luz: símbolo y sistema visual” Editorial Cátedra. Madrid, 1981

Richard Wagner artista del 1800 estuvo muy intrigado con este fenómeno multicanal. En su disciplina, el teatro, Wagner comienza a tener una necesidad de plasmar el sentido cotidiano del ser humano “la representación incondicional y exacta de la naturaleza del ser humano en todas sus facetas”. Para Wagner este fenómeno es la convergencia entre la poesía, la música y la representación teatral, llamando a esto como “Obra de arte total”. En la ciudad de bávara de Bayreuth, Wagner encontró por fin el lugar para hacer su visión realidad: su propio teatro, lejos de la vorágine urbana, donde el público podía concentrarse en la combinación de música, poesía y representación. En agosto de 1876, el teatro de Bayreuth abrió sus puertas con el estreno de ciclo de óperas “El anillo del nibelungo”. Wagner estaba consiente que tenia que persuadir al público usando una temática que estuviese en el inconsciente colectivo del publico, la mitología.

“Dos motivos parecer haber – en el siglo XIX – para la búsqueda de nuevos mitos: la Razón, al final de la época ilustrada, pierde la fe en si misma, con lo que se sugiere que la imaginación trabaje a la par de la razón; el segundo motivo

radica en las traumáticas transformaciones sociales del siglo: se rompe la tardía sociedad feudal alemana y se echa en falta una idea que envuelva la vida social y la dote de sentido. Por ello, tanto Wagner como Nietzsche se esfuerzan por encontrar nuevos mitos”⁷

Así como Wagner uso un elemento común como la mitología para entregar un mensaje de unificación a la población alemana, mas adelante el movimiento Fluxus, retomara el uso de multimedios de comunicación.

En 1961 George Maciunas dio el nombre “Fluxus” a un grupo de artistas para resaltar su naturaleza, siempre cambiante, donde convergen diferentes matices, temperamentos y disciplinas. Para Maciunas, Fluxus era <<*la fusión de Spike Jones, el vodevil, el chiste, los juegos infantiles y Duchamp*>>.

Podemos así, considerar a Fluxus puede como una reencarnación de Richard Wagner, ya que sus propios integrantes se definían como una rama del movimiento neo dadaísta de los años cincuenta y sesenta, relacionada con el

⁷ <http://www.hislibris.com/wagner-y-los-nibelungos/>

letrismo. Fluxus deseaban una integración mas estrecha del arte y la vida, así como un enfoque más democrático de la creación, la recepción y el coleccionismo del arte.

Muchos de los compositores y artistas visuales de Fluxus conocían a John Cage o habían estudiado con él, bien en Black Mountain College o en la New School for Social Research de New York. Para aquel tiempo Higgins comento <<*Lo mejor que nos pasó en la clase de Cage era la sensación que daba que “todo funcionaba”>>.*

La obra Fluxus oscilaba entre lo absurdo, lo mundano y lo violento y con frecuencia incorporaba elementos de crítica sociopolítica con el objetivo de ridiculizar las pretensiones del mundo del arte y de dar poder al espectador y al artista. Las obras de Fluxus estaban impregnada con “hazlo tú mismo”, que en gran medida partía de una serie de directrices escritas para que otros las siguieran.

Si retrocedemos un poco en el tiempo podemos encontrar el caso de los Futuristas donde en el "Manifiesto de los pintores

futuristas" que data del 11 de febrero de 1910, "Pintura futurista: manifiesto técnico", en que los futuristas se declaraban a si mismos como "los primeros de una nueva y completamente transformada sensibilidad", y presentaban ideas más concretas como la forma de mostrar esta nueva sensibilidad:

"El gesto que queremos reproducir en el lienzo no debería seguir siendo un <instante fijo> en medio del dinamismo universal. Simplemente debería ser la <sensación dinámica> en si misma".⁸

Así mismo, los futuristas compartieron el intenso interés por la "simultaneidad", como fue postulada por el popular e influyente filósofo francés Henri Bergson (1859-1941). Las teorías de Bergson sobre la fluidez de la conciencia y el papel de la intuición en el procesamiento de las experiencias y la memoria tuvieron un profundo impacto sobre toda una generación de artistas e intelectuales. En su "Introducción a la metafísica" (1903), Berson escribió:

⁸ Estilos, escuelas y movimientos, Amy Dempsey pág. 88

“Consideramos el movimiento de un objeto en el espacio. Mi percepción del movimiento varia según el punto de vista si esta en movimiento o quieto, según el punto de observación.[...] Cuando hablo de un movimiento absoluto estoy atribuyendo al objeto en movimiento una vida interior y, por así decirlo, una categoría mental.”⁹

Este grupo de artistas se preocuparon especialmente por el factor "movimiento" y como el tiempo, la fuerza, la energía, la velocidad, etc., eran el corolario del mundo moderno; las ciudades, los automóviles, el bullicio urbano el escenario en que se desarrollaban. El simultaneismo, es decir, la multiplicación simultánea de las posiciones que adquiere un mismo cuerpo y sus diferentes representaciones es lo que llamaban las líneas de fuerza, la acción representada a través de la repetición y la yuxtaposición del haz del envés del modelo representado. También utilizaban en sus composiciones ritmos a través de formas y colores. Tenían temáticas con predominio de lo figurativo: hombres practicando deportes, máquinas en movimiento: como vehículos, acciones de guerra, etc.

⁹ Estilos, escuelas y movimientos, Amy Dempsey pág. 89

Los futuristas empezaron a analizar y usar el movimiento como sustrato de expresión como también fue el caso de la luz. Tras una importante exposición en París en 1912, seguidamente viajó por otros lugares, el arte y las teorías futuristas se difundieron rápidamente a lo largo de Europa, Rusia y Estados Unidos y el movimiento se convirtió en un componente importante de la vanguardia internacional. En el catálogo de la exposición, los futuristas introdujeron el concepto <<líneas de fuerza>>, que se convertiría en una característica identificadora de su obra. <<Los objetos revelan en sus líneas paz o delirio, tristeza o alegría>>, declararon.

Es así como Boccioni refinó la teoría del color y las técnicas divisionistas de su maestro Balla, para observar los efectos abstractos de la luz. Utilizaba el color para crear una espectacular interacción entre los objetos y el espacio, lo que denomina <<abstracción dinámica>>.

De esta forma podemos concluir que los artistas a lo largo de la historia han buscado la convergencia de distintos

elementos para potenciar, modular sus obras y generar lecturas de los espectadores, pero ¿cómo son estas lecturas?

Capítulo II: El Acto de Leer

Para comenzar a responder ¿cómo se generan esas lecturas?, o mejor dicho, ¿cómo el participante descodifica cada signo?, las respuestas a estas interrogantes pueden ser construidas a partir de la “semiótica de la imagen”, en específico mediante la propuesta que edificó para la estructura del signo, Charles Sanders Peirce, como también algunos de sus continuadores del siglo XX, tal es el caso de Max Bense y Elizabeth Walther.

No hay que olvidar que los artistas plasman imágenes asociadas con lo icónico o lo simbólico, categorías sígnicas que son portantes de las intensiones narrativas de la obra, que no necesariamente el espectador va a descodificar de la misma forma como el “artista” piensa, esto a su vez es una gran ventaja como una desventaja.

En cuanto a la ventaja del cine y la televisión, se puede establecer que su propósito es de conducir la lectura de las imágenes en funciones específicas dadas por un guión. Sin embargo con las nuevas tecnologías, el asunto es diferente, y este trabajo pretende aclararlo más adelante. En este sentido las obras mediales podrían considerarse en una situación de “desventaja”, ya que se encuentran en los límites otorgados por el arte, tecnología, ciencia, escultura, pintura, artesanía, etc.

Al mismo tiempo al tener componentes abiertos, ellos entendidos bajo el criterio de polisemia, los lectores/participantes se encuentran en una posición más dificultosa para empatizar con los diferentes componentes. De esta forma podría generarse algunos sistemas de aborto interpretativo frente a la obra, o al conjunto de ellas en una exhibición.

Es por ello que podemos establecer que uno de los intereses de los artistas mediales es insertar al “espectador” en un concepto de “participante”, concepto el cual más adelante será profundizado, quiere decir de una o otra manera que este último debiera sentir un compromiso con la obra. Para ello

debemos conocer sus “bases de datos” y a partir de esta tarea, extraer de ellos “recuerdos”, y coligaciones para potenciarlos, afectarlos, modularlos, etc. Hoy en día los artistas mediales están planteando obras autómatas más que interactivas, esto a primera vista cambiaría el la transformación del espectador a participante, pero como se desglosará más adelante, los grados de compromiso serán categorizados por fenómenos interpretativos, semánticos, cognitivos más que participaciones físicas.

El creador de arte medial, como otras ramas de las artes, quiera o no “es un contador de historias”. Ahora, lo que nos diferencia del audiovisual o el cine es que las Artes Mediales entrega una imagen asociada a problematización de tecnología analógica y digital, usada como sustrato de expresión artística con los medios de comunicación.

La relación objeto, luz, tiempo y sonido son componentes que participan en este fenómeno, ya que se establecen en diferentes categorías de las artes como factores comunes y ellos son los que debieran afectar los niveles de interpretación de los

lectores. Se entiende que el lector al momento de descodificar la o las obras a las que se enfrenta, pueden generar sistemas conducentes a los “abortos semánticos”, lo que al mismo tiempo los desvincula completamente de estas creaciones.

Es así como podemos ver cada día que la forma de interpretar las imágenes cambia; a modo de ejemplo se ha pasado de sistemas de comunicación lineales a sistemas no lineales, también se ve reflejado en pasar de la pintura o escultura a sistemas de modelamiento tridimensional. La forma de enseñanza con el uso de tecnología, inserción de las TICS y la llegada de la Cibercultura han complejizado los procesos lectores.

Capítulo III: Los Procesos de Lectura y Retroalimentación

Para comenzar a desglosar los procesos de lectura, primero tenemos que dejar en claro cual es el estado actual de comunicación. Desde la llegada del internet nuestra forma de comunicarnos ha cambiado, como así mismo también ha mutado nuestra forma de leer también, llevándonos a un entorno virtual donde vivimos en algo llamado Cibercultura.

Pues bien, ahora la pregunta que cabe realizar ¿qué es Cibercultura? Pierre Levy, en su libro “Cibercultura” propuso el siguiente constructo *“En cuando al neologismo <<cibercultura>>, designa aquí el conjunto de las técnicas (materiales e intelectuales), de las prácticas, de las actitudes, de los modos de pensamiento y los valores que se desarrollan conjuntamente en el crecimiento del ciberespacio”*¹⁰. Pero ¿que conocemos por Ciberespacio?:

“El ciberespacio (que llamaremos también <<red>>) es el nuevo medio de comunicación que emerge de la interconexión mundial

¹⁰ Cibercultura Informe Al Concejo De Europa, Pierre Levy pág. 25

*de los ordenadores. El término designa no solamente la infraestructura material de la comunicación numérica, sino también el océano universo de informaciones que contiene, así como los seres humanos que navegan por el y lo alimentan*¹¹.

Situados en el contexto antes señalado es posible ir estableciendo ciertas “conductas”¹² de esta cibercultura, y porque ella se ha integrado con mucha fuerza en nuestra sociedad. Para ello se desglosará la definición de “Ciberespacio” de Pierre Levy, con el fin de proceder a una reflexión analítica.

El autor antes citado, en el término de su definición deja claramente que hay una relación de “retroalimentación” entre usuario y ciberespacio. Sabemos que desde sus orígenes el hombre siempre ha buscado maneras de representarse o comunicar usando las tecnologías de su época.

Desde la perspectiva de la teoría del arte, se ha intentado reconstruir los aspectos fundamentales de la representación artística y del pensamiento estético, la cuestión sobre cuerpo y

¹¹ Cibercultura Informe Al Concejo De Europa, Pierre Levy pág. 25

¹² Definición por <http://www.rae.es> : Manera que los hombres se comportan en su vida y acciones.

técnica (a la tecnología me permitirán que no me refiera) encuentra su punto de arranque en el paleolítico.

“En esa noche de los tiempos, es cuando tiene lugar una de las revoluciones más impactantes de la relación del hombre con el mundo, y por ende, del hombre consigo mismo. Esa revolución a la que me refiero viene a ser algo como decir el nacimiento de la figura humana, que es tanto como decir el nacimiento de la representación del cuerpo humano. Hasta entonces la figura animal ocupaba el trono de mayor dignidad, el animal era considerado el ser de mayor rango, de mayor poder y de más hermosura. Posición, poder y belleza otorgaban a la bestia el estatuto de ser objeto único de representación artística.

Las palabras de Sigfried Giedion, ilustran lo anterior: *“al principio se veía en el animal un ser superior al propio hombre: el animal sagrado, el objeto de máxima veneración. Durante la era paleolítica – que fue, sobre todo, zoomórfica-, el animal fue ídolo indiscutible”*¹³

¹³ Sigfried Gideon Historiador del arte suizo. Influido por la Bauhaus y por Le Corbusier, sus opiniones produjeron un importante impacto en la nueva generación de arquitectos estadounidenses.

Es así como del pensamiento del autor precedentemente citado se puede establecer que las bestias son el modelo, representan las mejores habilidades, las mejores capacidades, las mejores condiciones posibles que los animales campeen en un mundo donde la vida es hostil y difícil: ver, correr, saltar, volar, etc, y todas estas capacidades que los animales poseen son casi objeto de culto en el que se proyectan los mas íntimos deseos del hombre a un ser que se siente inferior ante la capacidad vital de las bestias.

El neolítico nos trae la domesticación, que es tanto como decir la desmitificación de los animales. Lo que esto supone no es otra cosa que el tránsito entre la adoración ritual y la utilización doméstica, ejemplo de ello es que el tótem se ha convertido en utensilio, y a partir de ese momento el hombre pasará a considerarse a sí mismo la criatura majestuosa de la realidad. Pero antes de esta situación, cuando el hombre se autorretrata, aparece casi siempre como un ser inseguro, débil, en absoluto autónomo o superior. Según Hernández Sánchez *“El hombre se*

arquitectura moderna son vistos en relación al desarrollo histórico de las formas (*Espacio, tiempo, arquitectura*, 1941; *Walter Gropius*, 1954; *Breviario de arquitectura*, 1958; *El presente eterno: los orígenes de la arquitectura*, 1962-1968).

oculta a si mismo en su representación ocultando su rostro y despreciando su cuerpo"¹⁴.

Ya contextualizando el principio de representación en el párrafo citado es inevitable cuestionarnos ¿qué hace el ciberespacio para que influya hacia el hombre hasta los límites de crear una cibercultura? o ¿qué opciones de comunicación nos entrega el ciberespacio que otras tecnología no nos ofrecen?

Independientemente sea cual sea la pregunta tenemos que sacar un factor común entre las interrogantes, el ser humano es un ser que entrega signos para un sólo fin, y este propósito radica en generar lecturas y recibir una retroalimentación.

Podríamos decir a manera de hipótesis, que este ciberespacio es un estado donde el ser humano se siente libre de entregar iconos¹⁵ y símbolos¹⁶, recibiendo en tiempo real,

¹⁴ Arte, Cuerpo, Tecnología ,Domingo Hernández Sánchez pág. 259

¹⁵ Desglose Del Signo Charles Sanders Peirce, Signo: Reproduce Al Objeto

¹⁶ Desglose Del Signo Charles Sanders Peirce, Icono: Representa Al Objeto

“retroalimentación”, la cual afecta y potencia directamente las cualidades primitivas del ser humano, el ego.

El actual paradigma comunicacional se centra en esta cualidad primitiva, llevándolo a niveles nunca antes dado gracias a la tecnología, Pero ¿cómo se genera este proceso de retroalimentación entre el usuario y el ciberespacio?.

Para obtener ciertas certezas en torno a ello, tenemos que conocer los diferentes tipos de interpretación que ocurren en los lectores, entre ellas, *“debemos distinguir entre interpretación semántica y interpretación crítica. La interpretación semántica o semiósis es el resultado del proceso por el cual el destinatario, ante la manifestación lineal del texto, la llena de significados. La interpretación crítica o semiótica es en cambio, aquella por la que se intenta explicar porque razones estructurales el texto puede producir esas (u otras, alternativas) interpretaciones semánticas.”*¹⁷

¹⁷ Los Limites De La Interpretación, Umberto Eco pág. 36

Al producirse estos fenómenos de lecturas, el usuario experimenta el fenómeno de retroalimentación por parte del ciberespacio, cuya respuesta no es necesariamente lo que el autor desea recibir, pero al estar sumergido en este espacio, donde “generamos lecturas”, nunca vamos a saber las reales intenciones por parte del autor. Son dos aspectos que Umberto Eco definió como el *Intentio Operis* vs *Intentio Auctoris*: *“Cuando se embotella un texto y esto no sucede solo con la poesía o con la narrativa, sino también con la Crítica de la razón pura, es decir, cuando se produce un texto no para un destinatario concreto sino para una comunidad de lectores, el autor sabe que será interpretado no según sus intenciones sino según una compleja estrategia de interacciones que implica también a los lectores, junto a su competencia de la lengua como patrimonio social. Por patrimonio social de una lengua no me refiero solo a un conjunto de reglas gramaticales, sino también a toda la enciclopedia que se constituye a través del ejercicio de esa lengua, o sea, a las convenciones culturales que esa lengua ha producido y a la historia de las precedentes*

*interpretaciones de muchos textos, incluido el texto que el lector esta leyendo en ese momento*¹⁸

El acto de la lectura, evidentemente, debe tener en cuenta todos estos elementos, aunque es menos probable que un lector concreto pueda dominarlos todos. Así, todo acto de lectura es una transacción entre la competencia del lector (el conocimiento del mundo compartido por el lector) y el tipo de competencia de un determinado texto postula para ser leído de forma económica.¹⁹

A partir de esta diferenciación, es posible desglosar las intenciones del autor mediante sus vías al interior del ciberespacio: Post, Blog, Mail, Facebook, Twitter, etc. Con ello también sabremos el tipo de retroalimentación que experimentará, ya sea de forma semántica o de forma crítica.

Al conocer estas variables podríamos encontrar varios puntos centrales del nuevo paradigma comunicacional, por un lado esta la operación del autor de inyectar material y expandir

¹⁸ Los Limites De La Interpretación, Umberto Eco pág. 36

¹⁹ Los Limites De La Interpretación, Umberto Eco pág. 124 A pág. 125

el ciberespacio, y por otro lado están los usuarios que interpretan este contenido “re-articulándolo” y modulándolo en función de sus propias necesidades, generando con ello más contenidos.

Es así como de lo expuesto en los párrafos precedentes, se propone por esta parte la siguiente explicación:

- Por parte del autor: $A (Co = 1 + Pa)$
- Por parte del participante: $Pa (Co = 1 + A)$
- Ciberespacio: $Ce (Co = A (io,ia) + Pa (is,ic))$
- Cibercultura: **$Cc (Ce (Co = A (io,ia) + Pa (is,ic))$**

Para poder comprender lo señalado, se establece el siguiente glosario:

- **A:** Autor
- **Co:** Contenido
- **Pa:** Participante
- **Ce:** Ciberespacio
- **Cc:** Cibercultura

- **io:** Intenciones de la obra
- **ia:** Intenciones del autor
- **is:** Interpretación semántica
- **ic:** Interpretación crítica

Esta proposición de esquema, tiene como objetivo la explicación de como se compone y estructura el nuevo paradigma comunicacional. Con ello se hace posible la comprensión del fenómeno dado por la relación de Arte y Nuevos Medios.

Título 1.- De espectador a actante - participante.

Los participantes al enfrentarse a una obra de arte medial, (Arte Electrónico) comenzarán a generar procesos de interpretación: “El primer ejemplo de semántica liberal es la teoría del significado (como objeto inmediato) y de los interpretantes de Peirce.

Lo anterior entendido en el marco de la filosofía de la “semiosis ilimitada” propuesta por este erudito norteamericano.

- (i) Toda expresión debe ser interpretada por otra expresión, y así en adelante, hasta el infinito;
- (ii) La misma actividad de interpretación es la única manera de definir los contenidos de las expresiones;
- (iii) Durante este proceso semiótico, el significado socialmente reconocido de las expresiones crece mediante las interpretaciones a las que se las somete en diferentes contextos y circunstancias históricas;
- (iv) El significado completo de un signo no puede ser sino la crónica histórica del trabajo pragmático que ha acompañado cada una de sus apariciones contextuales;
- (v) Interpretar un signo significa prever – idealmente – todos los contextos posibles en que puede introducirse. La lógica de los relativos de Peirce transforma la representación semántica de un término en un texto potencial (cada término es una proposición rudimentaria y cada proposición es un rudimentario argumento). En otras palabras, un semema es un

texto virtual y un texto es la expansión de un semema.²⁰

Ya contextualizado el concepto de interpretación, se hace necesario indagar como nuestro <<espectador>>²¹ asume las características de <<actante>>²² para desenvolverse como <<participante>>. ²³Estas tres instancias las desglosaremos según sus grados de inmersión y compromiso con la obra.

Título 2.- Espectador

Tal como se planteó en páginas precedentes, la obra de arte porta una historia, no una historia tradicional como nos entrega el cine, pero si una historia donde cada persona genera niveles semánticos. Es ahí cuando comienza en cada sujeto el proceso de semiosis, la cual debe ser entendida como *“un proceso que se desarrolla en la mente del interprete; se inicia*

²⁰ LOS LIMITES DE LA INTERPRETACION, UMBERTO ECO P295

²¹ Definición Rae.Com : “Que Mira Con Atención Un Objeto”

²² Definición Wikipedia.Org: “Según Greimas, El Actante Es Quien Realiza O El Que Realiza El Acto, Independientemente De Cualquier Otra Determinación.

[Http://Es.Wikipedia.Org/Wiki/Actante](http://Es.Wikipedia.Org/Wiki/Actante)

²³ Definición Rae.Com : “Adj. Que Participa. U.T.C.S.”

con la percepción del signo y finaliza con la presencia en su mente del objeto del signo”²⁴

Podríamos definir frente a este proceso, que el <<espectador>> pasa de un estado maquinario (ya que siempre estamos realizando procesos de interpretación) a otro ya de vínculo, ya que al producirse la semiosis como resultado, genera en nuestra mente la molécula del signo: “Puente entre signo y interprete”²⁵ pasando de <<espectador>> a <<actante>>

Título 3.- Actante

Al ver la definición de A. J. Greimas : ”El actante es quien realiza el acto, independientemente de cualquier otra determinación” ²⁶, y como esta se aplica a la semiótica literaria ampliando al <<personaje>>²⁷, se puede afirmar que esta “historia” que nos entrega la obra, va generando hacia el espectador <<moléculas del signo>>; estos procesos lo convierten en un <<actante>>, ya que toda historia necesita un

²⁴ La Semiótica , 99 Respuestas, Claude Y Robert Martv pág. 60

²⁵ La Semiótica , 99 Respuestas, Claude Y Robert Martv pág. 60

²⁶ [Http://Es.Wikipedia.Org/Wiki/Actante](http://Es.Wikipedia.Org/Wiki/Actante)

²⁷ [Http://Www.Rae.Com](http://Www.Rae.Com) : “Cada Uno De Los Seres Humanos, Sobrenaturales, Simbólicos, Etc., Que Intervienen En Una Obra Literaria, Teatral O Cinematográfica.”

personaje con motivaciones claras para seguir avanzando según el guión de la obra.

¿Una obra de arte tecnología consta de un guión? Esta interrogante se vuelve a señalar, puesto que, queramos o no, el artista plasma un guión no un guión cinematográfico, pero si un guión abstracto donde el << actante >> tiene las motivaciones (generadas por las moléculas del signo) para ir desenvolviéndose en este mundo, un mundo donde el factor “búsqueda” es fundamental, ya que los procesos de semiosis son generados por medio de lecturas. Pero si en el caso que nuestro actante ya generó la lectura de los componentes dados en la obra, ¿qué le queda por interpretar?.

Al suceder esto, el actante se enfrenta a su antagonista²⁸, y genera sistemas de aborto semántico, es decir, que nuestro actante no puede dar origen a más moléculas del signo, lo que lo lleva a transformarse de nuevo en un espectador.

²⁸ <http://www.rae.com> : “Personaje que se opone al protagonista en el conflicto esencial de un obra de ficción”

Estos “procesos abortivos” emergen cuando el actante pierde el instinto de << descubrir >>. Es así como relacionado con esto podemos hacernos la pregunta ¿de dónde nace este sentimiento (descubrir)?

Este sentimiento lo da un instinto muy primitivo en el ser humano el <<miedo>>²⁹. José Antonio Marina, en su libro “Anatomía del miedo”, cuenta que: “El miedo es un sentimiento y todos los sentimientos tienen unos rasgos comunes. Son, en primer lugar, un balance consciente de nuestra situación. Nos dicen cómo nos están yendo las cosas. En segundo lugar los sentimientos son experiencias cifradas. Una cosa es la claridad de la experiencia y otra muy distinta la claridad del significado de la experiencia. A los anglosajones les resulta más fácil separar ambas cosas, ya que distinguen entre *emotion*, un proceso íntimo no consciente, y *feeling*, que es el sentimiento consciente, producto o acompañante de la emoción”

“Los sentimientos –y en especial el miedo- son fenómenos transaccionales en los que se da una causalidad circular que nos resulta difícil comprender, porque estamos

²⁹ <http://www.rae.com> : “Perturbación angustiosa del ánimo por un riesgo o daño real o angustioso”

habituados a un pensamiento lineal y tendemos a pensar que detrás de la causa viene el efecto. Pero aquí nos encontramos con unas influencias recíprocas y el efecto se convierte en causa o al revés”³⁰

Al conocer los puntos de porque nuestro actante se desenvuelve en esta historia no lineal, y cuales son sus motivaciones ,<< el descubrir >> y a su vez que este último es originado por su <<miedo>>, (miedo a lo que no conoce), podríamos decir que nuestro actante es participe de esta historia, transformándose en “participante”.

Título. 4.- Participante

El **Espectador** (estado de inicio de producción de MS) al pasar a **Actante** (estado de producción de MS) y finalizar como **Participante** (estado de vínculo entre MS y emociones) da forma a un sistema tríadico, el cual no es gradual, ya que nuestros usuarios podrían estar en un constante avance o retroceso entre estos niveles. Todo esto lo van a determinar los

³⁰ La Creación De Personajes Cinematográficos El Espejo De Celuloide, Raul Serrano pág. 33

componentes que la obra contempla, y así colabore con el participante incitándolo a que se mantenga lo más tiempo posible en ese nivel, y que al mismo tiempo incremente su participación con la obra.

Tenemos que dejar en claro que el concepto de <<participante>> nace de una relación entre “ser usuario” y obra; hombre y objeto; niño y juguete; según las ideas de Raimon Gaja *“el juego amplía el horizonte vital y crea ámbitos de libertad. Tiene dimensiones diversas, como la lúdica y placentera del juego como el recreo; o la socializante, por la interacción y solidaridad entre los jugadores. Además , el hombre reintroduce y absorbe lo vivido en el juego, por lo que supone un aprendizaje vital impresionante”, y añade: “Otro aspecto importantísimo es que desarrolla nuestro modo de percibir: la memoria, la inteligencia y la imaginación. Hay muchos efectos positivos en el juego que no se pueden despreciar. Tanto que, sin este, el niño no engancharía con la sociedad”*.³¹

³¹ Video Juegos ¿Alienación O Desarrollo? Raimon Gaja

A estas alturas ya se puede concluir que este avance de espectador a actante participante es un proceso donde la persona al enfrentarse con una obra de arte y tecnología, generara para si algunos procesos y vínculos, los cuales activarán necesidades primarias, como el “descubrir” frente al “miedo”, que aquello que es desconocido, produce efectos importantes en él.

- Desglose de la relación de componentes asociados a un “participante”.

$$\text{Pa (MS (Exp + Int (is + ic) + Ob + L + T + A)}$$

Pa: Participante

MS: Molécula del Signo

Int: Interpretación

is: Interpretación semántica

ic: Interpretación critica

Ob: Objeto

L: Luz

T: Tiempo

A: Audio

Capítulo IV: Inmersión v/s Experiencia.

Como ya se advirtió, el sujeto pasa por tres niveles: espectador, actante y participante, y cada nivel depende por el grado de compromiso con la obra.

Es así que el sujeto usará como método de regulación su experiencia pasada, su mundo interno, y con ello discriminará los diferentes iconos o símbolos que contiene la pieza artística. Si los componentes de la obra, para el sujeto, no pertenecen a su repertorio interno y no tiene capacidades de relacionarlos en ningún punto, el espectador, se encontrará según la propuesta de Charles Peirce en un estado REMA³², para pasar posiblemente a un estado DICENT³³, ello en el entendido que

³² Rema: Según Peirce, signo simple o conjunto (abierto) de signos simples que, en la relación signo - interpretante, se entiende como predicado, tal como << - es rojo >> o << - es el enamorado de >> etc. Se llama remática a una interpretación, si no se puede determinar de manera definida una designación (de tipo icónico, idexicálico o simbólico). Desde el punto de vista lógico, un rema (un <<concepto>>) no es ni verdadero ni falso. Si entendemos los signos en la relación signo-interpretante como conexos. "La semiótica, Guía Alfabética" pág. 132

³³ Dicent, según Peirce, es aquel signo que, en la relación signo-interpretante, es <<capaz de ser afirmado>>; que, al igual que la frase, es lógicamente verdadero o falso. La interpretación dicéptica comporta un juicio o actuación del interprete (consciencia humana, sistema de reacción orgánica, maquina). Si entendemos el dicent como conexo (según Bense), entonces lo podemos calificar de <<cerrado>>. El dicent informa sobre su objeto, dice algo acerca de su objeto y, como dicent genuino es, en la relación signo-objeto, un index. "La semiótica, Guía Alfabética" pág. 45

existen las condiciones y capacidades para llevar a efecto dicha empresa intelectual.

Sabemos que la inmersión es un estado cuando el actante pasa a un estado participativo; si lo viéramos desde el pensamiento de Algirdas J. Greimas, el actante en movimiento, es cuando de un estado cognitivo (movimiento para conocer) pasa a un estado tímido (movimiento según sus pasiones), bajo esta situación, el participante siente que es parte de la obra.

A mayor grado de inmersión el participante tratará de seguir buscando componentes para descubrir y así continuar la generación de moléculas del signo.

La figura R.O.L.T.A que a continuación se muestra, está referida a como el participante va a regular su grado de inmersión usando principalmente como motor de discriminación semántica asociada a su experiencia pasada <<mundo interno>> (I (Exp)); La relación **OBJETO**, **LUZ**, **TIEMPO** y **AUDIO**, desglosa cada elemento para forzar la constante lectura

y re-lectura por parte de nuestros espectadores, y llevarlos a grados de actante, y al mismo tiempo producir niveles de participante.

$$I (\text{Exp}) = R (O, L, T, S)$$

Título 1.- OBJETO

Al plantear el objeto, se toma base para su uso el principio enunciado por Ludwig Mies Van der Rohe: “Less is more”. Dado que el propósito es potenciar “el descubrir”, es necesario dejar que nuestro espectador desarrolle niveles interpretativos para completar la obra.

“El espacio real tiene un papel importante, cobra la misma importancia que el espacio representado”³⁴; si el objeto no contempla un grado de interpretación por parte de sus componentes ya sea por la forma, o por el movimiento, esta suma de conceptos forzara la re – lectura por parte del sujeto y

³⁴ (Fuente: <http://artescontemporaneos.com/minimalismo-la-grandeza-de-la-esencia/>)

dará paso a un nuevo proceso de semiosis, esta última entendida como <<"un proceso que se desarrolla en la mente del intérprete; se inicia con **la percepción del signo** y finaliza con la presencia en su mente del **objeto del signo**"³⁵ >>.

En cuanto a problemática de la forma, fenómeno entendido bajo la idea de Rudolf Arnheim en el objeto *"viene determinada por sus límites: el borde rectangular de un pedazo de papel, las dos superficies que delimitan los lados y la base de un cono. De otros aspectos espaciales no se piensa en general que sean propiedades de la forma material: el que el objeto esté puesto cabeza arriba o cabeza abajo, o que haya otros objetos cerca cuando cambian su orientación espacial de su entorno. Las formas visuales se influyen unas a otras. Además la forma del objeto no viene dada solo por sus límites; el esqueleto de fuerzas visuales creado por los límites puede influir, a su vez en el modo que sean vistos.*

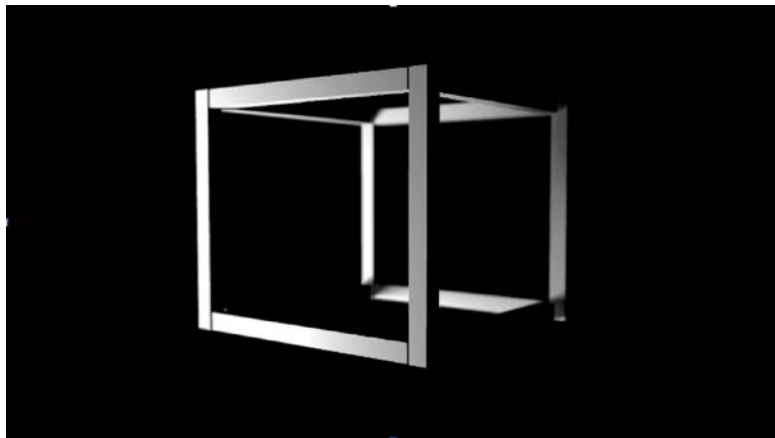
La forma perceptual es el resultado de un juego recíproco entre el objeto material, el medio luminoso que actúa como

³⁵ Fuente: La Semiótica, 99 respuestas Claude y Robert Marty

transmisor de la información y las condiciones reinantes en el sistema nervioso del observador”³⁶

Título 2.- LUZ

Desde el campo lumínico, la luz viene a otorgar un carácter narrativo y expresivo al objeto. Si ya el movimiento físico del objeto de arte es colaborante a formar la relectura de la



forma, la luz reforzará un cambio en su concepto en la narratividad espacial de esta clase de objeto artístico.

³⁶ Fuente: Arte y Percepción visual, Rudolf Arnheim

D. Praker afirmó que *“La dirección con que incide la luz sobre el sujeto tiene un impacto importante en la lectura que hace el espectador en la imagen”*³⁷ No hay duda que por medio de lo que se ha convenido llamar “luz”, tema tan recurrente en las artes visuales, el cual ha sido interpretado de tantas formas a lo largo de la historia de la plástica, la visualización de los datos que nos ofrece la creación medial, pueden cobrar fuerza y vigor en la mente que es capaz de interpretar dicha obra.

Si desglosamos el objeto desde el soporte de Peirce, podemos plantear que la pieza artista sin ser afectada desde el campo lumínico claramente entra en una estructura de **legisignos** (cuando el representamen es un acuerdo social establecido como ley y el espectador-participante puede construir en su conciencia los componentes necesarios y suficientes para instaurar códigos que estructuran lo llamados legisignos³⁸), donde la lectura por parte del interpretante es

³⁷ Iluminación, David Praker

³⁸ Legisigno, según Peirce, es aquel signo que en la relación signo-medio se usa siguiendo unas reglas, de manera convencional. Lo crea un interpretante para un campo de uso determinado. Conserva siempre su identidad en todas las reproducciones, y no está ligado a una realización o aparición determinada, sino que en cada realización aparece como <<el mismo>> signo. Por ejemplo, la palabra <<casa>> es siempre el mismo legisigno, tanto si está escrita a mano o impresa o

completamente **argumental**³⁹ (el interpretante arma un discurso estructurado por legisignos).

La idea planteada por R. Arnheim en torno a los fenómenos senso-perceptivos, es un buen ejemplo para apoyar lo afirmado en el párrafo anterior. El texto dice: “La forma perceptual es el resultado de un juego recíproco entre el objeto material, el medio luminoso que actúa como transmisor de la información y las condiciones reinantes en el sistema nervioso del observador. La luz no atraviesa los objetos, salvo aquellos que llamamos translucidos o transparentes. Esto quiere decir que los ojos solo reciben información de las formas externas, no de las internas. Además, la luz viaja en línea recta , y por lo tanto las proyecciones formadas en las retinas corresponden a los ojos por líneas rectas”.⁴⁰

hablada, e independientemente de su aparición en un momento o lugar determinado. “La semiótica, Guía Alfabética” pág. 93.

³⁹ Argumento, según Peirce, el argumento es, en la relación signo-interpretante, el signo que representa un conjunto regulado. En el argumento el objeto aparece de modo simbólico; el signo como medio no puede ser más que legisigno; el signo de mayor frecuencia y sólo depende del interpretante, el cual establece las reglas. En tanto figuras finales, las formas poéticas (soneto, oda) o bien los sistemas de axiomas. Desde el punto de vista lógico, un argumento es aquello que es <<necesariamente verdadero>> o <<siempre verdadero>>; en tanto que conexo es (según Bense) <<completo>>. “La semiótica, Guía Alfabética” pág. 18

⁴⁰ Fuente: Arte y Percepción visual, Rudolf Arnheim

Al entender el fenómeno de la luz dispuesta hacia el objeto de arte, se plantea la tarea de indagar como el espectador puede interpretar estos dos estados: Cuando el fenómeno de la luz incida al objeto de una forma específica, o su presencia invade de lleno a dicho objeto.

Esta situación puede dar origen en la mente del sujeto, una lectura dicéptica (indica una relación de posibilidad, el signo nos deja ver que el interpretante nos dará varias características del objeto, entregándonos solamente afirmaciones o negaciones).

Por otro lado, el sujeto-participante en su experiencia con el objeto puede experimentar una experiencia “icónica” la cual puede entenderse cuando el signo imita o reproduce al objeto, cuando intenta parecerse, asemejarse, como una especie de “retrato”⁴¹. En todo ello el fenómeno lumínico tiene una vital participación, ya que es el que le confiere el aspecto al objeto percibido.

⁴¹ Icono, Según Peirce es aquel signo que, en la relación signo-objeto, indica una cualidad o propiedad, que designa a un objeto al reproducirlo, imitarlo, por tener ciertos rasgos (al menos uno) en común con dicho objeto. “La semiótica, Guía Alfabética” pág. 79

Por lo contrario si la luz consta de algún tipo de irregularidad ya sea en su intensidad o en su movimiento, el objeto puede mutar a un estado simbólico⁴² (cuando el signo no tiene ninguna relación directa con el objeto, sino que esta relación se da por un acuerdo social) y a su vez forzaremos al sujeto a entrar a una interpretación tipo argumental de razón o final (el sujeto entrara a generar textos argumentativos basados en legisgnos).

Titulo 3.- TIEMPO

La temporalización en los sucesos en donde los aspectos semióticos y estéticos se encuentran comprometidos en un acto de relación entre un sujeto y una obra medial, tiene un papel relevante, ya que al interior de ella, y atrapados por ella, se

⁴² Símbolo, según Peirce, aquel signo que en la relación signo-objeto designa a su objeto independientemente del parecido o concordancia con el objeto o de las relaciones reales con el objeto. Sólo depende del interpretante, el cual elige un medio para la designación del objeto, y que luego usa en el proceso comunicativo de manera convencional (según las leyes). El símbolo, que no reproduce a su objeto ni tampoco lo señala directamente, designa un tipo de objeto, no un objeto individual. El objeto designado por medio de un símbolo es siempre general. Todo signo simple (por ejemplo las palabras de un diccionario) es, respecto a su objeto, un símbolo. "La semiótica, Guía Alfabética" pág. 179

desenvuelve el proceso en donde la interpretación en sus distintos niveles, produce en la mente estados significativos.

Desde el estado entendido como desplazamiento, se vinculará interpretación con movimiento, ello dado que este acto es colaborante para que el sujeto genere un número mayor de “moléculas del signo”, ello en el entendido de que este sujeto se encuentra frente al objeto.

Según E. Olivares <<La obra cinética es un tipo de objeto en el cual el movimiento no está representado sino, por el contrario, presente en su realidad concreta. La obra cinética no muestra una imagen del movimiento; ella misma es movimiento⁴³,>>

Entendiendo la codificación que el movimiento como desplazamiento físico en el arte cinético es un componente tan esencial como el color , la forma y el espacio, en la propuesta de esta tesis, en lo que se refiere a la participación de este fenómeno ocurre algo similar, con la diferencia que en este

⁴³ Arte cinético y neocinetismo, Elena Oliveras

caso, el desplazamiento de los componentes físicos no poseen la regularidad que propuso el cinetismo de los sesentas. Por el contrario, las posibilidades de retornar a posiciones pre-establecidas es azarosa.

Para desglosar los diferentes estados del movimiento (asociado al tiempo) entraremos a la estructura del signo de Charles Sanders Peirce, donde su desglose del Medio (soporte) vincula una lectura codificada (lectura-legisigno), en otras palabras, cuando el sujeto identifica la “mecánica” del movimiento de la obra, esto generalmente se da cuando la obra sigue un movimiento regular , versus una lectura-Cualisigno (Lectura incierta) dada por el movimiento irregular, forzando la constante re – lectura por parte del participante.

El siguiente esquema ilustra las ideas señaladas en el párrafo anterior:

Análisis del signo
(Charles Sanders Peirce)

MEDIO
(Soporte)

Movimiento **regular**



Lectura **LEGISIGNO**
(lectura **codificada**)

Movimiento **irregular**



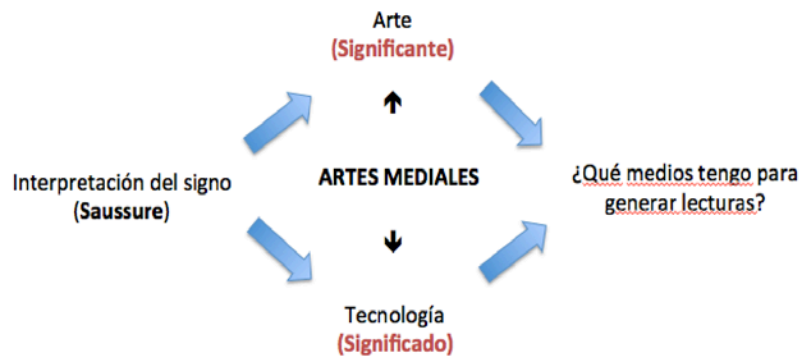
Lectura **Cualisigno**
(lectura **incierta**)



Forzar la **"RELECTURA"**

El cruce del arte y tecnología potencia desde este punto la interpretación.

Si vemos el estado de la interpretación desde la idea de signo propuesta por Ferdinand de Saussure, el objeto desde su comportamiento espacial, lo que puede mutar es su "significante".



Toda percepción del movimiento es básicamente estroboscópica. Cuando un pájaro atraviesa volando mi campo visual, su desplazamiento material es continuo, pero lo que yo veo del vuelo procede de una secuencia de registros efectuados por receptores individuales o <campos receptivos> de la retina. Si el pájaro llega desde la izquierda, los receptores del lado derecho de la retina serán los primeros activados, y los del lado izquierdo serán los últimos. El sistema nervioso crea la sensación de un movimiento continuo integrando la secuencia de esas estimulaciones momentáneas, ninguna de las cuales registra otra cosa que un cambio estático. H. L. Teuber comunica que en ciertas lesiones cerebrales se ve una motocicleta en movimiento como una sarta de motocicletas

traslapadas, todas ellas quietas. Ya se produzca la integración a niveles retiniano o cortical, el hecho básico es que la experiencia de la movilidad se deriva de una secuencia de entradas de datos inmóviles.

Por consiguiente cuando el suceso material es en si discontinuo, lo que hay es una diferencia de magnitud, pero no de principio. El caso mas obvio es el cine: con una exposición mínima de unos veinte cuadros por segundo, vemos un movimiento continuo. Otro tanto se puede decir de los tableros luminosos de anuncio, en los que el encendido y apagado de una serie de bombillas produce imágenes en movimiento de letras, formas geométricas o figuras humanas, aunque objetivamente no se mueve nada.”⁴⁴

Este fenómeno de regularidad vs irregularidad, James J. Gibson se refiere a objetos constantes que, si bien provocan sensaciones cambiantes, permanecen inalterables en la percepción.

⁴⁴ Fuente: Arte y Percepción visual, Rudolf Arnheim

A pesar de que el mundo de los fenómenos es un mundo de transformaciones, tenemos percepciones de objetos invariantes. Para explicar tal situación Gibson distingue entre < estímulos próximos > y < estímulos distantes >. La luz, el color, el sonido, el movimiento, la transformación, son <estímulos próximos>. El objeto que les sirve de sostén es un <estímulos distantes> .

Cuando se perciben objetos, los órganos de los sentidos son afectados por los estímulos próximos y aquello de lo que se tiene conciencia, son los estímulos distantes. La paradoja de toda constante perceptiva , afirma Gibson , reside en el hecho siguiente: <<el entorno es constante, los estímulos cambian, las sensaciones también cambian y la percepción es constante>>.

Gibson puntualiza la siguiente alternativa: << Mientras el observador preste atención a ciertas invariantes, percibirá objetos; en cambio, mientras preste atención a ciertas variantes, tendrá sensaciones >>⁴⁵ .

⁴⁵ Fuente: Arte cinético y neocinetismo, Helena Oliveras

Título 4.- SONIDO

En cuanto a la conformación del diseño sonoro, se debe entender que estamos atacando al sujeto en uno de los puntos más fuertes en cuanto a lo sensorial, ya que si la forma/objeto es el cuerpo, el audio va a agregar el concepto de alma.

El estado atmosférico de la obra se centra en la conformación del diseño sonoro, que acompañará la canalización de la lectura del objeto, la luz y el tiempo. En ello las ideas de Michael Chion son esclarecedoras, el autor afirmó que *“La animación temporal de la imagen por el sonido no es una cuestión mecánica de tiempo; una música mas rápida no acelera forzosamente la percepción de la imagen. La temporalización, a decir verdad, depende mas de la regularidad o irregularidad del flujo sonoro que del tiempo en el sentido musical de la palabra. Por ejemplo, si el flujo de las notas de la música es inestable pero de ritmo moderado, la animación temporal será mayor que si el ritmo es rápido pero regular”*⁴⁶

⁴⁶ Fuente: La Audiovisión, Michael Chion

Esta dualidad, regularidad vs irregularidad, sonido otorgará tres niveles de interpretación por parte del sujeto frente a la obra, ya que al vincularse con una atmósfera sonora, tratara de discriminar tres tipos de “escucha”: Escucha causal, escucha semántica y escucha reducida.

(a) **Escucha Causal**

Básicamente la escucha causal aborda al sujeto, citando a A. J. Greimas, desde el actante en movimiento, en un estado cognitivo, desplazamiento para conocer. Según Chion *“La escucha causal, la cual consiste en servirse del sonido para informarse, en lo posible, sobre su causa de origen”*⁴⁷

Este estado afectará al sujeto desde el campo de la investigación por parte de el, ya que si el diseño sonoro aborda estos principios, el espectador solamente tratará de descifrar o descubrir el origen de la atmósfera sonora , rompiendo todo vinculo con la obra.

⁴⁷ Fuente: La Audiovision, Michael Chion

(b) Escucha Semántica

Este segundo estado se produce cuando el sujeto entra en nuestra atmósfera sonora, discriminando su fuente de origen y comienza a “sentir” en niveles cognitivos el audio, ello otorgará prioridad al “sentido”. Siguiendo a Chion *“Esta escucha, de funcionamiento extremadamente complejo, es la que constituye al objeto de la investigación lingüística y ha sido mejor estudiada. Se ha observado, en particular, que es puramente diferencial. Un fonema no se escucha por su valor acústico absoluto, si no a través de todo un sistema de oposiciones y de diferencias”*⁴⁸

Este tipo de escucha podríamos clasificarla como “ideal” para vincular a nuestro sujeto con la obra, ya que generara un “camino” en el cual el canalizará un “sentido” para interpretar el objeto, la luz y el tiempo.

⁴⁸ Fuente: La Audiovisión, Michael Chion

(c) Escucha Reducida

Este tercer y último tipo de escucha aborda al sujeto desde el campo de la identificación específica de elementos que conformen el audio. Este nivel será necesario abordarlo desde lo “no ideal”, ya que si la intención del artista es que el sujeto identifique elementos específicos de su conformación sonora, este nivel será el ideal. Pero si lo abordamos desde el punto de vista de generar más moléculas del signo, es decir que el sujeto genere más vínculos con la obra, obviamente no es el camino ideal.

Pierre Schaeffer ha bautizado como “escucha reducida a la escucha que afecta a las cualidades y las formas propias del sonido, independientemente de su causa y de su sentido, y que toma el sonido –verbal, instrumental, anecdótico o cualquier otro– como objeto de observación, en lugar de atravesarlo buscando otra cosa a través de él (el calificativo <<reducida>> se ha tomado de la noción fenomenológica de reducción de Husserl) . El inventario descriptivo de un sonido en la escucha reducida no puede contentarse con solo una aprehensión. Se

necesita re-escuchar y, para eso, mantener el sonido fijo en un soporte. Pues un instrumentista o un cantante, interpretando ante nosotros, son incapaces de repetir todas las veces el mismo sonido: no pueden reproducir sino su altura y su perfil general, no las cualidades concretas que particularizan un suceso sonoro y lo hacen único.

La escucha reducida implica, pues, la fijación de los sonidos, los cuales acceden así al estatus de verdaderos objetos“.⁴⁹

Título 5.- Espectador Ideal y Testeo Interpretativo

Todo lo mencionado anteriormente cumple un proceso que va “paso a paso”, de cómo el sujeto se enfrenta a una obra de Arte Medial, y transita por diferentes estados de compromiso con la obra.

Esta secuencia de variables interpretativas cumple un diagnóstico de diferentes estados, pero ¿todo público pasaría por estos diferentes estados?, ¿existe un público ideal o tiene que ser entrenado previamente para cumplir las expectativas de

⁴⁹ Fuente: La Audiovisión, Michael Chion

la obra?, ¿la hipótesis planteada en la tesis se cumple en todo público?.

Capítulo V: Nativos Digitales e Inmigrantes Digitales

Frente a estas dudas tenemos que segmentar los diferentes públicos en cuestión, los desglosaremos según sus edades, **Nativos Digitales e Inmigrantes**, usando como discriminación el planteamiento de Felipe García “Nativos Digitales y Modelos de aprendizaje”.

Título 1.- Nativos Digitales

La expresión nativos digitales (“digital natives”) fue acuñada por Marc Prensky en un ensayo titulado <<La muerte del mando y del control>>, donde los identificaba con aquellas personas que han crecido con la Red y los distinguía de los Inmigrantes Digitales (“digital immigrants”), llegados más tarde a las TIC.

“Estos Nativos Digitales nacen en la era digital y son usuarios permanentes de las tecnologías con una habilidad consumada. Su característica principal es sin duda su tecnófila. Sienten sus necesidades de entretenimiento, diversión, comunicación, información y, tal vez, también de formación. Estos nuevos usuarios enfocan su trabajo, el aprendizaje y los juegos de nuevas formas: absorben rápidamente la información multimedia de imágenes de videos igual o mejor que si fuera un texto; consumen datos simultáneamente de múltiples fuentes, esperan respuestas instantáneas, permanecen comunicados permanentemente y crean también sus propios contenidos.

Forman parte de una generación que ha crecido inmersa en las nuevas tecnologías, desarrollándose entre equipos informáticos, videoconsolas y todo tipo de artilugios digitales, convirtiéndose los teléfonos móviles, los videojuegos, internet, correos electrónicos y la mensajería instantánea en parte integral de sus vidas y en su realidad tecnológica. Navegan con fluidez; tienen habilidad en el uso del ratón; utilizan reproductores de audio y video digitales a diario; toman fotografías digitales las que manipulan y envían, y usan además,

sus ordenadores para crear videos, presentaciones multimedia, música, blogs, etc.”⁵⁰

Podemos llegar en conclusión que los Nativos Digitales son una generación que responden a un tipo de interpretación multisensorial, donde el compromiso que generan frente al objeto, no es de generar vínculos en específicos, ya que sus lecturas de íconos y símbolos van a responder a una sumatoria de <<multitareas>> interactuando entre si y eso a su vez generara en ellos un “vinculo”. En su capacidad multitarea, buscan pasar el menor tiempo posible en una labor determinada y abrir el mayor numero de frentes posibles, provocando perdidas de productividad, descensos en la capacidad de concentración y periodos de atención muy cortos con una tendencia a cambiar rápidamente de un tema a otro (en lugar de prestar atención de forma continua en un único objeto).

Aparece una forma de tratamiento de la información mucho más somera y superficial acompañada, en ocasiones, de

⁵⁰ Felipe García “Nativos Digitales y Modelos de Aprendizaje”

ansiedad relacionada con la obsesión de abrir el máximo de comunicaciones o trabajos.

Respecto al ámbito exclusivamente educativo estos alumnos están mucho más predispuestos a utilizar las tecnologías en actividades de estudio y aprendizaje que lo que los centros y procesos educativos les pueden ofrecer. Esta situación puede llegar a generar un sentimiento de insatisfacción respecto a las prácticas escolares, creando una distancia cada vez mayor entre los alumnos y profesores en relación a la experiencia educativa.

“Diversas clases de experiencias conducen a diversas estructuras cerebrales -afirma textualmente el doctor Bruce D. Berry, de la Universidad de Medicina de Baylor- cuya afirmación nos hace pensar que, debido a dicha instrucción tecnológica, los cerebros de nuestros jóvenes experimenten cambios que los convierten en diferentes a los nuestros”⁵¹

⁵¹ Marc Prensky “Nativos e Inmigrantes Digitales”

- **Desglose del Nativo Digital**

$$\text{Inm} = \text{S} (\text{Exp} + \text{R} + \text{MultC}.)$$

Inm: Inmersión

S: Signo

Exp: Experiencia

R: Relación

MultC: Multicanal

Título 2.- Inmigrantes Digitales

Por otro lado tenemos a todo sujeto entre los 35 y 55 años, más conocidos como Inmigrantes Digitales, esta sección responde a otra conducta cognitiva ya que sufrieron procesos de aprendizaje lineales. Se pueden definir como aquellos que se han adaptado a la tecnología, hablan su idioma pero con “un cierto acento”. Estos inmigrantes son fruto de un proceso de migración digital que supone un acercamiento hacia un entorno altamente tecnificado, creado por las TIC. Se trata de personas

de 35 a 55 años que no son nativos digitales y han tenido que adaptarse a una sociedad cada vez mas tecnificada.

Para los inmigrantes digitales, la capacidad de abordar procesos paralelos de los nativos digitales no son más que comportamientos con apariencia caótica y aleatoria. A su vez, los procesos de actuación de los inmigrantes suelen ser reflexivos y, por lo que tanto, mas lentos, mientras que los nativos digitales son capaces de tomar decisiones de una forma rápida, sin pensarlo mucho, y en ambientes complejos.”⁵²

Los inmigrantes a seguir su lógica de “paso a paso”, les ayuda a comprender los diferentes elementos de cada etapa, y así generar procesos de interpretación en sumatoria progresiva, generando altos niveles de compromiso y de reflexión en los diferentes canales. “La psicología social, al igual que la neurobiología, proporciona pruebas sólidas y rigurosas de que los patrones de pensamiento de cada uno cambian en función de sus experiencias”⁵³. Desde este punto de vista R.O.L.T.S es una estructura que ofrece desde sus diferentes variables una

⁵² Felipe García “Nativos Digitales y Modelos de Aprendizaje”

⁵³ Felipe García “Nativos Digitales y Modelos de Aprendizaje”

gama de canales que ofrecen al Inmigrante Digital una cómoda navegación entre sus capas de compromiso, a diferencia de un Nativo Digital.

- **Desglose del Inmigrante Digital**

$$\text{Inm} = R + \text{Exp}^{\text{Sig}} (\text{Pa}^1 + \text{Pa}^2 + \text{Pa}^3)$$

Inm: Inmersión

R: Relación

Sig: Signo

Exp: Experiencia

Pa¹ – Pa³: Paso 1, Paso 2, Paso 3, etc.

Work in Progress, la obra.

La obra que se realizó al concluir esta investigación toma como referente para dar vida y materializar a los sistemas digitales, y a su vez toma como plataforma un video juego. Ahora, ¿Por qué un video juego como convergencia de los diferentes canales semióticos? Durante el desarrollo de este extenso trabajo se ha comprobado que diferentes artistas a lo largo de la historia han usado la convergencia R.O.L.T.A para elevar los niveles de persuasión, usando la tecnología de la época como soporte. Hoy en día la industria del video juegos supera a la industria de la televisión, la del cine y cualquier soporte de medios de nuestra época.

“Historias más complejas, personajes con infinidad de habilidades y varios efectos especiales, hacen que la afición hacia los video juegos siga en ascenso. La industria está evaluada en alrededor de dos billones de dólares, y la producción de éstos supera el presupuesto de algunas de las películas más costosas de la historia.”⁵⁴

⁵⁴ <http://www.elcomercio.com/tendencias/videojuegos-cine-industria-xboxone-playstation.html>

*“El video juego **Tomb Raider**” salió a la venta en el 2013, su producción costó alrededor de USD 100 millones. En 48 horas de su lanzamiento, logran vender un millón de copias y al mes ya ascendieron a los seis millones de ejemplares vendidos. Debido a esta tendencia, las empresas han decidido invertir cada vez más en la industria”⁵⁵*

Hoy en día los usuarios quieren manejar los tiempos y los ritmos de cómo y cuándo vivir experiencias, así como también tener el control en detalles tan mínimos tales como el vestuario de los personajes que utilizarán en los video juegos para poder desde ahí comenzar a contar sus historias. Pues bien, es así como el video juego se transforma en una plataforma con niveles, convirtiéndose en uno de los canales más apto para explorar.

El uso de niveles es acto simbólico espacial: *“El que se estructura simplemente la identificación moral de la altura a partir de la noción de su centro. La doctrina hindú asimila los tres*

⁵⁵ <http://www.elcomercio.com/tendencias/videojuegos-cine-industria-xboxone-playstation.html>

estados fundamentales en que puede hallarse el espíritu humano: **sattwa** (elevación, espiritualidad), **rajas** (manifestación, lucha, dinamismo) y **tamas** (oscuridad, instintividad bruta) a tres zonas de un nivel vertical. Trátese en realidad de cinco zonas: la inferior absoluta y la superior absoluta, más la central partida en tres, en las cuales se relativizan gradualmente las dos extremas por interpenetranitamente más compleja y misteriosa en su esencia que la otra siendo así las determinaciones en el simbolismo de nivel son mucho menos estable. Existe siempre la posibilidad de la inversión y las dos direcciones contrapuestas tienen algo en común; ambas participan de la idea de profundidad. Por eso fue dicho: << el abismo llama al abismo >>. Las tentaciones concernientes a los elegidos tienen su contrapartida en los abismos de salvación que pueden abrirse para el abandonado. En numerosas obras de arte de todos los tiempos se observa la ordenación simbólica que establece el nivel dentro de la verticalidad como valor con equivalencia espiritual.”⁵⁶

⁵⁶ Definición de Nivel, “Diccionario de Símbolos” pág. 326.

Signos y símbolos de los niveles

Nivel I

*Mujer (muerta).*⁵⁷

La imagen, visión o sueño de una mujer joven muerta, en su sepulcro, es un símbolo directo de la muerte del alma. Habla de ello la leyenda francesa de la reina Blanche, citada por Gérard de Séde en Les templiers sont parmi nous. Este autor, al mismo propósito, relaciona los nombres de los nombres de Isis, una legendaria Yse de los templarios, e Yseult o Iseo. Georg Gichtel, discípulo de Jacob Boehme, se refiere al mismo símbolo de la doncella o reina muerta (en realidad o aparentemente, es decir, durmiente, como en el conocido cuento de hadas) y dice que esta imagen corresponde <<a la corrupción del cuerpo luminoso paradisiaco>>.

*Monstruos*⁵⁸.

Símbolos de la fuerza cósmica en el estado inmediato al caótico, al de las <<potencias no formales>>. En el plano psicológico aluden a las potencias inferiores que constituyen los estratos

⁵⁷ Definición de Mujer Muerta, "Diccionario de Símbolos" pág. 313.

⁵⁸ Definición de Monstruos, "Diccionario de Símbolos" pág. 306.

más profundos de la geología espiritual, desde donde pueden reactivarse –como el volcán en erupción – y surgir por la imagen o la acción psíquica en cuanto trastornada: la exaltación afectiva de los deseos, la exaltación imaginativa en su paroxismo, las intenciones impuras.

Piedra.⁵⁹

“La piedra es un símbolo del ser, de la cohesión y la conformidad consigo mismo. Su dureza y duración impresionaron a los hombres desde siempre, quienes vieron en la piedra lo contrario de lo biológico, sometido a las leyes del cambio, la decrepitud y la muerte, pero también lo contrario al polvo, la arena y las piedrecillas, aspectos de la disgregación. La piedra entera simbolizó la unidad y la fuerza; la piedra rota en muchos fragmentos el desmembramiento, la disgregación psíquica, la enfermedad, la muerte y la derrota. Las piedras caídas del cielo explicaron el origen de la vida.”

⁵⁹ Definición de Piedra, “Diccionario de Símbolos” pág. 362.

Puerta.⁶⁰

“Psicoanalíticamente símbolo femenino que, de otro lado, implica todo el significado del agujero, de lo que permite el paso y es, consecuentemente, contrario al muro. Entre la puerta del templo y el altar hay la misma relación entre la circunferencia y el centro; aun siendo los dos elementos mas alejados, son en cierta manera los mas próximos, ya que se detectónica de las catedrales, en las que con la mayor frecuencia la portada es tratada como retablo del altar.”

Nivel II y III

Ojo⁶¹.

La expresión de Plotino: que el ojo no podría ver el sol si no fuese en cierto modo un sol, expone el fondo y la esencia de la cuestión. Siendo el sol foco de la luz y esta símbolo de la inteligencia y del espíritu, el acto de ver expresa una correspondencia a la acción espiritual y simbólica, en consecuencia, el comprender. Por ello el <<ojo divino>>, llamado entre los egipcios, como signo determinativo , Ouadza, simboliza <<al que alimenta el fuego sagrado o la inteligencia

⁶⁰ Definición de Nivel, “Diccionario de Símbolos” pág. 376

⁶¹ Definición de Ojo, “Diccionario de Símbolos” pág. 339

del hombre>> es decir a Osiris. Es muy curiosa la concepción analítica egipcia del ojo o, mejor, del círculo del iris centrado por la pupila, como <<sol en la boca>>.

Pues bien, al realizar el desglose precedente en el cual se analiza punto por punto los elementos significativos de la obra desarrollada se puede establecer que cuando utilizamos como plataforma el video juego no sólo se quiere significar con ello que ha realizado un mero video juego, sino más bien se pretende que con la obra **WORK IN PROGRESS** (obra en progreso) se inste a la participación desde un punto de vista recreacional así como también, y siendo el ámbito de desarrollo más fuerte de la presente obra, busca el desarrollo de la comunidad medial permitiéndola a ésta la descarga de códigos para su continuo desarrollo, expandiendo los límites creativos de cada actante / espectador para poder así hacer participe a éste individuo y lograr su constante renovación de dinámicas interactivas.

En consecuencia, al incluir y relacionar cada elemento que se sitúa en el espacio/ tiempo de la obra medial se pretende lograr que se produzca en este sujeto la relación y conjugación

de todos los elementos R. O. L. T. A , los que forman el objeto principal de este trabajo.

Conclusión

En el ingreso al Magister de Artes Mediales de la Universidad de Chile, y a lo largo del desarrollo de este podemos situarnos en un campo donde las obras mediales pretenden afectar en diferentes ámbitos a los participantes, tanto físicos como emocionales. Cabe señalar que por parte de este de la investigación se generó una gran inquietud, debido a que las obras tienen diferentes tipos de interpretaciones, diversos lectores así como también diferentes tipos de materialidades, etc.

En base a todo el trabajo realizado nos formulamos en un inicio la siguiente pregunta: ¿Cómo la obra y sus diferentes elementos pueden converger en un objetivo común?

La coloquial frase “una imagen vale más que mil palabras”, se podría traducir “el significado de una imagen puede expresar diez mil palabras”, en el contexto de esta investigación, cobra especial importancia. La tecnología, el arte o el cruce de ellas, es una instancia donde el espectador se enfrente a esta

convergencia multidisciplinaria, donde a partir de una imagen el espectador puede generar “diez mil palabras” y si sumamos los diferentes elementos estos se pueden ir incrementando exponencialmente, poniendo facilitando y poniendo en evidencia operaciones que permitan modular las obras mediales acercándolas al anhelo de “la obra inacabada” o “work in progress”.

Bibliografía

- Nieto Alcaide, Victor Manuel: “La luz: símbolo y sistema visual” Editorial Cátedra.
- “Nativos Digitales y Modelos de aprendizaje” Digital Natives, Mark Prensky.
- Raimon Gaja, Video Juegos ¿Alienación o desarrollo?, Ediciones Grijalbo.
- Estilos, escuelas y movimientos, Amy Dempsey.
- Cibercultura Informe Al Concejo De Europa, Pierre Levy.
- Arte, Cuerpo, Tecnología ,Domingo Hernández Sánchez.
- Los Limites De La Interpretación, Umberto Eco .
- La Semiótica , 99 Respuestas, Claude Y Robert Martv.
- La Creación De Personajes Cinematográficos El Espejo De Celuloide, Raul Serrano.
- “La semiótica, Guía Alfabética”, Max Bense.
- Arte y Percepción visual, Rudolf Arnheim.
- Iluminación, David Prakerl.
- Arte cinético y neocinetismo, Elena Oliveras.
- La Audiovision, Michael Chion.

Web

- <http://www.acusticaintegral.com/reverberacion.htm>
- <http://www.revistadiagonal.com/entrevistas/la-luz-es-el-tema/luz-gotica/>
- <http://www.hislibris.com/wagner-y-los-nibelungos/>