NOTAS

HACIA UN NUEVO LENGUAJE EXPRESIVO

*Nicolás Amoroso**

Participación

Nuestra cultura sigue desarrollando una direccionalidad, inaugurada hace ya algunos años, que va desde lo verbal hacia lo icónico. En este proceso que actualmente experimenta una aceleración vertiginosa, las propias máquinas inteligentes interactúan con el usuario a través de símbolos gráficos.

Otro rasgo significativo de la actualidad es el de una mayor participación del espectador en el fenómeno comunicacional y en la producción de hechos creativos: ser menos espectadores, un proceso que la tecnología posibilita cada día más. Cámaras fotográficas de bajo costo, computadoras personales, video casero, convierten a los usuarios en propositores de mensajes de todo

tipo. Hace apenas treinta años, cuando se quería registrar un acontecimiento cotidiano de cierta relevancia había que contratar a un fotógrafo profesional; después, cualquier integrante de la familia comenzó a cumplir con esa función. Lo mismo sucedía, en época más reciente, cuando se necesitaba contar con una grabación en video; cada vez más, se encuentra ese equipo en los diversos hogares. Es en el área visual donde encontramos una mayor diversidad de opciones expresivas, donde la tecnología ha experimentado sus más fructíferos avances: fotografía, cine, TV, video, computación, siendo esta última la de mayor dinámica en tanto que engloba e integra a las anteriores, sumando el uso del texto.¹

¹“Y debemos tener en cuenta que las aplicaciones de las tecnologías digitales no se limitan a la presentación de textos en pantalla, sino que prometen causar

* División de Ciencias y Artes para el Diseño, UAM-A.

NOTAS

Respecto a la participación del espectador nos encontramos con un campo incipiente, aunque la tendencia hace pensar en un mayor crecimiento. Desde las cartas al director en los periódicos y revistas hasta la interactividad en los juegos, pasando por los teléfonos abiertos en ciertos programas de radio y TV, la integración en las organizaciones civiles para defender sus derechos o las manifestaciones de protesta contra los monopolios de la información, día a día crece la actividad consciente de cuestionamiento a las formas establecidas y unidireccionales. Tareas que antes se desarrollaban a través de los partidos políticos parlamentarios hoy se realizan por agrupamientos de ciudadanos que conforman organizaciones de diverso sesgo. Como la movilización en defensa del voto, por ejemplo, donde confluyen adherentes a distintos partidos, integrando a muchas personas que, sin tener una filiación política explícita, entienden la necesidad de una participación más activa en determinados

importantes cambios también en la edición impresa (...) elimina muchos costes de producción, almacenamiento y distribución (...) para beneficio inmediato de las pequeñas imprentas, prensa universitaria, revistas, boletines educativos y casas de reimpresión." Geoffrey Nunberg (compilador) *El futuro del libro*, 1998, Barcelona, España, Paidós, p. 14.

campos que hacen a la vida pública de una nación. La idea de la democracia representativa, tal como era entendida hasta ahora, encuentra en ellos a unos cuestionadores de su esencia. Buscan otras formas de organización y expresión para intentar controlar el poder que en realidad y esencia aspira y requiere la respuesta del silencio en su manifestación omnímoda. Aquí también la tecnología realiza su extraordinario aporte; con las bases de datos, el libre flujo de las ideas y la información por las supercarreteras de la informática.²

Nuevas tecnologías

La potencialidad de las Nuevas Tecnologías es tal que se constituyen en un verdadero reto a la imaginación.

²“El rasgo cualitativo de la red, o mejor dicho de las redes en general, se ubica en lo que se define como uno de sus atributos: el sexto poder (...) es tal que no sigue el camino lógico, sino que altera los grados de percepción; el sexto poder ya no se conforma con influir en la audiencia o en la sociedad, sino que admite una intervención directa de los seres humanos en la noticias: hacer de los individuos sujetos creadores de noticias, portadores también de información. (...) El sexto poder se potenciará con la proliferación de noticias en tiempo real.” Antulio Sánchez, *Territorios virtuales*, 1997, México, Taurus, p. 61-2.

NOTAS

La habitación inteligente parece una fantasía de ciencia-ficción, un prospecto futurista, cuando en realidad es un hecho del pasado inmediato. La propia noción del tiempo, tal como lo concebíamos, se conmociona en sus cimientos por la vertiginosidad de los cambios. El usuario no acaba de aprender el uso de un software cualquiera, cuando ya está a la venta una nueva versión que incorpora cambios y mejoras, con lo cual el ciclo se reinicia.

La calificación de alucinante es quizá la más acertada para el presente.

Frente a la pantalla de su computadora, el historiador de arte puede visitar un museo a través de diversas entradas, cuya compleja estructura es imposible que exista en la propia realidad. Así, podrá hacerlo cronológicamente, siguiendo una secuencia temporal; espacialmente, al comparar en pantalla lo que sucedía en dos o más ciudades en un mismo período; temáticamente, como puede ser por la religiosidad o algún aspecto de la vida cotidiana; biográficamente, por el estudio de la vida de los artistas representados. Las posibilidades son múltiples, como lo son las distintas interconexiones que se derivan del esquema. Dicho esto en la inteligencia de que este medio reemplazaría, con las ganancias apuntadas, los volúmenes de arte impresos,

no a la experiencia directa que es la percepción de la obra real.³

El impacto de las nuevas tecnologías en la sociedad contemporánea es de tal magnitud y extensión que aún resulta difícil medir su dimensión. Muchos de sus efectos sólo podrán ser considerados en el futuro; existen situaciones inquietantes como la adicción que genera Internet.⁴ En un principio se especulaba que un medio como éste iba a constituir un lugar propicio para que los solitarios encontraran compañía, que les hiciera más placentero el existir; sin embargo, un estudio reciente revela que genera mayores estados de depresión. La tendencia en cuanto al uso de computadoras va en aumento, al punto de que los índices de compra

³ "Alguien que usa imágenes virtuales para estudiar una obra de arte y no conoce los originales nunca va a tener acceso a la experiencia real. Como una libreta de notas, la computadora puede ayudar a mi memoria. A través de las imágenes digitalizadas, la computadora me ayuda a sacar la verdadera imagen de una obra previamente cargada en mi memoria." Horst Kurnitzky, "Welcome to the Web Museum", *Virtualia*, sup. de *La Jornada*, México, 26 de enero de 1999.

⁴ "El acceso a Internet está ya tan extendido que muchos académicos y tecnológicos que apoyaron su desarrollo han empezado a quejarse de su vulgarización y a evitar sus foros de discusión." Geoffrey Nunberg, *op. cit.*, p. 16.

NOTAS

entre este objeto⁵ y el televisor marcan un significativo incremento proporcional para el primero y una baja para el segundo. Así, los cambios de comportamiento, en las formas de ver, representar y entender el mundo, se evidenciarán con claridad más adelante.⁶ Tenemos que continuar con la preparación y actualización —sin descuidar las tendencias negativas que se están presentando—⁷ que nos

⁵“Según un estudio realizado recientemente por Nielsen Media Research y Commerce Net, el número de usuarios de Internet mayores de 16 años en Estados Unidos y Canadá habría alcanzado los 92 millones en este año. Además la investigación reveló un crecimiento importante del número de mujeres que utilizan la red de redes: el 46% de los usuarios.” “Noticias”, *Virtualia*, *op. cit.*, 22 de junio de 1999.

⁶“Aun a pesar de que actualmente nos encontramos embriagados por el inmenso avance de los sistemas tecnológicos, no debemos perder de vista que Internet es un espacio lleno de oportunidades para el intercambio de ideas y opiniones. La red está abierta para la difusión de la información de todo tipo y de múltiples procedencias. Esto implica la gestación de una nueva cultura que, de manera natural, está acercando a las personas que navegan en el ciberespacio.” Luis Anaya Montes, “Internet en la formación individual y colectiva”, *Virtualia*, *op. cit.*, 20 de julio de 1999.

⁷“A despecho de Marx, ya no será entonces como indica Philippe Quéau la

permitan avanzar en el torrente que ofrecen sus inmensas posibilidades, especialmente en el terreno de la creación y la comunicación; en ámbitos aparentemente tan distantes como son la educación y el entretenimiento, que incluyen la información razonada y la reflexión. Sectores que propician sus propios andariveles de crecimiento hoy encuentran en las nuevas tecnologías la posibilidad de una expresión singular, diversa e interactuante entre sus elementos y de éstos con el usuario.

Fronteras

La base de toda actividad creativa es la idea. El campo de la creación es ilimitado. Los tiempos que corren amplían aún más los medios para crear gracias al inagotable desarrollo tecnológico que, lejos de eliminar a los anteriores, viene a sumar otros. Esta singularidad permite el trasvasamiento de experiencias que enriquecen las líneas previas. El realizador que integra manifestaciones diversas de la propia, incrementará la fertilidad de su hacer en el logro de un trabajo fecundo. El proceso no es meramente formal, no se trata de

religión, quien tuviera el estatus de ser el opio de la sociedad, sino la tecnología virtual.” Antulio Sánchez, *op. cit.*, p. 77.

NOTAS

la apropiación de elementos externos, aunque éstos pudieran incidir en el plan de una obra, sino de aquello que trasciende el soporte que contiene su accionar. Cuanto mayor sea su capacidad para involucrarse con los fenómenos propios y extraños, mayor será el grado expresivo y significativo que alcanzará con su labor. Este cruzar la frontera para tomar contacto con otras manifestaciones enriquecedoras, en alguna medida, asimilable al hecho de desbordar la propia disciplina para expresarse mediante otra. No sólo en el caso de dos o más actividades que se inscriben dentro de una vertiente común que las contiene, como puede ser el campo de la literatura y sus diversas prácticas: poesía, novela, cuento o de la plástica: dibujo, pintura, escultura, lo cual constituye casi una constante. Interesa aquí cuando las actividades no corresponden al mismo ámbito: un músico que pinte y además sea cineasta y poeta. Experiencias que demandan el conocimiento de cada lenguaje colocan a quien se interna por estos caminos, en gran medida diversos, en la situación de ampliar sus posibilidades expresivas en cada uno de ellos.

Enfrentarse a los problemas que plantea un medio singular y trasladar desde sus necesidades de comunicación y expresión las ideas que constituyan el centro de sus preocu-

paciones a otro canal, lo pone frente a posibilidades inéditas, mayores que si se mantiene en uno solo. En esa dinámica recibirá aportes que potenciarán mutuamente su tránsito creativo. Así, al colocarse en el centro de ese nudo se encontrará en la posesión de diversos instrumentos para el desarrollo de su labor, utilizando el que resulte más conveniente al momento de sus motivaciones o por la cóyuntura material que lo esté determinando.

No sólo resulta fructífera esta convivencia estética, también lo es la multidisciplinariedad, es decir, trabajar con otras materias. Sociología, Psicología, Matemáticas, son algunas de ellas. Esta última, por ejemplo, está presente en la música, en el sistema dodecafónico, basado en una escala musical de doce tonos, cuya compleja notación en la composición prevé una estructura en la que cada nota no se repita hasta agotarse la totalidad.

En otro campo, y en diversas escuelas y movimientos, se apeló a las matemáticas para conformar una propuesta plástica. Tal es el caso del Suprematismo que proponía la supremacía de las formas puras sobre lo representativo. El cuadrado, el círculo y el triángulo, teñidos por colores puros son suficientes para generar en el espectador intensas emociones. En el proceso de inves-

NOTAS

tigación y creación es posible integrar cualquier disciplina, incluso una aparentemente tan apartada como la medicina. La historia del arte mexicano y universal presenta ejemplos en este sentido. Cuanto más amplio sea el caudal de conocimientos del artista, del diseñador, mayor potencialidad expresiva estará en condiciones de experimentar, cuanto más se interne en la investigación, más profundos sentimientos y pensamientos podrá comunicar.

La acción de crear reconoce aspectos comunes que en su desenvolvimiento pueden ser aprovechados en cualquiera de los vehículos a los que se recurra. La posibilidad de transitar por diversos medios puede encontrar su correlato en el trabajo en equipo, el integrarse a un grupo que conjugue diversas disciplinas. Importantes movimientos que marcaron el desarrollo del arte en nuestro siglo asumieron esta característica. Futurismo, Dadaísmo, Surrealismo, comparten esa premisa, por lo que desbordar el propio canal expresivo conjuntándolo con otras actividades es factor de mayor desarrollo en su propio campo específico. Los problemas de la creación tienen una zona que es común a todas las manifestaciones y en la interacción se multiplican las mejores posibilidades para abordarlo.

Entrecruzamiento

En ciertas disciplinas, la integración de diversas experiencias es la característica fundamental de su existencia. Teatro, cine y video, requieren del aporte de distintas personalidades creativas para su logro. El director es el encargado de conjuntar y coordinar a los participantes y por ello la obra adquiere el sello de su estilo y convicciones.

El crecimiento de los diversos lenguajes visuales y audiovisuales ha propiciado un mayor acercamiento entre los mismos. Artistas de una disciplina se comprometen con otra y realizan propuestas significativas en ese nuevo campo que se les abre con toda la riqueza de sus posibilidades con lo cual sin perder los elementos propios de su formación incursionan en el nuevo medio, respetando su estructura singular, enriqueciéndolo y ampliando sus naturales fronteras creativas.⁸

Dentro de las nuevas tecnologías, el video es un ejemplo claro de lo anterior. Generado como hecho electrónico a partir de la televisión, deviene desde el cine en tanto lenguaje. Son, precisamente, realizadores de esta disciplina quienes lo potencian como medio expresivo diferenciado,

⁸ Cfr. Nicolás Amoroso, *El acto de crear*, 1993, México, UAM, p. 104-7.

NOTAS

al rescatarlo del encuadre utilitario y periodístico que la industria de la TV le había asignado. Los artistas plásticos harán lo propio incorporándolo a su producción como una herramienta o internándose totalmente en sus específicos. De la conjunción de estas propuestas surge en gran medida lo que hoy conocemos como video arte, espacio de investigación, experimentación y creación que comporta una identidad dentro del universo de los medios audiovisuales artísticos.

Últimamente ha crecido una propuesta de vinculación entre las actividades gráficas y la audiovisual a través del desarrollo del fenómeno que signa los tiempos más recientes en lo que se refiere al uso de las nuevas tecnologías: la computación. El trabajo en sus máquinas ha propiciado un extraordinario enriquecimiento tanto en lo formal como en lo conceptual. Dentro de la actividad plástica ha generado obras de gran calidad,⁹ asimismo en su utilización como una herramienta de investigación en el proceso de diseño.

Siguiendo con la referencia a las nuevas tecnologías, la Multimedia apela a los recursos fotográficos, plásticos, de video, así como a la tipogra-

fía, las transparencias y el sonido, para configurar un hacer comunicacional y estético de singular magnitud.

El entrecruzamiento entre diversas disciplinas, la participación activa de los realizadores en campos de cierta similitud o incluso de marcada diferencia, abre día a día mayores posibilidades expresivas a quienes intentan ese tránsito.

El paradigma, el lugar de mejor y mayor encuentro entre diversas actividades expresivas se encuentra hoy en las nuevas tecnologías. Las posibilidades interactivas convocan a un campo extraordinariamente fértil a los trabajadores que vuelcan sus singulares potencialidades en una espacialidad inigualada que transforma nuestros criterios de entendimiento, disparando las acciones de comunicación, tanto por la elaboración de los propios objetos de diseño, que adquieren un sesgo radical en su producción, como en las propuestas de investigación, participando en la red de la comunidad mundial.

Una propuesta

Actualmente estoy realizando un proyecto encaminado a investigar y trabajar un objeto que ahonde y amplíe los componentes reseñados: actividad interdisciplinaria en una estructura narrativa. La intención es

⁹ Tal los casos de Kees Aafjes con su obra *Credit Art* de 1996 o de Bill Spinhoven con *Eye* de 1993.

NOTAS

conjuntar, sobre la base de las nuevas tecnologías diversas experiencias creativas. Integrar al diseño por computadora diversas pinturas y dibujos secuenciados, conformando una historia, mostrando los puntos claves de la narración: por su situación dramática o su significación visual. Participan del hecho otros objetos, como esculturas, fotografías y video que, articulados a través de las nuevas tecnologías, confluyen en la producción de una narración singular en el ámbito electrónico.

Es la realización de una investigación y producción literaria y visual, integrando diversas actividades creativas: novela, pintura, dibujo, fotografía y video, elaboradas a partir del uso de las nuevas tecnologías. Complemento de dicho objeto es el desarrollo de una reflexión cuya hipótesis se manifiesta en la pertinencia y significación que las mismas poseen para el campo del diseño por la extraordinaria riqueza de sus posibilidades formales y conceptuales; sobre todo en lo que se refiere a los canales que se le abrirán al espectador en cuanto a su participación en una narración de esta naturaleza.

Se trata, entonces, de un hecho ficcional, con su introducción, desenvolvimiento y epílogo.

La acción se ubica en *algún lugar de Latinoamérica*. La intención de esta espacialidad *indefinida* es la de ob-

servar una de las características que hacen a nuestra historia visual el resultado de múltiples influencias, esa especie de *postmodernismo* anticipado, en el desenvolvimiento urbano y edilicio de nuestras ciudades. El momento corresponde al crucial año de 1929, unos meses antes del gran *crack* del capitalismo.

La anécdota se refiere al encuentro de dos personajes en un Gran Hotel, verdadera *joya* de un pasado que se niega a desaparecer. Nos habla de sus amores y desamores, del intento de conocimiento del otro, de la participación en una historia que ya se fue, en la busca de reconquistar lo perdido. Los personajes muestran tanto sus caracteres individuales como las circunstancias sociales que condicionan sus comportamientos. La estructura de la narración se realiza a través de la mirada. Los personajes observan a quienes los rodean y hacen sus propias interpretaciones. A la virtualidad de la propia narración se suma lo virtual de lo narrado. Un mundo de espejos refuerza esta existencia de lo aparente.

El contenido dramático de los diversos momentos que constituyen la narración define qué imágenes integrarán el conjunto y a través de qué lenguaje se expresarán. El dibujo y la pintura, en el sentido tradicional de estos términos, una vez digitalizados, son elaborados mediante la

NOTAS

computadora, integrándolos con las imágenes producidas en la propia máquina. A la par también se reelaboran otras realizadas en medios como la fotografía y el video.

Las posibilidades que brindan los programas interactivos son desarrollados en esta propuesta para generar la complicidad del receptor, quien podrá incidir en el relato al modificar su linealidad, abriéndose hacia historias complementarias: Hacia el seguimiento de personajes secundarios, ocasionales, con los cuales el lector pudiera identificarse o mostrar cualquier interés específico. Hacia los interrogantes sobre las alternativas que pudieran presentarse en ciertos puntos claves del relato. Hacia determinados antecedentes de los protagonistas. Hacia ciertos factores complementarios como la espacialidad, el tiempo y la existencia de los objetos. Hacia el entrecruzamiento entre la geografía imaginaria y la real. Hacia espacios abiertos donde pudiera incluir sus propias narraciones.

En el esquema de las imágenes, el espectador también puede elegir su propio seguimiento de las mismas, así como el orden temporal de presentación, estableciendo de esta manera la combinación aleatoria que prefiera. En fin, es una invitación al espectador a una participación activa en el conjunto de la obra o en alguna de sus peculiaridades.

Las posibilidades en un trabajo de esta naturaleza, son múltiples. La potencialidad del uso de las nuevas tecnologías, permite una nueva definición de la espacialidad entre autor y receptor, el grado de participación de este último en la estrategia de un relato, en la posibilidad de una creación compartida.

Todos y cada uno de estos elementos, según la particular forma de lectura que cada quien introduzca, hacen de esta propuesta un hecho de naturaleza inédita, que me permite afirmar que estamos frente a un nuevo lenguaje, posibilitado por las nuevas tecnologías. Nos encontramos en los umbrales de un universo todavía inexplorado. Seguramente, a medida que aparezcan nuevos trabajos y se produzcan otros avances en el campo computacional, tendremos productos que abrirán mayores horizontes que los aquí reseñados. Por ahora sólo estamos en condiciones de establecer estas líneas directrices del recién inaugurado fenómeno. Un resultado esencial es contribuir a la tendencia antes señalada de posibilitar un receptor más participativo.