

ABSTRACT: One of the recurring themes in the history of the western aesthetic thought is the relationship between art and reality. Within this field, regarding the computer generated image, is the questioning about the artistic image as such, its reference or model, what its support consists in, as well as the question about the kind of spectator participation. The computer generated image is presented on a screen and its presence is born and dies according to the command "on" and "off". There it is, "virtually present", in the memory of the computer. Thus, the interaction between the image producer and the computer programme creates a more flexible link with regards to the character of the image, which is less concerned with the result. Because each image produced renders an endless reference concrete: just one unprivileged moment of history or possible diachrony. Does this mean that, in the case of the computer image, the "traditional" aesthetic experience of the reception of the image has been replaced by the manipulation of the image?

KEY WORDS: Computer art aesthetics, virtual imagery, computer generated images, interactive computer graphics

Uno de los temas recurrentes en la historia del pensamiento estético occidental es el de las relaciones entre arte y realidad. En esa trama se sitúan, entre otros aspectos, la indagación sobre el ser de la imagen artística como tal, cuál es su referente o modelo, en qué consiste su soporte, así como la pregunta por el tipo de participación del destinatario de la imagen. Con cada vuelta de tuerca de los procesos creativos - vinculados al campo general de la imagen - se replantean preguntas, apremiadas por las nuevas producciones. La aparición de imágenes originadas en la informática - en gráfica, publicidad, en diversas formas de arte - ha motivado una vez más la reflexión teórica.

MARGARITA
SCHULTZ

Estetica tradicional e imagen informatica



Las imágenes que aparecen en las pantallas de los computadores¹ comparten con otras imágenes dos polos *representativos* tradicionales así como sus variaciones intermedias. Hablo del polo de la *representación* fuertemente motivada por la realidad empírica y del polo de la *abstracción*. Conservo esas denominaciones discutibles pero sancionadas culturalmente. ¿Cuál es el origen de esas actitudes representativas en la imagen informática? dichas imágenes sintéticas motivan, además, otras preguntas sobre su modo de ser, por ejemplo las vinculadas con el *soporte*, que no es habitual.

EL SOPORTE DE LA IMAGEN INFORMATICA

En el terreno de las artes visuales el concepto de *soporte* alude - en las manifestaciones tradicionales - a la base sobre la que se *inscribe* una imagen: lienzo, papel, piedra, madera, metales, entre otros. El soporte es una materia relativamente estable (aunque puede sufrir deterioros con el tiempo) y predefinido. Al tratarse de un cuadro, un dibujo, una escultura, está presente de manera *continua*.

La insularidad de los soportes comenzó a desdibujarse con los collages mixtos del movimiento *dada* a comienzos del siglo XX. Posteriormente, el medio video se transformó en soporte, en cierto sentido igualador, de una serie de elementos/fuente de diverso origen (realidad registrada, pero también otras imágenes, fotografías, material de revistas, manipulaciones de imágenes, imágenes de TV...).

¿De qué modo se define el soporte en la imagen informática? La imagen se presenta en una pantalla (tanto en los monitores tradicionales

como en los de cristal líquido...) y su presencia nace y muere de acuerdo con la orden *on*, *off* dada por el comando correspondiente. Podría decirse que otro tanto sucede con los trabajos realizados en video: que se actualizan cuando el comando se activa; o también con la imagen cinematográfica, inscrita químicamente en el celuloide de modo analógico y que depende para su existencia visible de la proyección luminosa, sobre el lienzo de la pantalla cinematográfica. Notemos que el cuadro y la escultura necesitan, a su vez, de la luz ambiente cada uno a su modo. La necesidad de activación de condiciones para la presencia perceptual de las distintas imágenes, como principio genérico, complica la pregunta por el soporte de la imagen informática. Pese a todas las semejanzas, cuesta paragonar el soporte de un cuadro (con su carga *matérica*) y el de las imágenes obtenidas sobre la base de un programa de computación.

En el video, el soporte *cassette* contiene almacenada en la cinta la información magnética, pero no está almacenada como memoria numérica digital, sino como señal magnética que será decodificada por el televisor, en su función de lector. Si la pantalla del monitor de un computador es considerada soporte de la imagen informática, su naturaleza resultará contrastante respecto de materiales tradicionales. Por ejemplo, la imagen pictórica se inscribe en el lienzo, el óleo lo impregna; la piedra se ve modificada por la forma de la escultura.²

En el pantalla informática ninguno de los cambios y transformaciones deja huellas en esa superficie. ¿Dónde está, entonces ese nuevo ser, la imagen que vemos? ¿Qué son los *fantasmas* de los programas para proteger la pantalla, esas *ventanitas* viniendo de y yéndose a la nada, esas figuras geométricas

naciendo de sí mismas en un travestismo incomparable, metáfora de la creación continua? La imagen referida no está en el soporte-pantalla del mismo modo como está en el pigmento y el lienzo la imagen pictórica, sino en la memoria del ordenador, activada por la puesta en marcha del programa en cuestión. Podríamos decir que allí está *virtualmente presente*, a la manera como nuestros recuerdos lo están en la memoria propia de cada uno. Así como podemos llamar/convocar nuestros recuerdos, convocamos, *llamamos*, a la imagen almacenada a su modo³ en la memoria del programa. ¿El soporte en este caso, es de todos modos la pantalla misma, es el programa (soft), la base numérica? ¿Estamos ante un soporte complejo que los envuelve?

Se puede dudar sobre la incidencia de estas preguntas, en la producción de dichas imágenes. Pero se puede, asimismo, reflexionar sobre la incidencia de los avances mediales en las imágenes artísticas. A mi modo de ver la repercusión de la tecnología informática en el tipo de imagen no es menor que la que históricamente han tenido los medios artísticos en otros tipos de imagen. Pero la inversa es válida asimismo: la imagen requerida impulsa avances tecnológicos que satisfagan esa nueva imagen. Las magnitudes fractales (Benoit Mandelbrot 1982) nacieron a raíz de los requerimientos de producción de imágenes informáticas más cercanas a la realidad percibida.⁴ La relación imagen-tecnología no es nueva.

El diseño arquitectónico ha enriquecido su imaginario en diálogo

recíproco con la tecnología correspondiente al momento histórico, por ejemplo, con la invención de los arbotantes, o posteriormente, del cemento armado. La comprensión de las cualidades del soporte informático tiene sentido, pues, para la concepción de la imagen correspondiente.

La relación imagen-soporte va más allá de la *superposición* de la una en el otro: es la peculiaridad de la imagen misma la que está en juego. Basta con pensar en lo que sucede con *una* imagen realizada en el medio *acuarela* en el soporte papel de acuerdo con las texturas, espesores, componentes de fabricación, color base, capacidad de absorción de agua, etc.

La relación imagen-soporte va más allá de la superposición de la una en el otro: es la peculiaridad de la imagen misma la que está en juego.

El soporte de la imagen informática influye, a mi parecer, en los planteos del imaginario. No sólo porque varía la relación presencia/ausencia (puedo convocar o silenciar la imagen con un movimiento o dos) o porque cada programa de diseño

proporciona herramientas diferentes. La facilidad para introducirse en la estructura de la imagen y trabajar en ella hasta el límite de la unidad irreductible - pixel - induce a ensayar variantes formales de todo tipo, seductoras en su disponibilidad.⁵ Por último, la interacción entre el productor de imágenes y el programa informático despierta un lazo distinto entre productor e imagen: más flexible respecto del carácter no necesariamente definitivo de la imagen, menos apegado al resultado. Refuerza esta idea el hecho de que una imagen puede ser *almacenada* y conservarse con independencia de sucesivos cambios y



manipulaciones. Esto se compensa, por cierto, con una ansiedad investigativa que se satisface indefinidamente en la pantalla.

Las prácticas tradicionales de producción de imágenes no son absolutamente heterogéneas respecto de la producción infográfica, sin embargo ésta aporta matices propios que son de interés creciente en la reflexión estética de hoy.

RECEPCIÓN DE LA IMAGEN INFORMATICA: LA INTERACCIÓN

En la línea de los nuevos problemas planteados desde la imagen sintética, la reflexión debe dirigirse a lo siguiente, anticipado en la sección anterior: ¿cómo es asimilada la imagen digital por el sujeto perceptor? ¿Cuál es el *receptor*, además? Por una parte, el *receptor* sabe que eso que está allí en su monitor frente a él es un simulacro, una imagen fantasmática construida mediante pixels.⁶ Sin embargo, la ausencia de un referente existente (que pueda funcionar como apoyo de inteligibilidad para el espectador) no es cualidad suficiente para diferenciar la imagen digital de toda otra imagen tipo. Porque, se puede considerar que el antes denominado arte abstracto (no figurativo) no se refiere a *existentes* sino a *concebidos* o *imaginados*. Otro tanto puede decirse de gran parte de la poesía, la literatura, de la arquitectura y la música, aun de mucha pintura de apariencia *representativa*.

Corresponde insistir y enlazar los temas: ¿cuál es el referente de la imagen digital y qué postura perceptiva asume por lo tanto el receptor-perceptor de esa imagen? El receptor asume esa imagen de su monitor como un *dato manipulable*, sus vinculaciones

análogas con la realidad no serían experimentadas como designadores de cosas en la realidad empírica. En este caso, el sujeto perceptor se convierte en *interactor*, es decir, debería entrar en un proceso interactivo con el programa por el cual interviene la imagen (trátase de una imagen obtenida por registro - scanner - o producida mediante el programa en la pantalla del monitor). De manera que así como la imagen no se completa, por definición (porque su transformabilidad es indefinida, según lo mencionado mas arriba), al parecer su referente tampoco es fijo sino cambiante. Me refiero aquí al modelo conceptual numérico de base, al universo de referentes posibles originado en las transformaciones operables respecto de ese modelo.

Podríamos hablar de una imagen histórica (¿o mejor *diacrónica*?) y de un referente histórico (o diacrónico), en el sentido de que ambos son temporales. Con una temporalidad diferente a la de la música o a la del teatro tradicional. Una temporalidad más cercana a la de las obras *mobile* que produjo Alexander Calder, o a la de ciertas esculturas eólicas, más abiertas, a la de ciertas obras musicales de la década del 60, producidas como estructuras matrices (Stockhausen) que debía completar el intérprete libremente, música abierta. Se trata, al parecer, de una temporalidad diferente también a la del cine, o el video, donde los momentos están fijados ya en el celuloide (como imágenes cuadro a cuadro) o en la cinta del cassette (como información magnética).

Un sinnúmero de posibilidades numéricas virtuales está a la mano del interactor - a partir de una información pertinente en cuanto a la manipulación - a fin de que cada vez su imaginación

prolonga la situación que quiere *actualizar*. Es como para decir que cada imagen producida es una concreción de un referente infinito, porque la imagen de la que se parte es, en este planteo, sólo un momento no privilegiado de la historia o diacronía posible. Ello aun cuando todos los cambios estén *previstos* como posibilidades del programa y puedan realizarse sin adular el modelo de partida, como si cada una de las concreciones fuera el momento de un juego, o más bien un juego de pensamiento visual.

¿Quiere decir esto que, en el caso de la imagen informática, la experiencia estética *tradicional* de recepción de la imagen ha sido reemplazada por la manipulación de la imagen? ¿Que un acceso *auténtico* sólo debe ser interactivo? ¿Qué concepto puede reemplazar, entonces, al de valor estético si el producto cae en el libre mercado del talento de la demanda? ¿Se han unido, finalmente las nociones de arte y juego? ¿Qué aporta desde el punto de vista del valor estético ese mundo de posibles imposible de extenuar?



NOTAS

¹ Hay entre nosotros un uso mixto de la terminología. Algunos términos son anglicismos, otros galicismos. Al primer tipo corresponden, por ejemplo, computador, al segundo, ordenador. Otros términos pareados son: binario y digital, sintético e informático.

² Parece innecesario recordar que un lienzo se puede *repintar* (muchos artistas lo han hecho, por falta de medios para comprar cada vez nuevas telas) y que una escultura en piedra se puede *remodelar*. Esto no modifica la naturaleza ontológica del soporte.

³ Según la observación del Prof. Constantino Grosse (Universidad Nacional de Tucumán - Argentina) *una imagen se almacena sea en una secuencia de sentencias de un programa (el que se crea cada vez que se lo hace correr) o codificada digitalmente en el soporte magnético de un disco.*

⁴ Ver para este tema el texto de Arlindo Machado: *Maquina e imaginario*, o desafio das poeticas tecnologicas. EDUSP. São Paulo, 1993.

⁵ Observa el Prof. C. Grosse que la imagen informática *no es digital en sí, sino que es digital la forma en que se almacena la información que permite reconstruir la imagen.*

⁶ El simulacro de una imagen digital está, en verdad, a medio camino de simulaciones más drásticas, tales como las que se buscan en VR (realidad virtual). Una serie de artículos introductorios de divulgación han sido publicados en uno de los números de la Revista mundo Científico: N° 148, vol. 14, 1994. ,

MARGARITA SCHULTZ: Doutora em Filosofia pela Universidad Nacional de Tucumán, Argentina, Professora Titular na Facultad de Arte de la Universidad de Chile. Autora entre outros dos seguintes livros:
La cuerda floja: reflexiones en torno a los arte e La crítica epistemologica en historia del arte.

Porto Arte, Porto Alegre, v.6, n.10, p.57-62, nov. 1995
