

1.1

Mihaela Radulescu
Docente de la Especialidad
de Diseño Gráfico PUCP

High tech y Low tech: Una puesta en perspectiva de la investigación del inter-diseño videasta

La evolución y el uso de la alta tecnología y la baja tecnología marcan pautas históricas en la configuración estética, técnica y conceptual de la producción cinematográfica y videográfica desde sus inicios. La actual carrera de la actualización tecnológica se enfrenta a una difuminación de los límites entre los dos campos; la alta tecnología de ayer es la baja tecnología de hoy. Se desplaza el enfoque hacia las condiciones enunciativas y comunicativas del proyecto y hacia la gestión de su circulación y contacto con el público. La investigación dedicada a la construcción de sentido, formas y efectos del audiovisual se articula con la investigación de la tecnología electrónica, pero debe ir más allá: debe articular lo tecnológico con lo generativo estratégico y con la gestión sociocultural del proyecto.

< Palabras clave

Inter-diseño, alta tecnología, baja tecnología, subjetividad, prosumidor

INTRODUCCIÓN >

El proyecto del uso de la tecnología para un video comienza por su contextualización: desde la voluntad creativa comunicativa se definen las expectativas tanto de su instancia creativa (persona o equipo) como del entorno en el cual se desea intervenir (entorno humano, de medios, profesional). Las expectativas configuran hipotéticos mapas de alcances (identidad e imagen del producto) y de resultados (efectos de recepción). Esta es la plataforma sobre la cual se definen los recursos tecnológicos cuyo uso pasará por el filtro de la producción.

LA PRÁCTICA DE LA SUBJETIVIDAD >

La expansión de los dispositivos tecnológicos de creación y circulación favorece la expresión de la subjetividad. Los videos- de registro, documento, experimentales, de arte- ingresan en una industria de la subjetividad manejada por las redes virtuales que aseguran una recepción simultánea y colectiva de los videos y una respuesta inmediata (por presencia /ausencia de like o comentarios, además de exponer el número de visionados). Las características estructural-funcionales de la Web hacen de este espacio no sólo un alojamiento para el video sino

la matriz de una actuación que modifica las condiciones habituales de nuestra percepción. El consumo cultural de los cibernautas es un tema de investigación esencial para quien desea ingresar sus videos en la red y llegar a un número cuanto mayor de visionados. La subjetividad del videasta debe encontrar sus caminos para llegar a la subjetividad del otro.

José Luis Brea en "El tercer umbral - Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural" se refería a la cultura de la red como a la cultura del futuro, cuyas producciones simbólicas ya no funcionarán como objetos de sentido y forma que pretenden resistir al tiempo e instalarse en la memoria de sus consumidores, sino como elementos generativos de una cultura del acontecimiento en el cual el consumidor es invitado a participar. El consumidor se convierte en un prosumidor y en esta calidad participa en el acontecimiento y en su generación de sentido, articulando el video con su propio contexto. Con el tiempo, este proceso de recepción produce cambios en la relación sujeto- objeto. Es una realidad que Marshall McLuhan y Barrington Nevitt anunciaron desde 1972: vieron en la tecnología electrónica el potencial ejercicio simultáneo del rol de productor y del rol de consumidor de contenidos. El término ingresó en el pensamiento cultural en 1980, introducido por Alvin Toffler en el libro "La tercera ola" y se desarrolló conceptualmente en oposición al receptor pasivo que, según Noam Chomsky, es el objetivo de los medios masivos convencionales de comunicación, que funcionan como eje de la estructura jerarquizada del poder en la sociedad.

Por otro lado, las estrategias de creación producen cambios en la cultura de la propiedad, sobre todo por el empleo del found footage. El found footage aporta en la esfera de la expresión audiovisual un complejo fenómeno de autoría. El uso de la apropiación en el registro morfológico y la contextualización de los signos capturados en el marco de la nueva representación implican una re - significación pero a la vez, en diferentes grados, al conservar elementos semánticos de las fuentes, plantean una intertextualidad que instala redes explícitas de referencias a otros macrosignos culturales, con transferencia de valores simbólicos. La autoridad autorial se traduce en los códigos y las memorias que se comunican entre sí: es un desarrollo epistemológico de la obra que posibilita la integración cultural de los referentes con la experiencia activa del observador, que emprende - en el mismo acto de recepción/ interpretación- la reconstrucción de su propia identidad cultural, por la participación en la generación de sentido y

la reconfiguración de su memoria y lenguaje. Tanto el autor como el observador se manifiestan como actantes de las redes culturales (Radulescu 2015).

LA PRÁCTICA DE LA VISUALIDAD >

Las prácticas de producción audiovisual en la Web cumplen con un proyecto de visualidad y territorialización implícito en cada una de sus realizaciones; es un fenómeno que la contracultura había llevado adelante en sus acciones de intervención de espacio público con graffiti, stencils, stikers, instalaciones, performances, etc. Los videos circulan en un escenario exocentrico, en un rizoma múltiple. Las fronteras y las especialidades se diluyen como reacción a la multiplicidad de los acontecimientos videastas y a su gran variedad, pero sobre todo como reacción a la subjetividad imperante de su manifestación. Hay interrogantes y pérdidas con respecto a los valores hegemónicos manejados por la producción cinematográfica. La disolución de fronteras desarrolla un estatus de paradigma; es un triunfo de la expansión de las subculturas y un triunfo del receptor que encuentra las condiciones para hacer valer sus expectativas por más diferentes o distanciadas sean del núcleo oficial de la producción audiovisual.

La práctica de la visualidad y los procesos de subjetivación del sujeto de la enunciación (desde las instancias de autor y receptor) convergen en la producción de identidad y tienen un carácter político por excelencia.

LAS RUPTURAS SIGNIFICANTES >

Al no seguir líneas de subordinación jerárquica se genera un modelo descentrado de la producción videasta, al cual contribuye el hecho de que la obra audiovisual deja de manifestarse como una singularidad y una mercancía. Es también el fin del destinatario sujeto como singularidad, ya que el destinatario natural de la cultura deja de ser el sujeto -individuo (Brea 2004) , para ser un sujeto - colectivo que pasa a ser parte de la praxis videasta.

En la práctica significativa del video se impone la autorreferencia por un lado, desde el punto de vista de la enunciación, y el hipertexto, por otro lado, que propone aperturas y redes de sentido para una interacción ampliada que supera la instancia del sujeto de la enunciación para poner en funcionamiento un diálogo plural de intersubjetividades.

Al emprender en este sentido una evaluación de videos, como los que integran el proyecto LL (Leónidas en Lima) de los estudiantes del curso de Proyectos Estratégicos

2015-II de Diseño Gráfico PUCP, que ilustraremos con algunas imágenes, destaca la focalización de una subjetivización progresiva del mundo en el espejo transformador de la mente que tiene su correlato en la progresiva externalización de la identidad del yo en la realidad que emerge de la construcción videasta. Al mismo tiempo, se produce en este proceso una actualización del lenguaje del inconsciente cultural, que trata de establecer nuevos vínculos entre los significantes, portadores de la falta de sentido del mundo y el imaginario humano, afectado por la sobresaturación de sentido de los significados que ha creado y que funcionan como referentes para su percepción y lectura del mundo.

ALTA TECNOLOGÍA, BAJA TECNOLOGÍA >

La desmaterialización de la obra videasta y la desmaterialización del trabajo hecho en computadora y de la circulación en la Web disuelven los límites entre la alta y baja tecnología. El producto es presencia, identidad, afectividad. Se caracteriza por intensidad perceptiva y por extensión perceptiva al mismo tiempo. Su calidad perceptiva procede de un proceso de descentración, deconstrucción, re-creación y diseminación. El video es un producto ecléctico, que acude a una técnica mixta y es abierto a la intersubjetividad. La baja tecnología es el camino ya recorrido por la gran expansión de los videos en la Web,

pero la elección tecnológica es sólo una parte de las multiplicidades que interactúan para la producción del video. La segmentariedad del ensamblaje de signos, las redes isotópicas de sentido, los estratos o configuraciones que componen el video, las líneas de articulación con el tejido cultural de relaciones y objetos: son características que requieren de determinados recursos técnicos para su integración en el conjunto significativo del video. En el Proyecto LL se usaron las cámaras DSLR Canon para las capturas fotográficas y filmicas; After Effects para animar; Premiere para editar; Photoshop e Illustrator para la gráfica. Las elecciones son determinadas por el proyecto y por su carácter significativo.

IN/OUT >

Autores:
Nía Cueva

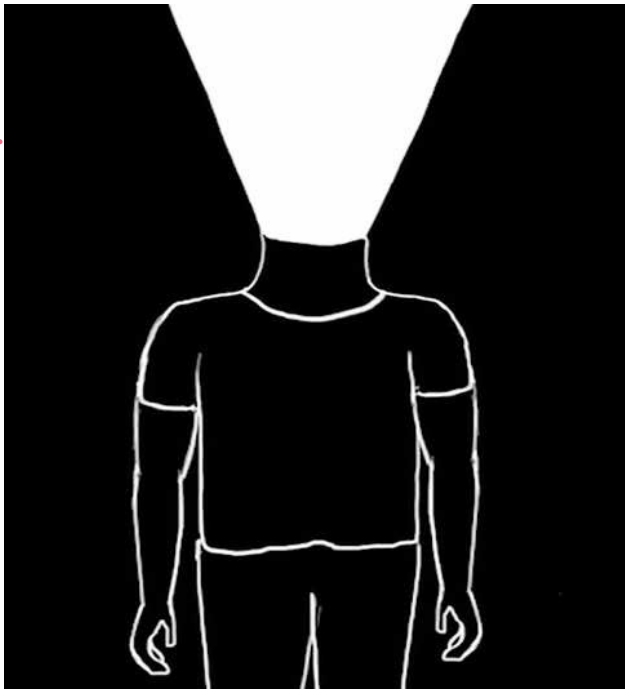


INVENDEBIRTH >

Autores:
María Claudia Barreto
Mariana Morelli
Oscar Rodríguez
Lucía Villena

MANTRA >

Autores:
Gonzalo Gamboa
Diego Acosta
Rodrigo Rivas
Sharon Cárdenas



CONCLUSIONES >

Ingresar en el campo de la producción de video permite observar cómo se desarrolla la experiencia creativa del sujeto descentrado y deconstruccionista que re-crea signos y representaciones y que aspira a la diseminación del yo en la red de las relaciones con el mundo. Los resultados de la investigación de este proceso revelan los fundamentos de un inter-diseño que recoge en el acto de enunciación los nuevos parámetros resaltados en la esfera de la comunicación.

BIBLIOGRAFÍA >

- Brea, J. L. (2004). *El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural*. Murcia: Ed. CENDEAC.
- Chomsky, N. (1997). *Secretos, mentiras y democracia*. México: Siglo Veintiuno editores.
- Deleuze G. y Guattari F. (1994). *Mil mesetas*. Valencia : Editorial PRE-TEXTOS.
- McLuhan, M. (1996). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- Radulescu, M.(2015). *Video Arte*. Facultad de Arte y Diseño PUCP: Ediciones VID1.
- Toffler, A. (1981). *La tercera ola*. México: Edivisión.

