

Lúxive.

Roberto Cesar Fernandez.

Cita:

Roberto Cesar Fernandez (2005). *Lúxive. IX Congreso Iberoamericano de Gráfica Digital. Sociedad Iberoamericana de Gráfica Digital (SIGraDi) - Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC), Lima.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/rcfernandez/17>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/pfd0/OQm>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

LÚXIVE

Roberto César Fernández
Ayda. Ituzaingó 3222 (C.P. 3300) Posadas – Misiones – Argentina
co.2@argentina.com

Abstract

Lúxive

The subject of this digital art project is the process of erosion-sedimentation in general, and the leaching (process of separation of a contained soluble substance in an insoluble compound) in individual. In the name of the project one includes the light, since it is possible to ask themselves if there is a luminance erosion-sedimentation-leaching, or to try to establish an analogy between the natural leaching of the ground and the luminance radiations. Lúxive tries to generate a dialectic one with the process reality of the natural phenomenon, an atmosphere based on the time: it demands the apprehension of his temporary reality to be able to translate it from the imaginative activity. Lúxive does not try to imitate the erosion of the light, but to take elements from his to occur for reconstruct itself in forms to see and listen, from elements that conform the atmosphere in tacit form.

1. Introducción

El tema de este proyecto de arte digital es el proceso de erosión-sedimentación en general, y la lixiviación (proceso de separación de una sustancia soluble contenida en un compuesto insoluble) en particular.

En el nombre del proyecto se incluye a la luz, ya que cabe preguntarse (no desde la lógica formal subyacente en la física) si hay una erosión-sedimentación-lixiviación lumínica, o tratar de establecer un paralelo entre la lixiviación del suelo y las radiaciones lumínicas naturales, teniendo en cuenta a este proceso como intersticio y frontera entre suelo y atmósfera.

Este trabajo busca tratar el tema como proceso en sí, no como relación causa-efecto, intentando deslinealizarlo en el tiempo, obviando lo perceptible en primera instancia, apelando a los medios digitales como únicos generadores de las distintas dimensiones de la obra-proceso: sonora, visual, interactiva. Para el desarrollo teórico se toman las nociones de tiempo y proceso, continuidad-discontinuidad, la asimilación de lo inesperado, la temporalidad desde la interactividad y el movimiento-imagen-sonido como conjunto, todo esto desde Bergson y Heidegger, ampliando las nociones de estos autores a través de Váttimo, Deleuze, Diego Levis, entre otros.

Lúxive es una obra-proceso de carácter abierto, imagen y sonido en movimiento, y sus soportes son monitor y proyección.

2. Desarrollo teórico

2.1. Proceso y tiempo

El término proceso supone una sucesión de hechos significativos ordenados linealmente en el tiempo para su comprensión. Este proyecto propone una deslinealización del mismo a partir de la aleatoriedad y la simultaneidad de los sucesos, a fin de lograr un continuum temporal desde la discontinuidad, que destruya toda posibilidad de percepción de una relación causa-efecto, con el objetivo de llegar a una experiencia –en lo posible y dentro de ciertos límites– no programática, de inestabilidad y asimilación de lo inesperado.

Hablar de tiempo es hablar de *duración* (Bergson 1995). Bergson se manifiesta sobre la transición de un estado a otro, desde la experiencia psicológica propia a partir de la incidencia de factores externos (físicos) o internos (ánimicos), pero siempre hay una tendencia a separar esos estados, sin embargo la modificación de los mismos se produce inexorablemente en todo momento, y esto es imprescindible tener en cuenta si se habla de erosión-lixiviación. El estado mismo de las cosas es ya cambio (Bergson 1995).

Si se aspira atribuirle un determinado proceso fisico-químico propio de un tipo de materia a otra, debe tenerse en cuenta lo mencionado antes. El objetivo no es mostrar los estados “fijos” (acuerdos entre movibilidades) sino lograr una transposición del proceso en forma analógica

a otra materia, en este caso la luz, pero no cerrar la posibilidad de poder proponer mojones en ese transcurrir de la duración interna exteriorizada del proceso (Bergson 1995).

La percepción de un cambio continuo permite que progresivamente se espacialice el tiempo. Lo visual no puede despegarse de lo espacial, por eso es necesario reducir al máximo la inclinación a lo perceptible en primera instancia del fenómeno natural para centrarnos en una re-presentación (no propiamente dicha) del proceso. La sucesión es un hecho insoslayable, incluso en el mundo material, pero profundizar sobre la naturaleza del tiempo es también afirmar que la duración es invención, instauración de formas inéditas, continuidad de lo nuevo.

2.2. Continuidad – Discontinuidad

Erosión-sedimentación-lixiviación son términos aplicados a procesos de transformación del suelo - compuesto de materia tangible- propiciados por agentes externos, mientras que la luz es materia fluida, lo que representa una desnaturalización de estos fenómenos y requiere una búsqueda de paralelismos formales, pero desde la explicación abstracta propiciada por la física y la química.

Continuo y discontinuo son dos cualidades de la materia totalmente contrarias; no se puede hacer discontinuo con continuo ni continuo con discontinuo: como máximo puede hacerse un falso continuo con lo discontinuo, al modo de la arena que, aunque discontinua, parece continua vista desde cierta distancia (Balibar 1999). Desde este trabajo se propone plantear la *duración* (según Bergson) del proceso, aprehenderla como realidad temporal continua para luego volver a crear una experiencia subjetiva de continuidad a partir de la fractura del tiempo lineal-sucesivo, ayudada por las posibilidades de interactividad del ordenador. Básicamente, lograr un continuum temporal a partir de la continuidad fragmentada, basándose esta deslinealización en la simultaneidad.

La luz aparece, desde Einstein, como materia continua y discontinua a la vez, ya que no comporta desde

la percepción, lugar para el intersticio. En la luz el científico descubre un ente que huye de la antítesis continuo-discontinuo, lo que por analogía sirve para tener en cuenta la posibilidad de la continuidad en la fragmentación temporal.

2.3. La obra de arte y la asimilación de lo inesperado.

Concebir a la obra-proceso de arte como una experiencia de continuidad a partir de la fragmentación temporal, de la asimilación de lo inesperado tanto de parte del autor adaptándose al medio de producción-reproducción digital como por el espectador-usuario, nos acerca a nociones esbozadas por Gianni Vattimo, haciendo una analogía entre los conceptos de *Shock* y *Stoss*, pronunciados por Walter Benjamin y Martin Heidegger respectivamente, ambos pensamientos paralelos en el tiempo cronológico (año 1936).

Para Benjamin, el cine representa la manifestación artística por excelencia de su tiempo, por generar un efecto de *Shock* en el espectador. Por su parte, Heidegger sostiene que la obra de arte es una “puesta en obra de la verdad”, lo cual propone un conflicto entre la exposición del mundo (significado que inaugura la obra) y la producción de la tierra (lo que emerge de la obra imposible de ser enunciado explícitamente). La obra entonces provoca en el receptor un *Stoss* (literalmente *choque*). Y es de esta similitud de términos (con distintos fines) de donde parte Vattimo para pautar una analogía entre ambas reflexiones, tratando de captar la nueva esencia del arte de la sociedad tardo-industrial: *Shock* y *Stoss*.

Benjamin sostiene que las proyecciones a gran velocidad hacen que el espectador deba adaptarse como un transeúnte de las urbes modernas al tráfico, siempre sujeto al riesgo de perder la vida. Heidegger postula que la experiencia de *Stoss* del arte tiene que ver con la muerte como posibilidad constitutiva de la existencia. Esta experiencia es el hecho de que la obra sea en vez de no ser. Vattimo compara dos enunciados de Heidegger, la experiencia de angustia y *desarraigo* con el *Stoss*, ya que la obra no responde a significados a priori, en tanto que viene a proyectar nueva luz y a fundar un

mundo. Es aquí donde *Stoss* y *Shock* confluyen, en la noción de desarraigo: la experiencia estética provoca un extrañamiento, e induce a una recomposición y readaptación, mientras la condición de desarraigo que genera la obra es absolutamente constitutiva, y más aún cuando hay que agregar, en este caso, otra dimensión a la misma: además de la contemplación, la posibilidad de re-generar la obra a cada instante. La obra de arte es *fundación* en tanto y en cuanto produce un constante efecto de extrañamiento.

Siguiendo con la analogía entre *Stoss* y *Shock*, ésta se presenta más desfondante que fundante. *El Shock de las artes es el modo en que se realiza el Stoss, esencial oscilación y desarraigo que constituyen la experiencia artística contemporánea.*

2.4. La experiencia temporal subjetiva a partir de la interactividad.

La utilización de la computadora permite tanto desde la concepción como desde la recepción de la obra-proceso de arte digital una elasticidad temporal en la representación que hace potencialmente trascender esta última hacia la duración pura, desdibujándose en la comprobación de la no-objetualidad.

En esta mutación las posibilidades de interactividad que ofrecen distintas aplicaciones y lenguajes informáticos son decisivas en la configuración del proceso. Esto permite que la lectura de la obra se vincule directamente con la mirada y la acción personal de los receptores-usuarios, quienes con sus operaciones reconstruyen aquello que perciben. La obra interactiva puede asimilarse a una suerte de acontecimiento sin principio ni final, que una y otra vez empieza y termina en la mirada y en el cuerpo de cada espectador creando un espacio en el tiempo (Levis 2001). La obra interactiva comienza en la previsión del autor y se reprocesa en la acción del usuario, haciendo bucles en un tiempo único para cada experiencia, para Heidegger un “poder ser”, ya que la experiencia estética mientras está siendo a la vez no es aún en cada caso, la obra-proceso desde su existencia se resiste a ser aprehendida como un todo cerrado (Heidegger 1971).

Los procesos interactivos no poseen una temporalidad propia, lo que hace que puedan ser re-concebidos mediante diversas aplicaciones, dando lugar a la multiautoría. El artista digital debe conocer el medio para poder proyectar maneras de participación activa de los usuarios, ya que en el arte digital interactivo las experiencias no suelen ser colectivas, sino más bien individuales: las acciones que genera cada usuario no suelen ser compatibles con las de otros, efectuándose así una experiencia estética única e intransferible.

2.5. Movimiento-Imagen-Sonido

Lúxive se presenta desde lo perceptual como una obra en la que confluyen imagen y sonido, donde el movimiento es inherente a la necesidad de vincular ambas dimensiones a la idea de tiempo implícita en todo proceso. Esto hace necesario introducirse de lleno en la dinámica interna del mismo, lo gradual que genera lo visible y corrobora este movimiento.

Para desentrañar la cuestión del movimiento Bergson, en su primera tesis sobre el mismo propone como instancia inicial que el movimiento no se confunde con el espacio recorrido, ya que este último es pasado, por lo tanto divisible en incontables partes, mientras que el movimiento es siempre presente, consiguiendo indivisible (Bergson en Deleuze 2002).

Deleuze plantea esta primera tesis sobre el movimiento de Bergson desde la óptica del cine, disciplina que opera básicamente con cortes instantáneos (imágenes) y movimiento-tiempo impersonal (intrínseco del medio proyector), acercándose al problema desde la percepción de la imagen. En el cine no se puede hablar de imagen a la que se añade movimiento, sino *imagen-movimiento*, por lo tanto no se está en presencia de corte inmóvil + tiempo abstracto sino más bien de corte móvil dentro de la duración (expresada como el *todo* por Bergson).

En su segunda tesis Bergson afirma lo erróneo de tratar de comprender al movimiento reconstruyéndolo con instantes o posiciones. Deleuze expresa que el cine se encuentra mucho más cerca de la forma de reconstruir el movimiento pensado por la ciencia moderna, basado en *momentos cualesquiera*. La producción-reproducción

digital de la imagen en movimiento readapta la técnica cinematográfica al medio: la computadora. Basado en estas premisas que a la vez constituyen buena parte de su esencia, el cine re-produce el movimiento de acuerdo al *instante cualquiera*.

En cuanto al sonido, debemos tener en cuenta su relación con la imagen a través de los principios de *sincronía* y *asincronía* (Rodríguez 1988). El oído utiliza el principio de sincronía agrupando como una única forma sonora todos los componentes acústicos que sufren sus variaciones de forma sincrónica. También es usado por la percepción humana para coordinar el sentido de la vista con el sentido de la audición. En este caso el usuario puede ejercer el control del tiempo del sonido y de la imagen por separado, mas cercano a la *asincronía*. El autor puede proponer la interactividad desde la concepción de una obra audiovisual sincronizada, una imagen-sonido, para luego ser de-sincronizada o re-sincronizada por el usuario, enriqueciendo la experiencia estética, acercándolo más al ser-acontecer (Heidegger en Váttimo 1987) de la misma.

3. Memoria descriptiva

- Tema: Erosión-sedimentación-lixiviación de las radiaciones lumínicas.
- Tratamiento del tema como proceso: incidencia de la luz en movimiento sobre superficies irregulares.
- Formatos: audiovisual lineal ("Imagen 1")/ejecutable interactivo off-line (con posibilidad de extensión on-line) ("Imagen 2") / sitio web: www.luxive.com.ar ("Imagen 3").
- Algunas preguntas previas: ¿disolver la luz mediante la incidencia del agua? ¿qué sería lo soluble y qué lo insoluble? ¿partes del día de distintos colores? ¿Partículas de luz percibidas por separado? ¿acumulación de partículas de luz generando un volumen? ¿un haz fragmentado? ¿Puede ejercerse fuerza alguna sobre las ondas electromagnéticas?
- Términos de influencia compositiva: partículas-fuerzas-concavo-convexo-soluble-insoluble-

velocidad-agua-luz-coloides-absorción-reflexión-sedimentación-refracción-acumulación-pendiente-lecho-espectro-cuenca-fondo-flóculos-flujo-homogeneidad-hinchamiento-cohesión-color-frecuencia-etc.



Imagen 1.

Interacción: manejo de líneas de tiempo de imagen y sonido, intensidad y paneo de sonido. Posibilidad de ampliación de la obra en Internet.

- Modelos referenciales en sonido: Escala tonal (utilizada por el impresionismo del s. XIX, autor referente: Claude Debussy); rítmica del gualambao, música popular misionera (autor referente: Ramón Ayala).

4. Conclusión

Más que tratar de explicar con imágenes y sonidos un fenómeno, Lúxive pretende generar una dialéctica con la realidad procesual de éste, un ambiente basado en el tiempo.

Erosión-sedimentación-lixiviación no son términos aplicados en física a la transformación de la luz, siendo ése el disparador constructivo: un proceso que no existe demanda la aprehensión de su realidad temporal para poder traducirlo desde la actividad imaginativa. La luz es la materia con la que se trabaja en imagen digital a través del proceso, la que "analogiza" lo digital.

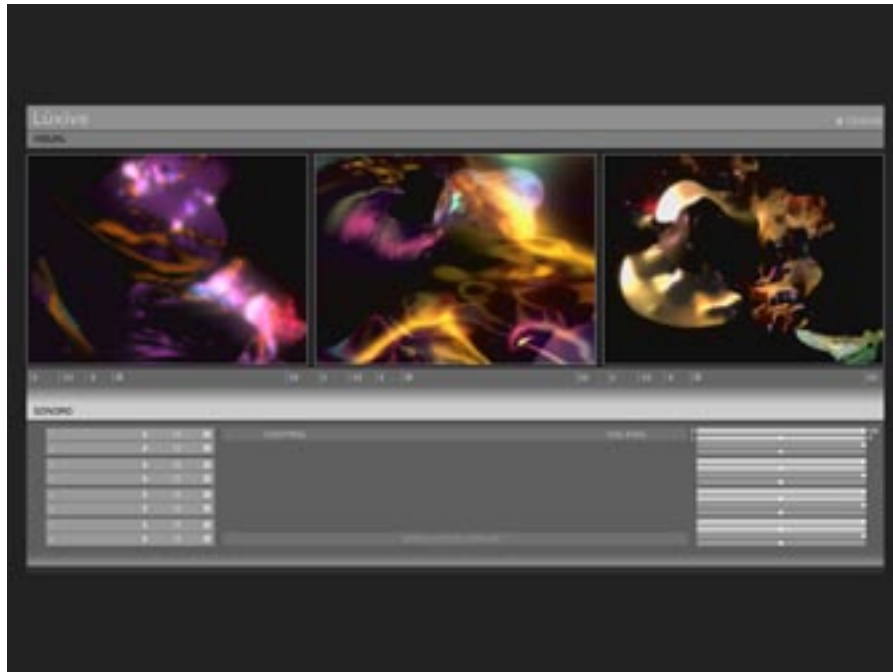


Imagen 2.

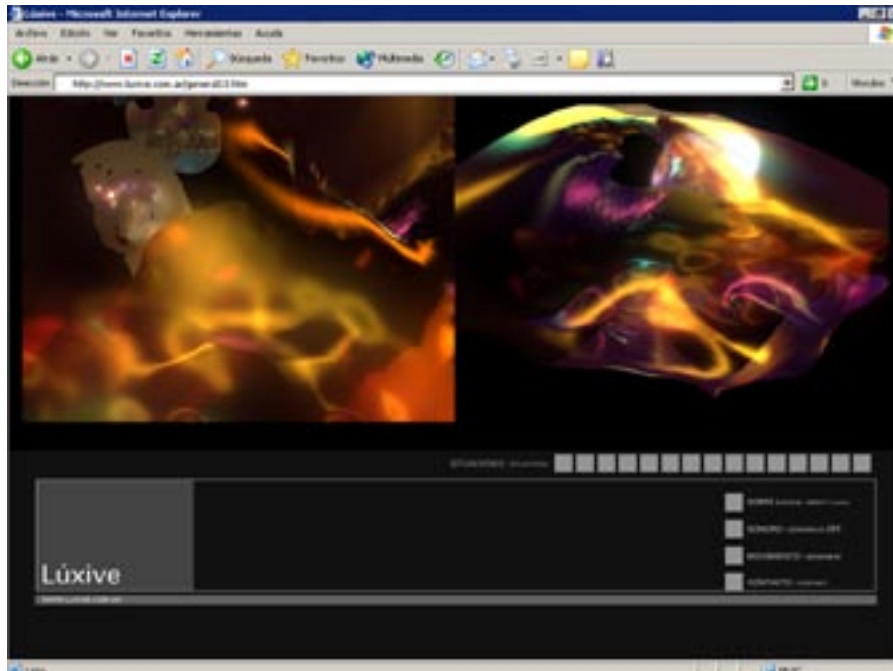


Imagen 3.

El tiempo es el protagonista del proceso, y saber de la duración y el movimiento constante permite que la obra se pueda reconstruir desde la fragmentación de ese tiempo-espacio unitario compuesto visualmente. El movimiento que se intuye en cada fragmento está asentado en la simultaneidad y la equivalencia de puntos de vista, lo que permite al usuario poder construir, dentro de ciertos límites, una imagen-sonido particular desprendida de un todo, nueva a cada intervalo, ratificando la noción de desarraigo y oscilación heideggeriana. La interactividad da paso a la co-autoría prevista de antemano por el primer autor, quien propone el proceso a partir del movimiento-imagen-sonido. Así como el tiempo en la imagen puede ser manipulado por el usuario, también es el caso del sonido, donde además el espectador puede conducir otras propiedades, como la intensidad, para crear su propio espacio sonoro a partir de las posibilidades que brinda el autor, y a la vez rever el concepto de sincronía sabiendo que la experiencia temporal subjetiva es la que redefine el término en este caso.

De esta manera, Lúxive no intenta reflejar la erosión de la luz, sino tomar elementos de su acontecer para reinventarse en formas de ver y oír, a partir de elementos que conforman el ambiente en forma tácita pero insoslayable, no aspira a ser obra en la acepción convencional del término, sino más bien un *instante*

cualquiera que permita bifurcaciones hacia una experiencia de acercamiento a la totalidad a partir de lo particular.

Agradecimientos

A Dios, mi familia, los amigos de siempre; Universidad del Salvador, Martha Pérez de Giuffré (por su invaluable forma de hacer pensar), Marcelo De Simone, profesores, compañeros y toda la gente de la que aprendo; Juani, Leo y especialmente a Claudia por ayudarme a ser.

Referencias

- Balibar, F. 1999. *Einstein, el gozo de pensar*. Barcelona: B.S.A.
- Bergson, H. 1995. *Memoria y Vida*. Barcelona: Altaya.
- Deleuze, G. 2002. *La Imagen-Movimiento*. Barcelona: Paidós.
- Heidegger, M. 1971. *El Ser y el Tiempo*. México: FCE.
- Levis, D. 2001. *Arte y Computadoras. Del pigmento al bit*. Buenos Aires: Norma.
- Rodriguez, A. 1988. *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*. Barcelona: Paidós.
- Vattimo, G. 1987. *Introducción a Heidegger*. México: Gedisa.
- Vattimo, G. 1990. *La Sociedad Transparente*. Barcelona: Paidós/Universidad Autónoma de Barcelona.



Roberto César Fernández

Licenciado en Arte y Diseño Digital, egresado de la Escuela de Artes y Arquitectura de la Universidad del Salvador (USAL) de Buenos Aires, Argentina.

Profesor y Técnico en Artes Plásticas, Diseño Gráfico y Comunicación Visual, egresado del Instituto Superior "Antonio Ruiz de Montoya" de la ciudad de Posadas, Misiones, Argentina.

Diseño audiovisual, gráfico, web, modelado-animación digital 2D-3D, música.