

Trazar sobre lo público: la interfaz colaborativa

Ante una sociedad hiperconectada, la interfaz tecnológica provee oportunidades inéditas para generar ejercicios colaborativos de apropiación sobre el espacio público y redibujar lo común

Por DIEGO ARREDONDO*

Es importante observar, como ejercicio y método de reafirmación; llevarlo como una práctica recurrente e incisiva. El significado de nuestro entorno inmediato puede florecer y adquirir nuevas dimensiones si se busca desde un escrutinio continuo sobre las formas que el paso del tiempo le ha dejado.

Es importante también escuchar. Los espacios sonoros que abrazan nuestra experiencia cotidiana cargan con el lenguaje, el movimiento y la memoria. Pierre Schaeffer, pionero en la experimentación con música electroacústica y padre de la música concreta, combinaba e intervenía fragmentos de audio con grabaciones de espacios y objetos cotidianos para generar composiciones complejas. Schaeffer comenzaba a descubrir las capacidades estéticas y narrativas inéditas para retratar nuestra experiencia cotidiana desde la remezcla, en una forma sólo posible de moldear a través de la experimentación con herramientas tecnológicas.

A mediados del siglo pasado, en una época donde una multiplicidad de dogmas antiguos y emergentes cayeron y resucitaron, después de uno de los episodios más destructivos de su historia, la humanidad buscaba reescribirse. El fundamento de muchos de los movimientos que conformaban esta búsqueda se asentaba en esas grandes ideas que fungían como un agente de cohesión y que proveían un marco para la reflexión y la acción. Se trataba de hacer sentido a las formas cada vez más complejas en que las sociedades se asentaban en las urbes y los desequilibrios que las sostenían.

A finales de la década de 1950, pocos años después de los primeros experimentos formales de música concreta de Schaeffer, uno de esos intentos proponía enfrentar directamente nuestra experiencia sobre estos espacios, en un ejercicio de disciplina y atención sobre los mismos.

El situacionismo francés planteaba una experiencia radical de la realidad urbana. Guy Debord, uno de sus principales exponentes, planteaba en la idea de la deriva, una herramienta para desestabilizar la experiencia diaria y proveerla de nuevos significados. Se trata de la práctica de caminar sin rumbo en la ciudad, que confía en la intuición y la serendipia, que traza la experiencia desde la subjetividad para luego comprender nuestros procesos colectivos.

“Las enseñanzas de la deriva permiten establecer los primeros cuadros de las articulaciones psicogeográficas de una ciudad moderna. Más allá del reconocimiento de unidades de ambiente, de sus componentes principales y de su localización espacial, se perciben sus ejes principales de paso, sus salidas y sus defensas” (Debord, 1957).

La Internacional Situacionista apostaba en esta búsqueda por cosechar efectos críticos a través de la resignificación de conceptos hegemónicos, lo que llamaron *detournement*, que perseguía ejercicios de reapropiación asertiva sobre el lenguaje y lo cotidiano. En esta práctica recurrente, de cuestionamiento fértil y alimentada por la exploración lúdica, se podía plantear una nueva perspectiva para la construcción de la identidad, un método para trazar nuestra experiencia subjetiva y asumirla como parte de una cadena de consecuencias sobre el territorio urbano.

Nuestro recorrido identitario, si bien se construye a través de un cúmulo de vivencias y complicidades directas e indirectas, también puede expandirse a través de la información que genera a su paso. Surge en las interacciones del individuo con su entorno o con otras personas, pero asegura trascender esos momentos al registrarse y compartirse por alguna vía.

A lo largo de nuestro caminar desde la tradición oral hasta una cultura sumamente visual, iniciada en las paredes de las cavernas, hemos sofisticado y adquirido posibilidades cada vez mayores de registro y replicación sobre aquello que nos define.

Frente a los nuevos aconteceres de una sociedad hiperconectada, trazar nuestra experiencia no puede omitir nuestros recorridos virtuales, a donde el cúmulo de nuestras interacciones se está mudando paulatinamente. La experiencia de la ciudad se construye en mayor proporción por la suma de experiencias subjetivas, que parecen tender a entretenerse cada vez más desde la esfera virtual. Desde esta perspectiva, la esfera pública contemporánea está reconfigurándose: lo común se construye en un trazo híbrido entre lo físico y lo digital.

Bajo estas posibilidades emergentes, donde las herramientas tecnológicas han adquirido un papel fundamental para esculpir nuestra experiencia y nuestras relaciones interpersonales, se abren nuevas oportunidades para acercarse a lo común.

La tecnología, entendida como una combinación de software y hardware, reconfigura y acelera procesos sociales complejos en el mundo digital, pero también permite extender puentes hacia el mundo de lo físico a través de la interfaz.

La interfaz crea ese canal de comunicación e intercambio entre personas y máquinas. Permite que hablen un mismo idioma y puede además generar un vínculo no sólo semántico sino físico, crea una relación con el cuerpo y el espacio desde el diseño de su funcionamiento. Puede añadir a la ecuación una traducción de fenómenos físicos en datos, a través de sensores de geolocalización, proximidad, tacto, sonido o movimiento, y los puede volver a convertir en elementos cargados de significado al correlacionarlos con otras fuentes de información y al proveerles una forma reconocible.

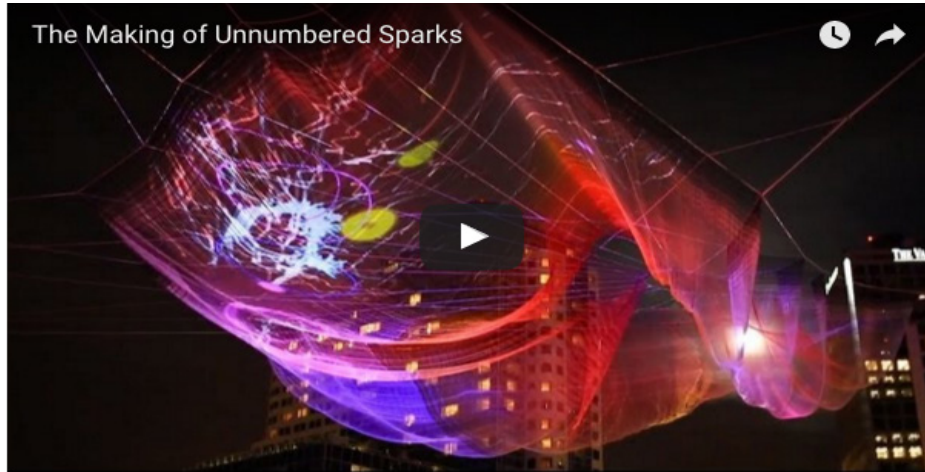
Es a partir de estas posibilidades que la interfaz puede convertirse en un soporte estético y narrativo, que a su vez puede integrarse en un espacio público, dentro sus flujos cotidianos, y generar una experiencia colectiva intuitiva y accesible.



Voice Tunnel" (2013), de Rafael Lozano-Hemmer, es una instalación interactiva que genera un concierto colaborativo de voces y luces dentro del Park Avenue Tunnel de Nueva York.

La interactividad plantea un espacio abierto, se completa a partir de la participación y el diseño de sus interacciones. Cede el poder a las personas participantes para generar y transformar su propia experiencia estética. Se crea a partir de la colaboración y es escalable hacia ejercicios colectivos gigantescos. La interfaz tecnológica invita, aprovecha caminos desde la curiosidad y el juego para establecer sus primeros contactos y para incentivar sus procesos creativos.

La intervención sobre el espacio público, aumentada por la interfaz tecnológica, además de invitar, potencializa su construcción. Permite tirar de métodos y procesos colectivos que sólo la computación ha hecho posibles, conocerlos a fondo y experimentar con ellos para después poder vincularlos con lo inmediato, transportar una parte de ellos o emularlos por completo en lo offline.



"Unnumbered sparks" (2014), de Aaron Koblin y Janet Echelman, es una escultura interactiva, hecha de una red maleable de cuerdas, que permite a las personas manipular a tiempo real las proyecciones sobre la misma y los sonidos que la engloban usando sus aparatos móviles.

Integrar los procesos en red con el espacio público permite esta especie de sinapsis de a pie, alimentar redes con alto contenido de información y visualizarlas sobre el entorno inmediato, con una forma tangible y moldeable.

Aprovechar la información y las herramientas para procesarla en ejercicios así permite generar procesos de introspección y creación colectiva. De ahí la importancia del juego y la experimentación sobre el espacio público. El canal lúdico implica una pedagogía suave, que genera vínculos y significados inmediatos como sucede en la educación temprana. Es importante generar estos ejercicios, experimentar con la ciudad y sus interacciones, para entender los puentes que hay entre sus historias.



“Fühl-o-meter” (2010), de Richard Wilhelmer, Julius von Bismarck y Benjamin Maus, es una instalación interactiva compuesta por una cara de luz gigante que refleja el estado de ánimo general de la ciudad a partir de datos obtenidos a tiempo real por un sistema de cámaras y computadoras que procesan las expresiones en los rostros de las personas que caminan por sus calles.

El ejercicio artístico permite acercarse a ciertas preguntas como otras disciplinas son incapaces de hacerlo. La imaginación es su mejor arma y tiene una facultad privilegiada sobre su uso. El elemento interactivo puede fungir como una trampa virtuosa para incentivar momentos de encuentro y extrañamiento, puede acrecentar esa búsqueda de la deriva, llevarla por otros medios y vertir más información al recorrido. La interfaz tecnológica, llevada a la vez como una invitación y una disrupción sobre lo público, permite cocrear retratos colectivos de nuestra experiencia sobre los espacios comunes y dibujar esas líneas entre las personas que los habitan.

REFERENCIAS

Guy Debord, (1957). Vol. I: La realización del arte: Textos de Internationale Situationniste #s. 1-6 (1958-61) Informe sobre la construcción de situaciones y sobre las condiciones de la organización y la acción de la tendencia situacionista internacional. Madrid, Literatura Gris, 1999.