

EL LENGUAJE DE LAS INTERFACES EN MOVIMIENTO: LA HIBRIDACIÓN EN LA PRÁCTICA ARTÍSTICA DE NoDOS(3)

THE LANGUAGE OF THE INTERFACES IN MOVEMENT: THE HYBRIDIZATION IN THE ARTISTIC PRACTICE OF NoDOS(3)

Elia Torrecilla

Universitat Politècnica de València (España)

Recibido: 24 de abril de 2018

Aceptado: 6 de julio de 2018

Resumen:

En este artículo se propone un recorrido por la práctica artística de NoDOS(3), un equipo de trabajo interdisciplinar mediante el cual se abordan nuevas maneras de experimentar el espacio a través de la tecnología, produciendo una hibridación de maneras de hacer y por tanto de expresar. A partir de la puesta en común de diferentes disciplinas, se inicia un camino conjunto en el que la práctica es generadora de teoría; tras la experiencia colectiva se activan conceptos y situaciones donde la hibridación abre un sendero que atraviesa: un conjunto de inter(acciones) y recorridos móviles estimulados por las inter(conexiones) tecnológicas que entreamen espacios inter(medios) entre lo físico y lo digital

Palabras clave: *performance, espacio híbrido, interfaces, tecnología, ciudad*

Abstract:

This article offers a tour through the artistic practice of NoDOS(3), an interdisciplinary work team through which new ways of experiencing the space through technology are approached, producing a hybridization of ways of doing and thus of To express From the sharing of different disciplines, a joint path begins in which the practice is a generator of theory; After the collective experience, concepts and situations are activated where hybridization opens a path that crosses: a set of inter(actions) and mobile routes stimulated by technological (inter)connections that open inter(media) spaces between the physical and the digital.)

Keywords: *performance, NoDOS(3), hybrid space, interfaces, technology, city.*

* * * * *

0. Presentación. Los tres nodos que forman red

NoDOS(3) es un equipo de trabajo formado por Cristina Ghetti, Julio Sosa y Elia Torrecilla, tres puntos que conforman una red que conecta e interrelaciona tres maneras de hacer, uniendo intereses y combinando experiencias para crear un nuevo lenguaje basado en lo multidisciplinar. Desde diferentes ámbitos como la pintura, los nuevos medios y la performance se abordan cuestiones como la línea, el sonido y el cuerpo respectivamente, investigando y experimentando nuevas relaciones con el espacio, físico y virtual a través del uso del cuerpo y la tecnología en el espacio público.

8

Desde 2016, NoDOS(3) han realizado una serie de siete acciones. En este artículo nos dejamos llevar por el recorrido realizado en dos de ellas: *Acción#3* y *Acción#7*, dos paseos convertidos en prácticas artísticas a través de las cuales establecemos puntos de conexión entre sistemas en un cuerpo a cuerpo con la ciudad.

1. Introducción como iniciación: un rito de pasaje

Delante de nosotros se abre una ventana a la cual nos asomamos con intención de explorar el espacio que se encuentra al otro lado, y dejándonos llevar por el sonido del módem nos abrimos paso al ciberespacio; unas frecuencias sonoras llaman a la puerta, nos dejan pasar, y allí, comenzamos un paseo hipertextual: somos *ciberflâneurs* que se adentran en un nuevo espacio para experimentarlo a través de una nueva presencialidad dejando atrás nuestro cuerpo. El trance sonoro que anticipa nuestra navegación nos purifica: cada rito de pasaje conlleva el cambio de un estado a otro.

Virtualizadas, deambulamos por el ciberespacio, un universo paralelo creado y sostenido por líneas de comunicación; una gran metáfora espacial que describe tanto el conjunto de información disponible electrónicamente como el intercambio de dichos datos: fluctuamos por un espacio relacional.

A través del hipertexto, sobrevolamos un espacio urbano que es imagen, datos, mapa, y el globo digital es abarcado con nuestra mirada y manipulado a nuestro antojo: cada punto es accesible y desde las alturas, aterrizamos. El placer de mirar nos convierte en voyeurs cuyos ojos se deslizan, ávidos de ver, por unas calles virtuales, exhibicionistas, pues la ciudad virtualizada se encuentra sobreexpuesta: investigamos el espacio navegando y recopilando datos, coleccionando puntos.

Las imágenes se multiplican y nos absorben, son reflejos de un espacio exterior que producen un juego de espejos. Inmersas en él, y situadas en un estado entre estados, atravesamos el umbral de la pantalla y regresamos a un espacio urbano donde lo físico convive con lo digital. En este rito de pasaje, la pantalla nos arroja en forma de reflejo mientras sufre un proceso de miniaturización: se introduce en nuestros bolsillos y se adhiere a nuestros cuerpos. Un rito de pasaje en el que la pantalla es atravesada de nuevo para recuperar nuestros cuerpos y, a través de ellos, explorar los lugares que nos son propios en un espacio físico impregnado por las nuevas tecnologías de la información y la comunicación; un descenso desde la visualización vertical del espacio urbano a través de imágenes tomadas vía satélite que muestran la ciudad en el ciberespacio, a una visualización “híbrida” que combina la experiencia directa con una que se encuentra mediada por múltiples pantallas móviles. Cruzamos el umbral: conectamos y deambulamos en busca del trance sonoro.

2. Conexiones espaciales: la hibridación en la práctica artística de NoDOS(3)

Solo en apariencia es uniforme la ciudad. Incluso su nombre suena de distinta forma en sus distintos sectores. En ningún sitio, a no ser en los sueños, se experimenta todavía del modo más primigenio el fenómeno del límite como en las ciudades. Conocerlas supone saber de esas líneas que, a lo largo del tendido ferroviario, a través de las casas, dentro de los parques o siguiendo la orilla del río, corren como líneas divisorias; supone conocer tanto esos límites como también los enclaves de los distintos sectores. Como umbral discurre el límite por las calles; una nueva sección comienza como un paso en falso, como si nos encontráramos en un escalón más bajo que antes nos pasó desapercibido¹.

Mediante el empleo de dispositivos móviles, que utilizamos expresamente como extensiones de nuestros cuerpos² hacemos visible el hecho de que son estos los que actúan como el motor que hace posible que la tecnología sea móvil, y por tanto generadora de historias. A través de los movimientos que realizamos en el espacio, estos se convierten en actos trazables gracias al uso de los medios locativos³ unos trazos visuales y sonoros que son recorridos a través de diferentes interfaces en tiempo real. En este sentido, la práctica artística de NoDOS(3) propone una experiencia de la interfaz como umbral, como puerta de acceso, como una vía de comunicación con el lenguaje-máquina de los dispositivos digitales.



Figura 1. Fotografías correspondientes a Acción #3 realizada en Belleville (París), 2017

Acción#3 fue realizada en Espace JulioPopUp en el barrio de Belleville (Paris), dentro de la programación de *Échanges* del colectivo “La línea que camina”⁴. Como parte de dicha exposición, NoDOS(3) fue invitado a realizar una acción que proponía realizar un recorrido que comenzara en la entrada del espacio expositivo y que se extendiera hacia las calles barrio para regresar de nuevo a la galería; una propuesta de interacción entre esta y la calle a través de una acción participativa.

¹ BENJAMIN, Walter, *Libro de los Pasajes*, Madrid, Edición de Rolf Tiedemann, Akal, Madrid, 2005, p. 125.

² MCLUHAN, Marshall, *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*, Barcelona, Paidós, 1996.

³ DE SOUZA E SILVA, "From Cyber to Hybrid. Mobile Technologies as Interfaces to Hybrid Spaces" *Space and Culture*, vol. 9, no. 3, 2006, pp. 261-278.

⁴ “La Línea que camina” es un colectivo artístico integrado por Andrea Racciatti, Silvina Resnik, Cristina Rochaix y Susana Schnell.

El espacio a recorrer fue previamente diseñado a través de Google Maps, un trazado del cual recopilamos las coordenadas, unos datos numéricos que fueron posteriormente traducidos a sonido mediante un programa informático que sería descargado en forma de aplicación a nuestros teléfonos móviles. De esta manera, durante la acción, los dispositivos adheridos a nuestros brazos, se vuelven sensibles al espacio, por lo que, al atravesarlo físicamente, la aplicación activa un sonido por cada una de las coordenadas transitadas; unos sonidos que son a su vez modulados, variando su tono e intensidad, a través del movimiento de nuestro cuerpo, y que se emite a través de un altavoz que se encuentra situado en la parte superior de nuestras cabezas.

Durante el recorrido, que es una línea marcada por el sonido que hace audible cada punto de nuestra localización, vamos extendiendo y repartiendo unas cintas que son sostenidas por cada extremo por los participantes, de tal modo que a cada paso se va generando una red en la que cada sujeto se convierte en un nodo, así, durante el desplazamiento vamos interactuando con todo aquello que se encuentra a nuestro alrededor, desde los transeúntes, hasta el mobiliario urbano. Una idea de red que nos sirve a su vez como metáfora para explicar aquellas transformaciones del espacio urbano que tienen lugar a partir de la interacción y los intercambios entre personas, dando “lugar” a la creación de una base dinámica y lúdica, una cuestión que nos lleva a esta obra de Andrea Sonnberger y Gustavo Ciríaco titulada *Here whilst we walk* (2006).



Figura 2. Andrea Sonnberger y Gustavo Ciríaco (2006) *Here whilst we walk*

En ella, los artistas toman como idea principal la práctica de caminar como forma de producción de pensamiento y conciencia, proponiendo una acción colectiva basada en un paseo silencioso utilizando como dispositivo una gran goma elástica. De esta manera se propone un desplazamiento urbano en el que un grupo de personas funcionan como partes individuales de un colectivo que comparte una experiencia en común.

Tanto en esta acción de Sonnberger y Ciríaco como en las propuestas de NoDOS(3), durante la caminata, el entorno, junto con su arquitectura, así como la atención y el comportamiento de los participantes, experimentan un cambio constante, creándose una red de contactos y relaciones cambiantes entre cuerpo-cuerpo, cuerpo-dispositivo, y cuerpo-ciudad, valores positivos de la parte informal de la ciudad.

Unas correspondencias e intercambios que a su vez podrían hacernos pensar en la ciudad de Ersilia de Italo Calvino⁵, en la que “para establecer las relaciones que rigen la vida de la ciudad, los habitantes tienden hilos entre los ángulos de las casas, blancos o negros o grises o blanquinegros según indiquen relaciones de parentesco, intercambio, autoridad, representación. Cuando los hilos son tantos que ya no se puede pasar entre

⁵ CALVINO, Italo, *Las ciudades invisibles*, Madrid, Siruela, 2017.

medio, los habitantes se van: se desmontan las casas; quedan solo los hilos y los soportes de los hilos”.

Siguiendo esta “línea”, en 2017 se lleva a cabo *Acción#7* en el contexto del Tercer Congreso Internacional ACC: Arte, Ciencia y Ciudad en la Facultad de Bellas Artes de Málaga, planteada como una adaptación de *Acción#3*, que busca una interacción entre el espacio institucional (la universidad), la calle y los participantes. Siguiendo el mismo procedimiento, en *Acción#7* se proyecta un recorrido desde el espacio virtual del cual se obtienen las coordenadas. Este conjunto de datos numéricos es traducido mediante un programa informático, a una serie de ondas sonoras que son activadas en el momento en que atravesamos los puntos exactos pertenecientes a dichas coordenadas. Esta activación sonora del espacio se produce través de los dos dispositivos adheridos a nuestros cuerpos, esta vez mediante una prótesis que integra tanto el teléfono móvil como los dos altavoces.

11



Figura 3. Plano del recorrido y muestra de algunas de las coordenadas recopiladas para *Acción#7*

Durante el recorrido, de forma simultánea se produce una red simbólica en la que se extienden unas líneas (cintas) que permiten interactuar con el público, que deviene participante, estableciendo puntos de unión (nodos) entre el espacio urbano (físico y digital) y sus usuarios. Una red de coordenadas que se sitúa entre el espacio vivido y el espacio abstracto, dando lugar a una experiencia en un espacio híbrido o en una ciudad-interfaz a través de un cuerpo-software.



Figura 4. Fotografías correspondientes a *Acción#7* realizada en Málaga, 2017 dentro del Tercer Congreso Internacional ACC: Arte, Ciencia y Ciudad, y el diseño de la interfaz empleada durante la acción.7

A través de propuestas como *Acción#3* y *#7* se lleva a cabo una exploración del “lenguaje de las interfaces en movimiento” en la que asoma la idea de interfaz como umbral, entendiendo esta como un espacio de interacción y comunicación, de contacto y conexión entre dos componentes físicos, dos aplicaciones o entre un usuario y una aplicación, es decir, interfaz como el lugar donde se produce la intercomunicación, el espacio donde sucede el intercambio. En un primer momento y de una forma metafórica, esto se hace visible en el paso que se produce del espacio interior al exterior, un acto en el que la propia arquitectura deviene superficie de interacción entre el adentro y el afuera. Una vez atravesado este primer umbral, el cuerpo entra en acción haciendo uso de una tecnología que lo extiende y prolonga; unos dispositivos móviles que son activados por su movimiento; un paseo a través del cual surge la noción del cuerpo como interfaz: una puerta de acceso y conexión entre espacio y tecnología.

En estas acciones, el uso del mapa (digital) nos ayuda a proyectar y a situarnos conceptualmente en el espacio, y las (inter)acciones de nuestro cuerpo en contacto directo con el espacio físico, nos ayudan a comprender mejor el espacio en el que nos encontramos: lo físico y lo digital se entremezclan para producir nuevos sistemas y modos de relación, nuevas escrituras que generamos y (re)leemos a cada paso, pues la ciudad deviene (hiper)texto. Las tecnologías móviles sumergen a los usuarios dentro de un mundo virtual donde tiene lugar una sensación de movimiento que se complementa con sus desplazamientos por entornos físicos, generando un espacio híbrido.

3. Transformaciones e hibridaciones

Máxima del *flâneur*: "En nuestro mundo uniformizado, hay que ir sobre el terreno y a fondo; el extrañamiento y la sorpresa, el exotismo más sorprendente, están muy cerca"⁶.

En las dos acciones revisadas, se genera una red formada por cuerpos, espacios y tecnologías que se conectan y desplazan navegando por unos umbrales que disuelven límites, lo que nos lleva inmediatamente a invocar al *flâneur* benjaminiano que, en tanto figura ambigua, queda ejemplificada a través de la idea de umbral. Para Benjamin, el umbral no solo abarca el ámbito de la arquitectura, sino que se extiende a toda la ciudad por ser un espacio colmado de umbrales, de puertas de acceso que no solo permiten cruzar de un sitio a otro, sino también de un estado de conciencia a otro.

Actualizadas y tras el aterrizaje en el espacio híbrido, adaptamos la tecnología al cuerpo, que modela nuestros movimientos. De nuevo, caminamos para explorar el espacio que pisamos y que a la vez navegamos; es la consumación de lo físico y lo digital que se hace audible a través de las frecuencias sonoras que nos conectan y mantienen en ese espacio intermedio activado por la terminal: el dispositivo móvil nos (re)inicia y nos transforma en *phoneurs*⁷. El hipertexto conecta unos puntos con otros y nos sumergimos en una auralidad activada a cada paso y en cada punto: deambulamos

⁶ Esta cita de Daniel Halévy (*Países parisinos*, 1932) la tomamos de BENJAMIN, Walter, *Libro de los Pasajes*, p. 445.

⁷ LUKE, Robert, “The phoneur: Mobile commerce and the digital pedagogies of the wireless web”, en TRIFONAS, P. (Ed.), *Communities of difference: Culture, language, technology* Palgrave Macmillan, London, 2006, pp. 185-204. Disponible online en: http://individual.utoronto.ca/luke/articles/phoneur/Luke_The_Phoneur.pdf (Fecha de consulta: 26-08-2016).

dejándonos llevar por el trance sonoro unidas a otros cuerpos en un acto de amor espacial.

El espacio global resultará de la interacción de sus diversos cuerpos elásticos, “deformables”, capaces de “acogerse” entre sí⁸.

Así experimentamos una ciudad-umbral en la que el *phoneur* hace uso de las nuevas tecnologías para experimentar el espacio a través de su cuerpo, convirtiéndose un cuerpo sensible en una ciudad sensible; un cuerpo humano sobre un cuerpo urbano. Situado entre la tensión que existe entre lo íntimo y lo colectivo, se sirve de los dispositivos tecnológicos para habitar un espacio urbano caracterizado por reescribir continuamente los límites entre lo privado y lo colectivo. Siguiendo a Ferraro y Montagano⁹ podemos afirmar que la vivienda del *phoneur* se extiende entre nodos y signos significativos, ya que habita en una red compuesta por afectos, emociones y encuentros, en la que el cuerpo, ayudado por la tecnología (y la tecnología activada por el cuerpo), se encuentra en continuo movimiento; así “la morada del paseante sonoro, resultado último de la *flânerie* tecnológica, es el paso donde se ejercita el cuerpo, se efectúa el camino y se encuentra a la gente”.

A través de estas dos acciones, aparece por tanto la cuestión de *flânerie* aural, que quizá sería más acertado referirnos a ella como *phonerie aural*, que mediante el uso de la tecnología se obtiene una experiencia más plurisensorial y más afectiva (apegada) con el espacio que le rodea. Cabe remarcar, que la actitud que mantenemos durante el desarrollo de las mismas es la de una especie de androides que aterrizan en la Tierra y observan todo lo que les rodea con cierto extrañamiento, tratando de comprenderlo mediante el acercamiento físico y a través de sus dispositivos, auscultando la ciudad para que la interfaz traduzca cada punto en un sonido, por el cual nos dejamos llevar, asumiendo nuestro rol de *phoneurs* que hacen un uso lúdico de la tecnología.

Así, en esta activación del cuerpo a cuerpo en la ciudad producimos una excitación espacial: lo físico y lo digital se funden en una unión entre el "Homo Typographicus" y el "Homo Electronicus"; entre la Galaxia Gutenberg y la Galaxia Marconi¹⁰. El predominio de lo visual, lo racional y lineal del primero, unido a una experiencia más sensorial, oral y aural, un encuentro entre ambos que puede encontrar su encarnación en el *phoneur* del espacio híbrido.



⁸ CACCIARI, Massimo, *La ciudad*, Barcelona, Editorial Gustavo Gili, SL, 2010.

⁹ FERRARO y MONTAGANO, 1990, pp. 46-51, en BONI, Federico, *Teorías de los medios de comunicación*, Barcelona, Universitat Autònoma de Barcelona Servei de Publicacions, 2006.

¹⁰ MCLUHAN, Marshall. *La Galaxia Gutenberg*, Madrid, Ed. Aguilar, 1972.

Bibliografía:

- BENJAMIN, Walter, *Libro de los Pasajes*, Madrid, Edición de Rolf Tiedemann, Akal, Madrid, 2005.
- CACCIARI, Massimo, *La ciudad*, Barcelona, Editorial Gustavo Gili, SL, 2010.
- CALVINO, Italo, *Las ciudades invisibles*, Madrid, Siruela, 2017.
- DE SOUZA E SILVA, "From Cyber to Hybrid. Mobile Technologies as Interfaces to Hybrid Spaces", *Space and Culture*, vol. 9, no. 3, 2006.
- FERRARO y MONTAGANO, 1990, pp. 46-51, en BONI, Federico (2006), *Teorías de los medios de comunicación*, Barcelona, Universitat Autònoma de Barcelona, Servei de Publicacions, 2006.
- LUKE, Robert, "The phoneur: Mobile commerce and the digital pedagogies of the wireless web", en TRIFONAS, P. (Ed.). *Communities of difference: Culture, language, technology*. Palgrave Macmillan, London, 2006.
- MCLUHAN, Marshall, *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*, Barcelona, Paidós, 1996.
- MCLUHAN, Marshall. *La Galaxia Gutenberg*, Madrid, Ed. Aguilar, 1972.

Cómo citar este artículo:

Torrecilla, E. (2018). El lenguaje de las interfaces en movimiento: La hibridación en la práctica artística de NoDOS (3). *ASRI. Arte y Sociedad. Revista de Investigación*, (15), 7-14.
