

MESA B Gestión y transmisión del conocimiento

EL SUJETO EXTENDIDO INMERSO EN INTERMEDIACIONES EXPANDIDAS

Punto de partida del límite entre lo lineal y lo no lineal en su manera de conocer el mundo

GERALDINE ARREDONDO LONDOÑO

Diseñadora Gráfica

Universidad Jorge Tadeo Lozano

Investigadora Semillero de investigación SemillaLab

Investigadora grupo de investigación Iconos & Bastones

Bogotá D.C.

Colombia

algeraldine14@gmail.com

Resumen:

En el marco del concepto de lo extendido a lo largo del tiempo, los dispositivos tecnológicos como agentes han ejercido influencias directas sobre los procesos de conexión y ensamble del pensamiento humano. Cuando el sujeto establece dicha conexión extiende su cognición definiéndose a sí mismo como wetware que trasegando en un continuum virtual permite soslayar la barrera de los límites de la mente.

Entonces ¿qué significa ser un sujeto extendido, un wetware hipertextual? y ¿cómo este último interioriza los estímulos recibidos del entorno provisto desde las intermediaciones mediante ese continuum virtual de lo tecnológico, del arte y la ciencia de tal manera que el diseñador, realizador audiovisual o artista puedan llegar a la creación de obras expandidas y el sujeto pueda llegar a comprenderlas?

Palabras clave:

mente extendida, sujeto expandido, realidades, marco de la realidad, intermediaciones, wetware, linealidad de la narración.

“Un día el cerebro fue una centralita telefónica, luego un holograma, luego una computadora digital elemental, luego una computadora de procesamiento paralelo y ahora es una computadora de procesamiento distribuido.”

Richard Lewontin

En el marco del concepto de lo extendido a lo largo del tiempo, los dispositivos tecnológicos como agentes¹ han ejercido influencias directas sobre los procesos de ensamble² del pensamiento humano. Estos procesos adoptan el rol de mediación entre las acciones epistémicas y pragmáticas que explican Clarck y Chalmers (2011) basados en su premisa que sopesa los procesos de ensamble como sistema cognitivo, en otras palabras, las externalización cognitiva de las acciones referente a la capacidad de los sujetos en consolidar conductas y exteriorizarlas en relación a los entornos en los cuales interactúa.

La posibilidad actual determinada por estos dispositivos de generar procesos de captura, representación e interpretación de información en ocasiones completamente digital, plantea un interactuar constante entre elementos digitales y “reales”³. Este juego

1

Se entiende este término como sistemas interactuantes de información que se relacionan con otros ya sea como entrada o salida de la misma.

2

Desde la postura de Clarck y Chalmers se considera como un sistema cognitivo que relaciona los procesos internos de la mente (las conductas por ejemplo) con las experiencias empíricas del entorno y al vincularse unas con otras sin existir un límite o barrera que las determine, se crea una especie de mutualismo constante que define la nueva forma de pensamiento del individuo.

3

entre lo virtual y la realidad concreta es apenas una pincelada de la gran discusión entre lo análogo y digital, al igual que las barreras entre el espectro de la linealidad en relación al espectador y/o realizador de contenidos audiovisuales. Por lo tanto revisar los argumentos de Wagensberg (2004) desde la física, Aumont (1992) desde la imagen, Youngblood (1970) desde lo expandido y la tesis de la mente extendida desde Clarck y Chalmers parece responder no solo cuestionamientos sobre cómo la relación con las intermediaciones ha construido nuevos lenguajes comunicativos con las personas, así mismo cómo este nuevo sujeto al que se titula en este texto como extendido, expande su mente más allá de su cerebro y organismo para atender a la organización computacional y funcional de la información. (Clark, 2008).

Wagensberg plantea que la realidad se componen de objetos y fenómenos, los primeros ocupan espacio al ser materia, contienen energía e información para ser reconocidos en el marco de la realidad, los segundos afectan a los objetos como cambios que se suceden sobre ellos, de este modo hablando en términos de la imagen la artificialidad⁴ del dispositivo adquiere la relación de objeto concreto, y el fenómeno el

Wagensberg plantea lo real desde lo colectivo como un esquema de la aceptación generalizado por un colectivo. La idea bajo la cual se presenta este concepto tiene que ver con la acepción que se tiene de lo real como lo “palpable” desde lo perceptible para el común de la gente o lo que se acepta socialmente como “tangible”. El escrito no se enfoca en determinar lo que implica o define lo real, se trata de entender que existe este concepto como una forma de identificar los elementos que componen la cotidianidad de una sociedad pero que se encuentra determinada por los individuos que la componen. La realidad de cada uno de estos sujetos determina el nivel de aceptación de estos cánones macro que circunscriben a un grupo lo que es factible que exista en su contexto. Ejemplo de esto es la construcción mitológica del dragón, visualización que si bien es una alegoría a conceptos simbólicos del mal, la naturaleza o la sabiduría, se enmarcan dentro de un grupo de formas socialmente aceptados, y que sin importar que nadie haya visto en persona uno solo de estos seres fabulosos, no se permite fácilmente hacer variaciones de su forma “real” sin que se desdibuje su concepto.

4

Según Krippendorff por definición etimológica se puede decir que lo artificial se relaciona con los objetos que son elaborados por el hombre, esta artificialidad permite la generación de artefactos, un artefacto es entonces el producto de las habilidades derivadas de la actividad humana. En este sentido cuando se le da a algo dicho apelativo no se está preocupado por cómo está constituido o cómo funciona, sino que son elementos que se encuentran enraizados en los orígenes humanos y “hablan” acerca de quién lo hizo, en qué momento y con qué propósito.

de la representación de la imagen. Para ejemplificar lo anterior y evidenciar el proceso de extensión y externalización del individuo en relación al entorno, incluyendo en este todo tipo de objeto interactuante con él, se puede acudir a la situación actual de las cámaras digitales profesionales como la canon 5D. Estas cámaras fueron diseñadas a solicitud de las agencias de prensa para que sus corresponsales les suministraran videos de los sitios directos de la información. Esta cualidad fue apreciada por los cineastas en general y sobre todo por aquellos que vieron en su bajo costo una oportunidad de generar proyectos fácilmente sin incurrir en los altos gastos de las producciones tradicionales. Ahora bien, la función para la que fue diseñada no es exactamente al uso que se le termina dando por los realizadores, y en esta misma medida, al poder apropiarse de estos dispositivos de captura de una manera tan personal y práctica, la exploración de la imagen se convierte en una forma nueva de uso del objeto con mejores condiciones de búsqueda que las logradas con sistemas más restrictivos propios del sistema reinante al que se debían someter anteriormente.

Desde la noción de Clarck y Chalmers, la afirmación anterior es explicada desde la capacidad de la mente extendida de generar hibridación entre lo concreto y la artificialidad de las funciones cognitivas en relación al entorno. Esta capacidad le permite al individuo hacerse consciente del marco de la realidad, concepto expuesto por Wagensberg y que según el autor evidencia que la realidad es en sí misma una interpretación idealizada y particularizada del mundo real. Entonces abordar el término de sujeto extendido en términos audiovisuales, implica revisar la relación entre lo extendido de la mente y la expansión de la artificialidad del dispositivo.

En este mismo orden de ideas, Aumont por su parte desarrolla un concepto de lo que define como “la realidad” a partir de la imagen y sus características. Según él la imagen es un soporte material que se inscribe dentro de la realidad, tiene un borde que posee dos categorías: Marco-objeto y Marco límite, ambas circunscribe a dicha imagen a un espacio físico determinado por tiempo y espacio, pero que en el espectador igualmente

generan un “fuera de campo” que amplía la “realidad” interna de dicha imagen. La sensibilidad ante esta situación que determina lo tangible de lo intangible, construye dicho fuera de campo al determinar la relación entre el exterior y el interior de la imagen, convirtiendo la realidad en una imagen-objeto adscrita dentro de otro marco virtualizado. Según Aumont el marco posee un límite que determina el fuera y dentro de campo, le define al espectador la idea real que está viendo una imagen.

A partir de esta definición de marco, se puede pensar en una potenciación de este concepto de una manera más compleja determinada por los postulados de Wagensber con respecto a la idea de “marco de la realidad”, planteando que este marco es una entidad tridimensional desde las perspectivas “físicas” tradicionales pero que involucra a su vez relaciones espacio-temporales, generando un espacio que construye la realidad del individuo, expandiéndose y contrayéndose según se alimente de las experiencias de cada sujeto eliminando el “fuera de campo” como elementos externos a un borde y relacionándolo con el grado de permanencia de un objeto dentro de dicha realidad debido a la aceptación colectiva de sus características en correspondencia con la realidad de una cultura específica.

Entonces cuando se fragmenta el marco que está dentro del límite del encuadre en diferentes soportes o dispositivos tecnológicos, las imágenes que están fuera de campo se convierten en otras dimensiones cognitivas que hacen parte de nuevas realidades generadas desde la imagen. Desde esta perspectiva, cuando Youngblood aborda el concepto de la expansión, una parte de su discurso se refiere a la fragmentación y trascendencia de las fronteras del marco como ventana de visualización y límite perceptivo. Relacionando todo lo anterior se puede hablar de la noción de sujeto extendido desde una mirada completamente audiovisual y tecnológica, porque es desde allí donde los agentes tecnológicos participan como influencia determinante, y es a partir de este aspecto hibridante que el hombre extiende su mente, expande su conciencia e inicia una relación humano-artefacto.

En relación a lo anterior, se puede decir que los dispositivos se convierten en extensiones sensoriales del cuerpo tal cual lo mencionaba Youngblood bajo el nombre de “red de intermedios⁵”, que transforman la conciencia, abren canales cognitivos e influyen sobre las percepciones del sujeto. Si se adopta la perspectiva de incluir en este contexto a las mediaciones, y aceptar su capacidad de convertirse en extensiones del cuerpo y a su vez también se aceptase que sin importar estos periféricos, los límites de la mente no se enmarcan meramente en el cráneo sino que por el contrario se extienden fuera del organismo, se puede afirmar entonces que por un lado el lenguaje mismo como un tipo de mediación cognitiva, es un sistema de información extendido y en ese mismo sentido, en términos audiovisuales, los artefactos, asumen la proyección de la mente como un equiparable del ojo mismo.

Ateniéndonos a esta consideración, el rol del artefacto se integra al principio de paridad⁶, donde el dispositivo y el sujeto extendido hacen que la información se procese en un feedback constante como sustitución externalizada del acto epistémico; cuando el dispositivo cumple su función pragmática y se conecta con el sistema

5

también llamados instalaciones, son una expansión de la mente gracias al sistema de ensamblaje fiable ligado al entorno mismo. Extensiones cognitivas que influyen sobre la percepción y la conciencia de los individuos.

6

Este término es adoptado por Chalmers y Clark. y lo conciben como un sistema que posee el individuo a través del cual no separa los procesos cognitivos ejecutados en el cerebro de los que se realizan mediante una mediación externa, apropiándolos sin ninguna diferenciación. Un ejemplo de ello se puede ver cuando se realiza un cálculo matemático básico aprendido desde la infancia, $3 \times 3 = 9$; al conocer el proceso matemático que se debe hacer para resolver la fórmula, no se necesita acudir a una calculadora pues se conoce por mecanización la respuesta. Sin embargo, si se presentara una fórmula mucho más compleja que requiere de otros conocimientos, es posible que sí se acuda a un dispositivo como la calculadora para conocer el resultado. Ahora bien el sujeto conoce el proceso cognitivo para resolver ya sea de manera interna o externa el proceso matemático, entonces así acuda a la calculadora para desarrollar la problemática, el proceso está aprehendido y es en ese momento donde se apropia de la herramienta externa para desarrollar un proceso interno.

cognitivo ya sea de manera tácita o activa, no sólo se interrelacionan bajo un lenguaje metafórico sino que además explora nuevos niveles de inmersión articulado a diferentes estímulos y realidades dispuestas por el entorno y los agentes.

Una manera de entenderlo desde lo audiovisual es a través del clásico efecto kuleshov, el cual junto con Pudovkin realizaron un ejercicio de sintaxis fílmica que hacía partícipe al espectador al tratar de decodificar la secuencia de imágenes proyectadas y encontrar un proceso cognitivo alrededor de ellas. En una dirección hacia lo expandido Charles Eames desarrolla un sistema de proyección de pantallas múltiples dentro de una enorme cúpula en el marco de la “Exhibición Nacional Estadounidense” llamada Glimpses of the USA, realizada en Moscú para el año 1959 donde el objetivo de la proyección radicaba en mostrar el estilo de vida norteamericana en su cotidianidad, este referente es útil para entender esa mirada visionaria de Eames donde el sistema de paridad se manifiesta más allá del artificio de la fractura del marco y el despliegue tecnológico, se evidencia la posibilidad de proyectar un estilo de vida entre dos mundos opuestos.

En Glimpses la paridad se muestra en dos niveles, el primero de carácter cognitivo al exhibir un concepto de vida, un desarrollo tecnológico, y un sistema de referencia de formas que eran reconocibles para el público ruso en la época. El segundo nivel de paridad se relaciona con las realidades de cada colectivo, cuando los rusos comprendieron las imágenes expuestas y generaron vínculos emocionales con estas, haciendo que la comunicación que entregó Charles Eames como realizador trascendiera de manera expandida a todos los espectadores rusos sobre una información que ellos no conocían pero se volvía vinculante y completamente verosímil hallando como resultado una audiencia expandida que fragmentó los límites del marco, el tiempo y el espacio.

Todo artefacto creado se establece para el hombre como tecnología nueva bajo un contexto histórico determinado, por esta razón la teoría de la cognición extendida le ha servido al sujeto una nueva re-representación a nivel contemporáneo. Cuando el sujeto interactúa con el dispositivo extiende su cognición definiéndose a sí mismo como wetware⁷, concepto relacionado con la interacción entre el individuo (lo orgánico) con el hardware y el software, que trasegando en un continuum virtual⁸ permite soslayar la barrera de los límites de la mente manifestando una hipótesis sobre cómo afrontar posibles formas nominales de calificar al individuo/wetware como un sujeto híbrido que se re-representa desde lo extendido frente a un entorno que le facilita intermediaciones para explorar la expansión de su conciencia y la relación entre estas últimas con la mente dentro de manifestaciones lineales o no en consonancia con las obras expandidas.

Considerando la re-configuración entre el hombre análogo y el digital, la inmediatez con la que adapta la forma de los dispositivos para su uso cotidiano y la manera en que aprende a relacionarse con el entorno, se puede identificar que desde las ideas y los procesos cognitivos ya existe la presencia de un proceso no lineal de carácter expandido en el sujeto. Entonces a partir de los elementos expuestos anteriormente se puede decir que ya se logra identificar lo qué significa ser un sujeto extendido y a la vez wetware en los procesos comunicacionales digitales, igualmente se expone cómo este

7

Existe un hardware y un software que han definido en términos generales la relación de lo digital. Actualmente se concibe que existe una tercera entidad en esta relación que es definida como Wetware. El wetware se puede definir como el componente orgánico que aporta aspectos de flexibilidad, espontaneidad y "espíritu". En este sentido por fin se le asigna al individuo un rol dentro de la complejidad digital más allá de ser un receptor y consumidor de información, pasando a ser un sistema de input y output equiparable a las dos entidades iniciales con la diferencia que aporta esquemas definidos como arquitecturas emocionales, obligando a la evolución de los procesos programativos en términos de la interacción cotidiana hacia las emociones como interfaz humano-máquina.

8

teoría propuesta por Paul Milgram, Haruo Takemura, Akira Utsumi y Fumio Kishino. Plantea que la realidad virtual es la representación de la realidad física y ambas realidades interactúan ocasionalmente en procesos mixtos donde los objetos análogos y los digitales se yuxtaponen.

último interioriza los estímulos recibidos del entorno provisto desde las intermediaciones mediante ese continuum virtual de lo tecnológico, del arte y la ciencia. La pregunta restante tiene que ver entonces sobre ¿cuál es la manera en que el diseñador, realizador audiovisual o artista puedan llegar a la creación de obras expandidas y el sujeto pueda llegar a comprenderlas?.

El sujeto extendido comprende que el entorno hace parte de él e influye en él, asumiendo una dimensión narrativa que al interrelacionarse con las intermediaciones y conectarse a ellas como una expansión de la mente le permite transformar su conciencia. Cómo admita este sujeto su participación frente a las “obras” expandidas dependerá de que el creador primero conozca qué significa expandir la conciencia y se expanda él mismo en ese proceso de creación.

El individuo configura finalmente su entendimiento del mundo como un proceso lineal para que sea inteligible para sí mismo, y a la hora de realizar el proceso de creación texto-verbo-intermediación expandida⁹ la linealidad siempre estará presente, en el aterrizaje de una idea a manera de representación, en el momento del montaje y al ser visualizado por un formato, porque por más caminos que se diseñen para generar interacción, interactividad e inmersión, es el sujeto quien en últimas instancias asume una forma de entenderlas en los límites de lo lineal.

A manera de conclusión afrontar el camino de la realización audiovisual expandida implica reconocer los procesos no sólo a partir de la producción y la realización sino que además es importante entender quién es ese sujeto expandido detrás de la

9

la frase originariamente se enuncia como texto-verbo-audiovisual y se aborda desde el texto de Arlindo Machado, El advenimiento de los nuevos medios. desde la postura de esta ponencia se reemplaza por intermediación expandida dado el contexto por el que se enfoca el escrito, albergando este término todo tipo de agente que expanda y extienda la conciencia del espectador, ya que en términos de solo audiovisual se queda corto y no acoge todas las categorías que se han abordado aquí.

pantalla, como fragmentar los límites del marco, del tiempo y de la nueva realidad presentada de tal forma que el espectador comprenda cada uno de los elementos presentados sin importar el orden en que se le entregan la experiencia expandida. Otro valor importante es reconocer que la mente es un órgano extendido que tiene la capacidad de expandirse generando procesos cognitivos complejos para hallar soluciones prácticas a su devenir diario, sin embargo para comprender esos procesos así sea por estímulos visuales interconectado de manera no lineal, busca en la linealidad la forma de entenderlos así el tiempo se comporte de forma discontinua.

Biliografía.

- Andy Clarck y David J. Chalmers. (2011). *La Mente Extendida*. trd Eva Aladro. Tomado de http://pendientedemigracion.ucm.es/info/per3/nueva_web_eva/material_para_de_scargar/menteextendida.pdf. recuperado el 2 de febrero de 2014.
- Aumont, Jacques.(1992). *La imagen*. Barcelona : Ediciones Paidós Ibérica S.A.
- Clark, A. (2008). *Supersizing the Mind*. Oxford: Oxford University Press.
- Krippendorff, K. (2006). An Exploration of Artificiality. *Artifact* 1:1, 17-22.
- Machado. A (2000). *El advenimiento de los medios interactivos*. Tomado de http://www.fba.unlp.edu.ar/medios/biblio/Machado_eladvenimientodelosmediosin

[teractivos.pdf](#), recuperado el 2 de febrero de 2014.

- Youngblood, Gene (1970). Expanded Cinema. New York: P.Dutton & Co., Inc.
- Wagensberg, J. (2004). La rebelión de las formas. Barcelona: Tusquets Editores S.A