

La pérdida de control como factor determinante en la transformación de los procesos artísticos actuales

Ignacio Bechara

A partir del análisis del concepto de *original* realizado en el Proyecto de Investigación en base a nuestro marco teórico *Shanzai, El arte de la falsificación y la intervención en China*, de Byung Chul Han, comencé a indagar acerca de los condicionamientos, en los que se ve inmersa la producción artística tras el advenimiento de los recursos digitales. Desde el cambio de paradigma digital, se fue tornando cada vez más evidente la pérdida de control sobre los resultados estéticos, ya sea mediante la intervención directa de dispositivos electrónicos, como en la postproducción mediante el uso de software de manipulación de imágenes. En estos dos casos, los patrones de configuración tienen niveles tan altos de injerencia, que se han vuelto para el común de la gente medios completamente automatizados. Este proceso de automatización de la imagen está lejos de ser inocente y es configurado adrede para establecer una mirada homogeneizante, fácil de decodificar y de realizar. De este modo, nadie parece quedar excluido de la producción de contenidos y cualquier persona con la tecnología adecuada, puede sin mayores esfuerzos, obtener resultados acordes a la estética general.

En base a lo expuesto por Éric Sadin en su libro *La silicolonización de mundo* (2018), existe una suerte de *nuevo liberalismo* que se basa en la administración de los datos generados permanentemente por las acciones y participaciones de las personas en la esfera digital. Estos datos no son otra cosa que la materia prima con la que se programan los algoritmos que buscan controlar y regular gran parte de las decisiones tomadas en cuanto al consumo de bienes, servicios e información. De este modo, cuando una aplicación o un dispositivo tecnológico nos “proponen” una alternativa más rápida, más segura, más certera o más económica; termina generando un condicionamiento siniestro, en donde, disfrazado de asesor digital, el algoritmo esconde intereses ajenos a los deseos de las personas. Si bien esto no se aleja demasiado de los mecanismos publicitarios de control de masas, comunes a lo largo de la historia, plantea una acepción propia del *nuevo paradigma tecnoliberal*: la tercerización de las decisiones.

Si tratamos de hacer un paralelismo entre estas ideas y la producción artística, resulta imposible no pensar que los artistas también están inmersos en un espacio de creación condicionado. Ya sea desde el acceso a la información, hasta los nuevos medios de producción audiovisuales.

Por dar un ejemplo, el océano de fotografías digitales en el que nos vemos inmersos constantemente, también forma parte de una articulación algorítmica condicionante, que va gestando modos de producir y modos de ver las imágenes. De la mano de la automatización de los dispositivos digitales al momento de la captura y el abuso en la aplicación de algoritmos de alteración fotográfica, se fue perdiendo el control humano de la imagen, dando paso a una estandarización de la estética.

En el uso de diferentes software de creación y manipulación de imagen, se advierte la gran cantidad de condicionamientos opcionales que tenemos para “mejorar” nuestras producciones. Desde filtros en fotografía digital, hasta procesos de reducción de polígonos en los modelados 3D.

Por otro lado, son innegables las alternativas de elaboración que ofrecen los programas digitales y las múltiples posibilidades que potencian la creación de nuevas obras. Por ende, cabe destacar que el condicionamiento automatizado está al alcance de la mano y que el uso o no de dichos recursos queda en mano del usuario, que puede simplemente aferrarse a las facultades del medio utilizado y articular su búsqueda estética a las regulaciones programadas o buscar torcer las reglas del software en el afán de obtener una nueva mirada.

En esta interacción creativa entre usuario y software se encuentra alojada una disyuntiva particular: ¿Hasta qué punto la autoría de la imagen digital no está desde el vamos, compartida entre el humano y dichos algoritmos?

Un algoritmo se puede definir como *una secuencia de instrucciones que representa un modelo de solución para determinado tipo de problema. O bien como un conjunto de instrucciones que, realizadas en orden, conducen a obtener la solución de un problema.* En este caso, si tratamos de entender los algoritmos que confluyen en un software de manipulación digital bidimensional o tridimensional, podríamos afirmar que a priori, estarán destinados a *solucionar* los problemas que puedan presentarse ante la búsqueda de un resultado estético, o por lo menos, a dar las herramientas para *mejorar* las producciones que mediante ellos se busque manipular. En ese caso, podríamos decir que los algoritmos tendrán la tarea de delimitar el rango de acción del usuario, condicionando indefectiblemente el resultado, en base a las estructuras propias del programa utilizado y a los patrones estéticos preestablecidos.

Analizando la premisa de autoría compartida, podríamos preguntarnos acerca de la autonomía de los dispositivos y programas digitales ¿Serán conscientes de su intervención o esta autoría compartida será parte de una estandarización en los programas a los que los usuarios tienen acceso?

En base a esto, me propuse llevar a cabo una experimentación que ponga de manifiesto la pérdida de control sobre una obra, ya no en manos de un tercero, como se propone en las primeras premisas del Proyecto de Investigación, sino jugando al límite de la tercerización, llevando a cabo un proyecto en donde se vinculen decisiones estéticas propias y los condicionamientos de las decisiones previamente programadas en el accionar de un software.

Para esto, comencé a investigar sobre los grados de autonomía de diversos programas. Hasta que di con una serie de software que actúan de modo casi automático frente a los requerimiento del usuario. Estos programas, son los que traducen fotografías digitales en modelados 3D. El concepto que manejan, se denomina fotogrametría. Esta técnica, tiene como objetivo analizar las características espaciales de un objeto, a través de parámetros

de medida obtenidos a partir de la intersección de dos o más fotografías. Actualmente, dicho análisis deviene en la obtención de un modelado 3D que se estructura a partir de la información otorgada a un software, mediante una secuencia de fotografías digitales.

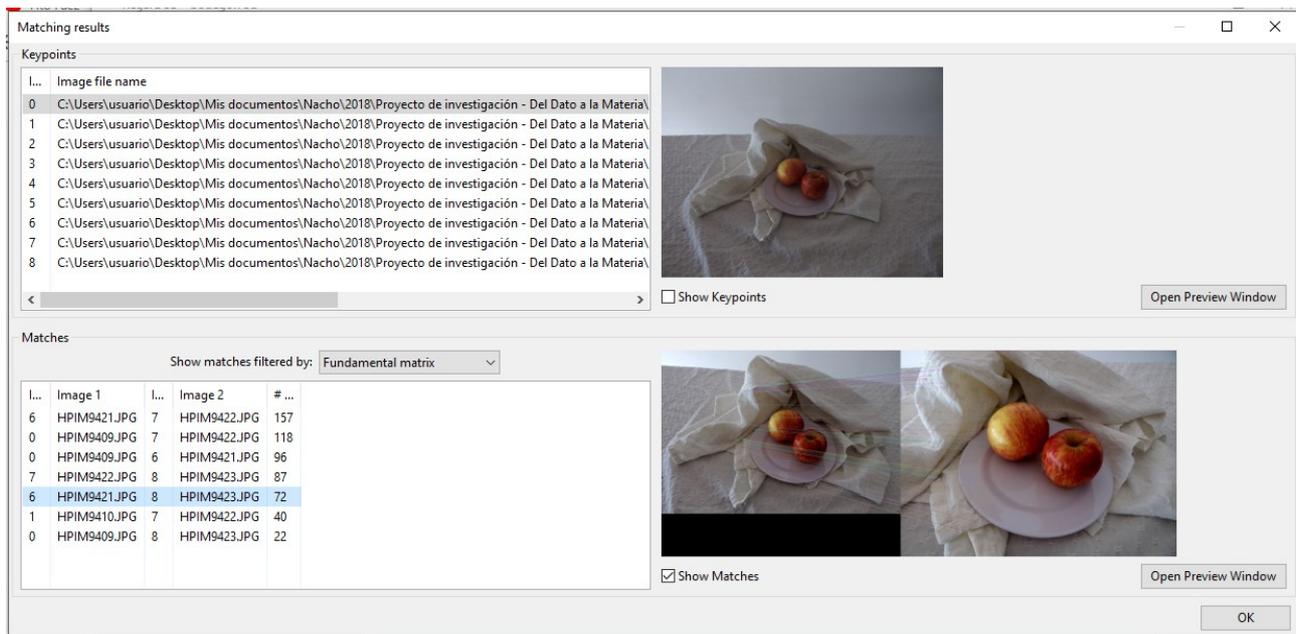
Estos programas, algunos privados y otros libres, tienen como objetivo, realizar una copia fidedigna de la realidad, mediante la interpretación de secuencias de más de setenta fotografías, tomadas alrededor de los objetos reales. Lo que me resultó realmente interesante, es que para el uso de estos programas, son los usuarios los que deben seguir una serie de pasos muy específicos para encontrar los resultados esperados. De este modo, los usuarios trabajan en la recolección de fotografías que luego el software interpretará para modelar la figura 3D. En su gran mayoría, estos programas tienen ciertas herramientas de manipulación para obtener resultados de diversa calidad, pero siempre intentarán darnos el mejor resultado posible. Indicando a cada paso, como optimizar su uso.

Me propuse comenzar a trabajar con un programa gratuito denominado Regard 3D, es un software muy poco intuitivo y que incluso presenta ciertas limitaciones de uso, que hacen que el programa no responda en ciertas situaciones. Luego de varias experimentaciones, descubrí como forzarlo para obtener resultados alternativos, donde el programa dejara indefectiblemente su impronta, mediante el mal funcionamiento o una falla en la interpretación de las imágenes. Para esto, me propuse romper con los instructivos de digitalización del espacio, recomendados por los programadores. En primer lugar, cambié el tipo de iluminación para la sesión de fotos, generando sombras y reflejos no convenientes para el programa, luego, fui alternando el foco de mi cámara entre captura y captura, alejándome y acercándome al modelo que había montado en mi estudio.



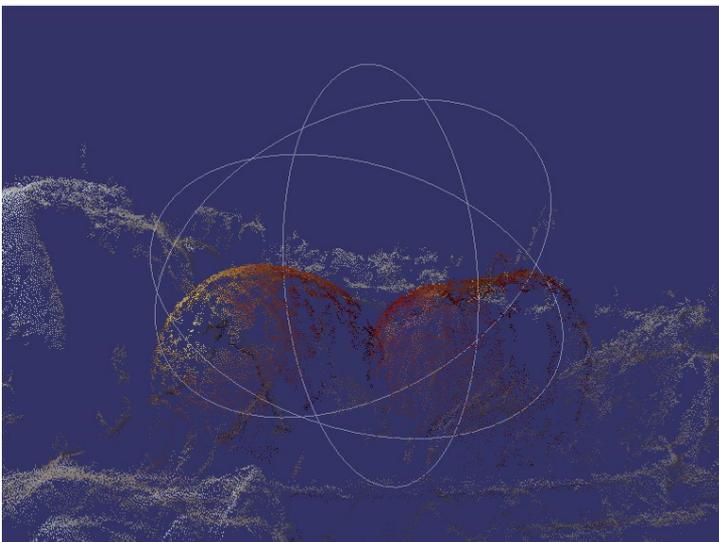
Ejemplo de la alteración de los parámetros de fotogrametría.

Al cargar en el software las imágenes obtenidas, fui probando las diferentes alternativas del software para obtener el modelado. Al trabajar con emparejamiento de imágenes, forcé a que el programa tomara en cuenta imágenes muy distintas entre sí, para lograr torcer el resultado del modelado. Un correcto emparejamiento implica la mayor cantidad posible de aristas horizontales entre una fotografía y otra. Al utilizar fotografías muy dispares, logré reducir el número de aristas y conseguí aristas que trabajen a diagonal. De este modo, el programa se ve obligado a trabajar con datos erróneos y tratar de entregar un resultado lo más óptimo posible.

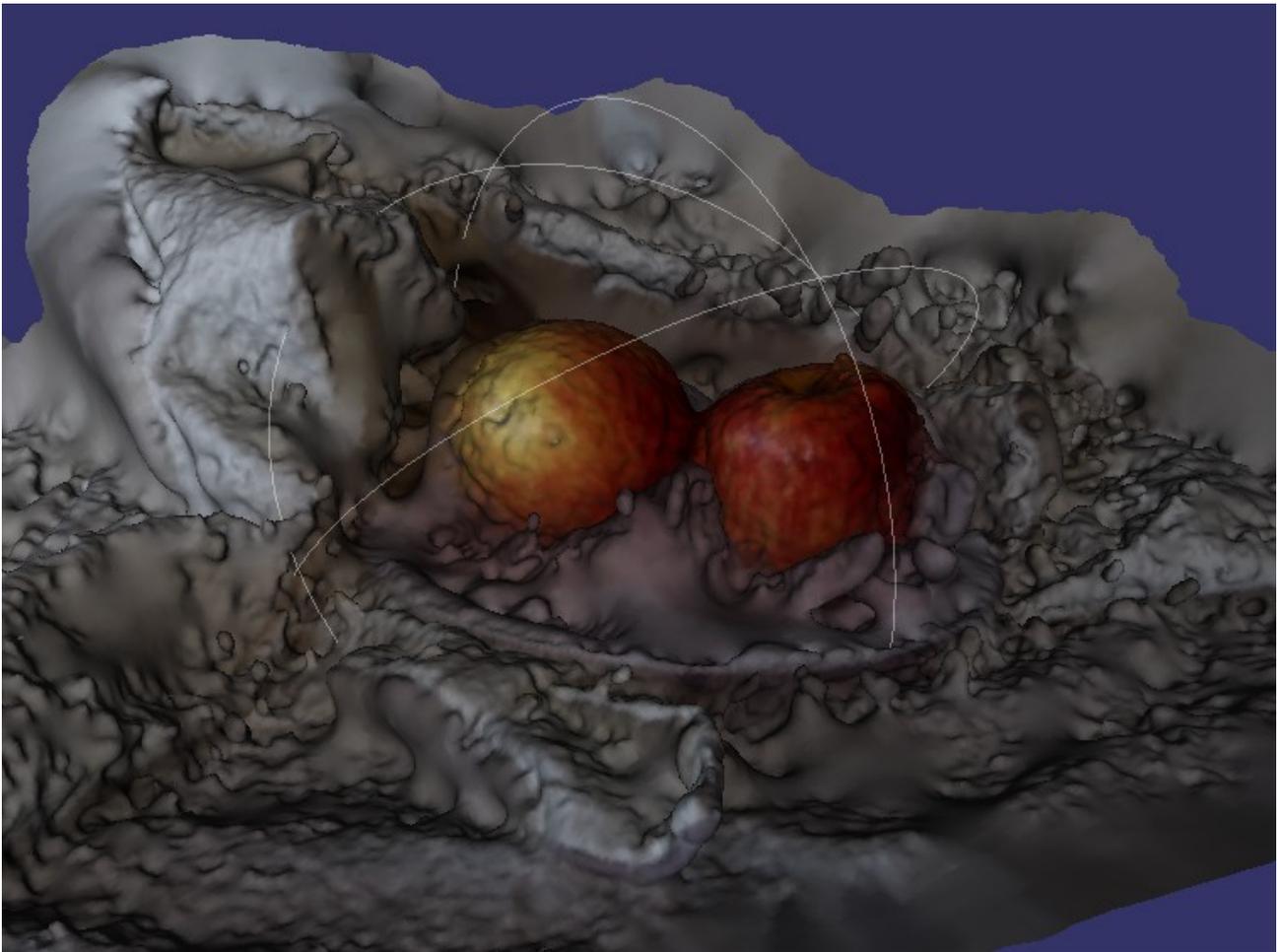


Carga y emparejamiento de imágenes.

Finalmente, luego de muchos intentos fallidos, logré obtener un resultado inesperado. El programa había intentado corregir todos mis errores intencionales, otorgándome un modelado 3D con cientos de alteraciones y variables espaciales, fruto de la alteración del software.

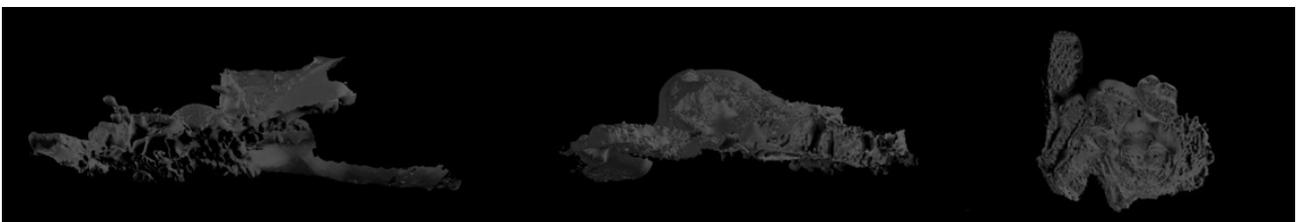


Mapa de puntos obtenidos a partir de la serie de fotografías introducida al software



Proceso fotogramétrico forzado.

Una vez obtenido el modelado erróneo, exporté el archivo resultante en otro software de manipulación digital, el Cinema 4D. Allí, comencé a trabajar a partir del resultado propuesto por el software de fotogrametría, hasta darle mi propia impronta, dejando en parte, el resultado de las decisiones del programa y modificando las que creía pertinente.



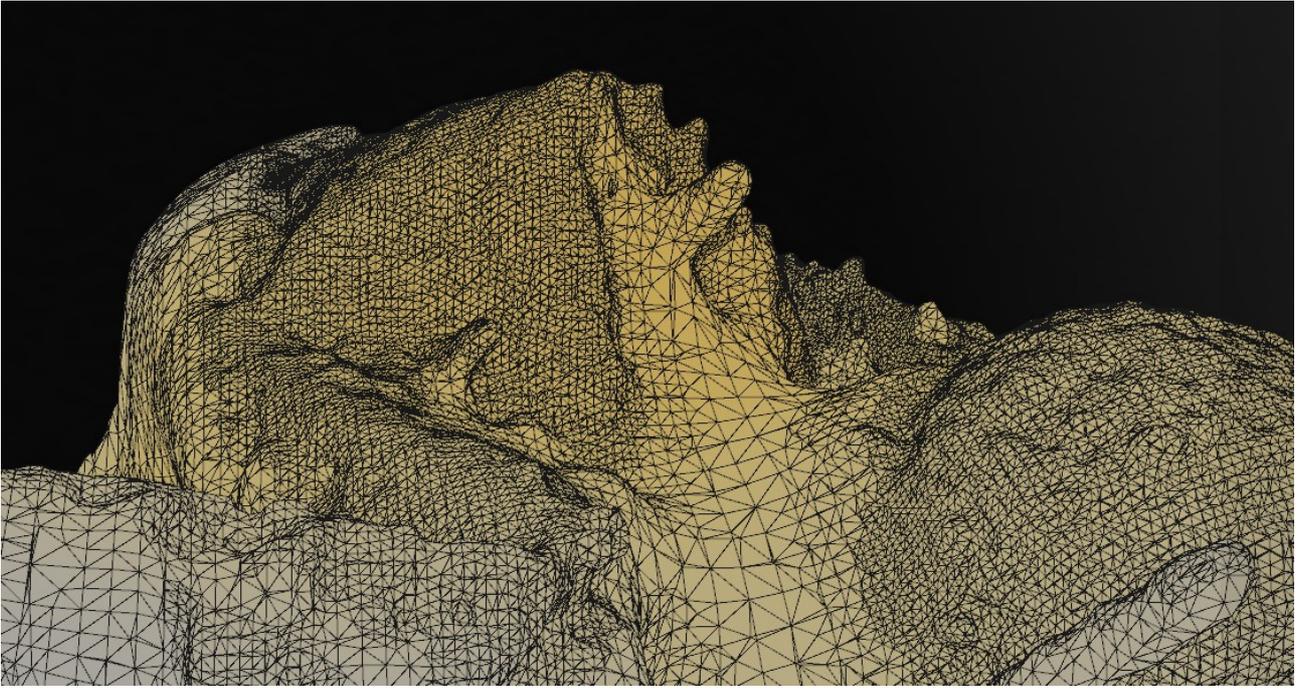
Vista lateral, frontal y superior del modelado en Cinema 4D



Detalle del modelado donde se puede observar el esfuerzo del programa fotogramétrico por capturar la realidad de la escena, a pesar de la alteración de los datos otorgados mediante las capturas fotográficas.

A partir de allí, comencé a pensar como reutilizar este resultado en un proyecto artístico propio que tenga validez independientemente del recurso digital con el que había comenzado.

Decidí comenzar a trabajar con la textura de ese modelado 3D, buscando que se evidenciara la profundidad obtenida en la inicial captura fotográfica y luego fui alterando la estructura de los polígonos. Una vez que el resultado fue el esperado, decidí volver a pasar el modelado a una serie de imágenes bidimensionales, realizando una renderización de las vistas que había configurado, acentuando la característica interna de los polígonos que conforman el modelado.



Modelado y render final.

Como conclusión, debo decir que esta obra en parte el resultado de mis decisiones estéticas, pero que sería imposible haber obtenido el mismo resultado final sin la pérdida de control en manos de las configuraciones de los programas que intervinieron en el proceso de interpretación fotogramétrica. La premisa ahora es, compartir las distintas etapas del proceso artístico, tanto las fotografías, los archivos 3D y los renders finales, para ver que otros resultados pueden darle nuevos usuarios ¿Dónde habrá comenzado dicho proyecto? Lo cierto es que a partir esta serie de pasos, quedará activo hasta que alguien quiera retomar el proceso.