

DATOS EN EL CAMPO DE JUEGO. VISUALIZACIÓN DE DATOS, ARTE GENERATIVO Y FÚTBOL.

May 26, 2020 | Hugo Alonso Plazas (Universidad de Nariño)*

Si bien los medios de comunicación han aprovechado las herramientas de visualización de datos para representar el deporte en marcos narrativos reproducidos hasta el cansancio, artistas y programadores independientes han aprovechado estas mismas herramientas para desarrollar investigaciones sobre la representación de la actividad atlética de forma experimental, incluso con énfasis en el vínculo personal y evocativo que pueda representar para los observadores/usuarios. Por supuesto, la relación entre el deporte y los medios de comunicación tiene una larga tradición que se remonta al inicio de la época moderna en un complejo proceso en el cual, hoy en día, no llegan a distinguirse los límites entre el uno y el otro. En medio de esa relación surgieron los fanáticos deportivos como una categoría cultural en la cual los entusiastas de los equipos deportivos son explotados por un esquema industrial organizado; no obstante, los estudios de la recepción (Fiske, 1992; Jenkins, 1992) han mostrado que los fanáticos en su entorno cultural han creado un universo simbólico en el cual producen objetos para el intercambio comunitario sin necesidad de pasar por el tamiz de los grandes medios. Es así que fervientes seguidores de eventos deportivos producen sus propios objetos de adoración para el disfrute personal y comunitario.

En este post quiero abordar un trabajo de visualización de la información surgido en las entrañas de la comunidad fanática. Se trata del proyecto Generative WorldCup del programador brasileño Zeh Fernandes (Figura 1). El proyecto fue elaborado en el marco de la Copa Mundial de la FIFA Rusia 2018 y propuso la producción de 64 posters (carteles o afiches) con la información de cada uno de los encuentros de la Copa visualizada en un esquema de presentación de datos. En este sentido, la composición fue el resultado de un algoritmo destinado a representar visualmente los datos de cada partido en tiempo real. Al final de cada contienda futbolística el afiche distintivo quedaba disponible en la web del programador, tanto para la adquisición en alta resolución o la descarga en baja resolución. Partiendo del principio generativo, los posters presentan los datos del partido por medio de imágenes siguiendo las reglas de procesamiento establecidas por Fernandes. Es interesante observar que la intencionalidad creativa no produce ninguna de las imágenes finales, solamente se limita a definir las reglas a través de las cuales el software representaría los datos aportados por los sistemas de información de la Copa Mundial.

Como había mencionado en un post anterior sobre el arte generativo y la visualización de datos**, el artista interviene la obra solamente de manera parcial y el resultado no se puede anticipar totalmente; la intencionalidad artística le da cabida a la intervención de la máquina como parte del proceso de creación. El resultado, de esta manera, alcanza cierto grado de imprevisibilidad a partir de la autonomía de la máquina. Con el alto nivel de codificación en los sistemas digitales puede debatirse el concepto de autonomía del software a la hora de procesar información; sin embargo, la idea de autonomía se entiende aquí como la creación de procesos automáticos que no requieren de la voluntad del creador para ejecutar las tareas comprometidas. Esta dimensión pone de presente la relación entre artista y sistemas informativos en la cual el grado de aleatoriedad del resultado entabla parte de la experiencia estética. Adicionalmente se debe señalar que el arte generativo pone en cuestión el concepto de autoría en la medida que aparece el trazo de la máquina como un elemento constituyente de la obra (McCormack et al., 2014).

Entradas recientes

DATOS EN EL CAMPO DE JUEGO. VISUALIZACIÓN DE DATOS, ARTE GENERATIVO Y FÚTBOL.

May 26, 2020

EL CONFINAMIENTO DE LA MIRADA: IMÁGENES DESDE LA VENTANA

May 11, 2020

QUE VIENE LA CORONA Y OTROS ASUNTOS VIRALES DE NUESTRA ESPECIE -UNA (I)REFLEXIÓN HACIA EL CARIBE INSULAR

April 10, 2020

LA PRECARIEDAD COMO NORMA: SITUACIONES LABORALES DE ACTORES Y ACTRICES DE TEATRO EN LA PLATA

April 2, 2020

DE ORDEN, PARODIA Y ARTE: URSUS WEHRLI Y UNA LEJANA LATINOAMÉRICA.

March 19, 2020

"SIN TIERRA, SIN AGUA, SIN CIELO": PROPUESTA DE LECTURA DE UN MURAL EN VALPARAÍSO.

March 5, 2020

EL CENTRO QUERÉTARO DE LA IMAGEN

February 20, 2020

REVISTA MIRA. SEMINARIO PARA VER, LEER Y PENSAR

January 23, 2020

EL MUNDO NUEVO DE CHARLOTTE PERRIAND. "LA CREACIÓN NO TIENE FÓRMULAS"

January 13, 2020

DRONES Y CONTRAVISUALIDAD*

December 13, 2019

Archivo 2018

05.2020 (2)

04.2020 (2)

03.2020 (2)

02.2020 (1)

01.2020 (2)

12.2019 (2)

11.2019 (2)

10.2019 (2)

09.2019 (2)

08.2019 (2)

07.2019 (2)

06.2019 (2)

05.2019 (1)



Figura 1. Poster Generative WorldCup. <http://zehfernandes.com/generativeworldcup2018/>

Los posters de Fernandes representan visualmente aspectos puntuales de cada encuentro como la cantidad de goles, faltas cometidas, la precisión en los pases de cada equipo, la posesión del balón, las amonestaciones del árbitro, la intensidad del juego y la distancia recorrida por los jugadores. A nivel textual aparecen descritos datos como los equipos en disputa, la ciudad donde se celebró el encuentro, datos climáticos, la fase de la copa en la que se dio el partido y el resultado final. Es claro que para entender la imagen, es decir comprender los datos del partido el observador requiere de un código o llave de decodificación (Figura 2), no obstante la imagen presenta rasgos atemporales como la ausencia de fecha o lugar que la hacen una imagen dispuesta para la apropiación personal, como un tipo de souvenir. En este sentido, la imagen guarda el recuerdo de lo sucedido en el partido sin revelarlo abiertamente al desconocido. Pero esta condición no la convierte en algún tipo de poster crítico solo para conocedores, ya que al mismo tiempo es un homenaje a la más famosa de las vanguardias artísticas rusas: el constructivismo. Cabe mencionar que los posters no tienen la leyenda con el nombre de Rusia, como anfitrión del campeonato, como si el uso del más reconocido estilo artístico del siglo XX bastara para reconocerle.

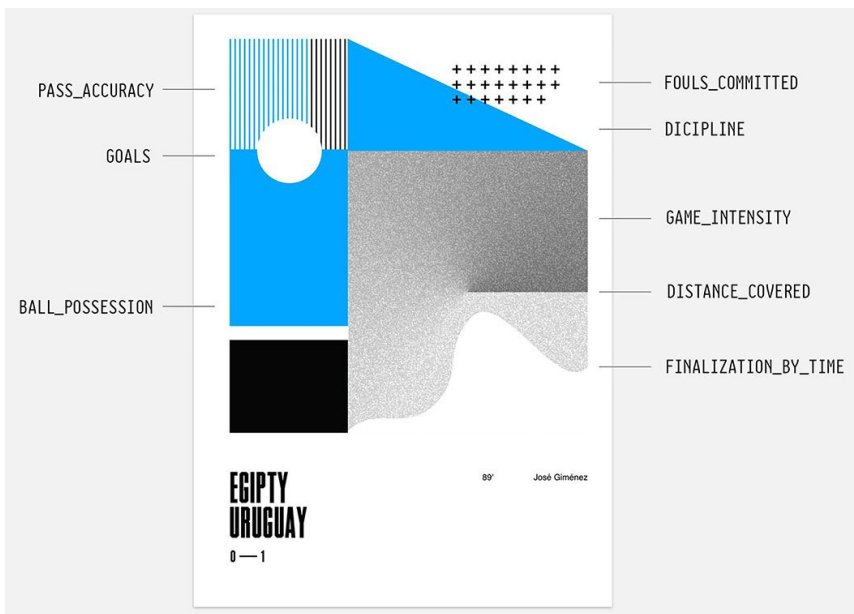


Figura 2. Generative WorldCup. <http://zehfernandes.com/generativeworldcup2018/>

Los posters presentan formas predominantemente geométricas, basado en colores primarios y una composición organizada por zonas en las que cada elemento tiene un motivo para justificar su presencia. La composición recuerda en cierta manera los cuadros de Wassily Kandinsky y Kazimir Malevich en los cuales imperan las formas geométricas sin ninguna pretensión mimética, solo como representación abstracta que busca despertar la sensibilidad del observador y criticar la copia de la naturaleza. El uso de esta lógica

- 04.2019(2)
- 03.2019(3)
- 02.2019(2)
- 12.2018(2)
- 11.2018(2)
- 10.2018(3)
- 09.2018(2)
- 08.2018(3)
- 07.2018(2)
- 06.2018(2)
- 05.2018(2)
- 04.2018(2)
- 03.2018(3)
- 02.2018(1)
- 01.2018(1)

Buscar por tags

- América Latina
- Aparato digital
- Arquitectura
- Art brut
- Arte
- Arte centroamericano
- Arte colombiano
- Arte contemporáneo
- Arte latinoamericano
- Artes
- Artes visuales
- Audiovisual
- Bibliografía
- Bienal de Venecia
- Björk
- Digital
- Brasil
- Caribe
- Caricatura
- Casa de las Américas
- Cerámica
- Chile
- Cine
- Colectividad
- Colectivos extranjeros
- Constructos sociales
- Contravitalidad
- Covid-19
- Crear conceptos
- Cuba
- Cultura hegemónica
- Datos
- Decolonialidad
- Desaparición forzada
- Dibujo
- Diseño de interiores
- Diáspora
- Documental
- Documento histórico
- Drones
- Ecología política
- Edgardo Vigo
- Ensayo visual
- Espacio público
- Estudios Visuales
- Estéticas ecologistas
- Exotización
- Explotación ambiental
- Exposición
- Exvotos
- Fantasia
- Fascismo
- Filosofar
- Filosofía
- Fotografía
- Fotografía estereoscópica
- Fotoperiodismo
- Fotoperiodismo mexicano
- Género
- Género
- Hechos visuales
- Historia
- Historia del Cine
- Historia del tiempo presente
- Historia gráfica
- Hélio Oiticica
- Imagen
- Imaginar
- Información
- Intervenciones artísticas
- Jesús Malverde
- La Plata
- Latinoamérica
- Madrid
- Mal de ojo
- Mayanización
- Memoria

estilística da pie a la aparición de cambios sutiles en la composición de las 64 imágenes, aunque habría que advertir que esos cambios son precisamente los que contienen la información del partido.

Generative WorldCup nos plantea preguntas acerca de la apropiación de souvenir en la cultura del fanatismo deportivo. Una imagen (poster, fotografía, portada de prensa, entre muchos otros) nos transporta al tiempo de los hechos pero al mismo tiempo nos mantiene distantes dado que el souvenir no pretende repetir la experiencia sino informar acerca de la vivencia y su importancia para su poseedor. Siguiendo a Stewart (1993) el souvenir es una muestra de una experiencia distante que el objeto evoca pero nunca puede recuperar totalmente; por lo tanto, el souvenir es una memoria parcial y empobrecida que se complementa a través de un discurso narrativo con el cual articula el deseo y la vivencia. Visto de esta manera, la función informativa de los posters de Fernandes queda relegada en importancia, en cambio una conexión más profunda con el evento deportivo se convierte en el material de trabajo del programador y representa para el poseedor de uno de los posters un motivo para interactuar con otros a partir de intereses comunes. De esta manera cobra sentido la relación propuesta por Fernandes entre el recuerdo y el deseo. En medio de esta relación interactúa un esquema generativo de visualización proporcionando el sustrato sobre el cual promueve la pasión por el deporte.

Referencias

Fiske, J. (1992). The Cultural Economy of Fandom. En L. Lewis (Ed.), *The Adoring Audience. Fan Culture and Popular Media* (pp. 30-49). New York, United States: Routledge.
Jenkins, H. (1992). *Textual Poachers. Television Fan & Participatory Culture*. New York, United States: Routledge.
McCormack, J.; Bown, O.; Dorin, A.; McCabe, J.; Monro, G.; Whitelaw, M. (2014). The Questions Concerning Generative Computer Art. En *Leonardo*, 47(2), pp. 135-41.
Stewart, S. (1993). On Longing. *Narratives of the Miniature, the Gigantic, the Souvenir, the Collection*. Durham: Duke University Press.

* [hugoalonsoplazas@udenar.edu.co]. Docente Universidad de Nariño (Colombia) y coordinador del Grupo de investigación en historia y teoría del diseño. Actualmente estudiante del Ph.D. History of Art, Design, and Visual Culture, University of Alberta.

** Ver post en: <https://www.revlat.com/single-post/2019/05/10/VISUALIZACION-DE-DATOS-EN-EL-ARTE-GENERATIVO-COMPLEJIDAD-Y-MULTIPLICIDAD>

ETIQUETAS [arte generativo](#) [fútbol](#) [generative worldcup](#) [zeh fernandes](#)



[Share on Facebook](#)

Mercados pulgas Mercancia
Metodología Metáfora Migración
Migrantes
Miguel Ángel Granados Chapa
Milagros Mirzoeff
Modos de imaginar Modos de ver
Montaje
Movimientos sociomusicales
Mujeres Mujeres en el cine
Muralismo México
Neovanguardia Noticias Objeto
Ontología Otriedad Participación
Pedro Valtierra Performatividad
Periódico La Jornada
Poesía experimental Política
Portugal Prensa, Relato visual
Privacidad
Producción cinematográfica
Prácticas artísticas
Prácticas etico-políticas
Rafael Bordalo Pinheiro
Realidad virtual inmersiva
Relato visual Religiosidad popular
Representación Reseña
Resistencia Revista Mira
Revolución
Roberto Fernández Retamar
Sallsa Salvador Allende
Santiago Maldonado Significado
Sinaloa Sociología Solidaridad
Sonidero Subjetividad Sujeto
Tecnología Teoría de la fotografía
Terremoto Tiempo Traducción
Transnacional Urbanismo
Valparaíso Vida cotidiana
Violencia Violencia de género
Visión Visualidad Visualidades
Visualizaciones Visualización
agência antropología archivos
arte arte generativo artistas
asociación argentina de actores
audiovisual cine indígena
conservación coronavirus
demandas democratización
documentario interactivo
ecos visuales escena artística
escritores espacio público
facebook viewfrommywindow
feminismos fotografía fútbol
generative worldcup inundación
investigación ley de actor
marcha memoria
mirada fotográfica muralismo
novas mídias parodia
patrimônio imaterial brasileiro
precarización laboral
propuestas estéticas
quedateencasa querétaro sinos
stayhome subversión teatro
ursus wehrli videoclip
video nas Aldeias webdoc
zeh fernandes Álbum de familia

0 Comments

Sort by



Add a comment...

Facebook Comments Plugin

redelat@gmail.com

[Suscríbete a nuestro Newsletter](#)

