

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**

**FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS  
POSGRADO EN HISTORIA DEL ARTE**

**La interacción del espectador con la obra de arte tecnológica a partir del  
surgimiento del videoarte**

**ENSAYO DE INVESTIGACIÓN  
QUE PARA OBTENER EL GRADO DE  
MAESTRA EN HISTORIA DEL ARTE  
PRESENTA:**

**Ximena Escalera Zamudio**

Tutora: Laura González Flores

Asesores:  
Jacob Bañuelos Capistrán  
Yissel Arce Padrón

Octubre de 2010



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

A mis padres, hermanas, familia, compañeros de la maestría y amigos.

Agradecimientos especiales a Laura González Flores por todo su apoyo y confianza.

De igual forma a Jacob Bañuelos y a Yissel Arce por sus comentarios y recomendaciones.

A todos los que a lo largo de este camino han estado a mi lado, gracias por su compañía y apoyo incondicional.

# Índice

<b>1. Introducción</b>	<b>1</b>
<b>2. El arte tecnológico</b>	<b>10</b>
<b>3. Video arte. El video como medio audiovisual</b>	<b>16</b>
<b>3.1. El video como género artístico</b>	<b>18</b>
<b>3.2. Fluxus y el surgimiento del video arte</b>	<b>19</b>
<b>3.3. Postulados y temáticas del video arte</b>	<b>24</b>
<b>3.4. Video y espectador. Circuito cerrado</b>	<b>27</b>
<b>3.5. Video instalación</b>	<b>31</b>
<b>4. La interacción entre el espectador y la obra de arte tecnológica</b>	<b>38</b>
<b>4.1. Tipología</b>	<b>43</b>
<b>5. Creación colectiva</b>	<b>65</b>
<b>5.1. El concepto de juego y la narrativa no lineal</b>	<b>66</b>
<b>5.2. La construcción de sentido</b>	<b>69</b>
<b>6. Conclusiones</b>	<b>72</b>
<b>7. Bibliohemerografía</b>	<b>78</b>

## 1. Introducción

Esta investigación parte de un análisis efectuado a partir de casos concretos de obras tecnológicas que tienen al video como soporte y como propuesta artística en la que se intensifica la interacción del espectador con la pieza. Propongo una tipología formada por los distintos grados de participación del espectador con las obras con la finalidad de demostrar cómo mediante las diversas relaciones de éste y la pieza se construyen nuevas experiencias estéticas y se generan nuevos productos artísticos. En estas piezas, la obra, más que tener un sentido en sí, incita a la ejecución del sentido por parte del lector.

El marco conceptual de esta investigación procede de las teorías de Frank Popper<sup>1</sup> sobre el arte tecnológico y la participación, de Graham Coulter- Smith<sup>2</sup> acerca de la noción de interacción y el concepto del espectador-lector-participante, y de Susan Collins<sup>3</sup> con respecto a la creación colectiva y la narrativa no lineal.

A lo largo de la historia de la hermenéutica, se ha concebido la relación autor-texto-lector (o en arte la triada de artista-obra-espectador) de manera distinta, siendo éstas las tres concepciones principales:

- 1) Filiación del autor – el sujeto creador determina el proceso estético y los textos se conciben como la exteriorización de la significación presente en el autor.
- 2) Inmanencia del texto – “La obra adquiere autonomía respecto al sujeto. El creador se constituye en un dato simbólicamente irrelevante.”<sup>4</sup>
- 3) Reconsideración del receptor en el proceso estético – La presencia del receptor se considera activa y participante en el fenómeno estético.

---

<sup>1</sup> Frank Popper, *From technological to virtual art*, Londres, The MIT Press, 2007.

<sup>2</sup> Graham Coulter-Smith, *Deconstructing installation art*, Madrid, Brumaria, 2009.

<sup>3</sup> Susan Collins, *Inhabited Content. An exploration into the role of the viewer through the realization of In Conversation and other works*, Tesis doctoral de la Universidad de Reading, Departamento de Bellas Artes, 2001.

<sup>4</sup> Diego Lizarazo, *La reconstrucción del significado*, México, Addison Wesley Longman, 1998, p.119.

En esta investigación utilizaré esta última concepción referente a la estética de la recepción para sustentar mi propuesta del video como generador de una experiencia estética procesual que involucra al espectador como co-autor de la obra. Es necesario entonces definir primero lo que es la recepción y las implicaciones que ésta tiene dentro de nuestras vidas. Una vez hecho esto, será posible definir de qué manera la recepción otorga las condiciones necesarias para la comunicación estética y cómo abordar una obra de arte desde el punto de vista de la recepción.

La recepción de los objetos del mundo exterior va ampliando nuestra configuración de experiencias internas. Los encuentros repetidos con el mundo producen expectativas del resultado de los actos receptivos. Es muy importante reconocer la influencia que las necesidades corporales, las expectativas del individuo y su personalidad tienen sobre el objeto recibido y sobre la rapidez e intensidad de la recepción, ya que aquí radica su carácter activo y selectivo.<sup>5</sup> Esto implica que existe una predisposición del sujeto, entendida como el proceso selectivo que determina preferencias, prioridades, diferencias cualitativas o cuantitativas en lo que se recibe. Todo esto nos permite concluir que la recepción es un acto complejo que incluye una multiplicidad de sensaciones, presentes y pasadas, como también su referencia al objeto.

Las reflexiones estéticas han girado principalmente en torno a dos paradigmas: el emisor y la obra. En el caso del emisor, es decir, el autor de la obra, se considera que él es el sujeto que determina el proceso estético y que las obras se conciben como la exteriorización de la significación presente en el autor. En el caso del paradigma de la obra, se considera que ésta “adquiere autonomía respecto al sujeto. El creador se constituye en un dato simbólicamente irrelevante.”<sup>6</sup>

Dentro de este enfoque se encuentran las corrientes estructuralistas que reconocen la importancia del efecto receptivo y comunicativo dentro del proceso artístico y resignifican el papel del receptor en el arte.

---

<sup>5</sup> Nicola Abagnano, *Diccionario de Filosofía*, México, Fondo de Cultura Económica, 1998, p. 906.

<sup>6</sup> Lizarazo, *op.cit.* p. 119.

La reflexión sobre la experiencia estética y sobre el papel del receptor es de suma importancia ya que, como se explicará más adelante, es el receptor quien recrea, resignifica, interactúa y, sobre todo, garantiza la continuidad temporal y espacial del arte. Hay muchos autores que han escrito sobre esto, sin embargo, una de las argumentaciones que me parece más relevante para esta investigación es la de José Luis Barrios<sup>7</sup> quien analiza el proceso perceptual dentro de la vivencia estética y define la lógica corporal y la imaginación como los factores que concretan la recepción estética. Para Barrios el cuerpo permite acceder al mundo de la obra y a su significación. El movimiento y continuidad del cuerpo ofrecen una noción espacial-temporal del mundo y su lógica “nos permite entender los procesos imaginarios materiales de la percepción de una obra de arte.”<sup>8</sup> La imaginación hace que los datos de la experiencia corporal sean reproducidos como imagen en la conciencia y hace posible que de la intuición de un objeto, generemos su concepto. “El mundo entra en la subjetividad gracias a la imaginación”<sup>9</sup> y es ésta la que hace que, mediante la representación, el espectador co-cree la obra de arte. Al convertirse el espectador en co-creador, no se pueden hacer a un lado sus cargas subjetivas, psicológicas, culturales, etc.

Uno de los principales autores en hablar de la concepción del receptor como co-creador es Roman Ingarden, sin embargo, sólo aplica esta idea a la obra literaria. Para Ingarden el lugar de indeterminación es el aspecto o parte del objeto representado que no está determinado por el texto. Normalmente el lector involuntariamente rellena los lugares de indeterminación y a ésta determinación complementaria se le conoce como concreción. Es en la concreción donde tiene lugar la “actividad co-creativa del lector”.<sup>10</sup>

---

<sup>7</sup> José Luis Barrios Lara, *El Arte y lo Sagrado. Una aproximación fenomenológico-hermenéutica a lo sublime*, México, Universidad Iberoamericana, 1997, p.14.

<sup>8</sup> *Ibid.*, p. 14.

<sup>9</sup> *Ibidem*, p. 35.

<sup>10</sup> Roman Ingarden, *Estética de la recepción*, Madrid, Visor, 1989, p.38.

Es importante señalar que al asignar al receptor como un co-creador, no se está dejando de lado el papel de la obra ni el del autor. Así, por ejemplo, en el caso ya citado de la concreción, según Ingarden, ésta depende de las peculiaridades del lector pero también de la obra. En primer lugar, no todas las indeterminaciones deben actualizarse, sino sólo las que la obra sugiera. De las concreciones realizadas, sólo son válidas aquellas que se mantienen fieles a las intenciones del autor y respetan el valor artístico que se encuentra en la obra como estructura esquemática previa a cualquier concreción. De este modo el lector aprovechará las capacidades de los valores y aportará el factor faltante para proporcionar una base suficiente para la constitución del valor estético.

Esta misma idea de la obra como la determinante de los márgenes de participación del lector la encontramos en otros teóricos de la recepción como por ejemplo, Umberto Eco<sup>11</sup> y su propuesta de “obra abierta” que me parece fundamental para formular una idea de cómo se lleva a cabo la construcción de sentido por parte del espectador a partir de la experiencia estética mediatizada y hacer hincapié en la teoría de la recepción que históricamente influye en la participación del espectador en la obra tecnológica. Al hablar de la apertura de la obra, Eco se refiere a su cualidad de propiciar diversas interpretaciones según múltiples perspectivas individuales, sin que esto altere su identidad. Cuando la apertura es preinscrita, las lecturas están condicionadas por las claves de lectura reguladas institucionalmente, en cambio, cuando es heurística, las lecturas no están condicionadas autorial ni institucionalmente. Igualmente, Eco habla de la dialéctica pendular, según la cual la obra forma nuevos sentidos y códigos, sin romper absolutamente con el código estético precedente, el cual permite acceder a las nuevas reglas y significados.

Dentro de esta investigación considero primordial definir dos conceptos o polos de la obra: la artisticidad o aquello que le da validación artística a la obra y el hecho estético que para Wolfgang Iser surge de una concreción efectuada por el receptor.<sup>12</sup> Para Iser y Hans Robert Jauss fundadores de la estética de la recepción

---

<sup>11</sup> Umberto Eco, *Obra abierta*, Barcelona, Editorial Ariel S.A., 1990.

<sup>12</sup> En el romanticismo la obra de arte era entendida como “lo dispuesto por el creador, aquello que adquiere sentido y determinación desde el artista”. Lo primordial era el punto de vista del creador y la obra de arte era explicada desde el proceso subjetivo de creación.



en la Escuela de Constanza, el espectador se reivindica como componente esencial dentro de la praxis artística y se vuelve primordial dentro del paradigma artista-obra-receptor, tanto que se considera esencial para la existencia de la obra<sup>13</sup>.

La obra es un lugar virtual que emerge del oscilar entre estos dos polos, y por lo tanto, su estudio debe fijarse en la relación texto/ lector y no en uno de sus extremos. La obra, más que tener un significado, tiene un potencial del mismo, es decir, incita a la ejecución del significado por parte del lector.

Me parece pertinente en este momento hablar de la teoría institucional del arte para definir qué es lo que consideraremos como arte en esta investigación. Para ésta teoría el arte depende del dictamen de los representantes institucionales del denominado “mundo del arte” quienes son los que confieren estatus a la obra de arte. Este “mundo del arte” está constituido por mecanismo de producción, distribución y consumo y por las instituciones que lo regulan y los agentes que las representan. Para George Dickie<sup>14</sup> primer autor en hacer una propuesta de la teoría institucional, la triada artista-obra-público es modificada cuando se le agrega el factor de la “institución” que modifica esta estructura al ser el agente de validación necesario para la presentación de una obra de arte por un artista a un público dentro del mundo del arte. Por lo tanto, con esta modificación, la condición artística de la obra queda sujeta por las convenciones que rigen el sistema del arte. A esto Dickie añade que “la condición artística de un objeto le viene dada por las relaciones que mantiene con otros objetos y en general, con un contexto artístico en el que rigen ciertas convenciones y prácticas”<sup>15</sup>. Cada modificación que sufra cualquiera de los componentes de esta triada afectara a los demás, por consiguiente, si el proceso creativo del artista se modifica, resultará en una obra diferente y en un proceso de recepción nuevo.

La condición artística del objeto depende de la transferencia de estatus por parte de las autoridades y no de sus cualidades ni naturaleza. Para Dickie la obra de arte se diferencia de cualquier otro objeto porque pertenece al mundo del arte. En cuanto a

---

<sup>13</sup> Simón Marchán (Comp.), *Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes*, Barcelona, Paidós, 2006.

<sup>14</sup> George Dickie, *El círculo del arte. Una teoría del arte*, Madrid, Paidós, 2005.

<sup>15</sup> José García Leal, “Algunas definiciones actuales del arte” en *Filosofía del arte*, Madrid, Síntesis, 2002, p. 70.

la experiencia estética el autor afirma que, “el placer desinteresado en el que básicamente se ha hecho construir la experiencia estética, no existe y no parece plausible mostrar la especificidad de tal experiencia. Por tanto, todo intento de definir la obra de arte sobre tal noción de experiencia estética ha de fracasar.”<sup>16</sup> Para Dickie no se necesita definir lo artístico ya que éste término sólo existe dentro de la práctica institucionalizada.

Dentro de la teoría institucional existe una vertiente o segunda versión que se llama teoría intencionalista para la cual la creatividad del artista es primordial y en la que “el que algo sea arte viene dado por la intención de su autor”.<sup>17</sup> En este sentido, el artista confiere estatus al tener la idea de crear un objeto con el fin de presentarlo a un público. A esta teoría se le ha refutado principalmente la ausencia de tener una dimensión social y de no tomar en cuenta el efecto que tiene esta propuesta en el modelo comunicativo de emisor-receptor. Sus teóricos contrargumentan que éste modelo sí es tomado en cuenta ya que la comprobación de la intención del artista se da por medio de la presencia de la audiencia. Esta implicación resulta fundamental para que la intención pueda ser comunicada. El emisor produce entonces necesariamente un efecto en el receptor a partir de la dimensión comunicativa de la obra de arte.

Para unir estas dos vertientes Jean-Marie Schaeffer<sup>18</sup> propone la teoría funcionalista que afirma que una obra de arte existe únicamente si puede provocar una experiencia estética en el receptor. Aquí aparece la subjetivación de la condición artística en la que se unifica por un lado por lo intencional en el creador y por el otro por lo funcional en el espectador. Para Schaeffer, “la función estética no determina una propiedad interna, sino sólo una propiedad relacional”.<sup>19</sup> Schaeffer argumenta también que la obra de arte persigue objetivos de todo tipo y que no está destinada únicamente a suscitar una experiencia estética.

---

<sup>16</sup> Francisca Pérez Carreño, “Umberto Eco: Del icono al texto estético” en Valeriano Bozal, *Historia de las ideas estéticas y de las teorías artísticas contemporáneas, Vol II.*, Madrid, La balsa de la Medusa, 1996, p. 91

<sup>17</sup> García Leal, *op.cit.*, p. 39.

<sup>18</sup> *Ibíd.*, p. 39.

<sup>19</sup> *Ibíd.*, p. 76.

Por último, es muy importante mencionar que la obra nos puede revelar sentidos y valores históricos del horizonte cultural al que pertenece. La forma en que una cultura se relaciona con su entorno, se patentiza en la materialidad de la obra y es por esto por lo que, a través de la obra, se puede dar una colectividad y coincidencia de tiempos presentes y pasados. Esta coincidencia quiere decir que el horizonte histórico involucra el de la obra, el del espectador y el de la historia humana en general, por lo que podemos “reconocer lo variable, lo análogo y lo diferente de la historicidad presente en la recepción estética”<sup>20</sup> y así establecer un terreno común de comunicación entre obra y receptor.

En cuanto a la experiencia estética me parece oportuno distinguir entre la experiencia meramente sensible y la experiencia de interpretación. Francisca Pérez Carreño retoma a Charles Morris<sup>21</sup>, para afirmar que “lo artístico radica en el valor exhibido del vehículo-signo de la percepción estética”<sup>22</sup>, es decir, que la obra de arte genera una percepción estética que no es una contemplación pasiva sino que se conforma por la interpretación de signos y generación de cuestionamientos y expectativas. Los juicios dependen de la percepción y el sistema de valores de los espectadores y no de lo que la obra representa objetivamente. El valor dado es la suma de la relación entre el sujeto y el objeto.

En el video el espectador se vuelve partícipe de la construcción de la obra a través de la creación colectiva. La obra de video con un grado máximo de interactividad es como un rompecabezas que requiere ser integrado a partir de la construcción de respuestas a configuraciones de estímulos de ciertas instrucciones por medio del juego.

Los ejemplos estudiados en la tipología parten de la utilización de la cámara de video como herramienta y como propuesta artística a mediados de los años sesenta

---

<sup>20</sup> Barrios Lara, *op. cit.*, p. 52.

<sup>21</sup> Ver Charles Morris, *Estética y teoría de los signos*, Barcelona, Paidós, 1985.

<sup>22</sup> Francisca Pérez Carreño, “El signo artístico” en Valeriano Bozal, *Historia de las ideas estéticas y de las teorías artísticas contemporáneas, Vol II.*, Madrid, La balsa de la Medusa, 1996, p. 70.

y de los primeros experimentos de exploración del tiempo, el espacio y el sujeto en videoperformances y circuitos cerrados. Por último, se exploran casos que tienen que ver con videoinstalaciones interactivas que implican responsividad y participación por parte del espectador-usuario en el proceso de creación y construcción de sentido de la obra. Para hablar del video y sus especificidades técnicas y de contenido, utilizaré las ideas de Michael Rush<sup>23</sup>, Chris Meigh-Andrews<sup>24</sup> y Laura Baigorri<sup>25</sup>.

Al analizar la obra de algunos artistas en particular no pretendo aislarlos sino ver la forma en que ellos han abordado ciertas temáticas y construido una relación particular entre la obra y el espectador. Estas obras se consideran en términos de su contenido y propuesta reflejados en la utilización del video y la manera en que el espectador se convierte en usuario al acceder a la tecnología y tener libertad para utilizarla. Cabe mencionar que todas son obras para ser exhibidas en museos y espacios expositivos. Los ejemplos responden a expectativas del espectador y requieren de su presencia de una forma u otra. Es decir, que las obras anticipan y prevén la interacción del espectador como parte de su constitución. Elegí el video como género puesto que ejemplifica las diversas formas de interacción del espectador con la obra tecnológica y porque considero que mediante su manejo específico del espacio y del tiempo construye una experiencia única.

Las obras que voy a analizar implican en menor o mayor grado al espectador en la medida en que requieren de un involucramiento de éste con la pieza en el nivel inconsciente o consciente, no sólo para completarla, sino para que exista. Me interesa conocer el papel que juega el espectador con relación a la obra y el grado de comunicación y significación que se genera a partir de la relación artista, obra, y espectador. El objetivo de este análisis es demostrar que en las obras expuestas se evidencia el proceso que va de una simple respuesta reactiva por parte del espectador a una en la que tiene mayor oportunidad de influenciar los contenidos de

---

<sup>23</sup> Michael Rush, *Videoart*, Londres, Thames & Hudson Ltd., 2003.

<sup>24</sup> Chris Meigh-Andrews, *A history of video art: the development of form and function*, Oxford, Berg, 2006.

<sup>25</sup> Laura Baigorri. *Video primera etapa. El video en el contexto cultural y social de los años 60/70*, Madrid, Brumaria 4, Asociación Cultural Brumaria, 2004.

la obra misma. Por lo tanto, se les estudiará desde una aproximación temática, haciendo hincapié en sus potenciales críticos y tecnológicos, y tomando en cuenta sus factores constitutivos como: espacio, tiempo e imagen en movimiento.

La tipología se encuentra formada por casos concretos en los que la interacción del espectador con la obra ocurre de distintas formas. La interactividad va del nivel más básico y elemental de participación hasta el nivel más complejo de construcción de sentido e intervención en el proceso creativo. La tipología sirve como modelo para identificar cómo trabaja una forma común en diversos casos. Esto con el fin de conocer cómo funciona la obra en términos interactivos y cómo opera el espectador con respecto a la construcción y la artísticidad de la obra. Para establecer la tipología de grados de interacción tomaré en cuenta tres criterios<sup>26</sup>:

- 1) La relación que se establece entre la obra y el espectador mediada por un dispositivo tecnológico programado (interfaz), por el contacto con otro ser humano o únicamente por su recorrido, presencia y contacto con la obra.
- 2) El grado de incidencia que se establece a partir de las instrucciones que el artista genera para el espectador y la libertad que éste tiene para modificar la pieza.
- 3) Si el resultado de la interacción es individual o colectivo, es decir si ocurre como experiencia única o es de carácter acumulativo.

---

<sup>26</sup> Estos tres criterios los retomo de Laura Solanilla en *¿Qué queremos decir cuando hablamos de interactividad?*, Universitat Oberta de Catalunya, Barcelona, 2001, [http://www.uoc.edu/humfil/articles/esp/solanilla0302/solanilla0302\\_imp.html](http://www.uoc.edu/humfil/articles/esp/solanilla0302/solanilla0302_imp.html).

## 2. El arte tecnológico

*“El arte de nuestros días es un arte de sistemas, procesos, participación e interacción.”<sup>27</sup>*

Para hablar del arte tecnológico, tema del cual parte esta investigación, considero fundamental referirme a Walter Benjamin y su texto *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Aunque este texto fue escrito en 1936, aún sigue estando vigente para comprender el paradigma arte-tecnología.

Para Benjamin la tecnología, especialmente la reproducción mecánica, democratizaba la cultura y permitía que “la reproducción en masas contribuyera a la emancipación humana promoviendo nuevos modos de percepción crítica”.<sup>28</sup> Por ejemplo, consideraba que el cine intensificaba la percepción sensorial a través del montaje, la edición y los planos. Por otro lado, su teórico contemporáneo Teodoro Adorno opinaba que el cine era un arte de masas ligado al comercialismo y al servicio de la política. En contraposición a Benjamin, Adorno decía que la función central del arte era proveer de una perspectiva crítica a la sociedad y que su objetivo debía ser liberarse de las presiones comerciales. Tres décadas más tarde aparece el teórico Marshall McLuhan quien creía que las nuevas tecnologías promovían la democracia e intensificaban la interacción. Para McLuhan “son los artistas, quienes se anticipan a su tiempo al comprender las posibilidades de nuevas formas de pensamiento y relación.”<sup>29</sup> Igualmente afirmó que “el medio es el mensaje” para darle importancia a las estructuras mediáticas por sobre sus contenidos. No pretendo ahondar en esta discusión sino describir brevemente las principales teorías que han tratado la problemática de la tecnología en el arte.

Una de las nociones más importantes de la evolución del concepto del arte con respecto a la tecnología es la de Benjamin quien sostenía que los efectos de la reproducción del arte alteraban su naturaleza y eliminaban el aura al quitarles su

---

<sup>27</sup> Popper, *op. cit.*, p. 71.

<sup>28</sup> Cynthia Freeland, *Pero ¿esto es arte?*, Madrid, Cuadernos Arte Cátedra, 2006, p.187.

<sup>29</sup> *Ibíd.*, p.188.

carácter único e inaccesible. Para Benjamin las nuevas formas de arte surgidas a partir de la tecnología, en especial la fotografía y el cine, podían suscitar nuevos paradigmas. Por ejemplo, la independencia de la cámara de cine del actor que otorgaba al público una distancia crítica que anteriormente no tenía. Esta distancia se construía cuando el público reconocía que el actor formaba parte de una ficción y lo distinguía de lo real.

A la par de los cambios técnicos que operan en la obra de arte, se dan cambios en el artista y el receptor. El papel que adopta el artista es el de mediador y consiste “en coordinar, en catalizar la “situación” y la actividad creadora que se esboza en torno a una propuesta artística”<sup>30</sup>.

Para Arthur Danto<sup>31</sup> a partir de la ruptura con la tradición en el arte se busca producir un efecto en el receptor, cambiar el modo de pensar del espectador y propiciar una actitud de indiferencia estética. Con la aparición de las vanguardias históricas a principios del siglo XX se modifican las construcciones artísticas y la expresión, que anteriormente estaba al servicio de la representación, comporta un modo distinto de ver y construye nuevas relaciones entre la subjetividad y el objetivismo naturalista adoptando nuevas producciones simbólicas. Los artistas no deseaban un nuevo estilo sino conseguir modificar por completo la manera de hacer arte. Para José García Leal con la ruptura,

“el derrumbamiento del orden esencial de fundamentación, de desvanecimiento consiguiente de una concepción unitaria del mundo, produce una onda expansiva que agrieta toda la realidad. Las cosas pierden cohesión explicativa, aparecen la dispersión y la discordancia, los significados discrepan hasta hacerse incompatibles. En este contexto no cabe una identidad unitaria del sujeto, ni un ser, ni en su autoconciencia, ni en la mirada que dirige a las cosas”<sup>32</sup>.

Resulta evidente el carácter contestatario de las vanguardias que deseaban salir del sistema y desarrollarse fuera de las instituciones y dentro de los ámbitos de la vida cotidiana. Si bien el modelo arte-tecnología ha trascendido en los últimos años con

---

<sup>30</sup> Freeland, *op. cit.*, p. 23.

<sup>31</sup> Arthur Danto, “The End of Art” en *The Philosophical Disenfranchisement of Art*, Nueva York, Columbia., 1986.

<sup>32</sup> José García Leal, “Expresión artística y subjetividad” en *Filosofía del arte*, Madrid, Síntesis, 2002, pp. 181-182

la introducción de los nuevos medios y las cuestiones digitales en el arte, este paradigma remonta a las manifestaciones surrealistas y dadaístas principalmente. Un ejemplo de ello fue que los surrealistas mecanizarían objetos con el fin de que ellos interactuaran con el espectador o con el entorno. La expresión en el arte muestra un creciente interés y con ello el deseo de los artistas por incorporar principios técnicos y mecánicos en la creación artística. Los artistas de esta época propiciaron entornos interdisciplinarios y reformularon el rol del artista como creador único y del espectador en la situación comunicacional. Además se integra la noción de integrar el arte a la vida cotidiana ya que se considera que el acto creativo no está escindido del resto de la actividad humana y que el arte está en continuidad con la vida.

Con el tiempo, las manifestaciones artísticas de los años cincuenta y sesenta, en especial Fluxus, retoman el binomio arte-tecnología para generar tecno discursos y diseñar aparatos electrónicos con fines creativos. El objetivo era crear objetos (instalaciones) que actuaran en función del *input* del espectador.

Otro concepto importante que Fluxus retomó de las vanguardias era la idea de integrar el arte a la vida cotidiana y así conseguir el rompimiento con el espacio expositivo y la disolución de las barreras entre arte y público. De esta manera, la presencia del público resulta fundamental para participar en el cierre de la obra, ya fuera de manera física o intelectual.

En esta tesis utilizaré el término “arte tecnológico” para referirme a aquellas manifestaciones que se concentran en la producción misma del objeto artístico mediante la tecnología y que dan lugar a experiencias que trascienden al objeto priorizando las acciones y experiencias de la obra con el espectador. Para ello, me interesa retomar la definición de Rubén Tortosa quien dice que,

“Las manifestaciones artísticas que utilizan nuevas tecnologías como proceso creativo se caracterizan por establecer conexiones directas con las particularidades comunicativas y el desarrollo propiamente tecnológico de los dispositivos de la interfaz utilizada. En otras palabras, que la maduración tecnológica y conceptual de la interfaz y su capacidad para generar una interactividad de mayor rango, permiten al usuario no sólo nuevas posibilidades de análisis e interpretación de la obra artística acorde con los



contextos de las obras interactivas, sino una participación más abierta e intensa en el desarrollo de la misma.”<sup>33</sup>

El arte tecnológico, electrónico o mediático surge a partir de la década de los sesenta como un proceso artístico realizado mediante el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el campo artístico. A partir de la observación y estudio de una serie de casos analizados en el Capítulo 4. (Tipología) de esta tesis encuentro que dentro de las principales características del arte tecnológico aparecen:

- 1) la colaboración interdisciplinaria
- 2) la inexistencia de un producto único final y la ocurrencia de una serie de acontecimientos
- 3) la disolución de los límites tradicionales entre los medios digitales y la convergencia de medios

El arte tecnológico incorpora medios electrónicos y digitales no solamente como herramientas o soportes sino como factores de conceptualización cuyas características tienen que ver con la reestructuración de la relación espacio-tiempo, la interpretación del espectador, la interactividad, y sobre todo el proceso de creación por encima del producto u objeto final.

Peter Weibel artista y teórico del arte mediático dice, al respecto:

“El arte electrónico traslada el arte de un escenario centrado en el objeto a uno centrado en el contexto y el observador. De esta manera, se convierte en un motor del cambio, desde la modernidad hacia la posmodernidad; concretamente, la transición de los sistemas de decisiones cerrados, definidos y completos a los abiertos, no definidos e incompletos, del mundo de lo necesario al mundo de las variables llevadas a cabo por el observador, de la monoperspectiva a la perspectiva múltiple, de la hegemonía al pluralismo, del texto al contexto, del localismo a lo no local, de la totalidad a lo particular, de la objetividad al relativismo del observador, de la autonomía a la

---

<sup>33</sup> Rubén Tortosa Cuesta, “Laboratorio de una mirada: procesos de creación e investigación en torno a la gráfica digital”, en Elizabeth Fuentes y Laura Corona, *Primer Simposio del Posgrado en Artes Visuales. Las nuevas tecnologías y su inserción en la plástica tradicional*, México, Coordinación de Posgrado en Artes Visuales UNAM, 2007, p. 9.

discrepancia, de la dictadura de la subjetividad al mundo immanente de la máquina.”<sup>34</sup>

El arte tecnológico implica cambios trascendentales en la narrativa de la pieza y en la lectura que el espectador le dará a la misma. La búsqueda del medio más adecuado para la exploración y la constitución del discurso personal de cada artista es lo que ha llevado a la experimentación de técnicas y materiales y a la invención de objetos artísticos sustentados en la tecnología más que en soportes tradicionales. Se introducen la concepción procesual de la obra, la interdisciplinariedad, el azar y el juego. Los artistas encuentran en las nuevas tecnologías la posibilidad de redimensionar el espacio que se construye entre el espectador, la obra y el entorno. Con esta nueva concepción del arte y sus alcances surge también un nuevo tipo de artista -el artista mediático-, quien para Oliver Grau,

“no sólo exacerba el potencial estético de avanzados métodos para crear imágenes y formular nuevas opciones de percepción y posiciones artísticas en la revolución mediática, sino que también específicamente investiga formas innovadoras de interacción y diseño de interfaces, mientras contribuye al desarrollo del medio en áreas clave, actuando como artista o científico.”<sup>35</sup>

Como mencioné con anterioridad, la interdisciplinariedad es una de las características principales del arte tecnológico. Ésta se manifiesta tanto en la concepción creativa de la obra, así como en su construcción física, debido a que en muchas ocasiones el artista no es un ingeniero o técnico y tiene que recurrir a especialistas para la elaboración de lo que ha esquematizado. En otros casos, los artistas también tienen formación en áreas científicas y tecnológicas y conjugan sus diversas profesiones y conocimientos en la obra de arte. Así, el arte tecnológico une diferentes disciplinas artísticas (fotografía, cine, música, etc.), posee elementos técnicos (herramientas, ingeniería, etc.), y conocimientos de las ciencias humanas y naturales (sociología, biología, física, entre otros.).

---

<sup>34</sup> Peter Weibel en Mariela Yeregui, “Postvideo. Las artes mediáticas de la Argentina en la era digital” en Jorge La Ferla, *Historia crítica del video argentino*, Buenos Aires, Fund. Eduardo F. Constantini, Fundación Telefónica, 2008, p. 218.

<sup>35</sup> Oliver Grau, *Virtual Art. From Illusion To Immersion*, Massachusetts, The MIT Press, Cambridge, 2003, p.3.

Ahora bien, Graham Coulter-Smith en su libro *Deconstructing installation art* propone dos tácticas mediante las cuales la obra de arte tecnológica promueve la interactividad:

- 1) Por medio del texto “escribible”, es decir, a partir de una narrativa no lineal y de la búsqueda de las piezas del rompecabezas que conforman la obra. El espectador debe unir (decodificar) éstas para construir la obra final. Esta idea surge a partir del videoarte contemporáneo.
- 2) A través de la instalación inmersiva que requiere de la inmersión visual junto con el cuestionamiento del espacio expositivo<sup>36</sup>.

En conclusión, el arte tecnológico se distingue porque además de que involucra al espectador al poseer mayores posibilidades de intersecciones, es transdisciplinario y abre nuevas perspectivas cognitivas y de creación. Si bien la interactividad no es exclusiva del arte tecnológico, el tipo de interactividad que ocurre dentro de esta práctica artística amplía los criterios participativos del espectador en la pieza.

---

<sup>36</sup> Coulter-Smith, *op.cit*, p.11.

### 3. Videoarte. El video como medio audiovisual

*“Video: Etimología de la palabra video: (latín) “yo veo” – primera persona del singular connota el nivel de registro o punto de vista.”*<sup>37</sup>

Para iniciar este apartado acerca del video como medio audiovisual quisiera partir de la idea de que el video no se da como un resultado progresivo del cine. El video aparece como una experiencia propia: ni es cine ni es televisión, es un medio de comunicación autónomo que surge como sistema de registro y almacenamiento ante la transmisión en directo de la televisión. Para Flüsser<sup>38</sup> el video es un instrumento cuyo propósito es servir a la televisión ya que por medio de la grabación se pueden manipular y censurar las imágenes a diferencia de la emisión en directo.

Desde su inserción en el mundo del arte los artistas intentaron que el video se distinguiera como una categoría propia. Aunque resulta incuestionable la conexión entre cine y video debido a que ambos poseen características similares, considero que la diferencia principal entre uno y otro tiene que ver directamente con el vínculo que establecen con el público. La intimidad y el carácter individual del video no sólo tienen que ver con las temáticas tratadas, sino con la reproducción de la imagen videográfica. A mediados de los años setenta el magnetoscopio (video reproductor) se convirtió en un aparato de utilización individual para el manejo del video analógico. Este aparato realizaba la decodificación magnética del mensaje audiovisual por medio de la sincronización de las señales de audio y video permitiendo la verificación inmediata de la grabación. Para Roman Gubern en su texto *¿La revolución videográfica es una verdadera revolución?*, “las potencialidades y desventajas tecnológicas del video condicionan su utilización en el cine, así como los usos sociales del magnetoscopio doméstico y los caminos alternativos del videoarte”<sup>39</sup>

El video también posee la capacidad de reproducción inmediata por lo tanto no requiere necesariamente de montajes. La imagen cinematográfica está basada en la

---

<sup>37</sup> Graciela Taquini, “Tiempos del video argentino”, en *Historia crítica del video argentino*, 2008, p. 46.

<sup>38</sup> Vilém Flüsser, “El gesto del video”, en *Los gestos. Fenomenología y comunicación*, Barcelona, Herder, 1994.

<sup>39</sup> Roman Gubern, “¿La revolución videográfica es una verdadera revolución?”, *Telos*, no.9, Madrid, marzo-mayo, 1987, p. 42.

imagen fotoquímica del revelado en laboratorio, mientras que el video no requiere de un proceso de revelado y es instantáneo. “La cinta de video recuerda la película cinematográfica sólo que la película está compuesta de fotogramas o fotografías, su dimensión temporal es el resultado de una ilusión óptica. En la cinta de video, por el contrario, reproducción y escena se interfieren. Se trata también de una ilusión óptica: pero de una ilusión con otras posibilidades de manipulación, que están más cerca del umbral de la realidad de la escena.”<sup>40</sup>

El video es un flujo de electrones que viaja por medio de una señal continua. Por esta razón, se puede ver en el momento en que se van transmitiendo la señal lumínica y la electrónica en tiempo real. En cuanto al video analógico, éste es una “tecnología de registro, conservación y reproducción de mensajes audiovisuales, grabados por procedimientos magnéticos en una superficie metálica”<sup>41</sup> A diferencia del cine que es una codificación fotoquímica, el video analógico es una codificación electrónica. Con respecto a la diferencia entre lo analógico y lo digital, lo principal consiste en que en el video analógico existe una modulación de color plano sin divisiones, mientras que en el video digital la pantalla se encuentra fragmentada en millones de píxeles. La materia del video digital consiste en una serie de números binarios sin referencia con el objeto físico en tanto que las imágenes analógicas son grupos de electrones que viajan a través de un cable para que el monitor las decodifique. “En el mundo analógico, nuestra representación de los objetos, de las ideas o de los proyectos implica una relación icónico-simbólica entre representante y representado. En el mundo digital, en cambio, los procesos por los cuales se manejan datos referentes a las cosas no guardan una relación de semejanza o simbolización, sino que son conformaciones numéricas.”<sup>42</sup>

---

<sup>40</sup> Flüsser, *op.cit.*, p.1.

<sup>41</sup> Eugeni Bonet, *En torno al video*, Barcelona, Gustavo Gili, 1980, p. 42.

<sup>42</sup> Fernando Zamora Águila, “Imagen artística. Imagen Técnica.”, *Primer Simposio del Posgrado en Artes Visuales. Las nuevas tecnologías y su inserción en la plástica tradicional*, 2007, p.152.

### 3.1. El video como género artístico

El video surgió como un medio de comunicación al servicio de la televisión, pero finalmente, alrededor de la última década de los años sesenta adquirió autonomía gracias a que sus usuarios comenzaron a prestar más atención al proceso de video grabación que al producto final.

El surgimiento de la cámara Sony Portapack en 1967 fue en evento que cambió la relación entre el artista y la imagen pues implicó portabilidad, inmediatez y bajo costo. Los artistas pudieron tener la tecnología a su mano y llevar la cámara a todos lados sin necesidad de cargar con un equipo pesado ni muchos cables.

En 1975 inicia la comercialización del video en dos formatos: VHS de Japan Victor Corporation y Betamax de Sony. A partir de lo anterior, el video fluye en dos vertientes: su uso comercial, es decir, el video como reproducción; y el video como medio de creación a través de la producción de experiencias estéticas<sup>43</sup> manifestadas en el videoarte.

A finales de los años sesenta aparece el primer video considerado como arte ligado al cine experimental, pero fue hasta los años setenta que el video se desliga del cine y comienza a construir su propia historia. Para la especialista en videoarte Laura Baigorri existe un paralelismo entre el cine experimental de vanguardia y el videoarte. Respecto a esto Baigorri afirma que,

“En su intento por subvertir el concepto tradicional de arte y sobre todo, de la narrativa cinematográfica y televisiva, el videoarte y el cine experimental compartieron tres tipos de procedimientos: la elaboración de la imagen, la combinación de imágenes cotidianas mediante secuencias que no están

---

<sup>43</sup> Para hablar de la experiencia estética retomo a Umberto Eco en su texto *Obra abierta*. Eco afirma que “la estética, haciendo valer una exigencia particularmente viva en nuestra época, descubre las posibilidades de cierto tipo de experiencia en todo producto de arte, independientemente de los criterios operativos que los hayan presidido. La poética (y la práctica) de las obras en movimiento sienten esta posibilidad como vocación específica, y ligándose más abierta y conscientemente a persuasiones y tendencias de la ciencia contemporánea, traen a la actualidad pragmática, a evidencia tangible, aquella que la estética reconoce como condición general de la interpretación. Esta poética advierte, pues, la “apertura” como la posibilidad fundamental del usuario y del artista contemporáneo. La estética, a su vez, deberá reconocer en estas experiencias una nueva confirmación de sus intuiciones, la realización extrema de una circunstancia de placer estético que puede realizarse en diferentes niveles de intensidad.”

sometidas a un desarrollo narrativo, y la deformación del tiempo, mediante la aceleración o la ralentización."<sup>44</sup>

La trayectoria experimental trazada por algunos artistas provenientes de otros campos, específicamente del performance y del happening, encuentra en el video una nueva posibilidad de redimensionar la relación entre el artista y el espectador. A partir de la primera década de los años ochenta estos artistas presentan obras con un complejo entramado multimedia cada vez más interactivo.

### **3.2. Fluxus y el surgimiento del videoarte**

Las primeras muestras de arte tecnológico aparecen en Europa durante el periodo de entreguerras y coinciden con el surgimiento del cine experimental. La práctica derivada de esta situación fue principalmente el videoarte que surgió como resultado del desarrollo tecnológico, de los movimientos sociopolíticos y de las corrientes artísticas del siglo XX.

En sus inicios, el video fue un medio para democratizar la cultura y poder unir la tecnología con el arte y la política, dando un nuevo sentido a la información, el significado y el efecto con respecto al público. "Durante el periodo entre 1965 y 1975, que podría ser considerado como el periodo definitorio del videoarte, hubo una importante cantidad de investigaciones entre los artistas trabajando con video, con el fin de desarrollar, modificar o inventar instrumentos y sintetizadores para modificar la video imagen."<sup>45</sup>

Las propiedades únicas del video encontradas por medio de las exploraciones creativas y sus aplicaciones reales crearon un lenguaje visual y particular único. Estas son: que explora nuevas posibilidades de narrativa, que propicia la interacción con el público, que maximiza el potencial perceptivo y la exploración y se enfoca en el tiempo, ya sea real o manipulado como su principal componente. Asimismo, algunas de las particularidades técnicas del medio son: playback instantáneo (regreso inmediato a la imagen grabada), monitoreo en vivo, retroalimentación, grabación continua en tiempo real, sonido e imagen simultáneas, degradación de la

---

<sup>44</sup> Baigorri, *op. cit.*, p. 193.

<sup>45</sup> Meigh-Andrews, *op.cit.*, p. 113.

imagen, repetición, distorsión, síntesis del color, etc.; herramientas cuyo fin es lograr un efecto que soporta una idea y significado a transmitir.

Cabe mencionar que el video surgió por el impacto de la tecnología en la producción de cultura visual y el desarrollo de las disciplinas artísticas. Fue una respuesta por parte de algunos artistas a las técnicas y métodos a los que tenían acceso. A través de este medio se genera la decodificación de significados y el desarrollo potencial creativo a partir de la producción tecnológica. Por ejemplo, el video de Fluxus que no tiene un guión ni sigue una narrativa lineal, sino que está formado por situaciones cotidianas de carácter absurdo cuyo objetivo no es relatar una historia sino provocar la autoreflexión y una actitud crítica en el espectador. Así, la desacralización del arte genera una nueva propuesta política y social en la cual el espectador también puede participar y así convertirse en parte activa de los acontecimientos que lo rodean.

Considero importante hablar del advenimiento del video en las prácticas artísticas con su aparición en acciones generadas por el grupo Fluxus<sup>46</sup> a partir de 1962. El objetivo de Fluxus era proponer nuevas relaciones con el público mediante procesos que integraran el arte a la vida cotidiana. Fluxus surgió como una disolución de las segundas vanguardias -específicamente del arte de acción- y con el tiempo se constituyó como un movimiento propio. En un principio se trataba de un encuentro entre personas que querían manifestarse en contra del paradigma del arte y de la figura consagrada del artista. Este grupo buscaba más que romper con lo establecido por las vanguardias, colocarse fuera de los circuitos del arte de manera tangencial siendo un arte vivo y efímero, y no un arte muerto para ser mostrado en museos para la posteridad: así intentó acercar el arte a la vida cotidiana a través de conexiones interdisciplinarias.

Las obras de Fluxus no son objetos sino acciones en el tiempo. Funcionan como procesos vitales que están en contra de la objetualización. La acción, su transcurrir y los errores que en este proceso puedan surgir son más importantes que el resultado final. Los principios que rigen Fluxus son la “desmitificación del arte y del artista a través del juego, el azar, el humor, y la lucha contra el mercado del arte.”<sup>47</sup>

---

<sup>46</sup> La palabra *fluxus* viene de fluir, de estar en movimiento, y de tener vida.

<sup>47</sup> Baigorri., *op.cit.*, p. 15.



Las manifestaciones de Fluxus como arte lúdico –influenciado por el dadaísmo– serán los primeros indicadores de la construcción de una nueva relación entre el objeto y el espectador mediante el juego, la acción y la participación. “El espacio de relación con el espectador y la experiencia del mismo -fuera concebida en términos visualistas, plurisensoriales, fenomenológicos o crítico-políticos- iba a convertirse desde entonces en el eje principal del sistema del arte de vanguardia, si exceptuamos los episodios de transvanguardia de los ochenta.”<sup>48</sup>

Nam June Paik y Wolf Vostell fueron dos de los miembros de Fluxus que comenzaron a utilizar el video y los monitores de televisión en sus performances e instalaciones. Para Chris Meigh-Andrews la actividad de Nam June Paik y Wolf Vostell de apropiarse del aparato televisivo y presentar la televisión doméstica como un icono (Fig. 1), fue crucial para el establecimiento del videoarte como discurso e influencia en las siguientes generaciones de videoartistas. Dentro de estas manifestaciones artísticas el concepto de obra y su proceso más allá del producto final era primordial. Para la construcción de la obra se solicitaba la actividad física y/o mental del espectador. “Desde esta perspectiva, el video pronto apareció como el medio perfecto para estos artistas cuya obra cuestiona la naturaleza misma del arte, más que la naturaleza de cualquier medio en particular: el video se convirtió en un objeto de pensamiento conceptual, así como en una práctica multimedia.”<sup>49</sup>

En 1963 las experiencias pre-videográficas de Paik y Vostell marcaron el punto de origen de la producción artística del videoarte. Ambos ampliaron las posibilidades del video más allá de un mero registro para dotarlo de varias posibilidades significativas. Sin embargo, ninguna de las primeras obras de Paik y Vostell poseen videoimagen, aunque sí monitores de televisión y señal de video. Lo que hace Paik es abrir la puerta a una nueva expresión artística a partir de la distorsión de la señal de video y del manejo de la imagen electrónica. Es aquí cuando el video se torna en posibilidad artística más allá que un mero soporte. La señal electrónica es vista como un medio de expresión.

---

<sup>48</sup> Jesús Carrillo, en María Casanova y Vicky Menor, *Instalaciones y nuevos medios en la colección del IVAM. Espacio, tiempo, espectador*, Valencia, Instituto Valenciano d’ Art Modern, 2006, p. 73.

<sup>49</sup> Corinne Diserens, “Cosmografía electrónica” en *Francesc Torres: A-B*, Valencia, IVAM, 1996, p. 27.



Fig. 1. Nam June Paik, *In-Flux House*, 1993. [[www.artfagcity.com](http://www.artfagcity.com)]



Fig. 2. Wolf Vostell. *Distorted image of the Happening YOU*, 1964. [[www.newyork.timeout.com/articles/art](http://www.newyork.timeout.com/articles/art)]

Debido a que la mayoría de los artistas que decidieron experimentar con señales videográficas tenían una formación musical previa, la música electrónica experimental tuvo una estrecha relación con el surgimiento del videoarte. “La eclosión de la música electrónica coincidió, a finales de los 60, con las primeras investigaciones realizadas con sintetizadores de imágenes y en la mente de los

artistas experimentales se produjeron las conexiones necesarias para interrelacionar ambos."<sup>50</sup>

Esto ocurre especialmente por la influencia de John Cage y su participación dentro de Fluxus en la que utilizaba dispositivos electrónicos para la creación de audios. La grabación en audio de sonidos dio lugar a los "objetos de sonido" (*sound objects*), creados por medio de secuencias, repeticiones, espacios y pausas dentro de un tiempo de composición. Por otro lado, el "video track" fue algo similar y surgió a partir de la secuencias de repetición de una misma imagen. Fue como un collage de imágenes y sonidos. Esto demuestra el paralelismo entre la música y el video señales que son susceptibles a ser manipulados por métodos que las transforman y distorsionan. Para Chris Meigh-Andrews esta relación entre video y música existe porque la música es la producción en vivo de sonidos organizados que se extienden en el tiempo y que afectan nuestro ser interno sin la necesidad de la mediación a través de estructuras conceptuales o verbales. Cuando uno toca un instrumento musical el resultado es una retroalimentación inmediata a través del oído de lo que el cuerpo y la mente han creado. Cuando uno toca un instrumento de video el resultado es una retroalimentación inmediata a través del ojo de lo que el cuerpo y la mente han creado. Para Meigh-Andrews, "El video es el equivalente visual de la música."<sup>51</sup>

---

<sup>50</sup> Baigorri, *op.cit.*, p. 24.

<sup>51</sup> Meigh-Andrews, *op.cit.*, p. 142.



Fig. 3. *How to Pass, Kick, Fall, and Run*, 1965. Coreografía ejecutada por Merce Cunningham, texto y audio por John Cage. [[www.ums.aadl.org/gallery/picture](http://www.ums.aadl.org/gallery/picture)]

### 3.3. Postulados y temáticas del videoarte

El video surge a partir de distintas condiciones estéticas, técnicas, culturales, teóricas y políticas que se dan durante los últimos años de la década de los cincuenta, como proceso de producción requiere de una participación más personal y creativa. El video arte pretende ser un arte que incluya a la comunidad y sus problemáticas dentro de sus contenidos y se engarce políticamente al contexto que lo rodea. Cada obra se enfoca a contenidos diferentes y adopta una condición particular. Para Laura Baigorri dentro del video como género artístico, los subgéneros son: videoinstalación, video escultura, video abstracto sintetizado, documentación de performance, "Guerilla TV", "Agit-prop", video danza y video de acción comunitaria<sup>52</sup>. En todas sus corrientes existe una recombinación de técnicas, métodos y medios de expresión, por lo que resulta difícil definir con exactitud las características que diferencian una obra de la otra. Se trata entonces de entender las categorías del videoarte no como determinantes, sino como procesos dinámicos, cambiantes y que se prestan completamente a la fusión entre unos y otros. Por lo tanto, es importante comprender que mediante las diversas prácticas videográficas el artista busca alcanzar distintos objetivos de acuerdo a la intención y al mensaje

---

<sup>52</sup> Baigorri, *op.cit.*, p. 25.

que desea transmitir al público, explorando las posibilidades expresivas, narrativas y técnicas del medio en sus diferentes formas.

Alrededor de la última década de los años sesenta, surgieron tres tipos de videoartistas: los que usaban el video como alternativa a la televisión, los activistas que se dirigían al público por medio de la tecnología, y los que veían el video como un medio más para realizar sus prácticas. Los videoartistas emergen como un grupo de personas de un circuito cultural que pretende ser ajeno al circuito de los museos y galerías. Estos artistas optaban por la búsqueda de una estética sucia e imperfecta, trabajando a partir de los fallos de la imagen para desmarcarse de la sociedad de consumo y la cultura elitista. Dentro de un contexto donde el mercado del arte tenía mucha fuerza, buscaban ir en contra del consumismo y el ocio, pero no como una moda sino con la finalidad de adoptar un nuevo discurso. Esta experimentación es lo que llevó a la creación de nuevas formas estéticas.

Existe una delgada línea que puede confundir el video como el medio de transmisión del mensaje, como un soporte técnico o como lo que realmente es, el mensaje mismo y la propuesta artística. El video adopta una gran variedad de formatos, abarca infinidad de propuestas y funciona como un elemento transdisciplinar que incluye la fotografía, el cine, la arquitectura, el teatro, etc.

El videoarte se relaciona con el performance y el happening en dos formas principales creando un cambio sustancial en la obra misma. Estas formas son:

- 1) Participación en el acto video grabado para concentrarse en el proceso y la acción que se prolonga en el tiempo. Únicamente documenta la acción sin intervenir en ella. “Las cintas de video se encargan de documentar la performance: a tiempo real durante su ejecución y mediante el montaje cuando la acción ya ha finalizado.”<sup>53</sup>
- 2) Participación directa del video con el artista en la obra como forma de experimentación tecnológica o para involucrar al espectador en la acción, es decir, interviene como soporte de las acciones o dispositivo de interacción.

---

<sup>53</sup> Baigorri, *op.cit.*, p.102.

A partir de la intervención del video en el happening y el performance surgen el “happening videográfico” o “videoperformance” en los cuales el video se convierte en el medio fundamental para la creación artística y sin él la obra no puede existir. “La efectividad comunicativa de muchas de estas obras se estableció en los mismo términos que en las acciones “en vivo” ejecutadas por los artistas ante un público real. Si la efectividad de la performance se basaba en un contacto directo entre emisor y receptor, esta carencia no fue imperativa en las videoperformances, cuyas imágenes fueron concebidas en función del espectador.”<sup>54</sup>

Algunos pioneros del videoarte como Bruce Nauman al contrario de los miembros del movimiento dadaísta, no tenían como objetivo la interacción con la audiencia sino llevar a cabo procesos de experimentación a partir de la grabación íntima y privada, así como la repetición de acciones ritualizadas que conformaban la obra de arte. Un ejemplo de esto es *Bouncing in the corner #1* (Fig.4) en la que Nauman se graba mientras se dedica a dar saltos y rebotar en la esquina de un cuarto durante un loop constante. En obras de este tipo se trataba de explorar la relación entre la obra y el artista, no entre la obra y el público. El video obtiene una narrativa distinta al tratar de poner en escena las acciones, es decir, intentar mostrar lo que ocurre en lugar de representarlo.



Fig. 4. Bruce Nauman, *Bouncing in the Corner #1*, 1968. [www.medienkunstnetz.de]

---

<sup>54</sup>Baigorri, *op.cit*, p. 104.

### 3.4. Video y espectador. Circuito cerrado

La identidad, el cuerpo y las condiciones de la imagen audiovisual van más allá del cine. En el caso del video, las propiedades del medio hacen que la dimensión del espacio, la movilidad de las imágenes, y la capacidad de proyección a gran escala en diferentes superficies generen un cuestionamiento en el espectador acerca de los patrones habituales de percepción. Tal es el caso de las videoinstalaciones de recorrido en las cuales el espectador entra y puede moverse a través de ellas.

Las primeras formas de interacción con el espectador se dan a partir de la relación entre la televisión y el video a través de dos modos: el video de corte documental y la video creación. Ésta última pretendía ser una alternativa a la televisión desde la propia televisión y estar a disposición de la sociedad además de tener un mayor alcance hacia un público más amplio, por ejemplo, el caso de Guerrilla TV<sup>55</sup>.

Con la participación televisiva (emisiones de televisión realizadas por videoartistas que proponían al telespectador la ejecución de ciertas acciones) se dan los primeros intentos de convertir al espectador en sujeto activo generando una reacción en él. Estas formas de incitar al público a la participación pretenden alejarse de la unidireccionalidad de los mensajes de los medios de comunicación y construir actitudes de reciprocidad.

Debido a que el objetivo de esta investigación es estudiar la interacción del espectador con la obra de arte en video, es necesario analizar la utilización del circuito cerrado, el cual constituyó como un primer vínculo entre ambos. Las características del circuito cerrado son que establece una relación basada en el desplazamiento del cuerpo para generar una experiencia artística, construye un vínculo entre el cuerpo y la tecnología y muestra el tiempo dentro de un *loop* o bucle continuo, es decir, sin que la reproducción del video se pare. También se puede

---

<sup>55</sup> El punto de partida de Guerrilla TV fue el grupo “Commediation” cuyos miembros Frank Gillete, Ken Marsh y Howie Gutstadt formaron “Videofreex”, “Raidance Corporation” y “People’s Video Theatre”. Para Marita Sturken en *La elaboración de una historia, paradojas en la revolución del video*, en El Paseante no. 12, 1989, “La expresión televisión guerrillera, con sus connotaciones de agresividad y subversión, vino a significar un determinado tipo de video activista, aquél que comportaba una observación irónica de las aberraciones sociales, así como una revolución estilística frente a las convenciones de la televisión” <sup>55</sup>

utilizar el *delay* o sistema de retraso del tiempo en el audio o la imagen para generar un desconcierto en el público espectador.

Los primeros trabajos que exploraban la relación entre el medio y el espectador tenían que ver con crear experimentos que involucraran la videocámara con el sujeto que grababa y a su vez estos dos elementos con el intérprete, la interpretación o el performance y el espacio video grabado. El circuito cerrado tenía como objetivo jugar con la percepción del espectador a través de la idea de ver y ser visto. El espectador era al mismo tiempo el actor que realizaba el hecho performativo y la audiencia que lo presenciaba. A esto Meigh-Andrews expresa,

"Para un sistema en el cual el espectador participa con aspectos de su propia apariencia o comportamiento, el medio más apropiado parecía ser el video, ya que proveía la base para una relación en tiempo real de eventos junto con la habilidad de modificar imágenes de una manera orgánica y fluida. Las posibilidades prácticas incluyen la manipulación del participante en el tiempo: puede verse a sí mismo en el pasado con sus acciones a través de un periodo de tiempo construido como una imagen compuesta."<sup>56</sup>

Para Michael Rush<sup>57</sup> uno de los inicios de la integración del espectador al acto artístico fue por medio de las prácticas que ponían las cámaras sobre el público, sin importar si éste era consciente o no del hecho. Esta idea de observar al público actuaba como una dura crítica a los videos de vigilancia de uso militar y del gobierno.

Dan Graham, quien comenzó sus carrera artística en 1964 fue el primer videoartista en explorar los límites del circuito cerrado e involucrar al espectador directamente con la obra en creación por medio del performance grabado (videoperformance), la utilización de espejos, y el espacio físico. Graham incluye al espectador en su obra con el fin de explorar las modalidades de percepción de las mismas. Para él, sin espectador no hay obra de arte. La obra se da por lo tanto como una experiencia con el espectador y no como un objeto. El espectador es el protagonista de la acción por cobrar consciencia de su involucramiento en el tiempo y el espacio físico.

---

<sup>56</sup> Meigh-Andrews, *op.cit.*, p. 49.

<sup>57</sup> Rush, *op.cit.*



Su obra *Performer, audience, mirror* (Fig.5) de 1975 es una documentación de un performance que revolucionó el videoarte. Graham trataba de redimensionar el espacio y el tiempo partiendo de las motivaciones perceptivas del espectador, el cual era sometido a un juego de subjetividades y objetividades a través de proyecciones, espejos y cámaras en circuito cerrado. La obra consistía en dos escenas. En la primera escena los miembros del público observan su reflejo en el espejo y son capaces de percibirse a sí mismos instantáneamente, en tiempo real, como un grupo, compensando la definición hecha por el *performer*. Esto les otorga un poder en el acto equivalente al que tiene el *performer*. En la segunda escena el público se refleja en los espejos pero también aparece en los monitores de televisión con ocho segundos de retraso mientras escucha los comentarios del *performer* igualmente con un ligero atraso. La atención del espectador se dirige entonces a las a dos versiones de sí mismo generando un cuestionamiento sobre la percepción del sujeto/objeto en el espacio físico. En primera instancia el público se percibe a sí mismo en el espacio mientras escucha cómo es descrito “objetivamente” según la percepción del *performer*. El ligero atraso de la descripción del *performer*, debilita la imagen del espejo (completamente presente) que los miembros del público tienen de sí mismos como individuos y como grupo. Esto podría influir en las interpretaciones posteriores de lo que ve.





Fig. 5. Dan Graham, *Performer, audience, mirror*, 1975. [www.arttorrents.blogspot.com]

Con relación a obras como esta en circuito cerrado, Laura Baigorri dice que,

“Cuando se graba al espectador a través del circuito cerrado, el artista toma por sujeto de la obra al propio espectador, confrontándole a nuevas experiencias y proponiéndole diferentes opciones (recorrido, actuación, ubicación, visión), de manera que es su propia imagen y sus acciones las que sustentan la pieza. El espectador interviene activamente en el proceso y se convierte en parte integrante de una obra que él mismo puede cambiar y transformar. La implicación del público en estos rituales preestablecidos por el artista comporta, en cierta medida, una suerte de responsabilidad compartida en el proceso de creación de la obra. Por una parte, su rol de observador es sustituido por el de actor; por la otra, destaca el carácter procesual de una obra que sólo existe durante su intervención: cuando el espectador abandona la sala, la obra deja de existir.”<sup>58</sup>

---

<sup>58</sup> Laura Baigorri, “Video y creación colectiva: azar y necesidad”, en *Creación e inteligencia colectiva. Zemos 98.7*, Sevilla, Asociación Cultural Comencemos Empecemos, Instituto Andaluz de la Juventud, Universidad Internacional de Andalucía, marzo 2005, p. 55.

### 3.5. Videoinstalación

Junto con el circuito cerrado, la videoinstalación actúa como la segunda obra en video cuya naturaleza tiene una implicación directa con el espectador. Los orígenes de la instalación provienen del arte radical vanguardista, específicamente de los postulados de Marcel Duchamp, del Dadaísmo y del Surrealismo. El primer antecedente de una instalación se considera el urinario conocido como “La fuente” (1917) de Duchamp por ser el primer objeto que cuestiona el sistema artístico al aparecer en una exposición dentro de un museo, apropiarse del espacio expositivo y reclamar la atención de la audiencia.

No existe una definición única del término “instalación” ya que éste incluye una enorme diversidad de obras y planteamientos artísticos. Sin embargo, Eugeni Bonet la considera la principal obra de la posmodernidad. Bonet propone el término de *instalación audiovisual* o *instalación- imagen* y discurre que hay dos vertientes clave que se deben de tener en mente para considerar un objeto como una instalación, estos son: que descienda directamente de las artes plásticas, específicamente de la escultura; y de las tecnologías o “nuevos medios”. Afirma que uno de los primeros artistas en usar la palabra “instalación” en el ámbito del arte contemporáneo fue Dan Flavin al referirse a sus objetos/esculturas de luz (Fig.6).



Fig. 6. Dan Flavin, *Untitled (to Don Judd, colorist)*, 1987. [[www.0p3nfr4m3w0rk.org/install](http://www.0p3nfr4m3w0rk.org/install)]

Ahora bien, Ana Claudia García en su texto acerca del video en el espacio dice que la mayoría de las videoinstalaciones tienen dos elementos básicos, “uno de ellos es la imagen electrónica, sea ésta de naturaleza analógica, digital o mixta...El otro elemento significativo de las videoinstalaciones es el espacio real, es decir, el espacio tridimensional. Pensar la instalación requiere pensar (la) en el espacio.”<sup>59</sup>

A pesar de no existir una definición única del término “instalación” considero a partir de Coulter-Smith en *Deconstructing installation art* que sí se pueden encontrar ciertos factores claves para distinguirla. Estos factores podrían ser su capacidad de inmersión y de establecer relaciones concretas con el espectador, su carácter temporal, así como la creación de textos narrativos no lineales a partir del despliegue de elementos en el espacio. Coulter-Smith afirma que hay tres características principales que pueden extrapolarse del análisis histórico integral de las instalaciones. Estas son:

“la aspiración de crear una participación más directa entre el espectador y la obra de arte; en segundo lugar, la observación de que la instalación presenta al espectador fragmentos que debe explorar y unir para activarse; y en tercer lugar, la estrategia de la escultura expandida de deconstruir el concepto tradicional de la valiosa obra de arte mediante el uso de objetos y materiales encontrados.”<sup>60</sup>

En cuanto a la videoinstalación, ésta surgió debido a que se consideraba que la obra videográfica en pantalla plana ofrecía pocas posibilidades de intervención por parte del público. Entonces, muchos artistas decidieron replantearse las relaciones espectador-obra y la intervención de éste en el proceso artístico tratando de potencializar los atributos del medio a través de la construcción de videoinstalaciones. Según Oliver Grau en su texto *Virtual Art. From Illusion To Immersion*, las instalaciones fueron creadas no sólo para poner al espectador de manera más intensa en la imagen, sino que a través de éstas, el observador es involucrado en la creación actual del trabajo mismo.

---

<sup>59</sup> Ana Claudia García, “El video en el espacio: un nuevo espacio de sentido. Video, esculturas, objetos e instalaciones” en *Historia crítica del video argentino*, 2008, p. 68.

<sup>60</sup> Coulter-Smith, *op.cit*, p.14.

En la videoinstalación la actividad del espectador rompe con las barreras de la contemplación. El sujeto es confrontado y se convierte en un actor al que se le ofrecen una serie de posibilidades que puede realizar dentro y con la pieza. El espectador tiene la posibilidad de actuar simultáneamente como participante y como sujeto del trabajo, implicado directamente en la decodificación y funcionamiento de la instalación.

Bill Viola, quien comenzó a ser videoartista alrededor de 1973, dice que la imagen en pantalla plana no puede tener el mismo impacto que un espacio en el cual el espectador se integra y donde es consciente del lugar que ocupa físicamente a partir de sus movimientos y acciones. Las videoinstalaciones de Viola son paisajes totales que envuelven al espectador con la imagen y el sonido y se distinguen por su precisión y directa simplicidad.

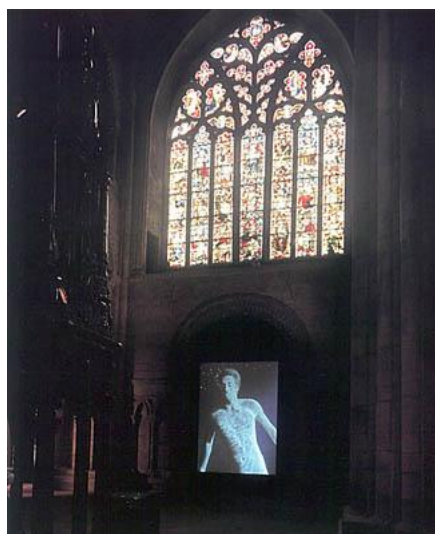
“Viola se ha preocupado especialmente por la relación entre espectador y obra y por las posibilidades de la percepción humana, convirtiendo sus videoinstalaciones en ingeniosos mecanismos que despiertan la curiosidad del espectador y que incitan a su participación...Viola perturba al espectador, implicándole física y emocionalmente. En todas sus videoinstalaciones el espectador es un elemento esencial del contexto, pero no tanto porque reconozca su imagen en la pantalla, sino porque la obra solicita su actividad y su atención.”<sup>61</sup>

Muchas de las obras de Bill Viola como *The Crossing* (1996), *The Passions* (1998) o *Emergence* (2002) se centran en las experiencias humanas como la vida y la muerte, el paso del tiempo, la construcción de la memoria y el espiritualismo. Viola hace un vínculo estrecho entre el uso de los materiales y el contenido de su obra como si hubiera conseguido el equilibrio natural entre el ser humano y la máquina. Sus instalaciones se integran a la arquitectura del lugar donde son expuestas para existir en el tiempo y en el espacio y crear un contexto de significación por medio de los objetos en el espacio. Asimismo, generan sentido tanto en el espacio exterior físico como en el espacio interior del individuo, es decir, en la experiencia humana. Cada obra en particular engloba un aspecto de la totalidad del trabajo de Viola, por lo tanto, su obra completa es un constante proceso en construcción.

---

<sup>61</sup> Baigorri, *op.cit.*, p.147.

Para Viola el tiempo es un ciclo manifestado por constantes *loops* y muestra la existencia temporal del video como paralelo a la existencia del ser humano. Tal es el caso de *Chott el-Djerid* (1979). La luz y el audio también son elementos fundamentales en sus instalaciones ya que éstas son concebidas para ser exhibidas en espacios cerrados, oscurecidos y con acústica. Además, las figuras humanas toman forma con la luz y se desvanecen de nuevo en la oscuridad. El conocimiento profundo que Viola tiene del vídeo y el interés por explorar el fenómeno visual y acústico aportan a su obra una personal trascendencia emotiva que lo ha acompañado a lo largo de su trayectoria artística. *The Messenger* (1996) (Fig.7) es una grabación en tiempo real reproducida en velocidad menor para poder mostrar a detalle las propiedades del agua y su efecto al entrar en contacto con el cuerpo humano. Esta videoinstalación fue creada para la Catedral de Durham en Inglaterra con la intención de ser expuesta en un espacio social pero de profunda intimidad, silencio y oscuridad como lo es una iglesia. De esta forma, *The Messenger* construye un espacio íntimo de meditación en el cual el espectador queda inmerso por completo dentro la imagen audiovisual que conforma la instalación. Esta pieza está compuesta por una pantalla que muestra una imagen de una silueta de lo que parece ser un cuerpo humano sumergido dentro de las profundidades del agua. Se escucha únicamente el sonido del agua. Muy lentamente el cuerpo de un hombre aparece flotando hasta llegar a la superficie. El rostro del hombre sale del agua para respirar, toma aire y vuelve a perderse en las profundidades del agua. Los detalles son captados con una gran meticulosidad y la expresión del rostro humano junto con el sonido de su respiración resulta absorbente.



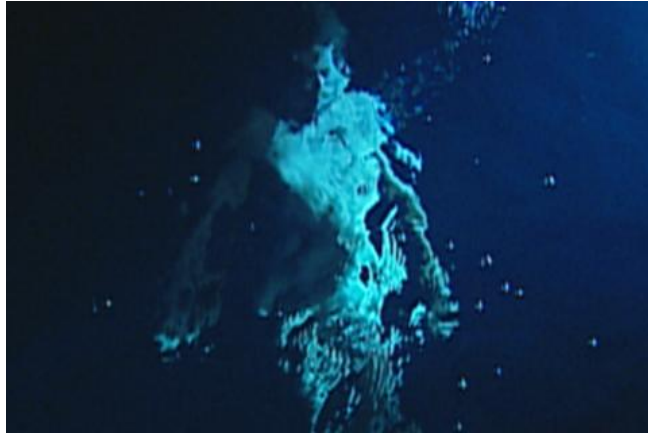


Fig. 7. Bill Viola, *The Messenger*, 1996. [www.kunstonline.dk]

Los efectos de la recepción de esta pieza son cambiantes en el espectador dependiendo del espacio, el contexto o la situación donde se exhibe. Viola pretende implicar al espectador dándole libertad para construir su propio discurso en relación a su experiencia con la obra. Para Frank Popper, en este caso el artista le da al espectador la oportunidad de entrar a la obra. Esta “entrada a la obra depende del balance entre las fantasías estéticas y las realidades técnicas”.<sup>62</sup>

Ahora bien, para hablar de la videoinstalación como corriente estética y artística de la contemporaneidad, Graham Coulter-Smith retoma de Peter Bürger el concepto de

---

<sup>62</sup> Popper, *op. cit.*, p. 221.



“deconstrucción”.<sup>63</sup> Coulter-Smith dice que en este sentido las instalaciones son deconstructivas en cuanto a su implicación con el juego y el público participante. El término “deconstrucción” no tiene que ver con la transgresión sino con la noción de expansión y recreación. Este concepto aparece a mediados de los noventa con el surgimiento de los proyectores de video cuando los artistas abandonan el monitor y comienzan a proyectar imágenes en diversas superficies y en todo tipo de objetos. Más que una proyección se crean ambientes. La obra se vuelve inmersiva y requiere de la participación del espectador por medio de dispositivos como pantallas sensibles al tacto, sensores, etc., con el fin de generar relaciones sensitivas y estéticas en el espectador y proponer nuevas concepciones acerca del espacio y el tiempo. A mi parecer, la insistencia en la presencia literal del espectador es la característica clave de las instalaciones.

El surgimiento de la proyección revolucionó el video, ya que finalmente dejó de ser necesario el aparato de televisión para mostrar la imagen, además de que los proyectores incrementaron la calidad de la imagen y disminuyeron costos, lo cual significó un mayor vínculo entre el público y la obra en términos de representación. Este vínculo se desarrolló debido a que el espectador podía caminar sobre la imagen, entrar en ella, sentirla, y adentrarse mucho más que si únicamente estaba frente a un monitor. Al respecto García sostiene que,

“En un sentido estricto, se puede hablar de propuestas o modalidades *inclusivas*, pues incluyen, en un mismo espacio de sentido, al espectador y al recorte espacial en tanto lugar resemantizado por la obra. Dicho de otro modo, son inclusivas porque la mayoría de las obras instalacionales no segregan al espectador del espacio de enunciación. El espacio actúa como materia significativa de la obra, pero lo hace en forma ambivalente: como continente y como contenido a la vez. En sentido opuesto, sí hay segregación espacial, por ejemplo, en la pintura, en el cine o en el teatro clásico; quiero decir, el espectador está en el espacio, pero en estos casos está literalmente separado de la escena.”<sup>64</sup>

---

<sup>63</sup> Coulter-Smith, *op.cit.*, p. 15.

<sup>64</sup> García, *op.cit.*, p. 69.



Para finalizar este apartado quisiera agregar que en la videoinstalación el artista controla no sólo el medio, sino el contexto en el que la imagen aparece, es decir, crea un ambiente dentro del mismo dispositivo. Además, pienso que el éxito de una instalación no debe basarse en función de la inmersión, sino de la reflexión, en el sentido de que la pieza no se quede en la mera ilusión de inmersión física. Por consiguiente, es muy importante la retroalimentación por medio de la interacción directa del público con la obra ya que el significado se mantiene abierto para suscitar una enorme cantidad de reacciones distintas.

#### 4. La interacción entre el espectador y la obra de arte tecnológica

*“Con respecto a la interactividad el grado de autonomía del espectador es el factor más importante en su determinación.”<sup>65</sup>*

El Diccionario de la Real Academia Española define “interacción” como la “acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más objetos, agentes, fuerzas, funciones, etc.” El término “interactivo” alude a un dispositivo tecnológico: dicho de un programa que permite una interacción, a modo de diálogo, entre el ordenador y el usuario.” A partir de esta distinción me gustaría recalcar que la importancia de la interacción radica en la experiencia cinética y cognitiva.

Coulter-Smith define interacción como:

“un concepto y una metodología que se trata y se trabaja más profundamente en el ámbito del arte digital y electrónico, como contrapuesto a las bellas artes. Es un término que define una de las diferencias más críticas entre estas dos variedades. Pero es un concepto incluso más importante puesto que describe maneras de conseguir el objetivo duradero de romper la barrera entre el espectador y la obra de arte e introducir el arte en la vida...Pero la interacción no es un fin en sí: es necesario plantear que la calidad de la interactividad depende del nivel que alcance la obra de arte en fomentar a la vez reflexión crítica y el compromiso creativo. Este concepto de implicación creativa remonta a principios del siglo XX.”<sup>66</sup>

Desde que una obra es concebida como interactiva pretende brindar la posibilidad al usuario de relacionarse con los contenidos, pero sobre todo de gestionar el producto final. En términos de esta investigación se afirmará que toda obra interactiva conlleva un producto o resultado final. Consideraré como “arte interactivo” aquel que permite integrar de alguna forma, el discurso o acción del público en el discurso de la obra, de modo que dicho discurso esté directamente determinado por la acción de tal público y dependa de éste para su existencia.

La idea del espectador como factor esencial para completar la obra de arte no es algo nuevo ni se encuentra ligada al surgimiento y desarrollo del arte tecnológico.

---

<sup>65</sup> Popper, *op. cit.*, p. 221.

<sup>66</sup> Coulter-Smith, *op.cit.*, p. 29.

En su texto “El acto creativo” (1957) Marcel Duchamp ya hablaba de la creación como la conjunción de los procesos entre el artista y el espectador y afirmaba que la posición del espectador era crítica tanto para la recepción como para la producción de obras. A esto Dalia Judovitz agrega que, “las obras de Duchamp llevan al espectador a cuestionarse sobre las categorías tradicionales que han definido la noción del objeto artístico, el acto creativo, y la posición del artista. El espectador completa el proceso creativo no como un consumidor pasivo sino como un intérprete activo.”<sup>67</sup> Los aspectos interrelacionados con el papel del lector y el acto creativo que implica una crítica reflexiva son: la creatividad, la asociación de ideas, y la narrativa, es decir, el dar “sentido” a la obra. De esta forma, el espectador se convierte a la vez que participa en diseñador del juego artístico. Para Duchamp el artista es un “fabricante” (maker) en lugar de un “creador” (creator) y, por lo tanto, no existe un acto de originalidad sino una autoría múltiple otorgada por la suma del espectador a lo que el “fabricante” concibe. De esta manera el acto creativo surge de la generación de nuevos significados a partir de términos ya dados, es decir de “ready mades” y ubica al espectador como “el agente autorizador de su obra”.<sup>68</sup>

A pesar de que la idea del “espectador que cierra la obra” no es propia del arte tecnológico, con el surgimiento de algunas manifestaciones emergidas con el videoarte, como las instalaciones interactivas, resulta obvia la presencia del espectador. Más que obvia esta presencia no sólo se vuelve intrínseca para la realización de la obra de arte, sino para su existencia. Lo que esto implica es que el espectador se vuelve libre y que su libertad la otorgué el artista a partir del proceso creativo de la obra.

Desde estos preceptos, se van esbozando cambios en el papel y la concepción que se tiene tanto del artista como del espectador y la actividad artística se vuelve pluridisciplinar. Además, la creación deja de limitarse a una estricta creación personal y se busca más una colectiva, esto es que a través de distintos estímulos el artista busca desencadenar la participación y el diálogo y exige al espectador una participación activa. Es él quien debe completar, mediante una acción o una reacción, el proceso creador. Con el espectador como agente necesario para la

---

<sup>67</sup> Dalia Judovitz, *Unpacking Duchamp: Art in Transit*, Los Angeles, University of California Press, 1995, p. 1.

<sup>68</sup> *Ibid*, p. 7.

creación, funcionamiento y cierre de la obra de arte, la artista e investigadora Susan Collins propone el concepto de “espectador-participante”<sup>69</sup>.

A partir del paradigma “espectador-obra”, Collins plantea tres niveles de espectador con relación a la videoinstalación con la finalidad de conocer la posición del mismo frente a la pieza. En el primer nivel se encuentra el “espectador primario” que es aquel que tiene un primer encuentro presencial con la obra, en otras palabras se trata del “participante-interactor”. Después aparece el “espectador secundario” que presencia el encuentro del primario (performance) mediante una videograbación y actúa como testigo, en donde observa cómo el primero se convierte en parte intrínseca de la obra. Se trata de un observador de la experiencia. Y, por último, el “espectador terciario” que observa el encuentro entre los espectadores anteriores en una grabación que actúa como documentación de la pieza. Con la propuesta de este “espectador terciario”, los espectadores actúan como sujetos, objetos, usuarios y observadores al mismo tiempo que forman parte de la obra y que permiten que ésta exista. El artista por ende debe renunciar al control absoluto de la pieza y permitir que el espectador la modifique y construya. Es entonces cuando el espectador deja de ser un mero consumidor para convertirse en un usuario-productor y surge el paradigma del arte tecnológico: el espectador que pasa de ser un observador a convertirse en productor. Para Collins, “la obra de arte sólo se termina cuando está frente al público, el espectador es el único que puede completarla.”<sup>70</sup>

Considero que la interacción y el diálogo con la pieza van más allá de decidir dónde mirar o qué mirar. Ahora bien, ¿qué es lo que se requiere para que esto ocurra y cuáles son las nuevas posibilidades que se generan? Pienso que probablemente el único diálogo significativo que se produce mientras se interactúa con una obra se da en los espectadores mismos.

---

<sup>69</sup> Collins, *op.cit.* p.82.

<sup>70</sup> *Ibid*, p. 84.

Laura Solanilla plantea tres niveles de potencialidad de la interactividad<sup>71</sup>:

- 1) La interacción queda circunscrita a un ámbito privado entre el artista y el espectador.
- 2) El espectador tiene la posibilidad de participar en una actividad previamente programada por el artista. La acción es controlada y el artista determina qué puede o no hacer el espectador. Los contenidos se generan de forma controlada e inducida.
- 3) La acción del espectador tiene proyección pública, co-autoría y modificación de la obra.

Según lo anterior, el máximo grado de interactividad ocurriría entonces cuando el espectador se convierte en espectador-usuario e influye en la génesis de los contenidos de la obra.

Creo que la interacción necesariamente conlleva una retroalimentación. En el arte interactivo se lleva a cabo una experiencia en la que el espectador es fundamental en el desarrollo de la obra ya que éste irá construyendo el discurso a partir de las herramientas que el artista ponga a su alcance. De esta manera, juntos, el artista y el espectador generan el resultado. Sin embargo, esto puede ser por un lado determinante y restringido si el artista establece una respuesta para cada acción, pero también puede ser caótico si deja abierta toda una gama de posibilidades que no integran a la obra con el público. Por lo tanto, ¿cómo hacer para integrar al público y hacer que cada discurso sea particular de cada participación única e individual?

Para responder a esta pregunta y entender la relación del espectador y la obra es necesario definir los términos que existen para describir las diversas relaciones que se establecen entre el artista, la obra y el espectador. La siguiente lista es una propuesta que va del grado o nivel más sencillo hasta el más complejo.

---

<sup>71</sup> Solanilla, *op. cit.*

1. Intervención: el espectador tiene contacto directo con la obra, la transita. Generalmente se trata de una obra de carácter inmersivo.
2. Reacción: el espectador muestra una reacción con respecto a algo generado por la obra, con o sin su aportación o “input”.
3. Participación inconsciente: la obra requiere de la presencia del espectador.
4. Participación activa: el espectador origina una acción, es lo contrario de estar pasivo o inerte.
5. Interacción: se forman canales de información bilateral, la obra genera una respuesta al “input” del usuario.

Para Collins, existen otras palabras que pueden englobar de forma más integral aquella obra de arte que incluye al espectador en su realización, por ejemplo, la palabra “responsivo”<sup>72</sup>. Collins habla del “espectador responsivo” en lugar del “espectador activo” para plantear la idea de aquel individuo que genera un cambio tangible en la obra, es decir, que nada puede ocurrir en la pieza a menos de que exista un “input”. Este “input” altera el curso del programa y dependiendo de cada espectador se consigue un resultado distinto. Si la obra hace cosas o genera información sin la necesidad de que haya alguien del otro lado, simplemente se trata de una relación activa o de alguna reacción entre la obra y el usuario.

Por consiguiente, propongo que el grado o nivel de interactividad de la obra se clasifique de acuerdo al diálogo que se genera entre el artista y el espectador a partir del contacto con la obra, el cual involucra necesariamente una reciprocidad o retroalimentación (“feedback”). Por último, considero que es decisión del artista la construcción de este diálogo y no debe basarse en una limitación del medio o de la tecnología. El máximo grado de interactividad ocurriría entonces en los juegos creativos y participativos entre el artista y el espectador, en donde éste alcanza la interacción con el artista y la obra, y finalmente logra que ésta se integre a la vida cotidiana.

---

<sup>72</sup> Collins, *op.cit.*, p. 7.

#### **4.1. Tipología**

Con base a los postulados del capítulo anterior, propongo una tipología de grados de interacción del espectador con la obra cuya finalidad es dar a conocer las distintas formas en que el espectador se puede relacionar con la pieza. Me interesa demostrar cómo con cada experiencia se construye un nuevo concepto de obra artística y se genera una co-autoría desde la artísticidad de la obra a partir de la participación del espectador en el proceso creativo. Los siguientes ejemplos parten del menor grado de implicación del espectador con la pieza al máximo grado que conlleva una intervención y transformación de ésta a partir de la re-construcción estética. Cada grado es ejemplificado por distintos casos que considero paradigmáticos con el objetivo de estudiar cómo funcionan distintas obras como piezas artísticas y cómo opera la relación/experiencia con el espectador en cada caso específico.

**1) Primer grado de participación: Primeras implicaciones del espectador a partir de una imagen audiovisual en pantalla plana. La video cámara como sustitución del espectador.**

A finales de los años sesenta a los artistas les interesaba el video por sus capacidades para transmitir de manera instantánea imágenes, además, de ser un medio costeable. Cabe destacar que las propiedades únicas del medio como son la espontaneidad y la inmediaticidad fueron lo que llevaron al video a convertirse en una extensión del artista mismo. La autograbación y la intimidad del artista sólo frente a la cámara constituyeron un nuevo acto de creación. Las primeras experiencias artísticas interactivas en la década de los sesenta fueron los happenings y performances que cuestionaban desde una postura transgresora el valor del espectador como pieza clave de la obra.

Vito Acconci quien comenzara con sus performances en 1972, fue uno de los primeros artistas en trabajar con la obra de arte como experiencia psicológica y relacionarse por medio de ella como sujeto y objeto mediatizado. Los videos de Acconci se distinguen por mostrar la idea del desplazamiento del “yo” al involucrar el concepto de duplicidad por medio de la experimentación y la relación del artista con su cuerpo mediante el performance, la cámara y el público. Por lo tanto, generan incertidumbre acerca de quién es el sujeto que observa y quién es el representado. Acconci plantea los primeros cuestionamientos que tienen que ver con el papel del artista y el espectador en la construcción en la obra. Afirma que si el artista está detrás de la obra puede ser entonces la obra y el objeto representado al mismo tiempo y que si interactúa con el espectador entonces se construye una relación de igualdad entre ambos, lo que modifica trascendentalmente la concepción del arte.

Uno de sus videos clave es *Undertone* (1973), en el cual se observa una imagen del artista en blanco y negro sentado solo en una habitación en primer plano. Acconci aparece con los brazos escondidos bajo una mesa. A medida que la cámara se acerca al artista, éste comienza a dirigirse al público diciendo que debajo de la mesa hay una mujer masturbándolo o que incluso es él mismo el que lo está haciendo mientras es grabado. Explica al espectador su fantasía erótica mientras lo mira directamente y le susurra palabras íntimas. Esto genera una relación en la que el espectador siente que el artista lo involucra dentro de su fantasía. La cámara



sustituye al espectador por lo que lo vuelve un cómplice y se establece una relación voyeurística. Hay una tensión psicológica entre el “yo” y el “otro”. En Acconci la relación entre el artista y el espectador radica en el efecto que las agresiones y la violencia generadas física o psicológicamente en su propio cuerpo causan en quien lo está mirando. Finalmente, el objetivo de Acconci es involucrar al espectador en la obra haciéndolo partícipe del acto, en un principio de manera inconsciente y después generando una reflexión consciente de su relación con el artista y la obra.



Fig.7. Vito Acconci, *Undertone*, 1973. [www.artforum.com]

## 2) Segundo grado de participación: Circuito cerrado. El espectador como parte integral de la pieza.

Los primeros circuitos cerrados exploraban la disolución de la identidad expresada en la fragilidad de la experiencia del individuo. La cámara modificaba la percepción de uno mismo creando conexiones espaciales entre reproducción, sombra y la propia existencia ante la imagen en vivo, es decir, la imagen en movimiento. En 1999 Peter Campus quien incursionó en el videoarte en 1970 retoma su obra *Interface* (Fig. 8) realizada en 1972 y la reconstruye dándole por nombre *Prototype for Interface*. Campus es realizador de las primeras instalaciones en circuito cerrado. Influenciado por Bruce Nauman en una serie de trabajos llamados *Dynamic Fields* realizados en 1971, este pionero del videoarte utiliza el factor espacial como elemento clave de su obra otorgándole un rigor técnico y simbólico. “A través del video el artista aparece en interacción con la imagen de su propio cuerpo. En sus videos, Campus alterna entre sus roles como director y actor; en las videoinstalaciones el visitante, tanto como espectador y usuario, puede reconocer imágenes de si mismo simultáneamente.”<sup>73</sup>

En *Prototype for Interface* el espectador es confrontado con una doble imagen de sí mismo. “Una hoja de vidrio transparente es montada en un cuarto oscuro. En la pared detrás de esta hoja hay una cámara de circuito cerrado que se dirige a ella. Cuatro metros delante de la cámara hay un video proyector que proyecta la imagen de la cámara al vidrio. Cuando el visitante se mueve al área de grabación delante de la superficie del vidrio, su reflejo –volteado de cabeza- y su video imagen en el sentido correcto aparecen simultáneamente y en tamaño natural. Dependiendo de dónde se pare el visitante, las dos imágenes serán visibles una junto a la otra o parcialmente superponiéndose.”<sup>74</sup>

---

<sup>73</sup> Wulf Herzogenrath y Barbara Nierhoff, *Peter Campus. Analog + Digital + Video + Foto 1970-2003*, Bremen, Kunsthale, 2003, p. 28.

<sup>74</sup> *Ibid*, p. 96.



Fig. 8. Peter Campus, *Interface*, 1972. [www.karagatan.wordpress.com]

Ahora bien, tomando como referencia la participación inconsciente del espectador surge la siguiente pregunta: ¿para que exista una interacción entre el espectador y la pieza se requiere de la consciencia e iniciativa personal del sujeto o simplemente que éste actúe de la manera en que el artista lo tiene planeado? A mi parecer la audiencia es necesaria para realizar el experimento tanto de las potencialidades del medio como de la participación del agente espectador. Sin embargo, el que el sujeto sea un componente, sin importar si es clave o no para el funcionamiento de la pieza, no significa que esté interactuando con la misma. El espectador participa pero no hay reciprocidad y se mantiene en la unilateralidad. La interacción implica diálogo, sin embargo éste ocurre a distinto nivel. En cuanto a la posición en la que se ubica el espectador con respecto a la obra podría decirse que en este caso el espectador es el observado (el participante/ interactador, y el artista el observador o espectador secundario). No obstante, ninguno de los roles del espectador se mantiene estático a lo largo de su transición por la obra, éstos van cambiando de acuerdo a la experimentación de la pieza e incluso se intercambian a tal grado que el espectador pasa de ser el sujeto al objeto y del observador al observado. De igual forma, los roles entre el artista y el espectador no se revierten y se convierten en opuestos, más bien se vuelven ambiguos en ambos casos y tanto el espectador como el artista pierden su carácter definitorio al entrar en una participación colaborativa entre ambos. Sin embargo, aunque el espectador “activa” con su presencia la obra y sin él

no existe tal, únicamente activa la obra como reflejo de sus acciones: interviene en relación directa causa-efecto, pero no realiza una interacción potencial.

Otro ejemplo de este tipo de participación ocurre en algunos casos de videoperformance en los que, la incorporación de la audiencia en el trabajo artístico es un precedente definitorio del papel del espectador-participante.

### **3) Tercer grado de participación. Inmersión sensorial: Video ambientes. Diálogo entre actores de la obra y el espectador.**

Las obras que distingo bajo el término de inmersión sensorial o video ambientes ostentan el grado más bajo de interactividad, pero el más alto de participación. A pesar de ser espacios en los cuales el espectador se introduce y se mueve por ellos, no contribuye en el proceso de creación de la pieza ni genera una reacción o modificación en el contenido de la misma. Su experiencia se mantiene individual y propia a partir de lo que va percibiendo por medio del contacto que tiene con los distintos elementos que conforman la pieza, como son: imágenes proyectadas, luz, sonido, etc. Se trata de espacios navegables creados para que el espectador los explore y habite. Los considero sistemas cerrados porque a diferencia de los sistemas abiertos que intentan implicar al espectador en la narrativa de la obra generando una respuesta participativa dentro de la experiencia de la escritura de ésta; en este caso, a pesar de que las respuestas y el movimiento de los espectadores-usuarios son libres y no determinados, los contenidos y la estructura física no son afectados por estas acciones y se mantienen estables.

A mí parecer la obra de Gary Hill, quien empieza a trabajar con video en 1973, resulta clave dentro del videoarte, sobre todo en lo referente a la construcción de narrativas y a la modificación del lenguaje video grabado. Hill construye instalaciones como transferencia del espacio fuera del monitor. Se dedica a explorar lo que él mismo llama “el interminable proceso de intentar comunicarse”<sup>75</sup> (*the never-ending process of attempting to communicate*). Para llevar a cabo esta tarea crea videoinstalaciones mediante las cuales ubica al espectador dentro de la pieza para que éste se relacione con la obra a través de su corporalidad y sus procesos perceptivos.

En *Tall Ships* (1992), el espectador entra en una sala oscura y mientras camina por ella aparecen imágenes fantasmales de gente que se le aproxima como espectros. Las imágenes no emiten sonidos pero observan fijamente al espectador mientras se acercan a él como si quisieran pedirle algo. Al final, desaparecen de nuevo en la oscuridad. Por medio de este video ambiente, Hill se cuestiona acerca “de la

---

<sup>75</sup> Rush, *op.cit.*, p. 128.

naturaleza de los encuentros diarios, la necesidad mutua pero no expresada de las relaciones, así como la intimidad que sugiere la imagen grabada.”<sup>76</sup>



Fig. 9. Gary Hill, *Tall Ships*, 1992. [www.djdesign.com]

Otro ejemplo de video ambiente es *Viewer* (1996). En esta obra al igual que en *Tall Ships* existe una confrontación de miradas entre el espectador que observa una imagen proyectada que muestra una serie de personas formadas en una línea horizontal de manera estática sin hacer otra cosa más que observar a aquel que los observa. Se produce entonces un juego de doble mirada entre el espectador y los actores, generando una sensación de incomodidad y de ser vigilados. En los videos de Hill no hay narrativa y el punto de partida es un acontecimiento pero no se sigue una historia lineal. Por esta razón, el tiempo no aparece como una trayectoria lineal, sino que ocurre como algo espacial, formado por interconexiones y caminos que se bifurcan y desdoblan. Sus instalaciones generan una multiplicidad perceptual y kinestética donde el espectador no sólo se mueve a través del ambiente sino que se vuelve parte del mismo, por ende, son obras en construcción a partir de la experiencia y el experimento de la percepción del espectador. En esta obra la coreografía del espectador queda implícita en la instalación física y es clave para su realización. El artista manipula y altera el sentido del espacio del espectador tanto

---

<sup>76</sup> Rush, *op cit.*, p. 128.

físico como psicológico en términos de tiempo y locación. Aunque el espectador es un participante importante para poder completar la obra, no importa qué tanto la imagen del espectador se convierta en parte del trabajo, ya que el grado de influencia que puede tener en el resultado final o el contenido de la obra es limitado y el control de la obra permanece completamente en el artista.



Fig. 10. Gary Hill, *The Viewer*, 1996. [www.medienkunstnetz.de]

Otro artista que realiza este tipo de obras es Doug Aitken quien a partir de 1990 comienza a trabajar con videoinstalaciones y que utiliza elementos como vehículos en movimiento, paisajes mediatizados, tecnologías, y sistemas.

Su obra *eraser* (1998) es una videoinstalación digital hecha por siete pantallas que operan como una arquitectura de ambiente. El sonido y la visión tienen la misma importancia en la experiencia de su obra. *eraser* muestra el trayecto hecho por el artista en la isla caribeña de Montserrat un año después de que fue devastada por la erupción de un volcán. Las imágenes exponen paisajes destruidos, casas en ruinas y abandonadas, calles vacías, etc.; acompañadas por un audio amplificado de los sonidos de los detalles de ciertas tomas, por ejemplo, el viento sobre la arena, los cables de un teléfono moviéndose, etc.

Al respecto de esta obra Daniel Birnbaum, sostiene que

“La cámara produce una sensación de proximidad e inmersión. “eraser” pretende borrar la distancia entre el espectador y el paisaje, involucrando al espectador a tal grado que la obra se convierta en parte de su fuente de experiencia y viceversa. Poner tanto énfasis en el espectador podría ser visto como la última fenomenología, y uno podría quizás argumentar que la completa inmersión en “eraser” empuja a la subjetividad del espectador a un punto en el que el modelo fenomenológico de la experiencia se quiebra. Este

espacio más complejo permite la participación del espectador pero también cuestiona la unidad y estabilidad del mismo”.<sup>77</sup>



Fig. 11. Doug Aitken, *eraser*, 1998. [www.artificial.dk]

Otra de las obras de Aitken más conocidas es *electric earth* (1999), una videoinstalación digital de ocho pantallas que hace referencia a la velocidad en la era de la información y que trata la manera en que los medios y la tecnología se han convertido en el paisaje de nuestras vidas. También habla de cómo la velocidad y la información transforman nuestra forma de ver y vivir el mundo.

La obra comienza con la imagen de un hombre recostado en una cama viendo televisión. El audio que se escucha es la voz de otro hombre que habla de la velocidad en la era de la información y el rápido transcurrir del tiempo. A partir de esto aparecen una serie de eventos en las distintas pantallas con referencia al mismo tema: calles vacías, con gente, aviones, ruidos de ciudad, supermercados, etc. Aitken pretende generar cuestionamientos sobre el aquí y el ahora ya que “la complejidad de la pieza no tiene que ver únicamente con su estructura física hecha de múltiples proyecciones sino con el involucramiento activo de los espectadores que deciden y marcan su propio paso al moverse a través de las instalaciones”.<sup>78</sup>

---

<sup>77</sup> Daniel Birnbaum, “That’s the only now I get: time, space and experience in the work of Doug Aitken” en Daniel Birnbaum, Amanda Sharp y Jörg Heiser, *Doug Aitken*, New York, Phaidon Press Limited, 2001, p. 94.

<sup>78</sup> Birnbaum, *op. cit.*, p. 94.



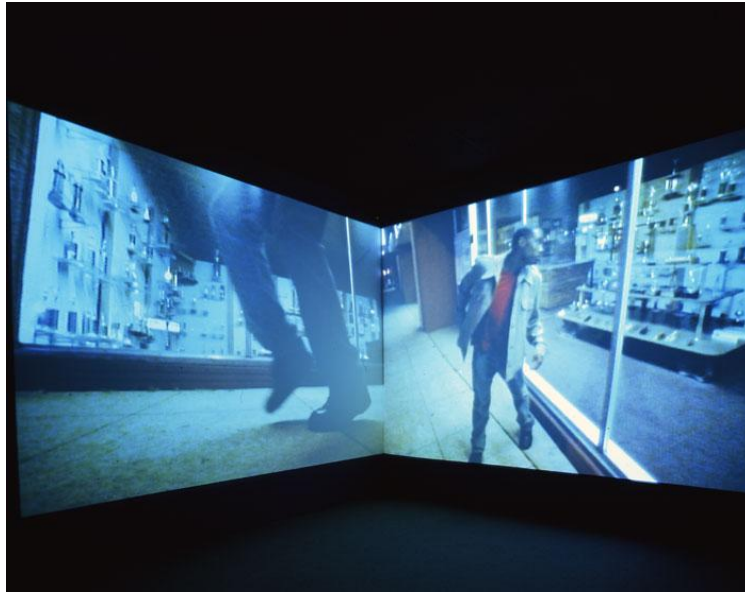


Fig. 12 y Fig. 13. Doug Aitken, *electric earth*, 1999. [www.arttattler.com]

En los videos de Aitken tampoco hay narrativa. El punto de partida es un acontecimiento pero no sigue una historia lineal. Por esta razón el tiempo no aparece como una trayectoria lineal o un sistema, sino como algo espacial no lineal, formado por interconexiones y caminos que se bifurcan y desdoblan. Sus instalaciones generan una multiplicidad perceptual y kinestética donde el espectador no sólo se mueve a través del ambiente sino que se vuelve parte del mismo. Por ende, son obras en construcción a partir de la experiencia y el experimento de la percepción del espectador:

Tanto Hill como Aitken involucran al espectador con la pieza a partir de su percepción del espacio y del tiempo por medio de la experiencia física y psicológica. A pesar de que en sus obras el espectador realmente no incide en que ocurra una modificación de la pieza, ambos artistas promueven el diálogo entre el espectador y la obra.

Las instalaciones de Hill y Aitken son piezas de inmersión sensorial. Funcionan como un espacio de ilusión con unidad de tiempo y espacio. Sin embargo, instalaciones de este tipo no implican necesariamente una interacción con el público ya que son obras para ser observadas pero con una distribución espacial extendida. Este tipo de instalaciones intentan captar la percepción del espectador a través de la luz, el sonido y el espacio físico. La combinación de estos elementos pretende actuar como catalizador que evoca alguna memoria o experiencia individual. La instalación actúa como espacio de percepción que involucra todos los sentidos y la mente, siendo un lugar de cognición.

#### **4) Inclusión en el espacio y sinestesia: “Ambientes responsivos”. La interacción del espectador en el espacio virtual.**

Myron Krueger experimentó con cuestiones de video y programación a partir de 1969. En 1974 creó la obra *Videoplace*. Ésta consistía en dos habitaciones, cada una con una pantalla y una cámara de video. Dos personas entraban a cada una de las habitaciones y eran grabadas. Las imágenes grabadas eran proyectadas en un espacio compartido en cada pantalla. Para hacer este “video-lugar” Krueger comenzó a estudiar temas referentes al reconocimiento de imágenes y la respuesta del espectador a acciones ocurridas en tiempo real. En 1984 con la ayuda de los primeros programas de computación, Krueger realizó un sistema que combinaba las video imágenes de los espectadores con imágenes gráficas usando programas que las modificaban (Fig.14). Actualmente en *Videoplace* los espectadores pueden interactuar por medio de la simulación con 25 programas diferentes o con 25 parejas distintas. El cambio de un programa a otro se da cuando una nueva persona se para enfrente de la cámara y es grabada.

Krueger es uno de los pioneros en la creación de espacios de realidad virtual y arte interactivo. Comenzó su carrera desarrollando prototipos para lo que en un futuro sería conocido como “realidad virtual”. Para definir espacios como *Videoplace* propuso el término de “ambientes responsivos” (*responsive environments*), que eran espacios que respondían al movimiento de los espectadores a través de sistemas de sensores localizados en el piso o las paredes, la instalación de gráficos y video cámaras. La audiencia podía interactuar directamente con las video proyecciones de los otros sujetos dentro de un ambiente compartido.

La primera modificación que se hizo a *Videoplace*, permitía que los objetos respondieran al input del espectador pero que también se movieran de acuerdo a su propia programación. La computadora finalmente era la que controlaba la relación entre la imagen del participante y los objetos en la escena gráfica mientras coordinaba el movimiento de la imagen con las acciones del espectador. El espectador podía elegir una serie de acciones para realizar con los objetos tales como: tocar, dibujar, mover, etc. Con respecto a esto, es importante observar que las acciones llegan en un momento a ser limitadas y no hay una creación individual.

Aunque lo que ocurre aparentemente son las respuestas a las acciones del espectador, todo se encuentra decodificado de antemano.

Krueger dice estar influido por los primeros experimentos de participación de la audiencia de John Cage. Al igual que Cage, que componía el propio ambiente por medio de la interpretación y la anticipación de las acciones del espectador, Krueger se adelanta al espectador.

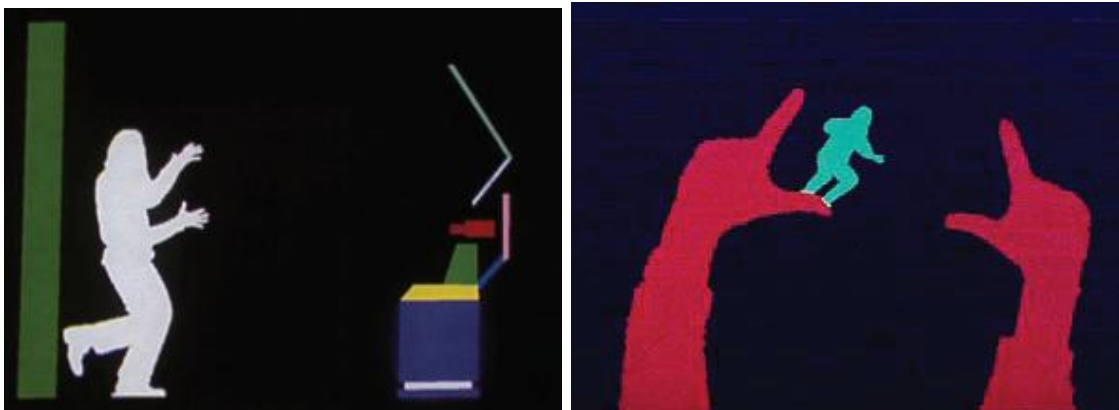


Fig.14. Myron Krueger, *Videoplace*, 1984. [www.medienkunstnetz.de]

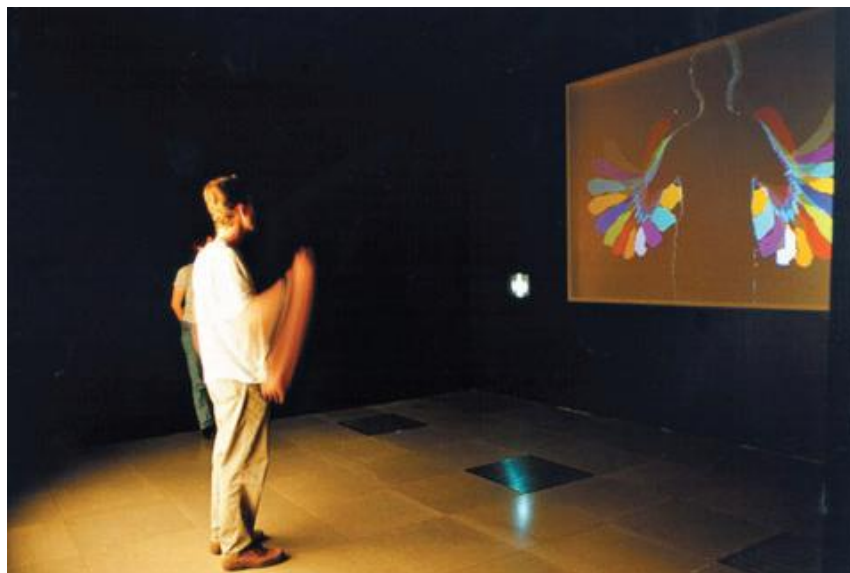


Fig. 15. Myron Krueger, *Videoplace*, 1999. [www.medienkunstnetz.de]

## 5) Interacción o reciprocidad entre la máquina y el humano: Espacios sensoriales. Input/ Output.

Monika Fleischmann quien en 1988 comienza a hacer investigaciones sobre el arte mediático crea en 1993 *Liquid views*, una instalación interactiva basada en la videoimagen. Consta de una pantalla digital y una video cámara. La pantalla que aparenta ser un estanque de agua actúa como interfaz ya que cuando el espectador se acerca a verla, la cámara lo graba y reproduce su reflejo en la simulación del agua. El espectador experimenta la sensación de estar reflejado sobre agua de verdad porque no sólo se puede mirar en el reflejo, sino que si toca la pantalla, genera ondas de vibración y cualquier movimiento que haga sobre la pantalla aparecerá sobre el agua. Mientras más intenso sea el contacto, más se desvanece el reflejo. Las imágenes son acompañadas por sonidos de agua corriendo y burbujeando. El reflejo no sólo se queda en la pantalla digital sino que además es proyectado en otra pantalla de grandes dimensiones que hace que los demás espectadores observen a aquel que se refleja. De este modo, la experiencia es compartida y la observación de uno mismo se convierte en la observación de los demás. Así, el observador y el espectador parecen convertirse en sujetos observados.



Fig. 16. Monika Fleischmann, *Liquid views*, 1993. [www.netzspannung.org]

La experiencia individual es compartida y además cada espectador permanece en la pieza debido a que los reflejos son almacenados en una memoria de computadora. Pienso que a pesar de que no hay una modificación en la programación de la pieza, sí la hay en el resultado, lo que hace que el espectador interactúe y obtenga una respuesta particular dependiendo de su *input* específico, es decir, si el espectador sopla, se verán las ondas sobre el agua, si se aleja su reflejo desaparecerá, etc. En este caso la interactividad es la clave que hace visible un momento de representación invisible. Los visitantes aceptan la invitación de la obra a participar y convertirse en actores en una escena que puede ser continuada por otros visitantes.

El objetivo de *Liquid Views* es ampliar los conceptos de interacción y comunicación partiendo de los procesos de percepción, mostrar la influencia de la tecnología e investigar cómo cambia la percepción humana mediante la desintegración del espacio en narrativas no lineales.



Fig. 17. Monika Fleischmann, *Liquid views*, 1993. [[www.netzspannung.org](http://www.netzspannung.org)]

## 6) Construcción del juego: Control y responsividad. Sistema abierto. Videoinstalación interactiva.

*Passage Sets/ One Pulls Pivots at the Tip of the Tongue* (1995) es una instalación interactiva del artista Bill Seaman, quien desde 1980 ha desarrollado un lenguaje cinematográfico con la ayuda de la tecnología. A partir de los años noventa comenzó a realizar instalaciones interactivas que demuestran múltiples posibilidades para la combinación de textos, fotografías, música y secuencias fílmicas. *Passage Sets/ One Pulls Pivots at the Tip of the Tongue* está compuesta por un tríptico formado por tres pantallas, una de video y las otras dos computarizadas. La proyección central permite que el espectador navegue a través de un panorama y se pueda mover sobre la superficie de las imágenes en la dirección que elija. Cada imagen de esta pantalla está vinculada con una parte del video que se proyecta en la pantalla vecina. Las imágenes en las cuales aparecen pegadas las palabras son de distinta índole, aparece un bosque, un edificio derruido, una serie de mapas, etc. El usuario selecciona las palabras del panorama y de ahí se va a un generador de poemas. Todo el lenguaje de la obra está incluido en cuatro listas que permiten al participante construir poemas a partir de selecciones al azar. Cada una de estas selecciones puede ser usada para navegar de regreso al contexto del panorama del cual fueron extraídas. El usuario puede explorar el significado de la palabra en relación al contexto en el que la ubique. Una tercera pantalla proyecta los nuevos poemas que la computadora va generando constantemente.



Fig. 18. Bill Seaman, *Passage Sets/ One Pulls Pivots at the Tip of the Tongue*, 1995.  
[www.duke.edu]





Fig. 19. Bill Seaman, *Passage Sets/ One Pulls Pivots at the Tip of the Tongue*, 1995. [www.duke.edu]

En esta obra la participación del espectador genera diferentes formas de narrativas paralelas. Al contrario de la mayoría de las obras interactivas que sólo existen y obtienen significado a partir de la interacción, en esta obra los espectadores también pueden contemplar pasivamente las imágenes. Por lo tanto, existe una combinación de dos grados de interacción: la participante que genera un resultado pero sin modificar el contenido del programa y la pasiva, que ocurre mediante la contemplación. De esta forma, mediante encuentros presentes y virtuales el significado de la obra emerge. Pienso que esta pieza es lo que Coulter-Smith denomina como una “poética recombinante”<sup>79</sup> con significados emergentes por medio de la exploración mediante un espacio virtual. La recombinación poética ocurre a través de los sistemas computarizados que permiten navegar en mundos poéticos y explorar las relaciones entre imagen, sonido y textos. Esta videoinstalación interactiva es una reflexión acerca de la identidad y la asociación de imágenes mediante palabras y sonidos. El artista le da control al espectador para construir nuevos significados pero se asegura que siempre haya algo que decir, que las frases tengan sentido y que no sean sólo palabras desvinculadas. La pieza explora las relaciones entre lo inmediato y la mediatización.

<sup>79</sup> Coulter-Smith, *op. cit.*, p. 321.



Ahora bien, ¿de qué manera interactúa el espectador con la pieza? Considero que en este caso se trata de un proceso colectivo en cuanto a la creación se refiere, ya que existe una apropiación de la obra a partir de la construcción del discurso más allá de la pieza en sentido físico. La tecnología interactiva en esta pieza fomenta que las narrativas cambien con cada encuentro y se abran nuevas posibilidades de construcción.

Con referencia a la interactividad en este tipo de obras de arte tecnológico, el curador Robert Aitkins, menciona que existe una confusión en torno al término de interacción que tiene que ver con la sociedad de consumo y la publicidad. “Interactividad no es pedir un libro por Amazon.com...o hacer click en el mouse o presionar un botón, tampoco son acciones representativas de la naturaleza de la interactividad, únicamente lo son en términos mecánicos...la interactividad está íntimamente ligada a la construcción de sentido.”<sup>80</sup>

La construcción de sentido de la que habla Aitkins ocurre en tanto que se requiere de la intervención del otro. Sin embargo, la intervención de este otro aparece no como un proceso sino como un modo de operar latente y esencial para el funcionamiento de cada pieza. “Una instalación interactiva implica el desafío de configurar un encuentro y anticiparse al grado de potencialidad de las experiencias que engloba. Sustenta los caminos que rodean la recepción de eventos e intensifica el deseo de recuperar esos eventos como parte de una configuración total que no tiene forma final.”<sup>81</sup>

La obra de Bill Seaman deconstruye el significado de eventos y permite que el espectador participante los una y les dé un significado por medio de la elaboración de conexiones personales. Deja que el espectador aparezca, utilice la interfaz y vuelva a conectarlos con un nuevo sentido, creando así una virtualidad crítica.

---

<sup>80</sup> Robert Aitkins, *Peter d' Agostino: interactivity and intervention 1978-1999*, New York, Lenman College Art Gallery, 1999, p. 7.

<sup>81</sup> *Ibid*, p. 19

## **7) Recombinación narrativa/ Autonomía del usuario-co-autor/ Participación del espectador en el proceso creativo: Modificación y decodificación del entorno.**

Desde finales de los años sesenta Jeffrey Shaw ha sido conocido por ofrecer una propuesta interactiva y virtual en muchas de sus instalaciones. Su obra *Place-a user's manual* (1995) se basa en la pintura panorámica como vector de simulación de la realidad. Una plataforma rotatoria con tres video proyectores permite al espectador rotar interactivamente su ángulo de visión alrededor de una pantalla circular donde se proyectan imágenes panorámicas de paisajes alrededor del mundo. El espectador puede explorar un mundo virtual constituido por las imágenes de estas pantallas en una continua rotación de 360 grados. La imagen proyectada también puede ser vista desde su superficie exterior. La interface que utiliza el espectador para actuar con la imagen es una cámara de video modificada que funciona como control de video juego y que permite que mediante su rotación y mediante los botones de "zoom" y "play", el espectador pueda controlar sus movimientos y acercarse, alejarse y rotar dentro de la escena virtual.

Esta cámara-control también maneja la rotación de la plataforma y la imagen proyectada en la pantalla circular. El escenario proyectado está constituido por once cilindros que muestran imágenes de paisajes. Cada uno de estos cilindros tiene la misma altura y diámetro de la pantalla, así, cuando el espectador se posiciona en el centro de estas imágenes, puede reconstituir el ángulo de 360 grados de la cámara vista en la pantalla. De esta manera, la imagen panorámica se ubica dentro de una estructura arquitectónica que se correlaciona con el diseño del paisaje virtual y los espacios actuales de manera co-activa en varios niveles de significación. La superficie de estos panoramas está marcada por un diagrama de un árbol de la vida. Cada panorama conecta la identidad visual de su escenario con la connotación simbólica de su locación. El visor de la cámara muestra una vista aérea del diagrama que está centrado de acuerdo a la posición del espectador dentro del paisaje actual. Un micrófono ubicado arriba de la cámara de interface recoge todos los sonidos que el espectador hace y controla el movimiento de los textos que aparecen en las tres dimensiones de la escena proyectada. Estos textos ofrecen un

discurso que tiene que ver con cuestiones de identidad, lugar y lenguaje. Mientras que las letras se originan en el centro de la pantalla, su ubicación física en el espacio virtual está dinámicamente determinada por los movimientos del espectador. Después de unos minutos estas letras se vuelven más transparentes hasta que desaparecen, dejando un rastro de algo que fue dicho y que marca temporalmente la presencia de cada espectador en la obra.

Shaw ha construido diversas instalaciones que desafían los conceptos convencionales del espacio. Sus primeras experiencias con el performance y los experimentos multi-mediáticos lo llevaron a trabajar cuestiones de realidad virtual que exponen al espectador en espacios de simulación visual. El artista utiliza estrategias de inmersión en el espacio virtual por medio de cambios en la perspectiva, efectos tipo trampantojo y panoramas usando nuevas tecnologías. El tema central de su obra es la relación entre la realidad y la simulación, la imaginación y la experiencia.



Fig. 20. Jeffrey Shaw, *Place-a user's manual*, 1995. [www.bcchang.com]

Esta obra tiene un grado máximo de interactividad ya que el artista le sede el control de la pieza al público, y éste es el encargado de modificar el entorno por medio del manejo de las imágenes proyectadas. Shaw crea un espacio lúdico en el que el

usuario interviene y simbólicamente crea un cuerpo colectivo a partir del imaginario fantástico del juego por medio de los soportes tecnológicos interactivos.

El grado de interactividad es máximo debido a que las instrucciones son determinadas por el espectador usuario quien elige lo que va a ocurrir y construye el resultado final de la obra. Creo que este tipo de propuestas consiguen una interacción sólida entre las opciones que plantea el autor y las posibles respuestas del usuario, ya que éstas no están supeditadas a las previsiones del artista. Por lo tanto, se les permite a los usuarios decodificar o visualizar las estructuras compositivas ocultas de la información e intervenir directamente con la pieza, generando un resultado, además de tener la capacidad de modificarlo sustancialmente y participar en el proceso creativo. Los usuarios se convierten en co-creadores rompiendo con las convenciones de autoría y propiedad, formando parte integral del diseño. Por medio de la interfaz el usuario se involucra en el proceso estético y participa en el acto creativo.

## 5. Creación colectiva

El concepto de creación colectiva se genera a partir del nuevo vínculo construido entre el artista y el espectador a raíz de la aportación del público a la creación artística. Al no existir un solo creador de la obra, la autoría es puesta en juego y con la participación del espectador nace la “co-autoría”<sup>82</sup>, por lo tanto, la creación de la obra se vuelve colectiva; aunque en realidad existe la imposibilidad de la completa desaparición del autor. Así pues, antes que la creación colectiva, los artistas propiciarán la implicación del público y la interactividad con la obra.

La creación colectiva surgió con el movimiento Fluxus, específicamente con los performances y happenings, en donde la obra se creaba de forma conjunta con la participación clave del público. Sin el público no había realmente obra. La creación colectiva es claramente un nuevo paradigma estético a la hora de entender la función del artista en el mundo, pero también es un paradigma ético que nos plantea otra forma de entender la función del creador en relación a la sociedad. Según explica David Casacuberta,

“la creación colectiva es sobre todo un posicionamiento ético en relación al desarrollo y distribución de la cultura del arte y la cultura digital...no se debe a ninguna imposición tecnológica sino al resultado de una interacción más compleja donde hay que incluir también a los artistas, el público y también el tejido empresarial. En este juego a cuatro bandas la tecnología juega siempre el papel menos fundamental, siendo más bien un mediador de hacia donde los otros tres vértices del cuadrado quieren ir. La creación colectiva quiere deformar ese cuadrado perfecto y hacer que el ángulo donde está el público pese mucho más, evitando tanto el «arte elitista» como la cultura como mera excusa para montar negocios.”<sup>83</sup>

Hablar de creación colectiva inevitablemente implica cuestionar el término de “autoría”. La creación colectiva es un juego en construcción, sin embargo, ¿existe control alguno del artista sobre el espectador? Susan Collins propone el término de “coreógrafo” para distinguir lo que es tener control sobre las elecciones que el espectador puede tomar en la pieza y ofrecer reactivos que únicamente requieran que el espectador haga algo pero cuyo resultado será siempre el mismo, no importa

---

<sup>82</sup> Ver concepto de Roman Ingarden de “co-creador” en Capítulo 1. Introducción.

<sup>83</sup> David Casacuberta, “Cada hombre, un artista”, en *Creación e inteligencia colectiva. Zemos 98.7*, 2005, p. 83.

quién los use. El “coreógrafo” es aquel que diseña el juego pero que no manipula ni controla la posible contribución del espectador.

Quien crea el sistema tiene el control último de la obra. En consecuencia, es a quien que se le puede adjudicar la responsabilidad de ser el autor de ésta, ya que decide cuánto de este control le da a los usuarios. Así pues, la creación colectiva implica la colaboración entre el espectador y el artista para la construcción de la pieza desde el proceso creativo, sin que esto signifique que el artista se rinda ante su acción creativa y pierda responsabilidad en la obra. Se trata de fomentar un proceso de comunicación bilateral. No se trata de que el artista decida la “cantidad” de control que le otorgará al espectador, sino del comportamiento que espera de éste para la generación de significado en la obra misma. No se trata de medir el éxito de la obra, sino de conocer el nivel de relación que existe con el público, y la incidencia de éste en la obra final.

### **5.1. El concepto de juego y la narrativa no lineal**

La narrativa de la obra de arte es la forma de lenguaje utilizada de manera estratégica por el artista con el fin de comunicar algo. La narrativa no lineal es cuando existen varios elementos disociados dentro de un mismo espacio. Según Graham Coulter-Smith, existen dos tipos de narrativas no lineales. La primera tiene que ver con reconstruir un objeto de manera integral y la segunda trata de averiguar o encontrar las piezas que forman el rompecabezas (que es la obra) para resolver el final. El lector no busca una solución sino que se compromete con un proceso meditado de creación.

La interacción real se lleva a cabo cuando el proceso creativo de la obra es desarrollado tanto por el artista como por el espectador, ambos como creadores que construyen la obra a medida que se experimenta. A partir de la concepción del “co-creador”, algunos autores como Michel Foucault han decretado “la muerte del autor”. Sin embargo, para Adolfo Sánchez Vázquez<sup>84</sup> esto no puede ocurrir ya que la máquina no crea por si sola y necesita del autor para su diseño y programación.

---

<sup>84</sup> Adolfo Sánchez Vázquez “De la estética de la recepción a la estética de la participación” en Simón Marchán, *op. cit.*

Además, considera que la creación no es compartida con el receptor sino con la máquina. El artista es autor de las posibilidades que ofrece pero no de la realización de esas posibilidades que la máquina genera, “así pues, el autor no desaparece sino que se reparte entre el hombre y la máquina. Tenemos por lo tanto, una creatividad compartida no por el receptor humano, sino con la máquina, con la cual nos encontramos con una obra abierta y cerrada a la vez; abierta por las posibilidades que con ella crea el autor, y cerrada con su realización que consume o cierra el proceso creador.”<sup>85</sup>

A diferencia de Sánchez Vázquez, considero que el artista sí comparte la creatividad con el espectador ya que las obras tecnológicas actúan a mi parecer como un juego del cual el espectador se apropia. Debe seguir las instrucciones y el orden como en una receta para poder llegar a la praxis tanto suya como del artista. Sin embargo, es necesario un interés genuino y dejar fluir la creatividad humana espontánea sin el control del artista. Con relación a esta idea me apoyo en Umberto Eco para quien,

“Esta nueva idea del receptor también influye en el autor el cual “no monopoliza el proceso creador, ya que éste, lejos de cerrarse es continuado o llevado a su término por su receptor. Y esto es así porque la obra producida ofrece la posibilidad de compartir el proceso creador. A diferencia del autor que organiza la obra de un modo definido o concluso, guiando al ejecutante en la reproducción esencial de la forma imaginada por el autor, las obras no consisten en un montaje concluso y definido, en una forma organizada unívocamente, sino en la posibilidad de varias organizaciones confiadas en la iniciativa del intérprete”.<sup>86</sup>

Para el artista Roy Ascott la actividad de la autoría distribuida (un proceso mediante el cual la obra emerge como una colaboración interactiva entre los participantes) evoca una experiencia de conciencia colaborativa. De esta manera, formular una narrativa a partir de las partes de una obra de arte deconstructiva es un componente importante del compromiso creativo que supone “leer” una obra de arte.

La construcción narrativa está conformada por dos elementos: la cognición creativa y la cognición analítica. Ambos son procesos no lineales que requieren una mayor participación creativa. El dar sentido a una obra no lineal es para Coulter-Smith

---

<sup>85</sup> *Ibíd.*, p. 21.

<sup>86</sup> Eco, *op. cit.* p. 28

realizar una “reconstrucción o recombinación narrativa”.<sup>87</sup> La identificación y la proyección se mantienen entonces como factores de la participación pasiva pero no son consideradas como grados de interactividad. Por lo tanto, el opuesto al consumidor pasivo es el espectador co-autor de la pieza.

En este punto surge la pregunta: ¿sólo el arte tecnológico es interactivo? Considero que la interactividad va más allá de la acción que realiza el espectador y que no necesariamente ocurre en el arte tecnológico. Por supuesto que los dispositivos de este tipo de obras facilitan la comunicación y la reciprocidad entre el diálogo obra-espectador pero una obra interactiva requiere que el espectador salga de su pasividad tanto física como intelectual y tenga un compromiso creativo con la misma.

Pese a esto, podría decirse que todas las obras de arte son interactivas y colectivas porque dicha condición no es exclusiva del arte tecnológico y que el espectador puede reinventar cualquier obra al reinterpretarla y así se convierte en co-autor de la misma. Ahora bien, considero que la particularidad de las obras dentro de la tipología que propongo es que a partir de la creación colectiva el espectador participa mediante un “acto de libertad consciente” y se posiciona como agente activo dentro de la red de relaciones de la obra con su entorno. Es decir, obtiene una conciencia crítica que comparte con el autor de la obra. A diferencia de otras obras en las cuales hay reglas pre-establecidas, aquí cada experiencia constituye una experiencia única y la construcción o rompimiento de una serie de reglas que el autor decide, o no, otorgar al espectador en su papel de usuario. No se trata de dar solución a algo, sino de participar en el proceso cognitivo y constitutivo de la obra.

Para concluir me gustaría señalar que estos cambios profundos entre la relación del artista y el espectador en donde éste último deja de tener un papel contemplativo con respecto a la pieza rompen con los paradigmas anteriores<sup>88</sup> que dejaban afuera al espectador. El sentido de la obra ahora se da sólo como resultado del encuentro con el receptor. En suma, para la estética de la recepción lo producido por el artista

---

<sup>87</sup> Coulter-Smith, *op. cit.* p. 126.

<sup>88</sup> Para Adolfo Sánchez Vázquez los paradigmas que excluían al espectador dentro de la relación tripartita eran el clásico humanista-renacentista, el historicista-positivista y el estilístico-formalista en los cuales preponderaba o el artista como sujeto creador, o la obra como objeto de contemplación.



sólo es arte por la “actualización” que el espectador tiene sobre la obra, “en el marco de las posibilidades que ofrece el texto, y dentro de un horizonte de expectativas que condicionan su actividad.”<sup>89</sup>

## 5.2. La construcción de sentido

Como mencioné en el capítulo 2, a partir de los años sesenta se modifica el modelo artista-obra-espectador y éste último cobra importancia en tanto que no sólo afecta la interpretación de la obra sino su constitución física. Umberto Eco reflexiona acerca de esto y propone el término de “obra abierta”. Para Eco, el estatus de la obra cambia radicalmente y pasa de ser una obra cerrada a una obra abierta que se presta a múltiples interpretaciones y en donde es necesaria la intervención como hecho que afecta la producción de la obra. La propuesta de obra abierta de Eco se ve claramente identificada dentro de las obras que propongo en la tipología del capítulo 4 porque permiten que el espectador participe en la praxis.

Con fines de comprender las modificaciones en la experiencia estética y la construcción de sentido en el espectador a partir de su relación con la obra de arte tecnológica, me interesa retomar a Eco y su definición del término “obra abierta”. Para el teórico, la obra abierta se trata de “una categoría explicativa elaborada para ejemplificar una tendencia de las varias poéticas”<sup>90</sup>. Añade que la obra es en sí una forma (un todo orgánico) que nace de la fusión de diferentes niveles de experiencia. La obra es entonces una estructura basada en un sistema de relaciones con el receptor. Así pues, el objetivo de Eco es identificar comportamientos observables en diferentes manifestaciones del arte contemporáneo donde la obra es la suma de posibilidades de interpretación. Conuerdo con ésta definición ya que en el caso de la obra de arte tecnológica el autor produce la obra con la finalidad de que sea experimentada y comprendida conforme a sus ideales de producción. Sin embargo, cada espectador reacciona a los estímulos de acuerdo a su contexto, gustos, sensibilidades, etc. Asimismo, coincido con la idea de Eco de que la obra es

---

<sup>89</sup> Sánchez Vázquez, *op. cit.*, p. 20.

<sup>90</sup> Eco, *op.cit.*, p. 38.

intencionalmente abierta para la libre reacción del que va a gozar de ella. La experiencia estética descansa en la experiencia de recepción y se alimenta de la crítica, las instituciones y los diversos agentes que conforman el mundo del arte.

Eco habla de la estructura dinámica de la obra en la que existe la posibilidad de que las decisiones personales la construyan y que nunca suceda un resultado final. De esta manera, la obra se mantiene en renovación continua al no haber una experiencia privilegiada sino que cada elección lleva a la construcción de nuevas relaciones. Así, el valor de una experiencia estética tiende a aparecer cuando nosotros como espectadores ejercemos una libertad de elección y construimos una reflexión estética en torno a la pieza. La tecnología amplía la posibilidad de la obra abierta aunque esto no significa que todas las obras tecnológicas son obras abiertas. Para Gadamer en su texto *Estética y Hermenéutica*, “la obra de arte no autoriza a interpretarla de cualquier forma sino que, con toda su apertura y toda la amplitud de juego de las posibilidades de interpretarla, permite establecer una pauta de lo que es adecuado; es más, la exige.”<sup>91</sup>

Otros autores como Graham Coulter-Smith dicen que la experiencia estética se ve limitada con la obra de arte tecnológica una vez que ésta es exhibida en el museo debido a las restricciones y la seguridad en relación a la pieza. El espacio expositivo conlleva la idea de la sacralización de la obra de arte, limitando la experiencia inmersiva del espectador con la obra. Para Coulter-Smith,

“la dependencia del espacio expositivo subraya la institucionalización de la transgresión...el concepto de juego tiene en cuenta el hecho de que las instalaciones contemporáneas están íntimamente relacionadas con el entramado institucional de las galerías de arte y los museos. La mayoría de los artistas de instalaciones juegan con esta estructura más de lo que intentan adoptar una actitud genuinamente artística. En otras palabras, la transgresión se ha convertido en una actividad civilizada que debe ser protegida y preservada por los museos de arte y considerada la producción de individuos extremadamente excepcionales.”<sup>92</sup>

---

<sup>91</sup> Hans Georg Gadamer, “Estética y hermenéutica” en *Estética y hermenéutica*, Madrid, Tecnos, 1996.

<sup>92</sup> Coulter-Smith, *op. cit.*, p.16.

Por lo tanto, el objetivo de deconstruir la barrera entre el espectador y la obra de arte es incorporar el arte en la vida cotidiana. Sin embargo, la institucionalización del arte (museos-instalación) se interpone en el alcance de este objetivo, pero como hemos visto con anterioridad en los postulados de la teoría institucionalista, el objeto se vuelve artístico únicamente si es reconocido dentro del sistema del arte y validado como obra. No obstante, pienso que aunque algunas obras como las instalaciones busquen adueñarse del espacio expositivo, los artistas se enfrentan a limitantes que obligan a modificar el proceso creativo detrás de la obra. Algunos prefieren crear una pieza nueva dependiendo del lugar que la va a albergar y de sus características físicas, mientras otros readaptan la obra en función de su ubicación y hacen nuevas versiones. Por lo tanto, las instalaciones que se construyen con fines de ser exhibidas, cumplen un lapso de tiempo de exhibición y deben ser desarmadas y guardadas. Al ser obras de carácter efímero esto dificulta su documentación, registro y por supuesto su distribución en el mercado del arte y el coleccionismo.

## 6. Conclusiones

A partir de los capítulos anteriores, me gustaría llegar a algunos puntos de reflexión en torno a la tecnología y al arte que tienen que ver con la transformación en la concepción de la obra a partir de la interacción del espectador con ella y su modificación desde el proceso creativo, su representación, producción, y consumo. La obra de arte se caracteriza por encarnarse en la materia, es decir, que toda obra de arte se halla materializada y de este modo ocupa un espacio en nuestra conciencia. La obra de arte es un objeto estéticamente expresivo porque expresa y nace de lo presentado en la obra pero va más allá de lo representado y de la significación concreta de la obra. Lo presentado va más allá de lo representado pues es capaz de construir un mundo interior propio de comunicar al espectador. Así, el mundo de la obra de arte surge con la participación del espectador.

A lo largo de este ensayo hemos visto que con el surgimiento del arte tecnológico el artista como creador único ha sido desplazado de su posición privilegiada por un nuevo tipo de usuario co-creador.

A partir de la reflexión de Umberto Eco en torno a la noción de obra abierta y después de aplicarla a los ejemplos de obras tecnológicas cuyo soporte es el video, concluyo que hay dos tipos de obra abierta: la primera que se presta a múltiples interpretaciones y que se vincula con la actividad mental del receptor y en la que no se modifica la estructura de la pieza, y la segunda, que requiere necesariamente de la actividad física y práctica del espectador para conseguir una modificación sustancial. Por lo tanto, si no se produce un cambio en el proceso de creación de la obra, no hay una co-autoría. Las obras expuestas en la tipología exploran los dos tipos de obra abierta y van de la obra ligada a los procesos mentales de percepción e interpretación (el circuito cerrado de *Performer, audience, mirror* de Dan Graham) hasta la recombinação narrativa mediante la modificación y decodificación del entorno (la videoinstalación interactiva *Place-a user's manual* de Jeffrey Shaw). Los canales que me llevaron a desarrollar esta tipología fueron los conceptos de artisticidad y autoría. A partir de este estudio encontré que la artisticidad se da no sólo en la obra sino también en el espectador en la medida en que se crea un puente entre la aportación creativa del artista y la del espectador. La creatividad artística no debe pasar por alto al espectador y éste debe ser tomado en cuenta por

el artista para el éxito del juego narrativo lineal, pero siempre promoviendo un diálogo entre ambos.

Pienso que en las obras propuestas en el capítulo 4 (Tipología), la apertura explícita de la pieza no sólo está basada en el resultado estético, sino en los elementos mismos que conforman la obra. El aspecto estético depende del estímulo a un goce renovado unívoco o plurívoco. Considero que el grado de apertura también tiene que ver con la cantidad de información que el autor le otorgue al espectador y la retroalimentación que se pueda generar. La complejidad del estímulo permite una nueva percepción y recepción de la obra al establecer una relación cognoscitiva en la cual el receptor lleva a primer plano signos que antes no había considerado.

En el caso de estas obras la recepción estética implica que el proceso creativo quede abierto y que solicite de la intervención física del público. La creatividad se mantiene como compartida. Me interesa destacar que esta creatividad conjunta aflora indudablemente con la utilización de la tecnología. Esto significa que no sólo los usuarios se vuelven creadores, sino que las obras de creación colectiva pueden superar las obras de artistas especializados. Sin embargo, cabe destacar que no todos los productos colectivos son necesariamente más creativos o fructíferos en términos cualitativos y que la colectividad no es sinónimo de creatividad. En todo caso, la colectividad es una característica que no le resta ni le suma valor a la pieza pero que sí modifica la experiencia estética individual y social y la relación entre el autor, el espectador y la obra en la medida en que la obra se completa una vez que el espectador participa en ella y le da sentido.

En cuanto a la interacción, creo que ésta existe en dos procesos o fases principales. La primera que tiene que ver con la interacción del artista con el medio, es decir con la herramienta tecnológica, y la segunda, en la que el espectador interactúa con la obra mediante el dispositivo tecnológico. Aquí el espectador es libre de manipular la obra mediante la participación activa. El resultado varía dependiendo de los movimientos, órdenes o elecciones que el espectador efectúe.

Creo que la interfaz resulta fundamental para la relación espectador-obra en el arte tecnológico ya que es el medio de contacto entre la máquina y el ser humano y es el dispositivo mediante el cual se establecerán las acciones y se generará reciprocidad. La interfaz es la clave al trabajo mediático y define el carácter de la

interacción y la percepción por medio del intercambio y la comunicación entre el autor y el espectador. Es la responsable de solicitar comandos al usuario y desplegar los resultados de la aplicación de una manera fácilmente comprensible para el hombre. Sin embargo, no es responsable de los cálculos de la aplicación, ni del almacenamiento, recuperación o transmisión de la información. Dicho sistema de protocolos y técnicas nos viene ya dado como usuarios. El usuario, por lo tanto, es sólo quien va a manejar y dar uso al programa final.

Existe una creciente tendencia en humanizar los dispositivos de la interfaz para generar una experiencia de mayor acercamiento entre el arte y la tecnología. La sustitución del teclado, el ratón y la pantalla por interfaces basadas en cuestiones de visión artificial y dispositivos inalámbricos permiten una comunicación más intuitiva con la máquina. Paralelamente, el desarrollo de las tecnologías de la comunicación nos conduce hacia nuevas maneras de entender la sociedad de la información cuya verdadera esencia no reside en el acceso a la información sino en el intercambio de ésta. Este paradigma abre una nueva etapa que va de lo individual, es decir, contacto ser humano-computadora o programa, a la creación de redes sociales interconectadas.

En este contexto liderado por interfaces humanizadas y redes sociales surge el espectador como consumidor tecnológico pero también como un espectador-usuario-productor. En el contexto de la creación artística digital el espectador-usuario-productor plantea nuevas cuestiones referentes al papel del espectador en la construcción de la obra de arte. Algunas de ellas son: la importancia del público espectador en el arte tecnológico, el valor de la aportación (*input*) del espectador en la obra interactiva, el surgimiento de la creación colectiva y las redes sociales, la desacralización de la figura del artista como autor único de la obra y la aparición de la co-autoría.

El arte interactivo propicia que el espectador cree sus propias narrativas y asociaciones. El sujeto ya no es un espectador sino un utilizador de la pieza. Sin embargo, la autoría no desaparece, sino que se modifica. El artista se ha vuelto ahora el facilitador de la experiencia artística con la obra de arte interactiva,

convirtiéndose, en un sentido, una extensión de la educación, es decir, una forma de “aprendizaje creativo.”<sup>93</sup>

Por consiguiente, considero que la artísticidad de la obra radica en la posibilidad de comunicación que se genera entre el espectador y el artista a partir de las distintas modificaciones conceptuales y físicas que se dan a la obra desde la interacción con el público.

Entiendo la experiencia estética como una experiencia de la totalidad de la obra. Con todo, en ocasiones, si la relación del espectador con la obra ya está calculada por el artista, la experiencia resulta limitada y la capacidad de elegir del público queda truncada. El espectador no debe concebirse como un simple actor sino que debe ser dotado con libertad para que ejerza su propia voluntad en la pieza sin estar condicionado. El arte debe ser considerado un espacio de participación abierta en el que los usuarios pueden tomar parte mediante la recreación constante de las obras a partir de su participación. La experiencia estética da lugar al co-creador.

La obra de arte tecnológica modifica la relación entre el artista y el espectador porque se encuentra en un constante estado de desarrollo y devenir donde las distinciones entre el artista, el espectador y la obra de arte se difuminan y la tecnología e intuición son potencialmente unidas en la creación mutua. La actividad de la autoría distribuida (un proceso mediante el cual la obra emerge como una colaboración interactiva entre los participantes) evoca una experiencia de conciencia colaborativa.

Concluyo que las nuevas relaciones generadas a partir de las experiencias de interacción del espectador con la obra de arte mediante la tecnología son:

- 1) Se produce una nueva relación entre el artista y el público
- 2) Se genera una nueva mecánica de percepción estética
- 3) Se construye una nueva posición del productor artístico en la sociedad
- 4) Se modifica la comunicación de la obra a partir de la ruptura entre contemplación y uso de la obra

---

<sup>93</sup> Rush, *op.cit...*, p. 227.

Por último, considero que el hecho de utilizar la interactividad para desarrollar nuestra creatividad y consciencia será uno de los caminos más propositivos para construir una nueva estética del arte tecnológico de nuestros días ya que cada obra propone una serie de relaciones distintas y particulares que generan experiencias irrepetibles.

La realización de este ensayo me ha permitido apreciar el arte como un proceso integral donde conviven simultáneamente el artista, la obra y el espectador. En la reflexión estética es muy importante atender la relación entre arte y sujeto y reconocer la importancia de la participación activa del receptor como sujeto deseante con una serie de cargas subjetivas que completa la obra con su imaginación y participa en su realidad.

Al resignificar el papel del espectador dentro de la vivencia estética, la obra también aparece ante nosotros de manera distinta pues presenta la posibilidad de abrirse a nuevas interpretaciones y modos de disfrutarla.

Los receptores de una misma obra de arte constituyen una comunidad ligada por un interés, abierta en el tiempo y en el espacio. Considero que éste último punto acerca de la apertura espacial y temporal del arte es muy importante ya que nos muestra al receptor como el sujeto que le da vigencia a la obra. Sin esta actualización realizada por el espectador, la obra de arte tendría valor únicamente para la época y el lugar en los que fue creada.

Concuero con los postulados de la estética de la recepción y me parece que la hermenéutica deberá “reconocer el proceso actual por el que un lector contemporáneo concretiza el efecto y el significado de un texto, así como acercarse a la reconstrucción del proceso histórico en el que el texto ha sido interpretado por múltiples lectores en diversas épocas.”<sup>94</sup> Esta reconstrucción del horizonte de expectativas ante el que una obra fue creada y recibida en un momento histórico, hará posible deducir cómo el lector de esa época entendió la obra y se podrá hacer una diferenciación entre la concepción pasada y actual que se tiene de la misma.

---

<sup>94</sup> Lizarazo, *op. cit.*, p. 148



Esta comprensión del esquema de recepción de una época en particular, nos servirá también para entender la época a la que se hace referencia. Para la mejor comprensión de un momento determinado dentro de la historia, no nos tenemos que valer únicamente de lo que nos aporta la obra acerca de las influencias sociales, culturales y políticas del artista, sino que nos podemos remitir también a las formas de recepción ya que los modos de valorar el arte en determinado momento, nos dicen mucho sobre los valores y creencias de la gente de esa época.

Me gustaría mencionar que, a pesar de que la recepción artística ha sido de suma importancia en todos los tiempos, creo que ahora en el arte contemporáneo lo es más, pues éste exige una mayor participación del sujeto, ya que presenta una mayor apertura, es decir, mayores lugares de indeterminación. Las lecturas de una obra cada vez están menos condicionadas por las claves de lectura reguladas institucional y autoralmente. Finalmente, pienso que las modificaciones en el concepto del artista y la obra repercuten necesariamente en la producción simbólica y en el papel del receptor ante ésta.

## 7. BiblioheMERografía

- Abagnano, Nicola, *Diccionario de Filosofía*, México, Fondo de Cultura Económica, 1998.
- Baigorri, Laura, *Video primera etapa. El video en el contexto cultural y social de los años 60/70*. Madrid, Brumaria 4, Asociación Cultural Brumaria, 2004.
- Barrios Lara, José Luis. *El Arte y lo Sagrado. Una Aproximación Fenomenológica-hermenéutica a lo Sublime*. México, Universidad Iberoamericana, 1997.
- Benjamin, Walter, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, Madrid, Taurus, 1989.
- Bonet, Eugeni, *En torno al vídeo*, Barcelona, Gustavo Gili, 1980.
- Casanova, María y Menor, Vicky. (coords.), *Instalaciones y nuevos medios en la colección del IVAM. Espacio, tiempo, espectador*, Valencia, Instituto Valenciano d' Art Modern, 2006.
- Coulter-Smith, Graham, *Deconstructing installation art*, Madrid, Brumaria, 2009.
- Danto, Arthur, *The Philosophical Disenfranchisement of Art*, Nueva York, Columbia, 1986.
- Dickie, George, *El círculo del arte. Una teoría del arte*, Barcelona, Paidós, 2005.
- Eco, Umberto, *Obra abierta*, Barcelona, Editorial Ariel S.A., 1990.
- Flüsser, Vilém, *Hacia una filosofía de la fotografía*, México, Trillas, 2000.
- Flüsser, Vilém, *Los gestos. Fenomenología y comunicación*, Barcelona, Herder, 1994.
- Freeland, Cynthia, *Pero ¿esto es arte?*, Madrid, Cuadernos Arte Cátedra, 2006.
- Gadamer, Hans Georg, *Estética y hermenéutica*, Madrid, Tecnos, 1996.
- García Leal, José, *Filosofía del arte*, Madrid, Síntesis, 2002.
- Grau, Oliver, *Virtual Art. From Illusion To Immersion*, Massachusetts, The MIT Press Cambridge, 2003.
- Hall, Doug y Fifer, Sally Jo (eds.), *Illuminating Video*, Nueva York, Aperture/ Bay Area Video Coalition, 1990.
- Ingarden, Roman, *Estética de la Recepción*, Madrid, Visor, 1989.
- Judovitz, Dalia, *Unpacking Duchamp: art in transit*, Los Ángeles, University of California Press, 1995.

La Ferla, Jorge. (comp.), *Historia crítica del video argentino*, Buenos Aires, Fund. Eduardo F. Constantini/ Fundación Telefónica, 2008.

Lizarazo, Diego, *La Reconstrucción del Significado*, México, Addison Wesley Longman, 1998.

Marchán, Simón, (comp.), *Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes*, Barcelona, Paidós, 2006.

Meigh-Andrews, Chris, *A history of video art: the development of form and function*, Oxford, Berg, 2006.

Pérez Carreño, Francisca, "El signo artístico" en Valeriano Bozal, *Historia de las ideas estéticas y de las teorías artísticas contemporáneas*, Vol II., Madrid, La balsa de la Medusa, 1996.

Popper, Frank, *From technological to virtual art*, Londres, The MIT Press, 2007.

Rush, Michael, *New Media in Art*, Londres, Thames & Hudson Ltd., 2005.

Rush, Michael, *Videoart*, Londres, Thames & Hudson Ltd., 2003.

Sommerer, Christa y Mignonneau, Laurent, *Interactive Art Research*, Vienna/New York, Springer Verlag, 2009.

Sturken, Marita, *La elaboración de una historia, paradojas en la revolución del video*, en *El Paseante* no. 12, Madrid, 1989.

## **Antologías**

*Creación e inteligencia colectiva. Zemos 98.7*, Sevilla, Asociación Cultural Comencemos Empecemos, Instituto Andaluz de la Juventud, Universidad Internacional de Andalucía, 2005.

Fuentes, Elizabeth y Corona, Laura (coords.) *Primer Simposio del Posgrado en Artes Visuales. Las nuevas tecnologías y su inserción en la plástica tradicional*. México D.F., Coordinación de Posgrado en Artes Visuales UNAM, 2007.

Zippay, Lory (ed.) *Artists Video. An International Guide*, Nueva York, Electronic Arts Intermix/ Cross River Press, 1991.

## **Artículos**

Gubern, Roman, "¿La revolución videográfica es una verdadera revolución?", *Telos* nº 9. Madrid, marzo-mayo 1987.

Hernández Belver, Manuel, "La recepción de la obra de arte y la participación del espectador en las propuestas artísticas contemporáneas", *Reis: Revista española de investigaciones sociológicas*, Nº 84, 1998.

Solanilla, Laura, *¿Qué queremos decir cuando hablamos de interactividad?* [http://www.uoc.edu/humfil/articulos/esp/solanilla0302/solanilla0302\\_imp.html](http://www.uoc.edu/humfil/articulos/esp/solanilla0302/solanilla0302_imp.html), Barcelona, Universitat Oberta de Catalunya, 2001.

## **Catálogos**

Atkins, Robert, *Peter d' Agostino: interactivity and intervention 1978-1999*, Nueva York, Lenman College Art Gallery, 1999.

Birnbaum, Daniel, Sharp, Amanda y Heiser, Jörg. *Doug Aitken*, Nueva York, Phaidon Press Limited, 2001.

*Dan Graham*, Santiago de Compostela, CGAC/ Barcelona, Fundació Tapies, 1997.

Diserens, Corinne, "Cosmografía electrónica", en *Francesc Torres: A-B*, Valencia, IVAM, 1996.

*Gary Hill*, Valencia, IVAM, 1993.

Hanhardt, John, *Los mundos de Nam June Paik*, Bilbao, Museo Guggenheim de Bilbao, 2001.

Herzogenrath, Wulf y Nierhoff, Barbara (eds.) *Peter Campus. Analog + Digital + Video + Foto 1970-2003*, Bremen, Kunsthale, 2003.

Moure, Gloria y Rei, Francisco (coords.), *Dan Graham*, Santiago de Compostela, Centro Galego de Arte Contemporánea, 1997.

*Transitio MX. Festival Internacional de Artes Electrónicas y Video 01. Imaginarios en Tránsito: Poéticas y Tecnologías*, México, D.F., CONACULTA/ INBA/ CENART, Diciembre 2005.

*Vostell*, Barcelona, Fundació Joan Miró, 1979.

## **Videografía**

Media Art Net. [www.medienkunstnetz.de](http://www.medienkunstnetz.de)

Mediateca CaixaForum Barcelona. [www.mediatecaonline.net](http://www.mediatecaonline.net)

Fondo de la Videoteca del MACBA, Barcelona.

Xcentric. Archivo de Cine Experimental en el CCCB, Barcelona.

[www.ubu.com](http://www.ubu.com)

[www.videodatabase.com](http://www.videodatabase.com)

[www.videodatabank.com](http://www.videodatabank.com)

## **Páginas de artistas**

<http://www.fluxus.org/>

<http://www.paikstudios.com/>

<http://www.museovostell.org/>

<http://www.understandingduchamp.com/>

<http://www.billviola.com/>

<http://www.garyhill.com/>

<http://www.merce.org/>