

*De Oliveira Gomes, Fernanda.*

*Artista e investigadora postdoctoral, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Programa de Pós-graduação em Comunicação e Cultura, Linha Tecnologias de Comunicação e Estéticas.*

## *El espectador está presente. Un análisis de los aspectos fenomenológicos de instalaciones contemporáneas.*

### TIPO DE TRABAJO:

Comunicación.

### PALABRAS CLAVE

Imagen; interactividad; tecnología; performance.

### KEY WORDS

Image; interaction; technology; performance.

### RESUMEN

El contemporáneo es señalado por Foucault (2007) como el momento del simultáneo, de lo cercano y de lo lejano, del lado a lado, del disperso. Es decir, el momento en que las fronteras son cada vez más diluidas. Los límites difusos entre la investigación artística y la investigación tecnológica llevan a un contexto contemporáneo marcado por un territorio donde entrecruzan capas complejas que surgen principalmente de la sensibilidad de la técnica y de la complejidad de las tecnologías. Pensar la relación entre arte y vida desde la perspectiva del desarrollo tecnológico y la creación, con los aspectos sensibles de la creatividad de artistas, técnicos y espectadores en el siglo XXI, es uno de los desafíos de la contemporaneidad. Desde los años 50, el desarrollo del cine experimental y el arte contemporáneo permitió una consolidación del arte de la presencia y sus aspectos fenomenológicos. A partir de esta configuración, Philippe Dubois afirma que la instalación se presenta como la obra contemporánea por excelencia, con parámetros que justifican una serie de tendencias y prácticas de su tiempo: maquinaria como maquinación, el gesto más que la imagen, el tiempo real, lo efímero más que lo eterno, el inmaterial más que el objeto (DUBOIS, 2009, p.87). Según Philippe Dubois (2004), los artistas se están alejando de una idea de trabajo individual. Las instalaciones actuales son verdaderas obras-exposiciones, que ofrecen conjuntos articulados, multiplicados, agenciados, ordenados en el espacio y en el tiempo. Este carácter híbrido de obras contemporáneas se da por enfrentamientos que superan los límites territoriales de cada arte. En este contexto, la performance y la instalación se comparan con el teatro experimental y se colocan como manifestaciones exitosas en el proceso de explorar nuevas relaciones con el público, que ahora se requiere de manera cada vez más diferenciada.

### ABSTRACT

The contemporary is pointed out by Foucault (2007) as the time of simultaneous, of juxtaposition, of the near and the far, the side by side, the dispersed. That is, the time when the boundaries are increasingly diluted. The diffuse boundaries between artistic research and technological research do appear in the contemporary context a territory crisscrossed by complex layers that arise mainly from the sensitivity of the art and the complexity of the technologies. Reflections on the relationship between art and life from the perspective of technological development and creation, with sensitive aspects from the creativity of artists, technicians and audience in the twenty-first century, is one of the challenges of contemporaneity. Since the 50s, the development of experimental cinema and contemporary art allowed the setting of a art of presence and its phenomenological aspects. From this configuration, Philippe Dubois says that the installation is presented as the contemporary work par excellence, with parameters that justify a number of trends and practices of his time: machinery as machining, the gesture more than the picture, the real time and the ephemeral more than the eternal, the immaterial more than the object (DUBOIS, 2009, p.87). According to Philippe Dubois (2004), artists are moving away from an idea of individual work. The contemporary installations are works-exhibitions, offering sets that are articulated, multiplied, organized in space and time. This hybrid character of contemporary works is given by confrontations that far exceed the boundaries of individual art and the questioning of art limits. In this context the

performance and the installation can be compared to experimental theater and are placed as successful demonstrations in the process of exploring new relationships with the audience, which is now required of increasingly differentiated way.

## PRESENTANDO EL ARTE DE LA PARTICIPACIÓN

En 1952, John Cage presentó su composición musical '4'33'', en la cual, durante el intervalo de tiempo que da título a la obra, el ruido ocasional en la sala de audiencia se añadieron al silencio del intérprete. El artista favoreció el azar y la participación del público como elementos constructivos en su producción. La improvisación, la fluidez y la transitoriedad se incorporaron de manera positiva a un proceso creativo que incluye al público como un colaborador y autor.

Desde los años 50 el arte pasó a elaborar el concepto de obra desde la situación que ella permitía a los espectadores. Se establece así una nueva tendencia "que insiste más en la producción que en el producto y que intenta deconstruir el proceso de creación con el fin de tornar manifiesta su estructura íntima y mutante, su gramática" (COUCHOT 2003, p. 103). La instalación se convierte entonces en una presentación artística ampliamente practicada por el arte minimalista, el arte pop, el arte conceptual y otras tendencias de la época.

En los años 50 y 60, algunos estudiantes de Cage se han embarcado en propuestas y experimentos que presentaban alternativas a las normas establecidas como artísticas. En Nueva York se encontraban en saraos nacionales para desarrollar trabajos que reunían lenguajes y sensibilidades bajo una nueva luz que se alejó de la burguesía consumidora, de la autoría y de las instituciones artísticas legitimadoras - galerías y museos. Estas prácticas fueron bien recibidas por artistas como Yoko Ono y George Maciunas, que formularan textos y formaran un grupo de acciones bautizado como Fluxus por Maciunas. Un grupo que podría salir de las convenciones indicadas por el mercado y por los sistemas del arte.

Así, a principios de los años 60, en un proceso colectivo y democrático que proponía que cualquier persona podría ser un artista y al contrario de lo que en general se designaba Arte, los artistas de Fluxus experimentaron una creatividad abierta y accesible, impregnada de humor y actividades lúdicas, incluyendo la participación del público como un elemento artístico.

## LA INSTALACIÓN INTERACTIVA Y EL ARTE RELACIONAL

El objeto de análisis de este estudio es el formato artístico de la instalación interactiva, ya que se presenta como un espacio en el cual el individuo es concebido por un sesgo relacional. Es decir, por la acción de afectar y ser afectados por otros a través de la mediación de dispositivos y materiales significantes. Dentro de este tipo de producción, hemos identificado un tipo específico de instalaciones interactivas: las que estimulan una improvisación de comportamiento en sus visitantes. Estas instalaciones tienen algunas características comunes, tales como: la creación de redes de creatividad e improvisación; creación de un sistema de dispositivos propio, a partir del tipo de experiencia que el artista quiere proponer a sus espectadores; configuración de ambientes de diálogos entre los espectadores; y la exhibición de las imágenes de los espectadores, que pueden ser modificadas desde sus comportamientos en el ambiente de recepción.

Una perspectiva de este trabajo muestra que las nuevas conexiones creadas entre los individuos en el orden de lo sensible se tornan muy expresivas en instalaciones interactivas que fomentan el comportamiento performativo. Este tipo de situación social acaba por crear formas sensibles articuladas por los participantes en el proceso. Estos participantes son singularidades en red y cooperantes que no se pueden desconectar.

Llegamos entonces a una *filosofía del espontáneo* y a los modelos experimentales y participativos, que sustituyen a la concepción racionalista de la modernidad y las relaciones humanas sometidas al autoritarismo. Aquí surge la obra de arte que Bourriaud define como arte relacional. Las obras ya no tienen como objetivo formar realidades imaginarias o utópicas, sino que constituyen modos de existencia o modelos de acción dentro de lo real existente. Entonces, lo que se buscan son las interacciones humanas, su contexto social y el trabajo en curso.

Nicolas Bourriaud (2009) afirma que el mundo del arte, como cualquier otro ámbito social, es esencialmente relacional, ya que tiene un sistema de posiciones diferenciadas. El arte es un sistema altamente cooperativo y la densa red de interconexiones entre los actores implica que todo lo que sucede es el resultado de los roles que se van delineado. Según el autor, si la estructura interna del mundo del arte dibuja efectivamente un juego limitado del posible, un segundo orden de relaciones externas producen y legitiman el orden de las relaciones internas.

Desde los años 90 la práctica artística se centra en el ámbito de las relaciones humanas. El artista comienza a centrarse cada vez más claramente en las relaciones que su trabajo va a crear con su público, o en la invención de modelos sociales. La función del arte

contemporáneo debe pasar por la invención de líneas de escape individuales o colectivas, construcciones temporales y nómadas, a través de las cuales el artista propone situaciones que provocan sus espectadores. Una obra crea dentro de su modo de producción y en el momento de su exposición una comunidad instantánea de *espectadores participantes*.

El Arte, hecho de la misma materia que los intercambios sociales, ocupa un lugar especial en la producción colectiva. Una obra de arte tiene una cualidad que la distingue de otros productos de la actividad humana: su relativa transparencia social. Cuando tiene éxito, esa obra va más allá de su mera presencia en el espacio, se abre al diálogo, a la discusión, a un proceso temporal que se desarrolla en el aquí y ahora, a esta forma de expresión humana que Marcel Duchamp llamaba de coeficiente del arte. Desde consideraciones de Bourriaud (2009), podemos decir que en realidad la obra de arte puede mostrar o sugerir su proceso de fabricación y producción, su posición en este conjunto de intercambios posibles, el lugar y la función que se establece para quién o lo que se mira y los comportamientos creadores de artistas, técnicos y espectadores.

Actualmente la obra de arte que permite experiencias a los espectadores tiene como objetivo evocar individuos activos que actúan e interpretan de forma autónoma. En este espacio relacional que genera la experiencia artística todavía existe un individuo que hace o propone y otro que observa y es ahí donde hay que preguntarse en qué debe consistir la mirada y cómo se puede intervenir. El espectador de hoy es consciente de su potencia activa y tal vez por eso la provocación ya no es un medio eficaz para sacar el individuo de su pasividad. El arte debe seguir en su intento de crear nuevos espacios de sociabilidad que crean relaciones y modos de encuentro, llevando al espectador a tomar el esfuerzo que requiere una actitud activa y comprometida. Solo entonces, cuando el espectador internaliza el acto de mirar como parte de un todo que incluye observar, analizar, seleccionar, comparar e interpretar, pasará al estado emancipado referido por Rancière (2005).

Uno de los artistas más emblemáticos dentro de los procesos aquí privilegiados es ciertamente Dan Graham. Mediante la creación de sistemas dispositivos, Dan Graham intenta realizar verdaderos experimentos comportamentales y lanza propuestas a sus artistas/actores/espectadores. En *Present Continuous Past(s)*, de 1974, el artista establece un sistema de captación y proyección de imágenes mediante espejos, cámara y monitor de vídeo, en el que los espectadores ven a sí mismos "en espejo" con un retraso de 8 segundos. En *Production/Reception (Piece for Two Cable TV Channels)*, de 1976, el artista utiliza los canales de TV, cámaras y micrófonos para grabar los pequeños acontecimientos vividos en un estudio de televisión, provocando una dilución de las fronteras entre los medios de comunicación y el arte.

Dan Graham (1999) afirma que la cultura de los años 60 privilegió el inmediato y el presente, lo que se desprendió del tiempo histórico. Lo que debería ser experimentado era el aquí y ahora. Lo fundamental en la vida era la experiencia perceptiva, ideas propias de una cultura fenomenológica. Nuevas formas de comunicación y reuniones sociales estaban siendo investigadas y resultaron en cambios en sus estructuras, permitiendo que cada vez más el antiguo receptor tuviera la oportunidad de producir sus propias imágenes. La vida entonces se convierte en un estilo estético de juego. Y el espectador de arte pasa a tener la oportunidad de ser un participante activo en los procesos de creación artística. Una de las funciones del arte va hacia el estímulo de este tipo de experiencia. En cierto modo, el artista desaparece y se convierte en un proponente, poniendo en escena diferentes estructuras. Un juego estetizado toma el lugar de un arte formal. Para Dan Graham (1999), las propuestas artísticas se pueden convertir en situaciones psicológicas o sociales. Es decir, pueden ser formas de juego. Sus obras pasan a involucrar cada vez más la cuestión del espectador, su percepción de sí mismo y el performance en el momento de la percepción.

Para Raymond Bellour, instalaciones interactivas y las fuerzas que las animan, "pueden parecer el efecto de un supuesto estado de crisis interna al cine, así como de las dificultades particulares del arte contemporáneo, de lo cual son sin duda la parte más viva" (BELLOUR, 2009, p. 95). Otro pensador contemporáneo que se cuela en este pasaje de la producción y recepción de imágenes de la película para la producción y recepción de imágenes de instalaciones interactivas es Jean-Louis Boissier. El autor llama la atención sobre el hecho de que el cine interactivo proporciona una liberación de la variabilidad potencial de los parámetros cinematográficos, que abarca objetos programáticos, comportamientos y eventos que se pueden trabajar de maneras muy diferentes de la sucesión de imágenes fijas (BOISSIER, 2009, p. 118). El reto para la interactividad es infiltrarse en la sustancia del cine, es decir, en el juego entre las imágenes que se construyen. Una "pista performativa" entonces surge para asegurar el potencial interactivo y tornarse el apoyo del conjunto de las acciones posibles desde la imagen.

Boissier (2009) acuña el término "imagen-relación de la interactividad", que depende de la modelización y la programación, a diferencia del término "imagen-relación" creado por Deleuze, que es más acerca de una relación mental del espectador con su actividad de actualización virtual de la imagen. La "imagen-relación de la interactividad" colocada en circuito requiere, a su vez, el acto del receptor, su apropiación, su singularidad performativa y su adecuación a las circunstancias de recepción. Boissier va hacia el análisis hecho por Deleuze de las prácticas de Hitchcock y hace su despliegue: al poner en juego la relación entre el autor, el cine y el espectador, el director ya estaría trazando el triángulo del dispositivo interactivo. La propuesta de dirigirse al espectador es precisamente la dinámica de la obra interactiva, que no solo se encarga de la libertad del espectador, pero también lo pone en un juego de sollicitaciones, coerciones e incluso del abandono, necesarios para el funcionamiento de la obra y el éxito de su recepción (BOISSIER, 2009, p. 139).

## LA INTENCIÓN DEL ARTISTA Y LA INTERACCIÓN DE LOS ESPECTADORES

En opinión de Hélio Oiticica (1986), el artista, en vez de ser aquel que crea, es aquel que propone, motiva y orienta la creación. El artista ya no es el que firma la obra, sino el que pone en marcha experiencias colectivas. Oiticica no se clasificaba como artista, sino como un inventor, como aquel que despertó en su participante el estado de invención. Los famosos Parangolés, que han surgido después del involucramiento de Oiticica con la samba y los desfiles de carnaval y refuerzan las intenciones del artista. El fenómeno de la transformación de la gente común en personajes fantásticos en momentos mágicos parece haber despertado en el artista un interés en transformar el papel del espectador en la recepción de la obra artística. A partir de ahí, Oiticica pensó en una obra que solo podría existir plenamente si fuera experimentada corporalmente por el espectador. El artista desarrolló un tipo de estructura que dependía de la acción. Las mantas, banderas y pancartas que formaban parte de la colección de Parangolés tenían detalles, palabras, fotos y otros materiales que solo podían revelarse desde la danza improvisada del espectador, que descubría la obra mientras la revelaba a los otros espectadores que lo estaban viendo.

En la dinámica artística propuesta por Oiticica, el propio concepto tradicional de exposición ha desaparecido, pues lo que ha pasado a interesar fue la creación de espacios abiertos para la invención del participante. El objetivo se ha convertido en hacer con que el espectador tradicional saliera de su espacio habitual en la recepción de la obra artística, dándole la oportunidad de experimentar la creación y descubrir por participación. Avanzando en la consideración de esta obra de Oiticica, podemos decir que el Parangolé es el dispositivo que permite una relación continua entre la intención del artista y la improvisación de los participantes.

La intención del artista es colocada por Jean-Louis Boissier (2009) como algo inherente al proceso semiótico, que no puede confundirse con el significado de la obra. La interactividad es técnicamente elaborada a partir del objetivo del autor en establecer un juego con el espectador intérprete, solicitándolo de manera cada vez más distinta. La "obra abierta por excelencia" fue descrita por Anne-Marie Duguet (2009) como constantemente actualizable y variable, que ofrece una multitud de interpretaciones y nunca puede ser un producto terminado. Y Umberto Eco (1988) sugiere la introducción de un nuevo tipo de relación entre el artista y el público, a partir de esta poética de trabajo en movimiento, levantando los problemas prácticos que surgen con la creación de situaciones de comunicación y un nuevo diálogo entre la contemplación y uso. En este proceso, lo importante es la relación de presencia con sus desarrollos de percepción, de interpretación y de participación y no una relación de representación. El papel del creador, según Umberto Eco, sería organizar una dialéctica entre orden y desorden, entre la previsibilidad y la imprevisibilidad, entre la forma y la apertura.

Es necesario aquí distinguir algunas propiedades de los sistemas abiertos creados por los artistas, por ejemplo, el principio de retroalimentación o la circularidad, en el que cada comportamiento individual afecta y es afectado por el comportamiento de cada uno de los otros individuos. Alex Primo (2000) afirma que la relación implica tres elementos interrelacionados: los participantes, la relación y el contexto. Para él, es necesario distinguir los sistemas interactivos de aquellos meramente reactivos. "Un sistema interactivo debe dar plena autonomía para el espectador, mientras que los sistemas reactivos trabajarían con un intervalo predeterminado de opciones" (PRIMO, 2000, p. 6). Una relación reactiva se caracteriza por un fuerte enrutamiento y programación cerrada que arrestan la relación en pasillos estrechos, donde las puertas siempre conducen a caminos previamente establecidos. Relación reactiva sería entonces demasiado determinista, con la libertad creativa baja. En una nueva etapa, los que participan en la relación interactiva, antes condicionados al polo emisor o receptor, se convertirían en agentes intercomunicadores, es decir, activos, mientras se comunican.

En obras interactivas, artistas y técnicos determinan el comportamiento de los sistemas en variables que se viven en los diálogos con las posibilidades de circuito. Las máquinas suponen, por tanto, una fuerte dimensión de comportamiento que está más allá de la utilización de los ordenadores en las creaciones gráficas. Pero el comportamiento del espectador intérprete también se puede programar de una manera, incluso en su imprevisibilidad, en la medida en que el trabajo lo presenta a los diseños de su sistema.

Umberto Eco (1988) pone el intérprete como un centro activo de una red de relaciones inagotables. La obra debe promover actos de libertad consciente, a través de los cuales ella establece su propio camino. La instalación interactiva *Mirror*, de 2000, desarrollada por el artista finlandés Juha Huuskonen, permite al espectador experimentar su cuerpo convertido en una estructura visual compleja. A través de sus movimientos, él interactúa con su propia imagen, transformándola en un verdadero caleidoscopio proyectado. A través de su experimentación, este espectador va a conocer mejor el dispositivo de la obra, familiarizándose con las posibilidades de acercamiento, alejamiento y unión con otros espectadores, comportándose de la manera que quiera desde la concienciación de la receptividad de la obra a sus movimientos.

## CONCLUSIONES

Uno de los mayores desafíos de nuestro tiempo es pensar la relación entre arte y vida desde la perspectiva del desarrollo tecnológico y la creación. La dilución de la distinción entre producción y recepción, demuestra la inexactitud de los límites entre las categorías artísticas y campos de experiencia. Esta incertidumbre se refiere principalmente a la transformación del papel del espectador, que según Rancière (2005), se debe convertir en un agente de una práctica colectiva. De acuerdo con esta idea Bourriaud (2006) utiliza el plazo intersticio social, que se configura como un espacio para las relaciones humanas que sugiere posibilidades de intercambio.

El mundo contemporáneo exige cada vez más que los individuos se convierten en personas singulares, que tomen sus propias decisiones, que gestionen sus propias vidas. Pero la libertad requiere ciertos parámetros para configurarse. Es necesario entonces crear sistemas de dispositivos que permiten que los individuos tomen sus decisiones, dejen sus huellas y hagan parte de las redes de creación e improvisación. Los parámetros y directrices no son para controlar sino para estimular. Sistemas dispositivos están diseñados dentro de una tendencia contemporánea de dilución de normas y especificidades.

Lo que podemos ver es que la necesidad de otros interlocutores es propia de la época contemporánea, que observa la aparición de nuevas formas de sociabilidad creadas por dispositivos técnicos, así como la socialización del mundo sensorial y del aparato perceptual dentro de un fenómeno de exceso de presencia. Es la conciencia de la presencia del otro y la constante sensación de que estamos siendo observados que causa cambios en nuestros comportamientos. Desde el momento en que el sujeto se piensa en sus multiplicidades, hay un tipo de simulación de la espontaneidad, en el proceso de ser, ver y ser visto, ayudando a construir identidades.

#### FUENTES REFERENCIALES

BELLOUR, Raymond. De um outro cinema. En: MACIEL, Kátia (ed). Transcinemas. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2009. pp. 93-112.

BOISSIER, Jean-Louis. A Imagem Relação. En: MACIEL, Kátia (ed). Transcinemas. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2009. pp. 113-141.

BOURRIAUD, Nicolas. Estética relacional. São Paulo: Martins, 2009. 151 p.

COUCHOT, Edmond. A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003. 319 p.

DUBOIS, Philippe. Sobre o "efeito cinema" nas instalações contemporâneas de fotografia e vídeo. En: MACIEL, Kátia (ed). Transcinemas. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2009. pp. 85-91.

ECO, Umberto. Obra Aberta. São Paulo: Editora Perspectiva, 1988. 284 p.

FOUCAULT, Michel. Microfísica do Poder. 24a. ed. Rio de Janeiro: Edições Graal, 2007. 295 p.

GRAHAM, Dan. Two Way Mirror Power: Selected Writings by Dan Graham on his Art. Cambridge: MIT Press, 1999. 218 p.

OITICICA, Hélio. Aspiro ao grande labirinto. Rio de Janeiro: Rocco, 1986. 134 p.

PRIMO, Alex. Interação Mútua e Interação reativa: uma proposta de estudo. Revista FAMECOS. [en línea]. Junio 2000, vol. 1, no. 12. [Fecha de consulta: 20 abril 2015], pp. 81-92. Disponible en: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/3068>.

RANCIÉRE, Jacques. A partilha do sensível: estética e política. 2a. ed. São Paulo: Editora 34, 2005. 69 p.