

VIDEOINSTALACIÓN INTERACTIVA: ESPACIO, ESPECTADOR Y LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN

Agustín Linares Pedrero
Salvador Haro González

Facultad de Bellas Artes – Universidad de Málaga

Resumen

Este trabajo presenta una fundamentación y estructuración del concepto de videoinstalación artística. Para ello se sirve de un recorrido temporal desde la aparición del video arte y sus formas de presentación, y cómo este fue derivando hacia lo instalativo. Un hecho determinante fue la irrupción de las tecnologías de la información y la comunicación, que facilitaron tanto la producción de las obras, como las formas de presentarla, y abrió el camino hacia la interactividad real en este tipo de propuestas artísticas.

Palabras clave:

Videoarte, videoinstalación, arte interactivo

En 1965, Stan VanDerBeek (artista residente del MIT) percibiendo que el término *cine experimental* y el concepto que representaba iba a quedarse pequeño por la aparición y ebullición de la televisión, el vídeo, y poco más tarde los ordenadores, acuñó el vocablo de *Cine Expandido*, describiéndolo como todo espectáculo que exceda o modifique algún aspecto del ritual cinematográfico, estrictamente definido como la proyección sobre la pantalla de una película en un proyector ante espectadores sentados¹. VanDerBeek era un artista que trabajaba todos los formatos artísticos, pero su especialidad era el cine experimental y junto al teórico Gene Youngblood realizaron experimentos de todo tipo en el nuevo concepto: el *cine expandido*, esta colaboración les llevó a crear una obra llamada *the far-famed Movie-Drome* (1963-1965), un proyecto conjunto que consistía en una cúpula geodésica de diez metros de alto, diseñada como un espacio de visualización inmersivo para múltiples proyecciones filmicas.

Hemos de añadir que el término se popularizó en el ensayo que escribió Youngblood llamado *Expanded Cinema*² en 1970, donde concretó sus opiniones y criterios, dando al vídeo el carácter de arte que merece. Donde, de forma sintética, podemos decir que fundía las artes multimedia con eventos públicos, incorporando las nuevas tecnologías,

¹ Así lo recoge Noguez, Dominic en su obra *Éloge du cinema experimental*. Ed. Musée National d'Art Moderne, Centre Georges Pompidou, París, 1979, p. 153.

² Youngblood, Gene. *Expanded Cinema*. E. P. Dutton & Company, New York, 1970.

como ya anunciaba McLuhan³, disolviendo la frontera entre obra y público y generando nuevas formas de reciprocidad. Hemos hablado del cine expandido porque parece ser el comienzo de la relación del vídeo con el espacio, dando pie a lo que terminará por denominarse videoinstalación.

Habitualmente el vídeo es considerado estrictamente como un medio de representación temporal, pero debido a su naturaleza tecnológica, no sólo da relevancia al tiempo, sino también al espacio, particularmente debido a su modo de presentación. En la década de 1970, la forma habitual de visualización de vídeo –y del video arte– se basó en el televisor cúbico, un objeto espacial muy diferente del método tradicional de mostrar el cine en pantalla plana.

En su época, para el grupo de Korot⁴, la televisión era un formato muy limitado para la creación, como si fuera un teatro de títeres –un soporte transicional–. Y esto de exhibir las obras en pantallas –de tubo– y que tan bien había funcionado, empezó a cuestionarse por los artistas. Quizás simplemente porque comenzó su agotamiento estético como soporte. Korot en su época, hizo referencia en su revista a un método que se estaba imponiendo y desarrollando, consistía en proyectar el vídeo en una pantalla grande, como en el cine. Pero percibieron que la ampliación –la poca resolución con la que contaba en su época– acentuaba peculiarmente la sensación del formato video, a causa del color, la textura y sus distorsiones.

A nivel perceptivo –de sensaciones– parecía algo muy diferente del cine, y esto era justo por lo que luchaban todos los vídeo-artistas, alejarse del cine. En nuestros días todos los problemas técnicos están solventados, pero tanto antes como ahora, en el momento de exponer la colocación del vídeo en sala, siempre puede plantear ciertas dudas instalativas de forma que el espacio tiene que tenerse en cuenta. Por esto desde sus orígenes, y sobre todo en la primera década, el espacio va incorporándose en la obra, terminando por ser un elemento más en la composición con el que el artista debe trabajar.

Dada la precariedad que muchas veces contaban los primeros dispositivos de vídeo –tanto la edición como la grabación eran complicados– los artistas se vieron impulsados a experimentar tanto como se pudiese. Este hecho terminó alcanzando al espacio expositivo. Así es como Peter Campus (Fig. 1) y Bruce Nauman (Fig. 2) se decidieron por la estructura de circuito cerrado. Este a su vez, es muy versátil, puesto que permite al artista utilizar dos concepciones con las que hacer partícipe al espectador y son: la percepción temporal y espacial. Podemos apuntar que este es uno de los comienzos de la instalación interactiva. A Campus y a Nauman, se sumaron otros clásicos de la vídeo creación: Peter Weibel en 1973 con “Observatio of the observation: Uncertainty”,

³ McLuhan, Marshall. *Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano*. Barcelona, Paidós, 1996

⁴ En 1970, un grupo de video artistas –Korot uno de sus fundadores– comenzó a redactar una publicación que se distribuiría entre la comunidad de Nueva York basada en el video, que debía abordar tanto temas técnicos como los analíticos. “Radical Software” puesto que Korot dominaba ambas. Años más tarde la comunidad creció y Korot –y no solo él– profundizó enormemente en esta disciplina animándose a editar la primera antología sobre video-arte en EE.UU.

Schneider, Ira, & Korot, Beryl. *Video Art: An Anthology*. Eds. Harcourt, Brace and Jovanovitch, New York, 1976, p. 204.

Paik con “TV Buda” en 1974, Graham Present “Continuous Past(s)” en 1974, todos ellos ejemplos de circuito cerrado.



Figura 1
Peter Campus, (“Interface”, 1972)
[http://www.newmedia-art.org/cgi-bin/image.asp?imag=/documents/oeuvres/norm/CA/MP/CAMPUS-INTERFAC-1972-5_1.jpg&lg=]



Figura 2
Bruce Nauman, (“Going around the corner piece”, 1970)
[<http://videoinstalacion.wikispaces.com/file/view/aroundthecorner.jpg/131775381/aroundthecorner.jpg>]

Para articular otras formas, hizo falta la irrupción del proyector –sin film químico– (Fig. 1), propiciando la desaparición de los límites en el soporte de representación –ni en la forma ni en tamaño. Estos cambios tienen una gran repercusión en el espacio de exhibición, en la percepción del espectador, y en la imagen en sí.

Las *instalaciones* que tuvieron sus comienzos en el constructivismo, ya habían quedado un tanto denostadas al depender tanto del polo material-objetual, en contra de las líneas del conceptualismo y la desmaterialización, que era la tendencia a seguir. A partir de la década de los ochenta el vocablo *videoinstalación* va haciéndose común e irá incorporando a menudo al movimiento del vídeo que discurría en la época, sobre todo en EE.UU. Estas obras consistían básicamente en repartir en un espacio diversas proyecciones o monitores, formando parte del ámbito que el visitante iba a recorrer, creando a su vez un recorrido-espacio para la vivencia de la obra desde diferentes puntos de vista. Julie Reiss sería de las pioneras en proponer que la esencia de la instalación era incorporar la participación del espectador⁵ –aunque aún de forma pasiva–. Pondremos dos ejemplos más próximos a nuestros días donde se articulan diferentes formatos de vídeo con instalación y donde la idea objetual se hibrida sin complejos, usando la imagen proyectada. La obra de Mike Kelley (Fig. 3) es capaz de combinar proyecciones con objetos, con resultados más cercanos al polo de la

⁵ Reiss, Julie H. *From Margin to Center: The Spaces of Installation Art*. Cambridge, Massachusetts y Londres, Mit Press.

instalación que al del vídeo, donde el vídeo se usa naturalmente para representar y revestir de imagen la escultura o el objeto.

Otro artista notable en el montaje de *videoinstalaciones* es Tony Oursler (Fig. 4), cuyo trabajo va en la misma línea del uso proyecciones como parte fundamental de su obra, además de las implicaciones espaciales. Solo que Oursler se decanta por un carácter más cercano al objeto y a lo que hoy se entiende por escultura-instalación (donde se presupone una libertad de medios).



Figura 3
Mike Kelley, ("Switching Marys", 2004)
[http://sites.moca.org/the-curve/2014/03/22/mike-kelley/switching_marys980/]



Figura 4
Tony Oursler, ("Guilty", 1995)
[<http://i.ytimg.com/vi/XMsd85Q7GI4/maxresdefault.jpg>]

Vicente Ortiz afirma que pueden encontrarse dos unidades estructurales en la videoinstalación. Una es la que denomina dispositivo vídeo (imagen digital o electrónica), junto con el soporte de emisión, ya sea pantalla, monitor o superficie de objeto. La otra unidad sería el dedicado al espacio escénico o expositivo con la posibilidad de incorporar toda clase de estructuras y/u objetos.⁶ Para la videoinstalación interactiva habría que añadir al espectador como elemento activo en la creación de la misma.

Una vez que el ordenador hizo su incursión, y fue más accesible para los artistas, muchos de ellos aprovecharon la oportunidad que brindaba una herramienta nueva y cautivadora para combinarla con sus composiciones más personales. Rescatamos dos ejemplos tempranos: Woody Vasulka ("Vocabulary", 1973) Fig. 5, que empezó con obras como "Gary Hill - Electronic Linguistic", 1977. Fig. 6. Puede observarse aquí que la composición de la obra es realizada por operaciones y/o cálculos matemáticos operados por impulsos eléctricos mediante el dictado del programador.

⁶ Ortiz Sausor, Vicente. *Una propuesta escultórica: videoinstalación y videoescultura*. Tesis Doctoral. Universidad Politécnica de Valencia. 2001.

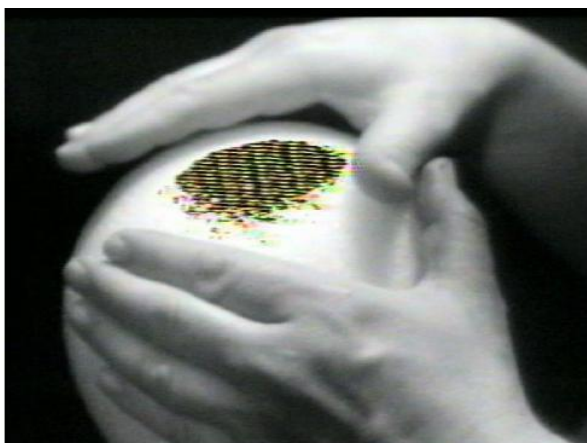


Figura 5

Woody Vasulka, *Vocabulary*, 1973.

Captura de pantalla del vídeo expuesto en la web de la Fundación Daniel Langlois:
[<http://www.fondation-langlois.org/html/e/media.php?NumObjet=10950>]



Figura 6

Gary Hill – *Electronic Linguistic*, 1977.

Captura de pantalla del vídeo expuesto en la web:
[<http://www.widewalls.ch/artist/gary-hill/>]

A finales de los ochenta y principios de los noventa⁷, la intersección con los medios informáticos se hará más patente, comenzando un proceso de modificación tanto en la cámara, como en el reproductor. Acontecerá una revolución en el dispositivo del vídeo, repercusión que llega a nuestros días con una democratización en la accesibilidad a dispositivos de grabación de alta calidad, disponible a la mano de cualquiera, literalmente. Este cambio radical del dispositivo repercutirá directamente en los soporte de exhibición y en la actitud y forma de ver y grabar vídeo.

Y lo que acontece es un cambio específico del registro de la señal de vídeo, pasando de ser una señal analógica a una digital, como consecuencia de los infinitos y sorprendentes efectos que proporciona su nuevo estado –virtual de ceros y unos–, el cual viene propiciado por la incursión de los medios computacionales en todos los procesos del mismo. Además la pantalla de tubo catódico ha desaparecido paulatinamente, convirtiéndose en objeto referencial a una época determinada (segunda mitad del s. XX), y ha adquirido un matiz romántico/nostálgico e iconológico, dejando de ser un soporte de representación neutro. Para ejemplificar este hecho basta con imaginar la obra de Paik –que ya está dentro del vídeo– expuesta en actuales pantallas planas digitales de leds, para apreciar el consecuente cercenamiento de la obra original. Esto se debe a que el vídeo-arte no es solo un vídeo, es también su soporte y la forma en la que se exhibe. Si el artista diseña una pieza para un soporte determinado, esta no debería violarse. El soporte es parte fundamental, sea cual sea la disciplina o técnica aplicada, puesto que las características del soporte determinan en gran medida muchas de las cualidades que se expresan en una obra.

⁷ Said, Carolyn. DYCAM Model 1: The first portable Digital Still Camera. *MacWeek*, vol. 4, No. 35, Oct. 16, 1990, p. 34.

Al igual que le sucede a la imagen fija, la cual es reducida a valores numéricos, el vídeo como secuenciación de imágenes fijas termina llegándole su proceso de digitalización. Al principio los dispositivos son pesados y los procesos lentos, pero hoy en día, la grabación, edición y reproducción del vídeo en alta definición se ha simplificado substancialmente.

La versátil batería de programas de edición y creación de efectos proporciona al artista un poder que termina por renovar el lenguaje videográfico y una proliferación de producciones artísticas de carácter híbrido, puesto que en la reducción a ceros y unos, todo puede mezclarse y recombinarse de forma flexible e infinita. Muchas operaciones se hacían imposibles con las herramientas analógicas originarias.

No se trata, en realidad, de una ruptura, pero sí de una profundización espectacular de lo que está ya presente a lo largo de todo el siglo que ahora termina: la tendencia a la hibridación, al mestizaje expresivo, al desbordamiento de las fronteras entre los distintos “géneros” y disciplinas del arte. Algo que tiene también su corelato en un plano antropológico: desde una situación de predominio de la tradición cultural de Occidente nos encaminamos a un universo cada vez más plural, a una globalización planetaria de la cultura en la que, una vez más, el lenguaje y la expansión de la técnica actúan como fenómeno desencadenante.⁸

La evolución de internet y la tecnología de los *smartphones* –proceso en el que nos encontramos–, ha elevado exponencialmente el potencial comunicativo⁹ tanto en contenidos como en velocidad de transmisión. Entonces podemos decir que este hecho provoca un efecto de aceleración hacia el proceso de digitalización en cada vez más áreas del trabajo y del conocimiento, facilitando su reproducción, distribución y procesado. Por tanto el arte se ve inmerso también en estos procesos de cambio, ya que nunca fue ajeno del medio social-económico que lo envolvía, ni a las herramientas y tecnologías que se desarrollaban.

Así, que las nuevas prácticas culturales tiendan a articular sus escenarios de recepción (y consumo) en modulaciones colectivas (e incluso simultáneas), no es sólo el efecto de los intereses específicos de una industria emergente (la del espectáculo y el entretenimiento) sino también el resultado de un decaimiento creciente del sujeto-individuo para el que en su orientación singularizada fueron concebidas. O, dicho de otra manera, el decaimiento creciente de ese sujeto singularizado –propia de la concepción cristiano-burguesa de la cultura, diseñada a la medida de un proyecto del mundo que era también un proyecto específico de subjetividad–, que en su movimiento característico –por las páginas de un libro sostenido entre las manos, o frente a la singularidad de la obra maestra percibida en la soledad del encontronazo museístico–, ellas generaban.¹⁰

⁸ Jiménez, José. *¿Muerte o futuro del arte? Taula, quaderns de pensament*. Vol. 33-34, Universidad Autónoma de Madrid. Madrid. 2000, p. 72.

⁹ Así mismo también han surgido ciertos problemas y dilemas éticos por el aumento en la participación y uso de la red, *infoxicación*, la *tecnoadicción*, acceso infantil a contenidos no autorizados, *tecnofóbias*, *cyberbulling*, *sexting*, etc.

¹⁰ Brea, J. Luis. *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. Salamanca, CASA, 2002, pp. 31-32.

Traemos esta cita de Brea, no solo para mostrar cierta pérdida de interés por el valor aurático, sino también para considerar que el trabajo colectivo, y sobre todo el que hace referencia al espectador colectivo es una tendencia en el tiempo que nos toca vivir. Por tanto se opera también de forma natural cuando el artista genera obra para ser experimentada por varios espectadores a la vez. Según hemos visto antes, no han de causar extrañeza tales fenómenos, puesto que el artista no es un agente social aislado o segregado, sino una parte observadora y creadora de cultura, formando parte y siendo parte activa de la misma. Con esto venimos a justificar muchos de los trabajos que se realizan con nuevas tecnologías como el *net-art* o las *instalaciones interactivas* que se realizan en la actualidad, y que pueden deducirse del devenir histórico de las artes y el avance tecnológico.

Para apreciar las tres fases del arte contemporáneo y su relación socio-económica, a continuación mostramos un esquema que J.L. Brea expone en su obra “El tercer umbral”, nos parece muy apropiado para obtener una visión general (Figura 7.)

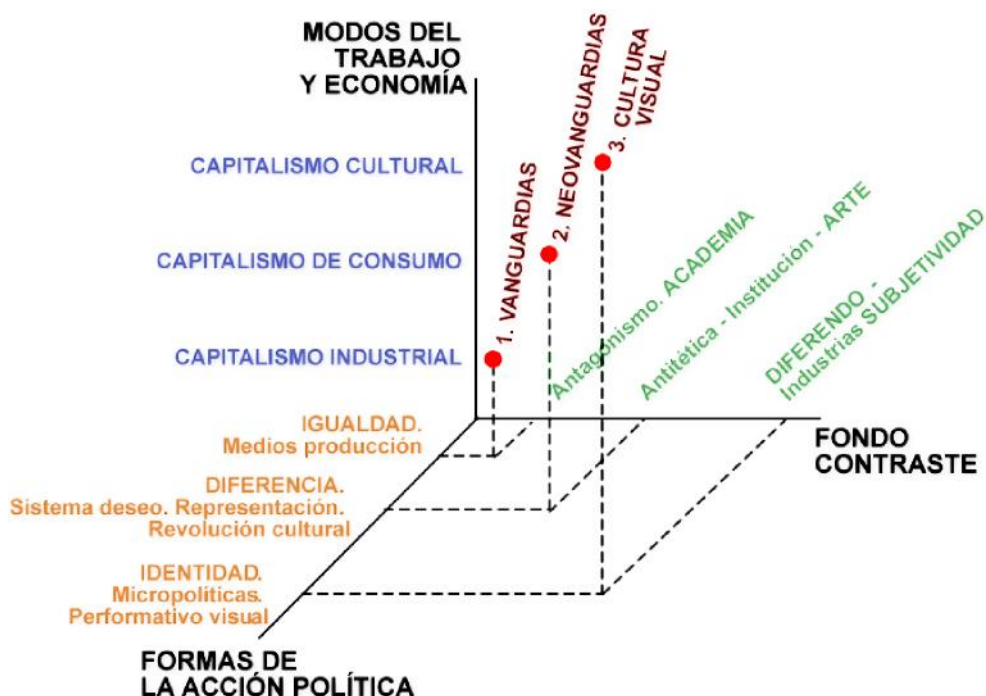


Figura 7.

Brea hace desprender de su esquema una visión general evolutiva, relacionando economía-política-sociedad, donde el objeto artístico se ve comprimido por estas fuerzas, entrando en una desmaterialización para convertirse en una energía representada mediante imágenes y, por último, la imagen tomando su última exhalación materialista para convertirse en una composición matemática, completamente inmaterial y de consumo generalizado.

Podemos afirmar, en términos generales, que en el periodo artístico de las vanguardias – y podríamos decir que incluso desde el gótico– la forma de compartimentar los diferentes estilos estaba interrelacionados con la estética, puesto que su conexión se debía a que compartían ciertas características estéticas, y este era el valor que se le

adjudicaba –unas etiquetas que respondían a cualidades–. En cambio, las llamadas *neovanguardias* están más relacionadas con una postura intelectual –incluso socio/política–, o bien con algún tipo de acción. Para la práctica actual del arte con los *new media*, las categorías vienen determinadas por el tipo de medio o tecnología que utiliza –o sea la herramienta– por tanto se habla de arte electrónico, net art, etc. Brea lo engloba, en lo que denomina como Cultura visual,¹¹ –donde para él tienen cabida también la cultura del espectáculo y el capitalismo informacional.

Ahora bien, en el medio artístico actual el trabajo con los nuevos medios viene siendo categorizado como *arte híbrido* en función al tipo de tecnologías o campo científico que toca; tal como describe Stephen Wilson en su obra *Information Arts*,¹² donde los siguientes campos científicotécnicos son abordados por las denominadas artes híbridadas, campos como: la genética, bioingeniería, biología, ecología, biónica, neurología, física atómica, química, geo-posicionamiento, vida artificial, inteligencia artificial... Promoviendo toda una cosmogonía de artes, transgenic art, bio art, software art, generativ art, biological art, bionic art, wearable computing art, computer art, digital art, electronic art, transhumanist art, web art, mobile art, etc.

Pero desde nuestro punto de vista la gran mayoría están en fase de pura experimentación. A día de hoy las tecnologías asumibles por los artistas se inscriben en el uso de la electrónica y la informática –combinado con los posibles *interfaces* que existen y los que seguirán apareciendo–, puesto que como hemos visto en varias ocasiones, para instaurarse una disciplina o estilo necesita dos cosas. Por un lado que la tecnología sea asequible –económica y logísticamente–; y por otro lado necesita del tiempo suficiente para que se asienten y asuman –con la practicidad– las técnicas operativas para desplegar los lenguajes propios.

Como afirma N. Negroponte:

Los ordenadores personales han hecho que la informática se aleje del imperativo técnico y en la actualidad su evolución se parece más a la de la fotografía. La informática ya no es del dominio exclusivo del Ejército, el Gobierno y las grandes empresas. Se está extendiendo a individuos muy creativos de todos los estratos de la sociedad y se está convirtiendo en un medio de expresión creativo, tanto en su utilización como en su desarrollo. Los medios y los mensajes de los multimedia serán una mezcla de logros técnicos y artísticos, y la fuerza impulsora la ejercerá el consumidor.¹³

Traemos esta cita –de 1995– como síntesis del cambio que supuso el paso del vasto ordenador empresarial y militar, a su miniaturización en un ordenador personal o PC. Al democratizarse su uso –al igual que sucedió con el resto de tecnologías– posibilitó influir en todas las acciones y trabajos humanos, y así mismo en el arte. Para Negroponte el medio ha dejado de ser el mensaje, debido a la multiplicidad y calidad con la que el mensaje puede ser transmitido.

¹¹ Desprendido del ensayo de J. Luis Brea *El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural*. Murcia, CENDEAC, 2004

¹² Wilson, Stephen. *Information Arts: intersections of arts, science, and technology*. Leonardo, Cambrige, 2002.

¹³ Negroponte, Nicholas. *El mundo digital*. Ediciones B. Barcelona, 1995, p.54.

El proceso de digitalización, en su reduccionismo a ceros y unos, encontramos los aspectos clave de los nuevos medios, según L. Manovich¹⁴ son:

1. Los nuevos medios son medios analógicos convertidos a una representación digital. A diferencia de los medios analógicos, que son continuos, los medios codificados digitalmente son discretos.
2. Todos los soportes digitales (los textos, las imágenes fijas, la información del tiempo en vídeo o audio, las formas y los espacios tridimensionales) comparten el mismo código digital, lo cual permite que distintos tipos de soportes se presenten por medio de una sola máquina, el ordenador, que actúa como un dispositivo de presentación multimedia.
3. Los nuevos medios permiten el acceso aleatorio. A diferencia de la película o de la cinta de vídeo, que guarda los datos de manera secuencial, los mecanismos de almacenamiento informático permiten acceder a cualquier elemento a la misma velocidad.
4. A diferencia de la representación analógica, una representación digitalmente codificada contiene una cantidad fija de información.
5. A diferencia de los viejos medios, en los que cada copia sucesiva sufría una pérdida de calidad, los medios codificados digitalmente se pueden copiar de manera ilimitada sin degradación.
6. Los nuevos medios son interactivos. A diferencia de los viejos medios, donde el orden de presentación viene fijado, ahora el usuario puede interactuar con el objeto mediático. En ese proceso de interacción puede elegir qué elementos se muestran o qué rutas seguir, generando así una obra única. En este sentido, el usuario se vuelve coautor de la obra.

A continuación expondremos de forma esquemática los tipos de arte que se han producido en base a la incursión del ordenador, unos han tenido mayor penetración y repercusión y otros están aún en vías de desarrollo, pero este resumen nos da una visión general.

¹⁴ Manovich, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Paidós, Barcelona, 2005, p. 96.

New Media Art	Arte que utiliza herramientas digitales	
1. Multimedia Art	Arte que utiliza las versiones digitales de los medios tradicionales	
1.1 Non-Linear Editing	Arte de la cinematografía usando video digital	Germain
1.2 Digital Painting	Arte de la pintura utilizando herramientas digitales (por ejemplo, photoshop)	David Em, David Byrne
1.3. Web Design	Arte del diseño gráfico utilizando la página web como la soporte	Jodi.org
1.4 Digital printing	Arte utilizando la tecnología de impresoras para realizar obras, tanto en 2D e impresoras 3D.	Jonathan Keep
1.4.1 Tactical Media	Arte que utiliza formatos físicos en manifestaciones populares	Josh On
1.5 Game Design	Arte que utiliza los videojuegos como plataforma de representación	Franz Fischnaller
2. Computer Graphics	Arte que utiliza los gráficos digitales o digitalizados	
2.1 Modelado 3D	Arte que crea elementos y escenarios tridimensionales en soporte virtual/digital	Myrian Tap
2.2 Software Art	Arte que utiliza código de programación para generar imagen o sonido de síntesis	Joseph Nechvátal
2.3 Computer Art	Arte usando modelos de computadora y renderización para crear composiciones virtuales, que pueden –o no– materializarse	Harold Cohen, Gilles Tran
3. Interactive Art	Arte que involucra la interacción humana	
3.1. Indirect Interactive	Arte en el que las cámaras y detectores pasivamente registran movimiento humano (No necesita la interacción del espectador, aunque pueda estar presente)	Camille Utterback
3.1.1 Cybernetic Art	Arte que integra tecnología electrónica con el cuerpo humano, suele ir asociado a performance	Stelarc
3.2. Directly Interactive	Arte en el que se requiere la manipulación directa del espectador	Sommerer & Mignonneau

3.2.1 Robotic Art	Arte que produce respuestas físicas diferentes en base a información introducida desde el exterior por medio de cálculos computacionales	Jordan Wolfson
3.2.2 RV Art	Arte realizado en ambientes 3D conectado a sistemas interactivos de Realidad Virtual, dataglove, haptics...	Rachel Rossin, Char Davies
4. Internet Art	Arte usando el Internet, o en el sitio web, como medio	Vuk Cosic
5. Information Art	Arte usando bases de datos e información estadística social o como una fuente	George Legrady
6. Algorithmic Art	Arte utilizando una fórmula matemática o un algoritmo como la fuente de la forma o estructura.	Peter Beyls, Jean Pierre Hebert
7. Generative Art	Arte que genera secuencias de elementos visuales o sonoros de forma automática mediante cálculos informáticos	Karl Sims
8. Hacktivismo	Arte que tiene como objetivo la subversión, anti sistema	Electronic Disturbance Theater
9. Organic Art/ Artificial Life	Arte que utiliza material biológico que elemento de composición	Eduardo Kac, K. Feingold

Muchas obras de arte New Media, como “umbrella.net” (un arte interactivo en el espacio urbano público) de Jonah Brucker Cohen y Katherine Moriwacki (2004); y “Opto-isolator” de Golan Levin (2007); “Access” de Marie Sester (2003); o “Pulse room” de Rafael Lozano Hemmer (2006), implican la participación del público. Pero esta participación tiene varios niveles de implicación con la obra y por ende con el discurso. Algunas obras de arte New Media –término denostado– requieren de los miembros del público para interactuar con su normal desarrollo, formando parte de la producción. Otras en cambio la implicación es más alta y sin la presencia del espectador la obra estaría muerta, y este puede ser el camino más prometedor.

Por el contrario, en otras ocasiones la obra establece un dialogo con su propia audiencia, pero la mayoría de veces no supone un cambio suficientemente significativo, puesto que muchas obras que se realizan responden a estímulos del espectador pero no producen ningún cambio fundamental. Los miembros del público pueden hacer clic en una pantalla para navegar a través de una red de páginas enlazadas, o activar los sensores de movimiento que activan los programas de ordenador, pero sus acciones no dejan un rastro en el propio trabajo, reduciéndose la interactividad a interruptores que encienden o apagan, y reproducen o pausan una película.

La interactividad es una de las aportaciones más importantes que realizan los ordenadores a la obra de arte electrónico y esta debe ser aprovechada con el potencial que realmente implica, y precisamente radica en fomentar la comunicación y el diálogo

con la obra, por tanto lo material es vestido con la cognición de un ser vivo. No queremos decir con esto que la comunicación o el lenguaje que aflora deba ser complejo, sino que ha de ser escrupulosamente diseñado por el artista.

Tematizar el uso del ordenador personal como aprovechamiento instrumental significa, por tanto, realizar con el ordenador una serie de tareas que el ser humano puede efectuar también sin él, pero que pueden realizarse con mayor facilidad o eficacia gracias a él y sin la necesidad de la asistencia humana para realizar dicha operación –una vez se ha programado–. Respecto a esto, no existen cambios relevantes en la relación estructural acerca de lo que debe realizar el hombre y de las nuevas tareas asignadas a la máquina (que se restringen a la aparición de nuevos periféricos y/o interfaces). En relación con la producción artística, podemos encontrar una situación análoga. Solo una minoría de las obras consigue utilizar el ordenador como método para embaucar al espectador en un juego cognitivo que hace llevar sus emociones o acciones hacia la reflexión –o la emoción–, ya sea sobre el propio medio o sobre los acontecimientos socio-económicos que le rodean.

Siguiendo lo dicho, usar el ordenador más como medio que como herramienta, como forma de desarrollar sus características plásticas intrínsecas, existe todo un discurso teórico que apunta hacia una revisión de la perspectiva de la herramienta. Desde el punto de vista matérico-objetual, esa revisión estaría inspirada en novedosas aplicaciones técnico-informáticas que surgen de la conjunción del ordenador con medios electrónicos –sobre todo los audiovisuales–. En estas tecnologías mediáticas, centradas en el ordenador, llegan a cristalizarse algunas formas instrumentales que ya no se pueden describir adecuadamente en términos de una organización racional del trabajo. Porque el ordenador ya no funciona como un aparato ante el cual nos situamos como observadores externos pasivos y mediante el cual racionalizamos nuestras operaciones intelectuales. No es un *Memex*¹⁵, como lo podría ser en sus inicios, por el contrario, sirve para proyectar un entorno virtual en el cual es posible interactuar con objetos, ya sea en el ordenador, en red, en R.V., y/o en un espacio-instalación.

A diferencia de cualquier otra revolución, el núcleo de la transformación que estamos experimentando en la revolución en curso remite a las tecnologías de procesamiento de la información y de la comunicación. [...] Lo que caracteriza a la revolución tecnológica actual no es el carácter central del conocimiento y la información, sino la aplicación de ese conocimiento e información a aparatos de generación de conocimientos y procesamiento de la información/comunicación, en un círculo de retroalimentación comunicativo entre la innovación y sus usos. [...]

¹⁵

Memex consistiría en un dispositivo el cual almacenaría cualquier tipo de documento, como una especie de base de datos, para la consulta de información, aunque este no fue fabricado. Este dispositivo consistiría en una mesa con un teclado y resortes que daría acceso a la información almacenada en microfilms, los cuales serían proyectados en unas pantallas translúcidas. Dicho dispositivo incluiría también una opción que permitiría a la persona que lo utilizase la posibilidad de realizar anotaciones, de manera que el usuario se configura también como autor. Vannevar Bush fue el primero en concebir la articulación del Memex en su artículo *As we may think*, de 1945, preconizando lo que sería, de alguna forma, la llegada del ordenador. [<http://biblioweb.sindominio.net/pensamiento/vbush-es.html>] (consultado 23/9/2014)

Las nuevas tecnologías de la información no son sólo herramientas que aplicar sino procesos que desarrollar.¹⁶

En la expansión del CD-ROM como soporte de contenidos multimedia, y en las primeras páginas web es donde encontramos los principios de la interactividad –con la imagen electrónica–, es donde comenzó a mutar el significado de *New Media*, el cual hasta entonces estaba más vinculado a la participación de nuevos soportes de comunicación, y pasó de ser un campo genérico de descripción, a tener un significado más específico vinculado a los medios digitales. Pero tanto el CD-ROM como el arte interactivo digital quedó en desuso, lo puramente virtual no caló en el público tal como se esperaba, pero quedó su investigación y configuración, configurándose en la práctica actual como elementos constructivos.

Estamos de acuerdo con el uso de términos que realiza Tribe y Reena¹⁷ –en su ensayo *New Media Art*– que muestran expresiones como *arte digital* (entendemos como un arte donde no existe ningún elemento objetual o físico, su plástica es virtual.), *arte de ordenador* (para un tipo de obras donde se evidencia que se ha generado algorítmicamente por el ordenador), *arte multimedia*, *arte tecnológico*, y *arte interactivo*, que espectador y crítica suelen usarlos indistintamente, pero entre los que existen ciertos matices. La categoría *arte New Media* sirve para describir trabajos que hacen uso de las tecnologías de los medios de comunicación emergentes y que tengan relación con las posibilidades culturales, políticas y estéticas que estas herramientas pueden proporcionar.

Podemos ajustar el *arte New Media* como una categoría subordinada y común a dos más amplias y generales: *arte tecnológico* y el *arte multimedia*. Respecto al *arte tecnológico* podemos referirlo a prácticas como: el *arte electrónico*, el *arte robótico*, y el *arte genómico*; que involucran tecnologías que son nuevas, pero no necesariamente tienen que estar relacionadas con los medios. En el arte Multimedia podemos incluir el *videoarte*, el *arte transmitido* (donde la transmisión de información es fundamental, *net.art* o el *mobile art* podrían caer aquí además de en otros conjuntos como el digital); el *arte digital* e incluso el llamado *cine experimental* son formas de arte que incorporan tecnologías de medios que en los noventa dejaron de ser nuevos. Ahora bien si el *arte electrónico* hace referencia a las prácticas artísticas realizados con componentes electrónicos –sin procesado–, y el *arte robótico* engloba a lo que viene adjetivándose como instalación electrónica interactiva; y todas las actividades que conllevan algún procesado de la información –capturada del ambiente o el público– para provocar una reacción, por simple o compleja que sea, entonces el *arte robótico* se está configurando como la tendencia tecnológica actual con más preponderancia.

¹⁶

Castells, Manuel. La era de la información: Economía Sociedad y cultura. *Op. Cit.*, p.57.

¹⁷

Tribe, M. y Reena, J. *New Media Art*, Londres, Uta Grosenick, Taschen, 2006