



**UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
DE LA PLATA**

**Tesista:** Micozzi Gastón.

**Carrera:** Diseño Multimedial.

**Legajo:** 69110/5

**Año:** 2020

# Índice:

Abstract:.....	p.3
Introducción:.....	p.3
Desarrollo	
- Espectador: contemplador.....	p.4
- Espectador: receptor.....	p.5
- Usuario - Interactor.....	p.7
Conclusión:.....	p.10
Anexo:.....	p.10
Bibliografía:.....	p.14

## **Abstract**

Esta tesina intenta abordar como es el paso de un espectador/contemplador de las obras tradicionales a un usuario en las obras interactivas o instalaciones. Esto significa una ruptura con el sistema tradicional secuencial, una ruptura con la estructura definida y acabada de la obra de arte objetual (Giannetti, 2004). Se denomina “espectador”, en relación con la “contemplación”, de obras de arte tradicionales como la pintura, la escultura, grabado, etc. situados en museos tradicionales y se denomina “usuario” en obras interactivas o instalaciones que requieren de su presencia y/o acción para que la obra funcione, formando una estructura de comunicación bidireccional, con un mediador como es el diseño de interfaz.

## **Introducción**

Esta tesina tiene como objetivo establecer los roles de los seres que habitan el arte, desde la contemplación, pasando por la recepción hasta la figura de usuario/interactor. El contacto con el arte fue paulatinamente cambiando en cuanto al acercamiento a las obras, primero fue en una postura lejana, de respeto, en silencio y contemplativa. Luego de manera teórica hubo primeros contactos con las obras de carácter literario, donde el lector debía llenar “espacios vacíos”, modificando la obra original a partir de su individualidad, personalidad y comprensión de la obra. Con la creación de espacios llamados museos, se comenzó a difundir las obras a un público masivo, atrayendo a todo tipo de público, no solo a la burguesía europea. Empezaron a aparecer los primeros happenings e intervenciones que hacían partícipe al público presente, generando diversos resultados, ya que era el público quien modificaba y determinaba el desarrollo de la misma. En la actualidad el rol del espectador se comenzó a llamar usuario, esto se debe a que se dejó de lado esa postura contemplativa para pasar a una más activa y necesaria para que la obra sea ejecutada, ya que es una parte fundamental de

toda obra interactiva. Una obra interactiva se refiere a una producción hecha para proporcionar un diálogo con el usuario. La intención de esta investigación es mostrar cómo es este cambio, si se adapta al cambio de estado estático contemplativo a formar parte de la obra. ¿Puede tocar, interactuar, desenvolverse sin restricciones más de las que la obra? ¿Está condicionado por las instituciones tradicionales?

## Desarrollo

### **Espectador: Contemplador.**

En los primeros encuentros con el arte en el siglo XVIII, la idea de público era de carácter receptor. Estaba constituida por la burguesía ilustrada europea que se percibían como un sujeto autónomo, ciudadano culto y de buen gusto. Esta burguesía constituyó la categoría de contemplación. Esta contemplación se realizaba en silencio ante la obra, es decir, se la apreciaba casi místicamente al objeto como si fuera divino. Fajardo argumenta que según Kant, se sintetiza en una contemplación desinteresada y se resuelve con una actitud ensimismada, íntima, similar a la experiencia religiosa; experiencia personal ejercida por un sujeto impuesto como centro y ombligo del mundo por la modernidad. (Fajardo fajardo)

“La contemplación desinteresada dialoga, entonces, con la idea sagrada de estar a solas con Dios, similar a la devoción y al éxtasis que produce la presencia artística. Así, espiritualidad, idealismo, intimismo, receptividad serena son algunos aspectos que se reúnen en este concepto de contemplación de la belleza. En su contemplación, el sujeto espectador se diluye como tal frente al cuadro y entra a dialogar activamente con la presencia icónica, logrando un ensimismamiento de poderosa concentración absorta”. (Fajardo Fajardo p.44).

## **Espectador: Receptor.**

### PRIMERAS INTERACCIONES: CON EL TEXTO

Para Adolfo Sánchez Vázquez, se ha pasado de la estética de la recepción de la creación a la estética de la participación en la creación.

De manera teórica, a mediados del siglo XX la Escuela de Constanza, con Hans Robert Jauss y Wolfgang Iser, se reivindicó al “receptor como productor”, creador e interventor de la obra, superando el concepto de contemplación pasiva y silenciosa que plantea la estética de la contemplación. El receptor sale de esa contemplación para ser parte sustancial de la obra, sin el cual ésta no existiría. La estética de la recepción propone la interacción por parte del lector como actividad imprescindible. El lector se vuelve coautor, co-creador. “De esta manera, solo gracias a la actividad del receptor existe obra, es decir, debido al diálogo e interacción entre ambas partes. El texto deviene obra cuando se activa el diálogo receptivo” (Fajardo Fajardo p.46).

En esta teoría, para Wolfgang Iser, la obra posee dos polos que podemos llamar polo artístico y polo estético, siendo el artístico el texto creado por el autor y el estético la participación realizada por el lector. Iser argumenta que “en esta constitución del texto en la conciencia del lector se desvanece la escisión entre sujeto y objeto, división inherente a todo proceso de conocimiento y percepción. Con su desaparición es la lectura una posibilidad especial de acceso a la experiencia de un mundo ajeno”. (Iser, 1989: 162, 163)

Paul Waelder cita a Sánchez Vázquez que describiendo la teoría de Jauss indica:

“sin la actividad del receptor no hay obra, y que ésta sólo se constituye en su encuentro, interacción o diálogo con el texto [...] Así, pues, no hay un valor o sentido objetivo de la obra, sino sólo como resultado del encuentro del lector o receptor con el texto [...] (es) la estructura del texto la que hace posible la intervención del receptor. Y para ello recurre a los conceptos de “indeterminación” y “espacio vacío” que toma de Roman Ingarden. El lector

llena estos espacios vacíos, determinando lo indeterminado, en un proceso que Ingarden llama (“concreción”) [...] La obra de arte, en consecuencia, no es el texto producido por el autor [...] sólo es obra de arte por la actualización (o concreción) que el receptor lleva a cabo sobre él” (P. WAELDER. 2008). Es decir, sin la participación del receptor, el texto no tiene sentido. Al abordar una obra, el sujeto posee un horizonte de expectativas, identificado por Jauss como “la suma de conocimientos e ideas preconcebidas que determinan la disposición con la que el público de cada época escoge, y por tanto valora, una obra literaria”. De ese modo, la percepción del sujeto estará condicionada por factores completamente individuales. (P. Waelder.2008 p.25).

Existió una expansión a través de ‘nuevos canales’ de transmisión del arte. En cuanto a la literatura, hay que mencionar el aumento de la impresión de libros, como resultado final de la invención de la imprenta, lo que entre otras cosas provocaron el desarrollo y esplendor de la novela. La aparición de teatros públicos en toda Europa, permitirá también una nueva consistencia del arte dramático. En cuanto a la música, será en la transición del XVIII al XIX cuando comienzan a generalizarse los conciertos públicos.

Este procedimiento receptivo que argumenta Sánchez Vásquez, se queda en una “recepción mental”, ideal, que va a ser superado en los años sesenta y setenta por la irrupción de nuevas formas de representación artísticas, las cuales no sólo exigen un receptor que no sea pasivo, ni ajeno, sino la intervención directa en su proceso material de elaboración, lo que significa un cambio de roles en la actividad receptiva. El receptor participa activamente en la ejecución de la obra de forma física. Se vuelve un receptor-usuario, ejecutante. De este modo, esta estrategia cambia todos los paradigmas del autor genial, excepcional y diferente, y de la obra intocada, inviolable. El original de la obra pasa a ser modificado permanentemente por los diferentes usuarios receptores. Es lo que Sánchez Vásquez ha llamado una ‘estética de la participación’.

De esta manera, el proceso creativo es un lugar abierto, donde cualquier clase social sin importar su conocimiento sobre arte puede participar, esto genera muchas ventajas en la socialización de la obra y ayuda a frenar el sentido crítico que se suele tener frente a ellas.

Esta idea “sagrada” de estar a solas con la obra como si fuera un Dios, como explicaba Fajardo Fajardo, se encamina a la contemplación de masas de forma pública, esto sucede en espacios como los museos y centros de muestra, lugares para ir disfrutar del arte y la socialización. Esto generó que esos espacios donde sólo unos pocos privilegiados podían concurrir casi de manera privada a contemplar las obras empezaran a cambiar transformándose en espacios artísticos públicos lo que generó el acceso en masa desplazándose de una obra a otra en galerías y museos sin practicar ya una actitud contemplativa. Ahora los contempladores se transforman en espectadores / consumidores y el disfrute de la obra no está dado por el silencio y reverencial ante ella que comentaba Fajardo Fajardo. Como expresamos anteriormente este cambio atrajo tanto al público masivo como al público culto a recorrer estos nuevos espacios. Esta mezcla de clases sociales y de saber sobre el arte requiere de un nuevo espectador que engendrara otras formas de relación, ampliando sus funciones receptoras, transformando la emoción estética, acorde a las exigencias del mercado y del cliente.

“Gracias a la cultura de masas y a las industrias culturales se han ido diluyendo ciertas distancias, produciéndose fusiones de fronteras hasta el punto que las barreras entre el artista productor y el consumidor o cliente han desaparecido gracias al mercado. Éste los une y los nivela. Lo privado se disuelve en la masificación de la obra que se consume”. (Fajardo Fajardo. P.46).

El artista pasa a ser también público consumidor y el público, artista del consumo. Interacción y co-creación en lo masivo. El sujeto contemplativo, se transforma en contemplador / consumidor que gira en el circuito de la lógica del mundo del arte, desde donde se imponen y proponen cánones de gustos a sus compradores.

## **Usuario: Interactor.**

En la actualidad, tanto la tecnología como Internet se han convertido en herramientas importantes e indispensables para el mundo, han dominado los medios de comunicación porque allí es donde el humano más consume esa información dejando atrás la televisión y la radio. Se ha comprobado cómo van con

el tiempo modificando el comportamiento de las personas que los utilizan. Este panorama nos sitúa ante usuarios impacientes que no pueden esperar, que necesitan respuestas rápidas e interactividad. Si algo tarda demasiado tiende a aburrir o no gustar por ende todo lo que se programa y consume tiende a resolver estas necesidades. En cuanto a las obras de arte que utilizan la tecnología o internet o ambas, Giannetti argumenta que:

“La obra de arte interactiva significa un paso desde la teoría estética clásica, centrada en el objeto de arte, hacia una nueva teoría que tiene como punto de referencia principal el observador, el público, el usuario. El proceso predomina sobre la obra; en consecuencia, el objeto desaparece en el proceso electrónico. Se genera una relación absolutamente temporal, dinámica y cambiante, que sustituye la idea de espacio y forma permanentes y estáticos del objeto de arte en la estética clásica” (C. Giannetti, “El espectador como interactor”)

En el Arte Interactivo haciendo una analogía con los “espacios vacíos”, que sucede en la estética de la recepción, ámbito de la literatura, Sánchez Vázquez elabora la estética de la participación, pero directamente referido al arte, no vista solo desde la contemplación mental, coautora de un texto, sino ya desde la intervención física directa del sujeto en la obra: “Si el arte es una práctica productiva peculiar, una forma de praxis, un proceso que desemboca en un producto con un cuerpo material, sensible, la intervención del receptor no puede reducirse a un aspecto puramente significativo, ideal o valorativo”. (Sánchez Vázquez). Haciendo otra analogía se podría hablar de las primeras intervenciones del espectador en el arte de los años setenta y ochenta pero ahora con el uso de la tecnología como sucede en el Arte Interactivo. “En la actualidad, con el acceso a tantos avances tecnológicos, la realidad se transforma y el artista crea a través de interfaces y elementos que incitan a la intervención del espectador, convirtiéndolo en co-creador de la obra”. (Crespo Fajardo)

En piezas artísticas como las de Max Ernst por ejemplo o de Duchamp, antes de que surja la tecnología y el mundo digital existieron movimientos artísticos que tuvieron otros recursos para que el público pueda participar, esto quiere decir que la

postura activa por parte del espectador no es nada nuevo ni surgió a partir de la inclusión de la tecnología en las obras de arte.

Las obras de Arte Interactivo más actuales llevan consigo como bandera la tecnología, los artistas hacen uso de las tecnologías y las herramientas que estas proveen en el proceso creativo para que espectador pueda intervenir en ellas convirtiéndose en “inter-actor”, pero no mentalmente como en los textos, sino que su participación es física, interviniendo directamente en la obra con su presencia y su gesto. Cuando hablamos de arte interactivo, nos referimos a un tipo de producción artística creada para generar un diálogo de dos vías con el usuario: “la obra como tal se revela a partir de la actuación y de la intervención del espectador” (Giannetti, Claudia p.2).

Para lograr la interactividad se establece una relación de diálogo. Un diálogo que tiene dos vías, por un lado la obra de arte y por el otro el usuario. Un usuario realiza una acción o un gesto que es recibida por la obra, que la procesa y le devuelve algo al usuario. Esta recepción por parte de la obra puede ser a través de sensores o receptores, la obra traduce lo capturado en 1 (unos) y 0 (ceros), lenguaje que manejan las computadoras, procesa la información y luego devuelve un resultado que puede ser interpretado por el interactor logrando un intercambio dinámico de información.

Esta comunicación bidireccional entre la obra y el usuario tiene un mediador, a este mediador se lo conoce como “interfaz”. La interfaz es lo que traduce y media entre dos lenguajes diferentes como lo son el humano y la máquina, tiene que ser diseñada, pensada y creada en favor del usuario para que al momento de interactuar este disponga de algo amigable, intuitivo y comprensible para no sentir frustración por no poder comprender como es la interacción con la obra. “Por esta razón, el artista debe estudiar al usuario, para poder crear un mediador que genere resultados satisfactorios, sólo conociéndolo logrará crear una comunicación bidimensional” (Giannetti C).

Desde la participación receptiva a la activa, el público receptor o usuario fue teniendo cada vez mayor importancia, sin este nada funciona. Esto originó que los artistas empezaran a observar cada vez más a los usuarios para comprender cómo

son sus patrones de comportamiento. “El público pasa de ser observador a ser observado; de ser un espectador a ser un usuario”. (Fajardo, Crespo. p.108).

Para que una obra sea considerada interactiva tiene que implicar un intercambio real de información mediante la comunicación bidireccional que nombramos, una acción por parte de un agente externo a la obra tiene que ingresar un dato para que esta se modifique. “Una obra interactiva, que permita la integración del espectador, tiene que disponer necesariamente de una estructura abierta, que facilite este acceso. Esto significa una ruptura con el sistema tradicional secuencial, una ruptura con la estructura definida y acabada de la obra de arte objetual”. (Giannetti,C p.2).

Waelder, define el Arte Interactivo desde este punto de vista:

“Las obras de Arte Interactivo establecen una relación dialógica entre espectador y obra de manera que son las acciones del primero las que dan forma a esta última, hasta el punto en que la obra no “existe” si no hay un espectador interactuando con ella. Típicamente tienen forma de instalación, en la que el visitante genera un input por medio de su presencia (detectada por sensores), o bien accionando dispositivos dispuestos a tal efecto. La obra crea unas condiciones básicas para su funcionamiento, pero es la acción del espectador la que proporcionará un resultado único en cada ocasión” (P. Waelder. Ob.cit., p.12)

Waelder comenta que estas oportunidades de interacción se dan en lo que él llamaría “espacio sensible”, en el cual se encuentran una serie de dispositivos, de cualquier naturaleza, que propician la intervención del espectador, para que se forme como consecuencia un “espacio de respuesta”, que es el que refleja el resultado de esa participación, donde el usuario ve, escucha o siente el efecto de sus acciones (P. Waelder.)

En esta interacción el usuario mantiene una relación dialógica con la obra, un proceso complejo de comunicación, que según la interfaz, puede tener mayor o menor interactividad. La obra debe ser como mencionamos amable en cuanto a programación para que el receptor se sienta invitado e incitado a participar, técnicamente debería tratarse de una relación humano-máquina simple, sin

embargo, al igual que lo que ocurre con el arte tradicional, el que observa la pieza lleva consigo una carga de información cultural, social que define su placer estético.

Con el Arte Interactivo se desdibujan los límites entre los roles, la visión se redirige hacia la interactividad. Dyaz y Aragonese señalan otra consecuencia de esta transformación: “el artista que decide añadir cierto grado de interactividad en su obra, de algún modo está perdiendo protagonismo a favor del o de los espectadores”. (A. Dyaz Y J. Aragonese, “Arte, placer y tecnología. Madrid”, 1995, p.43). Por esta razón, el artista debe estudiar al usuario, para poder crear un mediador que genere resultados satisfactorios, sólo conociéndolo logrará crear una comunicación bidimensional.

## CONCLUSIÓN

Pau Waelder llega a una serie de características conclusivas del Arte Interactivo bastante acertadas. Parafraseando sus argumentos, la obra interactiva crea una relación de diálogo con el espectador y emplea como herramienta creativa las tecnologías electrónicas o digitales basadas en interfaces técnicas que condicionan la interacción de la obra y por esta razón cada pieza tiene una interfaz particular. El espectador adopta un papel activo en el proceso y pasa de ser observador a convertirse en operador, interactor o usuario, ya que sin interacción la obra no existe sino en potencia, cuestionando de esta manera los conceptos tradicionales de producción y recepción de la obra de arte, así como la noción de autoría de la misma. (P. Waelder. Ob.cit., p.23)

Lo expuesto anteriormente permite concluir que la interactividad transformó el arte. Ya no es esa obra intocable, sólo alcanzable a través de la contemplación, ahora necesita del espectador para existir y propicia una cercanía, contraria a la distancia impuesta por los sistemas de museos. Ahora es un objeto que debe ser utilizado, manipulado y transformado por el público. Las piezas de Arte Interactivo nunca estarán listas, siempre están transformándose, ya que el artista proporciona posibilidades que las personas explorarán logrando hasta situaciones imprevistas. Ahora el artista invita al espectador a crear con él, reinventando la obra con cada interacción.

El Arte Interactivo es importante para la historia, no sólo porque forma parte de la Era de la Información en la que vivimos, sino que además constituye un cambio de paradigma. La manera de ver el arte se ha transformado, con la interactividad se han abierto caminos para el espectador y se han achicado las distancias.

## **ANEXO**

Link de Video de obra: <https://youtu.be/aKyAUv-uaG0>

“Interferencia humana” es una obra sonora de tipo instalación. Los/las usuarios/as son capturados por una cámara infrarroja. Ese movimiento es procesado por un software de tipo machine learning que reconoce partes del cuerpo y envía datos a un multipista. El usuario al recorrer la obra modifica parámetros del sonido creado.

## **Bibliografía:**

- Carlos Fajardo Fajardo. "De la contemplación estética a la interacción participativa".
- Naghieli S. Amarista Ruiz. "Arte Interactivo: una transformación definitiva del espectador", En José Luis Crespo Fajardo "Estéticas del Media Art".
- Claudia Giannetti. "El espectador como interactor". 2004
- Adolfo Sánchez Vázquez. "De la estética de la recepción a la estética de la participación".
- Mariano Sardón. "Bases para el abordaje de una obra interactiva como sistema dinámico".
- José L. Crespo Fajardo (coord.) "Estéticas del Media Art". 2013
- P. WAELDER. Arte interactivo: nuevas estrategias en la relación dialógica entre el espectador y la obra de arte. Barcelona, 2008, p. 25
- A. DYAZ Y J. ARAGONESES, Arte, placer y tecnología. Madrid, 1995,
- G. ZALAMEA TRABA "Arte y localidad modelos para desarmar". Bogotá, 2006

