

OBRA INTERACTIVA: TECNOLOGÍA Y PARTICIPACIÓN COMO CONSTRUCTORES DE SENTIDO

Laura Barrios Butallo - Rodrigo Facundo Cañas - Valentina Valli - Silvina Valesini
Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Artes

Resumen

El presente trabajo recoge la producción de la obra *Lenguaje Inclusivo*, instalación interactiva realizada en el año 2019 por estudiantes de la Facultad de Artes de la UNLP, en el marco de la asignatura Lenguaje Multimedial II. La obra trata la temática del lenguaje inclusivo abordando la participación como aspecto clave. Su configuración invita a descubrir una simulación visual y sonora que propone un discurso abstracto, alrededor de las mecánicas sociales que nos atraviesan en relación al lenguaje y a la resistencia de su aceptación, así como el impacto de la percepción en la construcción de realidades.

La obra posibilita al espectador verse inmerso en un universo en el cual su presencia es constitutiva de los elementos visuales proyectados, así como parte de las secuencias sonoras que aluden a la manera en que nuestras acciones repercuten sobre los demás.

Trabajamos en este análisis la relación de esta obra con las propuestas de endoestética de Claudia Giannetti (2005) en cuanto al rol del receptor en la experiencia artística en la que se encuentran profundamente integradas las nuevas tecnologías, así como las ideas de Jesús Martín Barbero (2003) respecto de la incidencia de los medios digitales en la cultura.

Palabras clave: interacción, sentido, endoestética, lenguaje, instalación

Presentación de la obra

Lenguaje Inclusivo fue una instalación interactiva, que se constituyó como un dispositivo en forma de tótem tridimensional, que les visitantes podían recorrer en 360 grados. Sobre la parte superior del mismo se encontraba un cubo cuyas caras no tenían relleno (es decir, el elemento sólo estaba armado desde sus marcos y vértices), y dentro de éste se encontraban suspendidos una diversidad de espejos de distintos tamaños [Figura 1]. Estos elementos de vidrio reflejaban sobre sí mismos y sobre el entorno los destellos de una fuente lumínica oculta al interior de la estructura [Figura 2]. La luz proyectada sobre los espejos era producida por un dispositivo de proyección que tomaba la imagen de los participantes mediante una webcam también oculta en la estructura. Por último, uno de los laterales del tótem estaba descubierto y portaba un cojín donde las personas podían recostarse para apreciar los efectos lumínicos desde una perspectiva en contrapicada, mientras se escuchaban sonidos provenientes de un parlante encubierto en el espacio cóncavo de ese apartado [Figura 3]. La base del tótem donde reposaba el cubo era transparente, permitiendo a las personas recostadas ver claramente los espejos y los reflejos que estos generaban. Tanto los sonidos como las imágenes tomadas de la webcam eran intervenidos digitalmente en tiempo real, mediante un software desarrollado para esta instancia.

En los años previos a la producción, el uso de nuevas formas del habla y la escritura (en especial aquellas que visibilizan configuraciones sexistas del lenguaje), encontraron una enorme resistencia desde ciertos sectores de la población. La banalización y distorsión del debate público generada desde los medios de comunicación masivos expuso, a su vez, las enormes dificultades que la sociedad afronta al momento de construir consensos.

Conceptualmente la obra trabajaba numerosas referencias respecto al diálogo social. Su título hace referencia a un trabajo conceptual que da origen a la instalación. Los reflejos múltiples son una tarea metonímica sobre las variadas formas de interpretar una cosa, y al mismo tiempo los espejos ocupan el lugar de interventores de una imagen que ya no se compone como una totalidad uniforme y hegemónica, sino que al variar la perspectiva cada fragmento puede mostrar algo nuevo.

La webcam, el software y la proyección del participante velaban por una narrativa de la imagen alterada, que nuestra percepción individual nos propone como verdad absoluta. Sabemos quiénes somos y cuáles son nuestras ideas, pero en la proyección vemos otra cosa, algo que escapa a nuestro entendimiento y que implica la visión del otro, la perspectiva de quien se recuesta en ese cojín y percibe nuestro mismo reflejo fragmentado, intervenido e irreconocible, y que entiende nuestra presencia original de otra manera. Contrariamente, este espacio cóncavo que le propone a los participantes sumergirse dentro de la estructura plantea experimentar una separación de lo exterior, una reclusión que limita la mirada y nos restringe a una única versión recortada de lo visible.

La instalación y su dimensión participativa en la comunicación de ideas

Nuestra primera aproximación al análisis de la obra refiere a los conceptos de Jesús Martín Barbero (2003) respecto de los medios digitales y su incidencia en el campo de la cultura. La informatización en el campo de la cultura dejó de ser un movimiento exterior a los procesos culturales y se convirtió en un espacio entre culturas. Los sistemas numéricos son ahora una parte esencial de la técnica del hacer estético. Su presencia al interior de la obra nos obliga a trazar nuevos parámetros de evaluación que van mucho más allá de la mera instrumentalidad, que se inscriben en la capacidad de comunicar y significar las más profundas transformaciones de época que atraviesa la sociedad. Los cambios que supone la era de la tecnología en que vivimos incide claramente en la forma en que construimos sentido y en los alcances de aquello que podemos entender por comunicación.

En línea con estas ideas, la obra *Lenguaje Inclusivo* se constituye en base a la articulación de complejos mecanismos que ponen a los medios numéricos en un rol esencial para la conformación de un sentido clave para la comunicación de las ideas que propone. La generación de imágenes en tiempo real, tomadas de la misma presencia del espectador y propuestas en simultaneidad a otros partícipes de la experiencia, son más que un mero elemento azaroso. Su configuración responde a una intencionalidad discursiva que no podría existir si, por ejemplo, esas proyecciones fuesen un video en *loop* cuyo mensaje careciera de una significación real. Esto nos propone también recuperar las ideas del mencionado autor, sobre la mediación de la tecnología como parte estructural en la disposición de nuevos modos de percepción y lenguaje. Por eso, entendemos que esta obra demanda una nueva forma de producción, donde la incorporación del espectador como partícipe en la experiencia se encuentra planteada desde la conceptualización inicial, junto a modos de comunicar que conducen a "(...) un fuerte emborronamiento de las fronteras entre razón e imaginación, saber e información, arte y ciencia" (Barbero, 2003: 314).

El significado técnico propuesto detrás de esta obra, tal como nos dice Barbero, es parte de un nuevo paradigma de abstracciones del pensamiento, que reconfiguran las relaciones del orden discursivo y de su forma, de la inteligibilidad y la sensibilidad.

Por otra parte, el análisis de *Lenguaje Inclusivo* nos demanda ahondar también en la dimensión participativa que supone esta obra y en la relación que esto admite respecto de los conceptos de endoestética de Claudia Giannetti (2005). Esto se debe, a que una obra de este tipo demanda un vínculo con el observador que, como nos dice la autora, ya no es una participación extrínseca, sino que supone una interdependencia. Siguiendo los términos propuestos por esta teórica, la endoestética en esta obra nos evidencia a un interactor que está desempeñando una función al interior de esta, y tiene una experiencia espaciotemporal directa con este sistema. El observador puede participar y observar a la vez, mientras que porta un entendimiento de relación con su entorno, donde sus acciones establecen una comunicación y control directo con el sistema, aunque este no tenga en claro la forma en que sucede. *Lenguaje Inclusivo* profundiza sobre esta cuestión en aquellas estrategias que disimulan el grado real de diálogo con los participantes (la mecánica de su webcam, así como la proyección y emisión de sonidos son ocultas al observador, independientemente de que este pudiese o no suponer aquellos procedimientos técnicos ocultos en la producción).

Esto supone una posibilidad de análisis para la reflexión estética, en donde el interés de valoración de los recursos tecnológicos debe estar centrado en el tipo de comunicación que generan. A su vez, intentar también vislumbrar cuáles son los contenidos que condicionan sus logros, nos permite configurar entornos cualitativamente consistentes, en el marco de una experiencia plurisensorial del espectador. En este sentido, el arte interactivo habilita una forma de comunicación abierta y entabla una relación interdependiente entre los autores, la obra y sus observadores (internos y partícipes), cuestiones también tratadas por Adolfo Sánchez Vázquez (2006). En este sentido, esta línea nos permite enmarcar el entendimiento de la estética, como una categoría integrada en el contexto de la comunicación social.

También nos interesa abordar el análisis de *Lenguaje Inclusivo* en el marco de lo formal de una instalación, y es justamente esta categoría, tan distintiva del arte contemporáneo, con la que queremos preguntarnos sobre algunas ideas abordadas por Boris Groys en relación con el aura y el lugar de la instalación en el circuito artístico.

La producción que aquí traemos como ejemplo, al momento de su emplazamiento en el espacio de instalación, supone un contexto fijo, estable y cerrado, un aquí y ahora irreplicable (Groys, 2016). La obra en el marco de su disposición, permite ser recorrida, pudiendo tratarse como un original, por el hecho de estar expuesta en un espacio físico al que hay que dirigirse intencionalmente para poder apreciarla. La relación que establecemos con el arte contemporáneo no puede reducirse a una pérdida del aura (Groys, 2016). La instalación es también una manifestación de aquello que se incluye o excluye, aquello que se selecciona del mundo para incorporar en un nuevo contexto en que se manifiesta una selección que es privada pero, al mismo tiempo, accesible de forma pública. La obra *Lenguaje Inclusivo* intenta construir una relación performática con los usuarios. Su presencia dota de materialidad al dispositivo para poder generar las imágenes digitales que luego son intervenidas y proyectadas. De esta forma, el cuerpo se hace parte de la experiencia estética y la completa.

Sus partes, involucradas en la toma, intervención y reproducción de imágenes en tiempo real son solo soportes cuyo contenido está vacío hasta que el usuario se manifiesta ante la obra y ayuda así a constituir su sentido. Aun así, el nuevo escenario digital y la difusión de una multitud de obras de arte en Internet nos hace pensar que, a partir de la reproductibilidad digital, cierta forma del patrimonio artístico persiste gracias a la documentación de las obras, aun cuando en casos como el de *Lenguaje Inclusivo* se esté renunciando al carácter partícipe de los espectadores al interior de la instalación.

Consideraciones finales

Encontramos que la obra *Lenguaje Inclusivo* trabaja, desde su constitución conceptual y su factura técnica, la producción de un sentido que solo puede ser alcanzado en relación con la participación de la audiencia en la obra, obra en la que gracias a la intervención se completa una relación de interdependencia.

Podríamos pensar que la utilización del cuerpo del participante, le devuelve a la instalación el carácter aurático que se le concedía a las obras de arte tradicionales. Aunque renovada, ahora la obra vuelve a estar sujeta a un espacio y tiempo particular. Aun así, y a partir de la reproductibilidad digital basada en la visualización de vídeos e imágenes realizados por usuarios que interactuaron con la obra, se preserva parte de ese patrimonio artístico y se recuperan nociones de cómo estaba conformada la experiencia estética de la que fue parte.

La obra trabaja de manera acentuada ciertas maniobras que intentan encubrir aquellas mecánicas que posibilitan el diálogo con los participantes. Encontramos que al interior de este espacio interactivo, el observador es capaz de manipular la información existente y generar otras nuevas, pero el significado y la efectividad de la obra existe en tanto y en cuanto este interactor se haga partícipe del sistema, portando cierta sensibilidad y mirada crítica que le permitirá incorporar un discurso configurado en un alto nivel de abstracción de las ideas. En este punto, nos preguntamos si tal vez estos significados no estén ya muy distantes de lo que el participante puede reunir durante su paso por la instalación.

Tal vez sin esa intención específica, la obra *Lenguaje Inclusivo* nos confirma nociones sobre el mundo como sistema abierto, en donde un solo discurso o significado definitivo no es posible. La variabilidad plasmada en las formas numéricas de los reflejos generados en tiempo real y en base a la misma presencia del usuario nos invita a incorporar una noción de realidad múltiple, donde es la interfaz una puerta de acceso a la estética de la simulación propuesta por autores como Giannetti.

Bibliografía

Álvarez, M., Butallo, L., Cañas, R. F., Floriano Carrasco, J., Del Pero, R., Ferrante Gallo, D., & Figueiras, S. (2019). *Lenguaje Inclusivo*. La Plata: Facultad de Artes, Universidad Nacional de La Plata.

Barbero, M. J. (2003). Estética de los Medios Audiovisuales, en *Estética* (Edición de Xirau Ramón y Sobrevilla David). Madrid, España: Trota.

Giannetti, C. (2005). "Estética de la simulación como endoestética". En: *Estética, ciencia y tecnología. Creaciones electrónicas y numéricas*. Iliana Hernández García (compiladora). Bogotá, Colombia: Editorial Pontificia Universidad Javeriana.

Groys, B. (2016). *Arte en flujo. ensayos sobre la evanescencia del presente*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Caja Negra.

Sánchez Vázquez, A. (2006). "De la estética de la recepción a la estética de la participación"
En: Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes. Simón Marchán Fiz (compilador),
Barcelona, España: Paidós Ibérica.

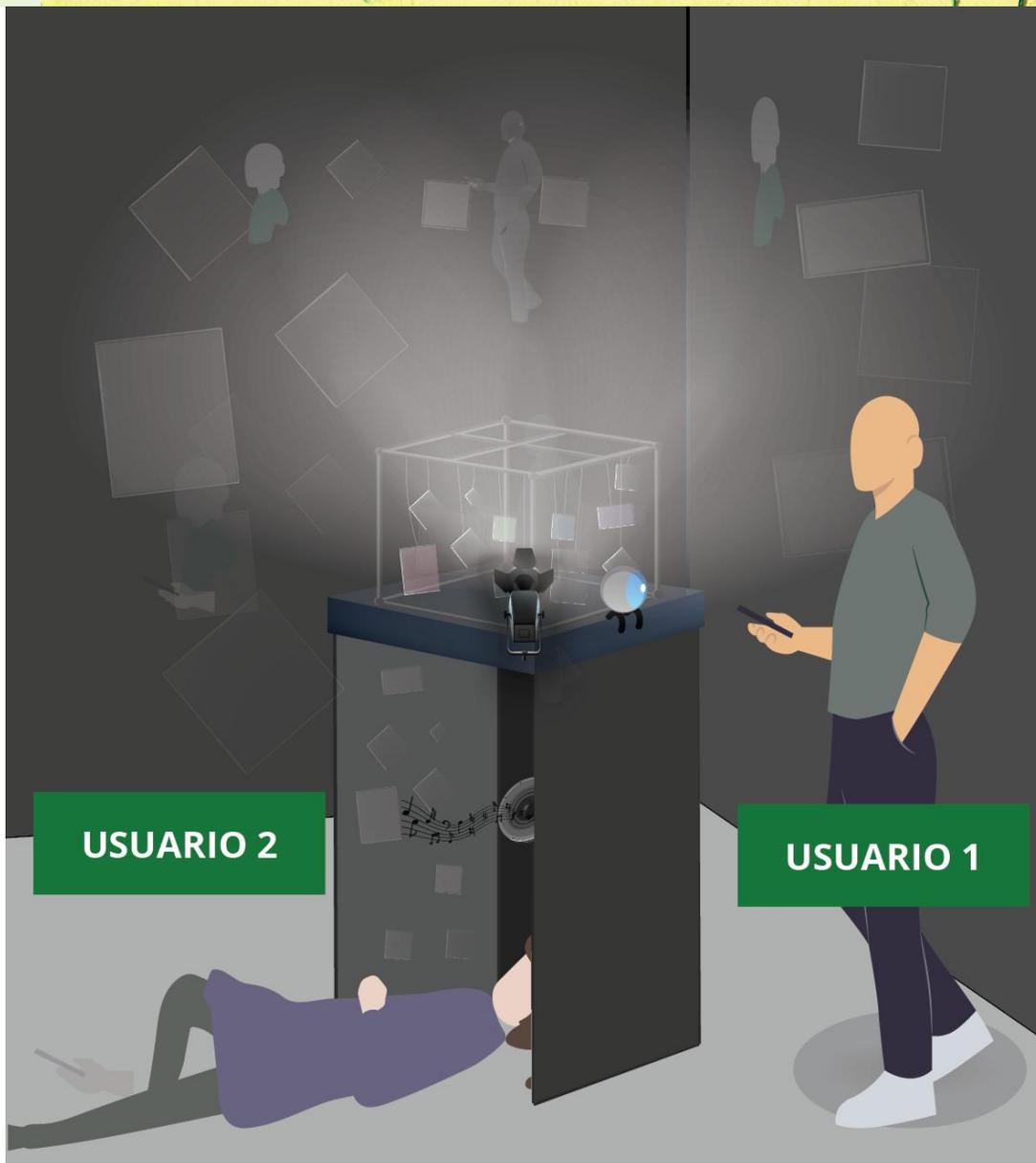
Anexo de Imágenes



[Figura 2] Vista de la instalación *Lenguaje Inclusivo* emplazada y operativa



[Figura 3] Participante interactuando. Arriba referencia de la proyección en el espacio (entiéndase esta imagen como una representación mínima, ya que la foto fue tomada con las luces de la sala encendidas).



[Figura 1] Referencia de la mecánica. El usuario 1 observa la obra y es captado por la cámara, que gracias al proyector reproduce su reflejo en el espacio, fragmentada e intervenida su imagen mediante software. El usuario 2, recostado en la porción hueca del tótem, ve en perspectiva contrapicada el techo de la sala, donde se proyectan las imágenes distorsionadas, mientras que un parlante oculto le hace percibir sonidos sólo para sí mismo/a. (La base donde reposa el cubo es transparente, permitiéndole al usuario 2 ver los espejos luminosos y el reflejo de las imágenes).