

DISPOSITIVOS DE REALIDAD/SIMULACIÓN ESPACIAL: MUESTRA ARTE Y TECNOLOGÍA. CIBERARTE: ZONAS DE INTERACCIÓN DE LA II BIENAL DE MERCOSUR.

Natalia Di Sarli

Universidad Nacional de La Plata – Facultad de Bellas Artes

Resumen

El presente trabajo intenta indagar una posible construcción de significado en torno a la formulación de un dispositivo espacial determinado. Se tomará como estudio de caso la exposición *Arte y Tecnología: zonas de interacción* perteneciente a la Segunda Bienal del Mercosur, desarrollada en Porto Alegre durante el año 1999. Los objetivos de la exposición intentan recrear en la curaduría un espacio que involucre activamente al receptor en torno a las operaciones de expectación - interacción propuestas por las disciplinas del ciberarte y la hipermedialidad.

Para ello se aplicará el concepto de *dispositivo* (Meunier, 1999) a la producción de un espacio expositivo que en su emplazamiento, distribución y recorrido se vale de la relación entre mundo real empírico y representación para circunscribir la vinculación interactiva del receptor – usuario con el entonces emergente arte informático.

Introducción.

El presente trabajo intenta indagar una posible construcción de significado en torno a la formulación de un dispositivo espacial determinado. Se tomará como estudio de caso la exposición *Arte y Tecnología. Ciberarte: zonas de interacción* perteneciente a la Segunda Bienal del Mercosur, desarrollada en Porto Alegre durante el año 1999. Los objetivos de la exposición intentan recrear en la curaduría un espacio que involucre activamente al receptor en torno a las operaciones de expectación – interactividad, propuestas por las disciplinas del ciberarte y la hipermedialidad (Domingues, 1994).

Para ello se aplicará el concepto de *dispositivo* (Meunier, 1999) al análisis de un espacio expositivo que en su emplazamiento, distribución y recorrido se vale de la relación entre mundo real empírico y representación para circunscribir la vinculación interactiva del receptor – usuario con el entonces emergente arte digital interactivo.

En la actualidad, el rol de las TIC – Tecnologías de Información y Comunicación- en función a la producción de sentido ha desarrollado una multiplicidad de ámbitos operativos y un vasto campo de conocimiento. En el contexto de la praxis artística, los procedimientos de intercambio de información, la creación de aplicaciones y entornos virtuales y la hibridación de múltiples lenguajes pueden leerse como productividades en constante dinamismo, a partir de las cuales distintas estructuras y funciones (técnicas, estéticas, comunicacionales) previamente autónomas se combinan para generar nuevas estructuras y funciones.

En el campo del ciberarte y el arte hipermedia, tales productividades comprenden una organización espacial y funcional relacionada a su dimensión interactiva, caracterizada por su canal interactivo tecnológico (confluencia de servidores de envío y retorno) e interactivo situacional (confluencia de un diálogo interpersonal, o entre usuarios y servicios).

A su vez, la organización de estas productividades en un espacio concreto – en este caso, el espacio expositivo de la Bienal del Mercosur- lo sitúa en un determinado régimen cultural y comunicable, normalizado con deliberadas condiciones, formulado para determinados destinatarios y estructurado para efectivizar operaciones discursivas en un marco histórico concreto.

No obstante, en el caso del arte digital interactivo- y más específicamente el del ciberarte y el arte hipermedial- su condición virtual, reversible y reconfigurable en tiempo y espacio (Manovich: 2005, 23) implica que las figuras binomiales de autor- receptor, auraticidad-reproducción, expectación y participación entran en cuestionamiento (Brea, 2007).

En tanto espacio de producción de sentido y operatividad cultural, las Bienales del Mercosur desarrollan una importante tarea de promoción y circulación del arte latinoamericano. En su

segunda edición, en el año 1999, los ejes planteados por sus curadores comprendieron la tensión existente entre identidad y diversidad cultural, aspectos constitutivos del quehacer cultural y artístico americano. Sin tematizar esta tensión en las obras y artistas invitados, la orientación de esta edición de la Bienal incursionó en las relaciones entre arte y tecnología con artistas provenientes de otros centros culturales ajenos al Mercosur.

Ante esta aparente tensión entre contexto de enunciación y práctica enunciativa, es dable preguntar: ¿en torno a qué dispositivos espaciales se insertaron y organizaron estas producciones – por entonces emergentes - en el espacio de la exposición *Ciberarte: zonas de interacción* de la II Bienal del Mercosur?

Reflexiones sobre la noción de *dispositivo* como instrumentación del espacio expositivo.

A lo largo de su historia, las exposiciones de arte- en sus distintas modalidades y contextos- se han constituido como ámbitos de producción de sentido, instancias de mediación entre obra, autor y público y sistemas de economía política del arte.

Por economía política del arte entendemos:

(...) tanto su particularidad económica como su especificidad histórica. Esta estructura conceptual gira en torno al modo de producción, determinado por las relaciones de propiedad, posesión y uso de la fuerza de trabajo y los medios de producción (...) El artista (...) posee los resultados de su trabajo hasta el momento en que pone éstos a la venta, ya sea bajo la forma del régimen de relación contractual con una galería de arte, como venta directa al cliente, o como contrato de producción para un museo o centro de arte. (Durán, 2011)

Desde esta óptica, las exposiciones conforman un circuito de movilidad del campo artístico, en tanto intervienen directa o indirectamente en la expansión y mercantilización de obras, artistas y tendencias. Pero no es su carácter comercial el rasgo económico-político que concierne a este análisis, sino su función instrumentadora de dispositivos espaciales en relación a un sistema de significados previamente codificado.

El acto de exposición, indistintamente de su naturaleza, involucra operaciones de selección, ordenamiento y distribución – de cosas, de personas, de conceptos- en determinadas condiciones espacio - temporales. En el caso de las exposiciones artísticas, tales operaciones disponen conjuntos de objetos artísticos en relación a coordenadas físicas y simbólicas de expectación, cuya intención es producir determinado efecto en el receptor.

Podría leerse entonces el trabajo curatorial como una suerte de productividad donde el ordenamiento espacial de obras de arte se organiza a) en torno a los contenidos que serán expuestos y b) en función a una estructura de diálogo posible, entre sí y con el espacio, a partir de una articulación secuenciada.

(...) Cada situación de exposición es porosa, ya que se está virtualmente en relación con otros sistemas de actividad humana que pueden ser convocadas en el proceso de significación, otra que le es complementario: cada caso se relaciona con un contexto situacional. ([Martínez, 2007:385] Filipini Dos Santos, 2011)

De esta forma, los regímenes de lectura dentro de una exposición incluyen la coexistencia de diferentes experiencias e interpretaciones, en concordancia al recorte cultural e histórico donde se manifiesta.

Con el advenimiento de las TIC, las transformaciones en el orden de lo técnico implican un correlato en el campo social y, con mayor incidencia, en el orden de lo relacional. En el campo del arte dichas transformaciones se originan en la emergencia de nuevas situaciones productivas, expectatoriales y curatoriales. El papel de los dispositivos curatoriales será el de organizar dicha experiencia en una praxis inteligible:

Un dispositivo es una instancia, un lugar social de interacción y de cooperación que posee sus intenciones, su funcionamiento material y simbólico, y, finalmente, sus propios modos de interacción. La economía de un dispositivo –su funcionamiento– determinado por las

intenciones, se apoya sobre la organización estructurada de medios materiales, tecnológicos, simbólicos y relacionales que modelizan, a partir de sus características propias, los comportamientos y las conductas sociales (afectivas y relacionales), cognitivas, comunicativas de los sujetos ([Peraya: 2003, 33] Bujan, 2008)

De esta forma, un dispositivo, aplicado al contexto de exposición artística, involucra una red de sentidos en la cual un objeto artístico integra diversas subjetividades puestas en juego a través de coordenadas históricas, geográficas, técnicas, estéticas y simbólicas pero también sinestésicas, kinésicas y proxémicas.

En toda praxis social y cultural, sus agentes definen su participación a partir de un sinnúmero de conexiones que, jerarquizadas y situadas en torno a un fundamento y un fin, dan lugar a múltiples modos de intercambio.

Como en todo contexto de intercambio cultural, en el espacio expositivo artístico confluye una multiplicidad de conexiones discursivas. Los canales por los cuales se desenvuelven dichas conexiones varían según su objeto. Sin embargo, en el caso del arte cibernético e hipermedia, la importancia de su objeto radica tanto en el contenido discursivo como en el canal de conexión y el ámbito donde ésta se produce.

Al estudiar las vinculaciones entre el concepto clásico de dispositivo y las teorías de la comunicación, el teórico Jean Pierre Meunier distingue en su constitución los siguientes aspectos característicos:

- Involucra el agenciamiento de diversos elementos (técnicos, textuales y humanos) a través de un ordenamiento espacial, un ordenamiento semiótico e instrumentación de dichos elementos en función a una intención y un efecto determinados.
- Establece un vínculo de interdependencia entre la relación comunicativa y la técnica. Regulación recíproca de ambos.
- No se sitúa entre los sujetos que ejercen la comunicación sino que los implica, modificando su relación con lo real bajo el efecto del deseo. ([Metz, 1975] Meunier, 1999)
- Se define en cuanto a la relación envolvente con la realidad, en la cual los límites del propio cuerpo y del exterior estarían indiferenciados. ([Baudry, 1975] Meunier, 1999)

En tanto construidos como dispositivos de tráfico de datos, las interfaces informáticas connotan un desplazamiento del acto del *mirar* hacia el acto de *explorar*: el espectador-usuario involucra sentidos, subjetividad y operatividad en torno a decodificar la experiencia artística que se le propone en las terminales informáticas a su disposición.

La exposición *Ciberarte. Zonas de interacción*: hibridez y cosmopolitismo.

Identidad y diversidad cultural latinoamericana son los ejes propuestos por la organización de la II Bienal del Mercosur. En la actual sociedad de redes, atravesada por la liquidez de los procesos de comunicación e información, la tensión entre cultura local – cultura global observa, como uno de sus fenómenos sintéticos, al fenómeno de la hibridez.

García Canclini (2000) profundiza a la vez que demarca el alcance de los términos globalización e hibridez en relación a procesos culturales no invasivos – como los operados por el expansionismo cultural de antaño- sino integradores de la diversidad, a partir de procedimientos como el mestizaje, el sincretismo y la creolización.

Alfonso de Toro (2006) concibe a la hibridez como estrategia puesta en juego a partir de su cualidad transmedial, es decir, abarcativa de múltiples canales de conexión comunicativa. La estrategia de la transmedialidad es la variable de hibridez realizada a través del empleo combinado, sintético y múltiple de sistemas, estéticas, géneros, productos, culturas del gusto, artes, arquitecturas y ciencias precedentes de las fuentes más diversas. Organiza los

recursos semióticos de diferentes medios y lenguajes en torno a técnicas de apropiación, fusión y complementariedad. Dichas operaciones ya no pueden entenderse como plagio, copia, imitación ni escasez de recursos dentro de un determinado medio. La discursividad planteada por los transmedia involucra una cooperación y mestizaje de recursos textuales, visuales, sonoros, comportamentales, que al borrar su fuente de origen implican la actualización de un sistema discursivo cuyo origen es el cosmopolitismo cultural. *Es interesante mostrar que, en arte y tecnología, también los rasgos culturales son decisivos, y que las numerosas influencias ejercidas por la inmigración se hacen presentes en el arte, en una contaminación de informaciones de varias culturas, lo que resultó en mestizajes de naturaleza poética y técnica* (Domingues, 1999).

El papel de las TIC en este fenómeno es fundamental. A su desarrollo como medio de generación y transmisión informativa y comunicativa, le sucedió su conversión en herramienta de experimentación y expresión artística.

La vinculación entre campo artístico y campo científico – tecnológico no es novedosa. A fines del siglo XIX y en el trascurso del siglo pasado, el surgimiento del cine, la fotografía, los medios de comunicación de masas y los avances industriales en áreas como la química y la medicina han tenido su correlato en la praxis artística, posibilitando la generación de poéticas relacionadas con los cambios culturales que propicia la emergencia de las nuevas tecnologías.

En palabras de Diana Domingues, curadora responsable de la exposición Arte y Tecnología, los objetivos de dicha exposición involucraron un enfoque proyectivo en torno a la vinculación de la ciencia y las tecnologías digitales de la información como ejes sistémicos del arte del siglo XIX.

Se intenta hacer una proyección de lo que será el arte en el futuro, que, por lo que todo indica, estará todavía más dominado por la presencia de computadoras y redes, todo ello debido a la revolución de la informática que, al lado de la nanotecnología, de la bioingeniería y de la ingeniería genética, se caracterizan como las grandes invenciones de nuestro siglo. La historia del arte es una historia de medios y lenguajes que dialogan con los avances y descubrimientos de cada época (Domingues, 1999)

En Latinoamérica, el momento clave en la vinculación entre arte, contexto expositivo y tecnología informática tendría como punto crítico la entrada de la computadora en el universo de lo cotidiano. Más concretamente: a partir del surgimiento y masividad de las interfaces gráficas de usuario y particularmente, de Internet y componentes de entrada y movilidad de datos – en ese momento, diskettes y CD ROM. Las interfaces gráficas de usuario pueden definirse como *metáforas gráficas inscritas en una superficie de contacto en adición de otros elementos “semánticos” como los icono-sonidos (signos sonoros) o interfaces humanos (dispositivos de entrada) necesarios para posibilitar dicha interacción con los signos-objetos en la interfaz gráfica* (Marrero Expósito, 2006)

Dichas interfaces, con su carga metafórica, sus niveles de iconicidad, su inmediatez y su recorrido no lineal, al insertarse de lleno en la praxis social y cultural, implicaron no pocas cuestiones en las políticas de exposición artística contemporánea.

El factor preponderante es la interactividad, la potencialidad vinculatoria, casi fusional, entre humano y máquina:

La interactividad es la calidad más performática de las tecnologías y permite que, a través de interfaces como mouses, teclados, guantes, cascos, anteojos, sensores, cámaras, en la punta de cables, un hombre envíe y conecte su energía natural a la energía de las máquinas. Surge un arte totalmente participativo, de fuerte dimensión comportamental, que depende de la acción, a través de elecciones y respuestas de quien interactúa con el sistema. El antiguo espectador deja de lado la pasividad o la pura interpretación ante un objeto artístico, y las cambia por una relación vivida durante el proceso de descubrimientos. Las tecnologías digitales y numéricas se distinguen de los media anteriores y agregan cualidades distintas a la televisión, al video y a otros lenguajes técnicos ya utilizados en la creación. (Domingues, 1999)

De esta forma se postula una modalidad de participación – acción en la que el espectador-usuario se halla sujeto a la toma de decisiones frente a una variedad de recorridos y operaciones posibles. En suma, implica un conjunto de procedimientos dispuestos sobre determinada superficie – en este caso, una plataforma ciberespacial - para intervenir en el acto expositivo a partir de una serie de dispositivos dispuestos para tal fin.

Para el diseño de emplazamiento de la exposición se delimitaron zonas de interacción en la antigua Usina del Gasómetro, recreando el espacio de un ciberpuerto- por entonces, lugar de acceso e intercambio para los usuarios de internet- en el cual se ubicaron terminales informáticas con acceso a la web.

Dentro del ciberpuerto, la Terminal 1 reunió sitios web de artistas pertenecientes al Mercosur. La Terminal 2 presentó la misma propuesta que la Terminal 1, excepto que los artistas que conforman esta exposición provienen de otras naciones que no pertenecen a los países del Mercosur. El objetivo fue la exploración de la dimensión estética e interactiva de Internet.

Son sites artísticos que no se cualifican solamente como bancos de datos en hipermmedia, sino que desarrollan pensamientos poéticos y, entre otras cualidades, efectúan acciones colaborativas con intervención estética, así como acontecimientos en red, telepresencia y acciones remotas. También interesan creaciones de ambientes virtuales con agentes inteligentes y la interacción con personajes sintéticos en ambientes 3D o creaciones de formas de vida artificial que se desdobl原因 durante las interacciones. (Domingues, 1999)

Otra zona de interacción la constituyó la terminal dedicada a Arte hipermmedia por medio de la manipulación de obras en formato de CD ROM, ofrecido al público.

Una tercera zona fue ocupada por la disciplina de ciberinstalaciones interactivas, las cuales permitieron a los usuarios interactuar con el espacio físico de la exposición. Un último ítem lo constituyeron las ciberperformances, en las cuales el eje fue el cuerpo en movimiento, intervenido por el uso de dispositivos digitales.

En el campo de las ciberinstalaciones, se ofrece la exploración física de ambientes de instalaciones interactivas que cuentan con sistemas e interfaces para la adquisición y comunicación de datos en producciones creativas con procesamiento de señales: toque, soplo, calor u otro tipo de señal se traducen en paradigmas computacionales. La interacción en los ambientes origina diálogos de los sistemas naturales y artificiales a través del lenguaje numérico. La actividad del cuerpo desencadena relaciones con una "obra dispositivo" e inicia una exploración física y psíquica del ambiente. (Domingues, 1999)

Según Pierre Lévy (1998) *ciberespacio designa menos los nuevos soportes de información que los modos originales de creación, de navegación en el conocimiento y de relaciones sociales propiciadas por él.* No obstante, dichos soportes podrían pensarse como el esqueleto fáctico que sostiene dichos modos de creación, conocimiento y relación.

Donde se ve claramente que el ciberespacio, llamado por algunos un no lugar, es realmente un espacio por sus características, por las actividades que se ejercen no sólo a través de él, sino en él. Un espacio que no es imaginado ni inventado por las nuevas tecnologías sino real, desde siempre. Un libro es ya ciberespacio y antes de él las pinturas rupestres ya eran ciberespacio, pues aunque se apoyaran en un espacio físico, también el ciberespacio tiene un soporte físico aunque liviano, los contenidos de las páginas de los libros o las paredes de roca de las pinturas primitivas son mucho más que sus significantes. El ciberespacio es, por tanto, un soporte y su novedad reside en su liviandad, en su flexibilidad, en su instantaneidad y permanencia, pero es, además, más que su soporte, como un libro es mucho más que el papel o la tinta con que está escrito (Lucena Canales, 2012)

¿Es posible pensar entonces en un *ciberespacio expositivo*? en tanto se constituye en soporte espacial *expandido* y *desterritorializado* (Gianetti, 2006) una primera instancia de la construcción de significados en el ciberespacio se daría a partir del uso de la simulación (Manovich: 2005, 46) entendida no como reconstrucción de un espacio analógico

determinado, sino como capacidad de las tecnologías de inducir a la inmersión total del usuario en un universo virtual.

Planteado en estos términos, dicha simulación, al situarse en el espacio recreado virtualmente, comportaría un desdoblamiento hacia su referente – el espacio expositivo de la Bienal. Dicho de otro modo, el espacio físico de ciberpuerto operaría como espacio de interfaz entre la exposición *analógica* y la *virtual*.

En este contexto, el dispositivo espacial expositivo cumpliría con las tres premisas planteadas por Meunier:

1. Establece una relación con el mundo de lo real: dada por la representación del ciberpuerto en el orden espacial físico y el ordenamiento del material virtual dentro del ciberespacio.
2. Establece una cierta forma de relación interpersonal modulando de manera variable fusión y diferenciación, centración y descentración social (en el vínculo terminal- usuario).
3. Determina un cierto modo de construcción del sentido conjugando lo lógico y lo analógico a partir de:
 - 3.1. Clasificación de categorías estilísticas -ciberinstalación, ciberperformance, etc-
 - 3.2. Organización del contenido físico y virtual en un sistema de clasificación determinado según dichas categorías.
 - 3.3. Distribución de interfaces que permiten interacciones entre sistema y usuario a partir de las categorías precedentes.

De esta manera, es posible plantear al espacio expositivo de esta muestra como dispositivo *macro* de expectación y recorrido, integrado por dispositivos micro tecnosemióticos - terminales informáticas- cuya función es inducir a otras modalidades de expectación.

Bajo estas condiciones, la construcción de sentido se establecería por las estrategias comunicativas de los nuevos *media*, en un espacio cuya desterritorialización plantea nuevos desafíos culturales, estéticos y técnicos.

La desterritorialización del espacio involucra repensar las categorías por las cuales los individuos perciben y desarrollan su relación de proximidad y reconocimiento con el entorno. En otro orden, el concepto de espacio *expandido* o alternativo, suministra la posibilidad de reconfigurar los órdenes tradicionales de lectura y organización de la experiencia expectatorial operados por las economías políticas del arte.

Los artistas piensan lo que está más allá del mouse, de la pantalla y del teclado. Por ello comprenden lo que está más allá de las tecnologías, aquello que está pasando en silencio y que sólo el artista puede revelar. He aquí el desafío para el arte tecnológico producido en los inicios del siglo XXI (Domingues, 1999)

Desafíos de una era emergente que al presente, se encuentra en pleno momento de desarrollo. En la actualidad, con el advenimiento de la tecnología inalámbrica, ya instituidas la sociedad de redes y la cibercultura a nivel global, los desafíos de la era tecnológica siguen avanzando.

Bibliografía.

BREA, Jose Luis (2007) *Cultura_RAM. Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*. Edición on line. Disponible en: http://www.joseluisbrea.net/ediciones_cc/c_ram.pdf. 4 de Mayo de 2011.

BUJAN, Federico (2008) *Modalidades vinculares en el dispositivo interactivo de formación*

Mediatizada. Actas del III Congreso de Educación. Universidad Nacional del Litoral. Edición on line. Disponible en: <http://www.unam.edu.ar/2008/educacion/trabajos/Eje%203/313%20-bujan.pdf>. 18 de julio de 2012.

DE TORO, Alfonso (2006) "Figuras de la Hibridez: Fernando Ortiz: Transculturación-Roberto Fernández Retamar: Calibán". Centro Transdisciplinario de Investigación Iberoamericana, Universidad de Leipzig. Edición on line. Disponible en: http://www.uni-leipzig.de/~detoro/sonstiges/2006_FigurasdelaHibridez.pdf.

DOMINGUES, Diana. (1999) *Arte y Tecnología. Ciberarte: zonas de interacción*. En: Catálogo II Bienal de Artes Visuais do Mercosul. Julio Le Parc e Arte e Tecnologia. Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul. Porto Alegre: FBAVM.

DURÁN, José M. (2011). *Elementos para una crítica de la economía política del arte*. En: Eptic. Revista Electrónica Internacional de Economía Política de las Tecnologías de la Información y Comunicación. Edición on line. Disponible en: http://www.critical-aesthetics.com/index2.php?option=com_content&do_pdf=1&id=110. 17 de julio de 2012.

FILIPINI DOS SANTOS, Franciele. *Curadoria: transformações no cenário artístico contemporâneo*. Actas de la 20^a Reunión de la Asociación Nacional de Investigadores en Bellas Artes. Disponible en: http://www.anpap.org.br/anais/2011/pdf/cc/franciele_filipini_dos_santos.pdf

GARCIA CANCLINI, C. (2000) *La globalización ¿productora de culturas híbridas?* Actas del III Congreso Latinoamericano de la Asociación Internacional para el Estudio de la Música Popular. Disponible en: <http://www.hist.puc.cl/iaspm/pdf/GarciaCanclini.pdf>

GIANETTI, Claudia. (2006). *Espacio expandido: entre la (des)territorialización y la virtualidad*. Mesa redonda de las II Jornadas de Arte y Arquitectura en la sociedad digital. Universidad de Barcelona. Edición on line. Disponible en: http://www.artyarqdigital.com/fileadmin/user_upload/PDF/Publicaciones_Jornada_II/9-Jornadas_II_GIANETTI.pdf. 14 de marzo de 2012.

LUCENA CANALES, Luis (2012). *Ese no lugar llamado ciberespacio*. Disponible en: <http://ciberanimadores.blogspot.com.ar/p/ese-no-lugar-llamado-ciberespacio.html>. 16 de julio de 2012.

MANOVICH, Lev. (2005) *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. La imagen en la era digital. Barcelona: Paidós.

MARRERO EXPÓSITO, Carlos (2006) *Interfaz gráfica de usuario. Aproximación semiótica y cognitiva*. Edición on line. Disponible en: http://www.chr5.com/investigacion/investiga_igu/igu_aproximacion_semiocognitiva_by_chr5.pdf. 26 de julio de 2012.