

Instalaciones interactivas

Antonio Fatorelli (trad. Melissa Mutchinick)

Arkadin (N.º 5), pp. 101-108, agosto 2016. ISSN 2525-085X

<http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/arkadin>

Facultad de Bellas Artes. Universidad Nacional de La Plata

INSTALACIONES INTERACTIVAS¹

ANTONIO FATORELLI

afatorelli@gmail.com

Universidade Federal do Rio de Janeiro. Brasil

Traducción de Melissa Mutchinick

meumut@gmail.com

Facultad de Bellas Artes. Universidad Nacional de La Plata. Argentina

Recibido: 25/01/2016 | Aceptado: 29/04/2016

RESUMEN

En el ensayo que cierra el libro *Fotografía Contemporánea* Antonio Fatorelli revisa, a través del dispositivo de la instalación, las formas híbridas que resultan de la actual circulación de (y entre) las imágenes. Traza un recorrido de asimilaciones, superposiciones y cruces entre fotografía, cine, video e imagen digital que suscitan nuevas dinámicas entre la obra, el cuerpo y el pensamiento, alterando significativamente los márgenes de indeterminación del sujeto y expandiendo su dominio afectivo. Finalmente, el texto repasa dos experiencias interactivas que dan cuenta de los acondicionamientos y de las formas de variabilidad, inestabilidad y multiplicidad de los dispositivos imagéticos.

PALABRAS CLAVE

Fotografía; instalación; interactividad; hibridación; imagen

¹ Este texto es la traducción del último capítulo del libro *Fotografía Contemporânea* (2014), de Antonio Fatorelli (N. de la T.).



Esta obra está bajo una licencia
Creative Commons Atribución-
NoComercial-SinDerivar 4.0
Internacional.

La cuestión relacionada con la indicialidad es ejemplar en este contexto de diseminación de las tecnologías digitales. Asociada, en la inscripción analógica, al contacto físico, la indicialidad es colocada en suspenso en el caso de la inscripción digital, concebida como un modo de codificación únicamente dependiente de procesamientos matemáticos y abstractos. El mundo físico de los granos, en la fotografía, es sustituido por un conjunto de números intangibles, creando la ilusión, como observó Philip Rosen, de que «la imagen digital dispensa el contacto entre mundo e imagen, entre máquina y referencia, que es el modo corriente de lo indicial» (2001: 306).

En ese pasaje de los granos al pixel se modifica un régimen de verdad y de certificaciones asociadas al trazo, al vestigio y a la marca, que son característicos de la relación de contacto presupuesta en las imágenes analógicas. Observamos que, luego de un corto período de intensas experimentaciones, en el pasaje de la década del setenta a la década del ochenta, la imagen digital incorporó, en importantes dominios, los códigos imagéticos preexistentes, movilizándolo, en muchos de sus usos y funciones, las convenciones prescritas por la perspectiva renacentista. Una trayectoria, por tanto, de asimilaciones y de contagios con la codificación analógica, mucho más que de transformaciones radicales.

La recuperación de las formulaciones de Henri Bergson en el actual contexto posmediático se realiza bajo el marco de las inquietudes despertadas por las transformaciones tecnológicas. Entre tanto, no encontramos en Bergson ninguna formulación que sancione ese trabajo del cuerpo de generar y de crear imagen de modo autónomo, como lo propone Mark Hansen (2004). Aún en las situaciones hipotéticas provisorias en que Bergson apoya su argumento, no hallamos ninguna referencia a lo que Hansen designa como «función autónoma del cuerpo». Por el contrario, los casos excepcionales funcionan en el conjunto de los argumentos de Bergson como un contrapunto, haciendo ver la naturaleza irremediablemente relacional de la percepción. Hansen establece, en particular, una ruptura con el pensamiento de Bergson, inscrita sobre la rúbrica de un neobergsonismo, exactamente cuando el cuerpo deja de presentarse como tela o como filtro que selecciona imágenes preexistentes para encontrarse investido de la función de filtrar información directamente y, en esa vía, generar imágenes. Se modifica, de este modo, la dinámica relacional trabajada por Bergson entre el cuerpo, entendido como imagen, y las imágenes-mundo.

Las recurrentes menciones de Hansen a las teorías de la percepción corpórea de Francisco Varela parecen tener el sentido de suplantar la ausencia de cualquier referencia a esa modalidad de percepción autónoma en los textos de Bergson. Con todo, ni siquiera las proposiciones de Varela concernientes «a la plasticidad del sistema nervioso y al papel operativo de la movilidad del cuerpo en la producción de percepción» (Hansen, 2004: 39) parecen suficientes para autorizar este trabajo autónomo del cuerpo, una vez confrontadas a las tecnologías digitales.

Por cierto, no hay percepción sin cuerpo y ese cuerpo que percibe se encuentra todo el tiempo en movimiento. Lo que permanece problemático en este análisis es la desconsideración del trabajo realizado por el cuerpo y por los procesos afectivos en el contexto de las antiguas formas visuales. Aún cuando relaciona lo virtual a la actividad humana en general y lo asocia a la capacidad del cuerpo de generar exceso y de transespacializar, Hansen continúa confiriendo a la imagen digital un lugar privilegiado en la historia de

las imágenes, suponiendo que la tecnología potencializa de modo inédito las funciones afectivas asociadas al cuerpo. La defensa de ese lugar paradigmático de la imagen digital parece recaer una vez más sobre un malentendido acerca de los antiguos medios.

Se supone que la condición de inmovilidad exigida por la sala oscura del cine convencional implica un predominio de las funciones visuales y el establecimiento de una experiencia fundada en la ilusión óptica, mientras que los nuevos medios digitales proporcionan una experiencia afectiva cualitativamente diferente. Según Hansen, y esta es una de sus apuestas fundamentales, la imagen digital solicita la dimensión afectiva y creativa del cuerpo, de ese cuerpo en movimiento, priorizando su base sinestésica y confirmando mayor importancia al tacto, relevante al punto de establecer el pasaje de una estética ocularcentrista a una estética háptica, enraizada en la afectividad del cuerpo.

Este argumento, reiteradamente actualizado por los discursos de legitimación de lo digital, resalta la naturaleza interactiva de los nuevos medios, asociada a una demanda participativa del espectador muchas veces solicitado a determinar el encadenamiento narrativo de la obra. Estas formulaciones conceptuales, fundadas en la contraposición entre la interactividad inmersiva proporcionada por la estética háptica –directamente asociada a las funciones corpóreas multisensoriales– y la exterioridad espectral atribuida a la estética ocularcentrista, incurren habitualmente en una doble reducción: circunscriben lo visual a lo óptico e inhiben el reconocimiento de las formas híbridas de la cultura moderna.

Las relaciones interactivas no se encuentran exclusivamente dependientes del desplazamiento físico o de las acciones desencadenadas por la presencia de sensores y de recursos participativos. Antes de figurarse como una función de lo digital, la implicación dinámica entre el espectador y la obra se encuentra presente en el arte, la fotografía y el cine, en todas sus formas y mutaciones históricas. Aún considerada en su acepción motora, relativa a las situaciones en que prevalece la movilidad física del espectador, la interactividad no es una prerrogativa de lo digital. Las instalaciones panorámicas de los siglos XVIII y XIX, el cine de atracciones, las iniciativas menos convencionales del cine experimental en las décadas del veinte y del treinta, las instalaciones de videoarte en las décadas del setenta y del ochenta, la fotografía expandida, el cine expandido y el cine de museo, son configuraciones que solicitaron una modalidad de participación motora igualmente determinante por parte del espectador.

La idea de revolución digital defendida por Hansen justifica plenamente la reacción de Tom Gunning, al manifestarse «entusiasmado pero también un tanto desanimado con la discusión corriente sobre los nuevos medios emergentes» (Gunning, 2004: 23). Entusiasmado por la posibilidad de repensar la historia de las formas visuales y, simultáneamente, decepcionado con la mirada tendenciosa y reduccionista sobre los antiguos medios de la fotografía y del cine que, muchas veces, prevalece en estos discursos. El «discurso de la novedad» despertado por las nuevas imágenes, de este modo capturado por la lógica opositiva modernista, se inserta en el contexto de los «discursos de escolta», como identificó Philippe Dubois (2004: 34), que se sucedieron en las mutaciones de naturaleza técnica ocurridas a lo largo de la historia de las formas visuales. Extensamente movilizado en el momento del surgimiento de la fotografía, con resonancias negativas aún hoy evidentes, ese discurso resurge en el actual contexto de diseminación de la cultura digital, revestido de trazos todavía más corrosivos. Si en las primeras décadas del siglo XIX los

discursos de legitimación del nuevo medio se confrontaron negativamente con la tradición de las bellas artes y con el ideario romántico –ejemplificado por los asertivos inflamados de Charles Baudelaire, entre otros poetas y críticos–, en la actual coyuntura ese procedimiento, que opone a la novedad de los nuevos medios las viejas formas visuales, se impone habitualmente desconsiderando las potencias desencadenadas por las formas tecnológicas modernas, la fotografía, el cine y el video.

Retomando las proposiciones de Bergson, observamos que las imágenes electrónicas y digitales, como también las imágenes fotográficas y cinematográficas, pueden solicitar la colaboración productiva y creativa del cuerpo para aumentar los márgenes de participación y de afectividad del centro de indeterminación. En el campo del arte, lo que se presenta como relevante es la intensificación de la experiencia estética, irreductible a la infraestructura técnica o a la especificidad de los soportes. Las formas híbridas resultantes de la actual circulación de las imágenes y entre las imágenes, las asimilaciones, las superposiciones y los cruces entre fotografía, cine, video e imagen digital, suscitan, en el escenario contemporáneo, nuevas dinámicas entre la obra, el cuerpo y el pensamiento, del orden del extrañamiento y de la variabilidad, sin, por esto, provocar un cambio de paradigma o una revolución en los regímenes estéticos. Es importante, en este contexto, percibir las alteraciones significativas promovidas por la tecnología digital en los dominios del espectador y de la imagen, sin que esto conlleve a circunscribirlas a las tesis de ruptura.

La instalación, ese dispositivo del arte complejo y abierto a diferentes acondicionamientos y formas, exhibe esos estados múltiples de la imagen directamente asociados a las variaciones temporales y espaciales procesadas en el ámbito de la experiencia contemporánea. En estos ambientes prevalece la lógica asociativa de superposición de diferentes formas imagéticas, dispuestas de modo a deflagrar un juego de confrontación entre las convenciones visuales y las expectativas históricamente referidas a la fotografía, al cine, al video y a las artes plásticas. En estas escenografías, las cuestiones relativas a las singularidades y a la identidad de los medios se encuentran dislocadas, sustituidas por superposiciones y atravesamientos de las imágenes y de los sistemas mediáticos.

Los dislocamientos provocados por los intersticios y por los intervalos entre las imágenes proporcionan el surgimiento de nuevos modos de encadenamiento, de pausas, de suspensiones o de aceleraciones, alterando significativamente los márgenes de indeterminación del sujeto y expandiendo el dominio afectivo. Ese trabajo entre la imagen fija y la imagen en movimiento se realiza sobre el signo del extrañamiento, desestabilizando las convicciones tradicionalmente asociadas a los medios, frecuentemente de modo de incorporar una interrogación y una sospecha por parte del observador.

Enfrentado con los «movimientos improbables», como los nombró Dubois, en la imposibilidad de dar cuenta de esa experiencia estética únicamente fundada en sus convicciones presupuestas y en sus hábitos perceptivos, el espectador es solicitado a realizar un trabajo interno de asimilación tan incierto e imprevisible como cuanto a las imágenes con que se enfrenta. De modo simultáneo, esos dispositivos híbridos propician relaciones inaugurales por parte del espectador de participación, de interacción y de interferencia en los modos de encadenamiento y de temporalización de la narrativa. Por lo tanto, una disposición física y psíquica por parte del observador, él mismo confrontado con los presupuestos de variabilidad, de inestabilidad y de multiplicidad de los dispositivos imagéticos.

Place: a user's manual (1995), es una instalación del artista Jeffrey Shaw, que obtuvo varias versiones [Figura 1]. En el interior de un domo, una plataforma giratoria ejecuta un movimiento circular de 360° en torno a una tela cilíndrica de nueve metros de diámetro, en la que son proyectadas imágenes de tres aparatos sincronizados a una computadora. Ubicado en esa plataforma giratoria central, el usuario controla el movimiento de la base (que puede moverse en el sentido de las agujas del reloj o en el sentido contrario) y también la selección de las imágenes que serán proyectadas. Navegando en el escenario virtual –al encontrarse delante de uno de los once panoramas disponibles que muestran paisajes de diferentes locaciones, como Japón, Bali y Australia–, el usuario tiene la opción de accionar el dispositivo *zoom in* de un *joystick* y de ir hacia su interior. En ese momento, los proyectores exhiben las imágenes del escenario seleccionado, que pueden ser recorridas lateralmente, siempre de modo sincronizado al desplazamiento de la base central y en profundidad.



Figura 1. *Place: a user's manual* (2008), Jeffrey Shaw. Registro tomado por Antonio Fatorelli en 2008

Las escenas panorámicas visualizadas en cada rotonda resultan del montaje de innumerables imágenes digitales estáticas, combinadas de modo de proporcionar la ilusión de un espacio tridimensional. Sin embargo, la ilusión en esta instalación es siempre precaria, entrecortada por los tiempos muertos, por los espacios desconectados que separan las entradas en cada uno de los panoramas, por el sonido penetrante del motor que acciona la base giratoria y, sobre todo, por las discontinuidades en la propia sucesión de imágenes. Las discontinuidades temporales, espaciales y sonoras presentes en el ambiente de la instalación y en el interior de la propia imagen, interfieren en la experiencia del participante y crean intervalos entre la percepción de la imagen y la acción desencadenada a cada opción del menú. Esta instalación inmersiva convoca al participante a decidir sobre el curso de la acción, siempre movilizándolo sus experiencias anteriores y convocando sus expectativas actuales.

Aun tratándose de la realización de un programa previamente elaborado, la exhibición de las imágenes y el camino experimentado por cada participante es único y completamente dependiente de las opciones seleccionadas por el visitante. La dificultad e, incluso, la imposibilidad de decidir sobre la naturaleza de la obra –video, fotografía, cine, juego o animación– promueve una experiencia directamente asociada a la condición digital de las recientes tecnologías de la imagen. En el momento en que los sistemas híbridos establecen nuevos umbrales perceptivos, la participación física y mental del espectador es movilizada en el trabajo de reconocimiento de las convenciones asociadas a cada forma visual y en la identificación de los pasajes entre sus diferentes estratos.

Rafael Lozano-Hemmer ha desarrollado en los últimos años uno de los más audaces proyectos interactivos implicando la utilización de recursos tecnológicos complejos. El trazo singular de estos proyectos recae sobre el aparente apagamiento, desde el punto de vista de los usuarios, de los dispositivos electrónicos, concebidos cada vez más en función de la naturaleza fisiológica del cuerpo. De modo muy diferente al de los trabajos pioneros –que demandaban la mediación de pesados y, a veces, inconvenientes aparatos como cascos y guantes–, los trabajos de Lozano-Hemmer apuestan al desarrollo de interfaces invisibles, como los sensores electrónicos, capaces de establecer la relación interactiva con el participante con base en sus movimientos naturales al parpadear, caminar o estirar las manos.

Toda una nueva dinámica entre la imagen y el observador, en gran parte favorecida por el procesamiento digital, se establece con la presencia de esas fases sensoriales. Por un lado, la imagen se presenta aún más fluida, sin ocupar un lugar definido en el espacio y prescindiendo de cualquier tipo de soporte estable, como molduras, telas fijas o superficies fotosensibles. Por otro lado, la postura del espectador no puede ser definida por una relación de exterioridad, como si la imagen tuviese existencia propia anterior a su presencia. La noción de interactividad se altera sustancialmente en el momento en que el observador-participante pasa a activar la imagen, a hacerla surgir y, en cierto modo, a crearla, con base en sus movimientos espontáneos y en tiempo real. Más allá del tradicional trabajo del observador delante de la imagen –sería anacrónico suponer que el observador de una fotografía o el espectador de cine fuese menos participante –, otra concepción de participación se esboza en ese momento, asociando al trabajo interno de atención y afección las variables relativas a su desplazamiento corporal.

Esta singular contribución desencadenada por la actividad corporal es de una naturaleza tal que parece, a veces, sustentarse por sí sola. Sin embargo, el trabajo del arte no se consume en la participación del cuerpo o en las relaciones sensoriales, por más seductores que sean los estímulos externos. También, en la actual condición tecnológica, el aspecto diferencial de la experiencia estética permanece asociado a la posibilidad de extender los márgenes de indeterminación y de afectividad del sujeto, una disposición especial que moviliza simultáneamente los sentidos y el pensamiento, las instancias sensoriales y cognitivas. *Under Scan*, primeramente exhibida en 2005, es una instalación multimedia interactiva que, a pesar de contar con un pesado y sofisticado aparato tecnológico, propicia una interface espontánea con el visitante.

Predominantemente expuesta en espacios públicos, muchas veces en lugares de gran circulación, la instalación de Lozano-Hemmer convoca al participante a compartir una experiencia de intercambio solidario con los demás participantes involucrados. Esta característica

de la obra tiene el doble sentido de proporcionar una modalidad de apreciación colectiva, menos individualista y autocentrada. De modo complementario, el compartimiento creativo de esos espacios públicos significativos en la vida de la ciudad, implementa nuevas modalidades de presencia y de ocupación de los lugares, creando un flujo de intercambios simbólicos basados en la experiencia estética de naturaleza tecnológica [Figura 2].



Figura 2. *Under scan* (2005), Rafael Lozano-Hemmer

El montaje de esta obra en lugares como la Trafalgar Square, situado en el corazón de Londres, o en la Plaza Zócalo, en la ciudad de México, despierta la reacción espontánea del público, que se manifiesta muchas veces de manera expansiva ante la presencia de los pequeños videos proyectados sobre las sombras diseñadas por sus propios cuerpos. Una reacción que habitualmente provoca risas, asombro, encantamiento, solicitud de compartimiento por parte de las personas próximas, más allá de otro modo de presencia en ese lugar compartido, escenario de innumerables manifestaciones colectivas. Grabados con anterioridad en las propias locaciones, aproximadamente cien videos exhiben la imagen de un figurante voluntario, llamado a desempeñar una breve performance delante de la cámara, muchas veces ejecutando un movimiento de aproximación con el aparato, como si fuese a enfrentarlo o simplemente estableciendo una relación dialógica con la cámara. Estas imágenes serán proyectadas, de modo aleatorio, sobre las sombras demarcadas por los cuerpos de los participantes.

El dispositivo intensifica la retroalimentación de la relación entre cuerpo, imagen y tecnología. El ocultamiento de los aparatos técnicos –sensores, aparatos GPS, cámaras de vigilancia, proyectores de multimedia y computadoras– que integran esta instalación no desempeña aquí la función de disimular su presencia. Son las cuestiones de la imagen y

de su poder de movilizar sensorial y cognitivamente al espectador, lo que se presenta en esta interface con las tecnologías digitales. También la de crear espacio, en el sentido físico, pero, principalmente, espacio subjetivo y espacio colectivo de sociabilidad, en el contexto de las grandes ciudades y de las redes de comunicación a distancia.

Nuestra apuesta es que *Under Scan*, de modo similar a las obras temporalmente complejas aquí exhibidas, expresa las singularidades del régimen temporal experimentado en nuestro cotidiano –un tiempo complejo, simultáneo, compartido en red– que sufre innumerables bifurcaciones y múltiples direcciones temporales entre el presente, el futuro y el pasado.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BERGSON, Henri (1979). *A evolução criadora*. Rio de Janeiro: Zahar Editores.
- BERGSON, Henri (1990). *Matéria e memória*. São Paulo: Martins Fontes.
- FATORELLI, Antonio (2014). *Fotografia Contemporânea. Entre O Cinema, O Vídeo E As Novas Mídias*. Rio de Janeiro: SENAC.
- GUNNING, Tom (2004). «O retrato do corpo humano: a fotografia, os detetives e os primórdios do cinema». En Charney, Leo y Schwartz, Vanessa (orgs.). *O cinema e a invenção da vida moderna* (pp. 33-66). São Paulo: Cossac Naify.
- HANSEN, Mark (2004). *New philosophy for new media*. Cambridge: MIT Press.
- ROSEN, Philip (2001). *Change mummified: cinema, historicity, theory*. Minnesota: University of Minnesota Press.

CATÁLOGO

DUBOIS, Phillippe (2003). «Sobre o “efeito cinema” nas instalações contemporâneas de fotografia e vídeo». En *Movimentos improváveis – o efeito cinema na arte contemporânea*. Catálogo da exposição. Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil.