

Superficies de contacto. El objeto como interfaz en una obra performática.

Gabriela Muollo.

Cita:

Gabriela Muollo (2017). *Superficies de contacto. El objeto como interfaz en una obra performática. XII Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-022/91>

**XII JORNADAS DE SOCIOLOGIA FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES**

Título: Superficies de contacto. El objeto como interfaz en una obra performática

Autora: Gabriela Muollo

Eje Temático: Cultura, significación, comunicación

Nombre de mesa: Performances, sociedad y cultura. Coordinadores: Tomás Calello, Lucas Rozenmacher

Institución de pertenencia UNIVERSIDAD NACIONAL DE LAS ARTES. Especialización en “Teatro de Objetos, Interactividad y Nuevos Medios”

E-mail: gamuollo@hotmail.com

Resumen

El objetivo de esta ponencia es indagar en el lugar del objeto durante el proceso de incorporación de las nuevas tecnologías en las prácticas performáticas, hasta encontrarlo ligado a la noción de interfaz, como instancia y membrana de contacto entre lo virtual y lo físico.

Explorando los límites difusos entre arte / diseño / tecnología, se realiza un recorrido por los diferentes modos de interacción que proponen distintas interfaces en obras que utilizan nuevos medios, así como las metáforas que se desprenden del diseño de las mismas.

Se propone una reflexión acerca de la creciente tendencia a involucrar el sentido del tacto y la corporización en la obra, luego de que la irrupción de las tecnologías digitales en el arte hiciera pensar en su desmaterialización de modo irreversible. Con la miniaturización de dispositivos digitales integrados en entornos físicos e incrustados en objetos, se hace posible su portabilidad incluso como interfaz vestible.

La expansión de la función del objeto en el arte de acción; permite imaginar una ampliación de sus posibilidades como recurso poético en el diseño de interfaces para una obra performática con nuevos medios y un replanteo de la noción de lo objetual en el arte.

Palabras clave

Objeto, performance, artes interactivas, interfaz, corporización.

Introducción

1. Relación arte – tecnología: límites que se expanden

Las artes performáticas, multimediales e interactivas tuvieron su camino de experimentación, se fueron insertando en los espacios de formación académica y en espacios de exhibición, requiriendo una serie de condiciones y especificidades para ser realizadas y exhibidas. Han generado su circuito de circulación, legitimándose hasta instalarse en el imaginario cultural como prácticas artísticas que utilizan “nuevos medios”.

Si bien en cada época el contacto entre arte y los medios tecnológicos de su contexto se dio en mayor o menor medida, el proceso de incorporación de tecnologías analógicas y digitales se inicia en occidente con los movimientos de arte moderno a principios del S. XX. En el contexto de transformación social y tecnológica que implican la industrialización, las grandes guerras y revoluciones, se genera un profundo replanteo de las ideas sobre el arte como lenguaje.

Se investiga en torno a cómo comunicar sentido a través del uso de herramientas, materiales y soportes; ya sea encontrando nuevos modos de utilizar los tradicionales, o bien apropiándose y subvirtiendo el uso de aquellos que hasta el momento no eran considerados propios de las artes.

Con la implementación de materiales y técnicas industriales para crear objetos en serie surge la noción de “diseño”. Paralelamente, se ve cuestionada la noción de representación y se procede a la descontextualización y resignificación del objeto, para su presentación como obra.¹ Hacia la década del ‘20 se desarrollan las técnicas clave de la comunicación visual moderna como el collage, la incorporación de tipografías, el montaje fotográfico y cinematográfico².

En la contemporaneidad se genera una ruptura de la noción del arte en la que la obra como cosa realizada y concreta³ tiene un rol central alrededor del cual circula el espectador en una actitud

1

Argan, Giulio Carlo . *El arte moderno. Del Iluminismo a los movimientos contemporáneos*. Madrid. Ediciones Akal. p.324-329. 1991

2

Manovich, Lev. “La vanguardia como software”. Marta García Quiñones, FUOC, 2002 Título original: Avant-garde as Software -8- ISSN 1695-5951. Disponible en <http://www.uoc.edu/artnodes/esp/art/manovich1002/manovich1002.html>. 2002.

3

contemplativa. Se produce una transición de la *estética de la obra como objeto a la estética procesual y conceptual*.⁴ Aparece el cuestionamiento sobre el estatuto mismo de “obra de arte” en cada uno de los lenguajes artísticos.

Luego de haber instalado en el contexto del arte lo objetual dislocado de la vida cotidiana, se plantea una tendencia hacia la desmaterialización. Nicolas Bourriaud al hablar de estética relacional plantea una disolución de los límites entre las artes del tiempo (música, danza, teatro) y las artes del espacio (artes visuales). Considera que ya no se puede considerar la obra contemporánea como un espacio a recorrer sino una duración que debe ser vivida, un modelo de organización que puede ser apropiado por el receptor. Este ya no es concebido como espectador pasivo, sino como agente que interactúa con la propuesta artística⁵. Por otro lado, en las obras que incorporan el movimiento, el espacio y el tiempo gracias a la utilización de tecnologías analógicas y digitales relacionadas con la transmisión de información; la imagen ya no es presentada como objeto, sino como información registrada y transmitida.⁶ Si bien en algún momento se pensó que este camino conduciría inevitable e irreversiblemente a una desmaterialización de la obra, veremos cómo no necesariamente ha resultado así.

Además de hacerse difuso el límite entre las tradicionales disciplinas artísticas, se vuelven permeables los límites entre arte / diseño y otros campos de investigación en el terreno de las ciencias y tecnologías.⁷ Hacia fines de los años sesenta se afianza la relación arte – diseño – ciencia - tecnología, en modos de investigación que resultan en obras de autoría compartida entre artistas y técnicos, llegando a la fusión de estas nociones durante siglos consideradas separadas.

Eco, Umberto. *La definición del arte*. Barcelona. Editorial Martinez Roca. P 255. 1970.

4

Marchan Fiz, Simon. *Del arte objetual al arte del concepto. Epilogo sobre la sensibilidad postmoderna. Antología de escritos y manifiestos*. Madrid. Ediciones Akal. p.13. 1997.

5

Bourriaud, Nicolas. *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora. 2006.

6

Dubois, Philippe. "Video y teoría de las imágenes. Máquinas de imágenes: una cuestión de línea general". Del libro: Video, Cine, Godard, Philippe Dubois. Libros del Rojas, Universidad de Buenos Aires.. 2000

7

Con la posibilidad de adquirir la cámara de video portátil y posteriormente difundirse el uso de la PC como herramienta de creación artística, se va expandiendo cada vez más el límite arte / tecnología.

Desarrollo

2. Relación espectador – obra: la interfaz como superficie de contacto

“La crisis del arte es también una crisis de soportes y en cierta medida, de lenguajes. Los modos tradicionales del arte se ven modificados tanto en las audiencias como en su uso”⁸

La expansión de las nuevas tecnologías hacia el terreno artístico genera un replanteo de la relación del público con la obra. En un principio se reproduce el modelo de público como observador, requiriendo sobre todo la actividad audio-visual del espectador. Pero en la medida en que se vuelve a una visión integral de los lenguajes artísticos, a los formatos convencionales se incorporan elementos que permiten una mayor participación del receptor en el devenir de la obra⁹, de modo que se vuelve *interactiva*. Se diseñan dispositivos que permiten la combinación de lo real / lo virtual, y la actividad corporal es fundamental para completar la obra.

Si bien esta tendencia hacia la inclusión del cuerpo se observa en todas las manifestaciones artísticas contemporáneas, se distinguen las obras de arte “participativas” que utilizan medios no tecnológicos para lograr esa aproximación, de las que además son “artes interactivas”, aquellas que hacen uso de tecnologías, empleando *interfaces* para establecer la relación entre el público y la obra.¹⁰ Según el modo en que se diseñe la interfaz en una obra de arte interactiva, es posible que presente diferentes metáforas acerca del diálogo y la interactividad¹¹.

3. Rastreado la noción de interfaz, sus metáforas y modos de participación del receptor

8

Berenguer, Xavier. “Arte y tecnología: una frontera que se desmorona”. FUOC, Título original: *Art i tecnologia: una frontera que s'ensorra*-ISSN 1695-5951 Depósito legal B-52019-Disponible en <http://www.uoc.edu/artnodes/esp/art/xberenguer0902/xberenguer0902.html>. p. 2. 2002

9

Romero Costas, Matías. “Imprevisibilidad: conflicto y oportunidad. Nuevas interfaces para la creación de un nuevo tipo de relato”. En RIM, Revista de investigación multimedia, publicación del Área de Artes Multimediales del IUNA. Año 1. Número 1. Buenos Aires, Argentina. P 19, 20. Agosto de 2006.

10

Giannetti, Claudia. *ESTÉTICA DIGITAL Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*. Barcelona, ACC L'Angelot, p.9. 2002.

11

Campbell, Jim. “Ilusiones de diálogo: control y elección en el arte interactivo”. Conferencia presentada originalmente en el Museum of Modern Art, Nueva York, mayo de 1996.

Gui Bonsiepe define a la interfaz como un *espacio* en el que se articula la interacción cuerpo - herramienta – acción¹², mientras que MacLuhan, la plantea como una *prótesis extensiva* de las capacidades físicas de nuestro cuerpo para controlar procesos. Aunando ambas visiones, “toda interfaz es definida como la conexión física y funcional que media entre dos entidades/sistemas permitiendo la comunicación entre ambas; involucra el artefacto en sí, el espacio que implica y la *experiencia* de usuario.”¹³

La interfaz gráfica de usuario (GUI) implementada a partir de la década del 80 en las PC, recurre a metáforas gráficas referidas al entorno cotidiano del usuario en su escritorio. Como *interfaz virtual*, estas representaciones median con la *interfaz física* (dispositivos de entrada/salida), permitiendo el acceso al sistema por parte del usuario y el pasaje de información al sistema sobre lo que el usuario hace¹⁴.

Como analiza Lev Manovich en *La vanguardia como software*, esta interfaz reúne además las técnicas vanguardistas de los años veinte como metáfora: el *collage* (en la posibilidad de "cortar y pegar") ; los principios de la nueva tipografía y del diseño moderno (en el modo de organización de menús y submenús) y los recursos de la fotografía y el montaje cinematográfico (con la posibilidad de visualizar varias ventanas dinámicas de tamaño variable abiertas al mismo tiempo en la superficie de la pantalla).

En el uso de ventanas superpuestas y menús desplegables denominados *Pop – up* y la posibilidad de *clickear* sobre *links* para explorar contenidos virtuales de modo no lineal, puede observarse una relación con los mecanismos *Pop-up* en papel. Estos presentan un modo artesanal de interactividad, en la que los usuarios van manipulando lengüetas y ruedas en papel activando partes móviles y solapas para desplegar formas. Los *Pop – up* en papel (al igual que los *Pop – up* en

12

Bonsiepe, Gui. *Del objeto a la interfaz*. Infinito. Buenos Aires. ISBN 9879637062.. p.17. 1993.

13

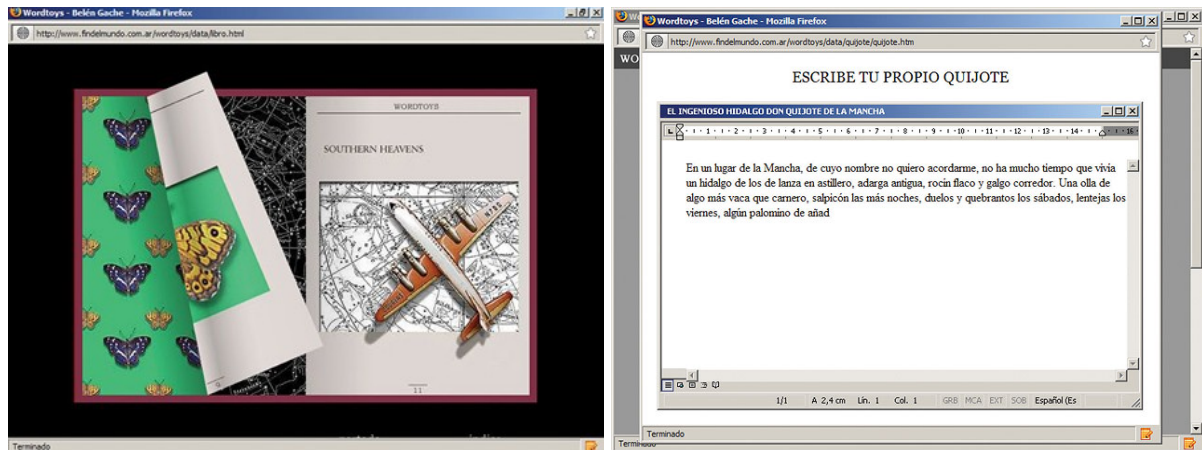
Castillo, Paula. “Poéticas tecnofetichistas del posthumanismo. Las interfaces vestibles”. En Revista *Invasión Generativa II*. Explorando la generatividad por las tierras del post-humanismo, la composición musical y otros lares. Compilador: Emiliano Causa. Año 2. Número 2. Buenos Aires, Argentina. p. 38. Septiembre de 2015.

14

Causa, Emiliano y Silva, Christian. “Interfaces y metáfora en los entornos visuales. Interface como elemento que media” En **RIM, Revista de investigación multimedia**, publicación del Área de Artes Multimediales del IUNA. Año 1. Número 1. Buenos Aires, Argentina. Agosto de 2006.

la pantalla, y aquí se despliega la metáfora que esconden) permiten al lector la elección de un recorrido alternativo a la linealidad de la historia narrada.¹⁵

El tipo de interactividad que permite el uso de las GUI por parte del espectador - usuario es la que proponen, por ejemplo, las obras de *Net.art*. Existen algunas de formato más lúdico, otras más de intervención en el ciberespacio o aquellas más ligadas al *networking*, subvirtiendo el lenguaje de programación y las interfaces gráficas en pos de su propósito comunicativo¹⁶.



Wordtoys. Belén Gaché. 2006¹⁷

15

Si bien el término Pop – up fue registrado por la compañía Blue Ribbon Books Inc (EE.UU, Nueva York) en el período de entreguerras, está ligado a la imaginaria de los libros antiguos. Según Ron van der Meer en su sitio web "How Many" (<http://www.nadazip.com/howmany/history1.html>), se registran los primeros de este tipo de libros “mágicos” hechos a mano en el S. XIII en Europa. Contenían *volvelles*, unos discos con un pivote central que al ser girados podían revelar o apuntar a símbolos en la página. Se utilizaban con fines místicos para predecir el futuro o crear códigos secretos. Posteriormente, durante el siglo 14, se comenzaron a utilizar solapas de papel para representar capas superpuestas en estudios sobre anatomía humana y hacer tangible un recorrido por el interior del cuerpo humano. Es a partir del s. XVIII que se desarrollan las demás técnicas de ingeniería en papel gracias al acceso a nuevas técnicas de impresión y la incipiente creación de un mercado de literatura infantil.

16

“La producción artística genera un espacio de reflexión que no busca verdades, sino que por el contrario, sabotea el lenguaje, su estructura, sus signos. (...)Cuanto menos claro resulta el mensaje, mayor riqueza de sentidos adquieren las obras, y mayor esfuerzo de recodificación se hace necesario por parte del espectador”. Romano, Gustavo. NETART.IB. Arte en la red desde Iberoamérica. Catálogo del CCEBA. 2007

17

<http://www.wordtoys.com.ar> /“Belén Gaché nos propone el ejercicio de la lectura como tarea de desciframiento a la vez que como juguete narrativo. El proyecto *Wordtoys* reúne una serie de trabajos de hipertexto, poesía electrónica, y audiovisual (...). Enmarcados en el contexto de la *net poesía*, con raíces en las vanguardias históricas que enfatizaban la materialidad de los signos, estos trabajos están contruidos a partir de estrategias de aleatoriedad, permutabilidad, proceso, juego y reescritura”. (Romano, Gustavo. op. cit. p 70)

Con el desarrollo de las llamadas NUI (interfaces “naturales” de usuario)¹⁸, coinciden las interfaces físicas de entrada y salida. En las pantallas sensibles al tacto, la misma superficie que visualiza el espectador, es la que capta la presión al tocar.

La interacción se vuelve cada vez más háptica y corporizada¹⁹, permitiendo incorporar distintas partes del cuerpo hasta la totalidad de la gestualidad del usuario; quien a través de dispositivos de captación de movimiento, puede ser sentido e interpretado digitalmente. De esta manera, la interfaz se vuelve transparente y permite interactuar con el sistema de un modo mucho más intuitivo y lúdico, y su uso se aprende a partir de la experimentación sin requerir de una investigación previa.

Este tipo de interfaces, cada vez más frecuentes para el público en el modo de interactuar con los objetos tecnológicos de uso cotidiano, son utilizadas en obras que proponen un tipo de acercamiento lúdico por parte del receptor en el espacio de exposición.



OP_ERA. Daniela Kutschat y Rejane Cantoni. 2003-2007²⁰

El uso de interfaces en una obra de arte implica el pasaje de una práctica de contemplación a una que enfatiza la acción. Al ser utilizados en el contexto de un dispositivo performático en el que la aplicación de las nuevas tecnologías es parte inherente de la obra (*metaformance*) la interface se

18

Castillo, Paula. op. cit. p. 38.

19

Gumtau, Simone. op cit. p.13

20

<http://www.op-era.com/> OP_ERA “busca transformar un universo de formas abstractas en una experiencia inmersiva. En este trabajo conjunto de Daniela Kutschat y Rejane Cantoni, la interacción con el público (ya no espectador) es fundamental para la construcción de la obra, no se limita a un uso de determinados dispositivos de navegación sino que se transforma en un entorno que se debe abordar corporalmente.” (Romano, Gustavo. op. cit. p 44)

constituye en el elemento clave para la relación que puede darse entre máquina – espectador, como para la interacción máquina - performer.²¹



Ecolecto. Alejandra Ceriani. ²²

4. El objeto como interfaz: la expansión del lugar del objeto

Gracias al desarrollo de software y hardware que permitió la ubicuidad (Mark Weiser) y la posibilidad la miniaturización de dispositivos digitales integrados en entornos físicos e incrustados en objetos, los mismos se ven expandidos en su función al ser utilizados como interfaces tangibles (Hiroshi Ishii).

Luego del corrimiento de las teorías estéticas centradas en el objeto hacia un mayor interés por lo conceptual, lo procesual, lo contextual, lo relacional, lo sistémico, y habiendo llegado a la desmaterialización; con el desarrollo de las TUI, se produce una re inserción de lo objetual en torno a la noción de arte interactivo. Desde este nuevo lugar que encuentra el objeto, se restaura también la noción de corporalidad ya que se aprovechan todas las ventajas de la multisensorialidad humana

21

Giannetti, Claudia. *Metaformance, el sujeto-proyecto*. Editorial Universitas. <http://www.artmetamedia.net/> p.6. 1997 - 2000

22

<http://www.alejandraceriani.com.ar/> Alejandra Ceriani investiga en sistemas interactivos en relación al gesto corporal, presentando piezas en las que el cuerpo de la performer en movimiento, a través de interfaces interviene el registro en video y el sonido en tiempo real.

en la experiencia de interacción con el mundo²³, en el contexto de la obra. La metáfora surge de las características propias del objeto y del modo de interactividad que proponga. Sensorizado como interfaz se vuelve un dispositivo dinámico y flexible.



Eu de Jardin. Christa Sommerer & Laurent Mignonneau. 2004 ²⁴

5. El lugar del tacto

El creciente interés en el desarrollo de *interfaces tangibles* parecería dar respuesta a lo que Giannetti llama crisis de la *imagen técnica* ²⁵ y del fenómeno eminentemente visual en la percepción, cuyo síntoma es la excesiva proliferación de imágenes audiovisuales que resultan tanto

23

Hiroshi Ishii and Brygg Ullmer Tangible Bits: Towards Seamless Interfaces between People, Bits and Atoms. Published in the Proceedings of CHI '97, March 22-27, 1997, © 1997 ACM 1. MIT Media Laboratory Tangible Media Group 20 Ames Street, Cambridge, MA 02139-4307 USA

24

“El lago virtual en "Eau de Jardin" se convierte en un espejo de la realidad de la virtualidad. Así como Monet creó dos capas de virtualidad difuminando las fronteras entre las imágenes "reales", las que representan a las plantas, y su imagen reflejada en la superficie del agua, "Eau de Jardin" intenta crear varias capas de virtualidad difuminando las fronteras entre las plantas reales, las plantas virtuales en la pantalla y su imagen virtual que se refleja en la superficie del agua virtual.” (extraído de <http://www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent/WORKS/CONCEPTS/EauDeJardinConcept.html/>)

25

Claudia Giannetti. Reflexiones acerca de la crisis de la imagen técnica, la interfaz y el juego Media Centre d'Art i Disseny. Sabadell-Barcelona, disponible en <http://www.raco.cat/index.php/Analisi/article/view/15091/14932>

de la captura de lo real como de su construcción con medios técnicos. Esta acelerada multiplicación y expansión de las imágenes pone en riesgo la capacidad de simbolización necesaria para la comunicación.

Esta crisis coincide con la posibilidad de conexión telemática a través del ciberespacio. Según Paul Virilio, estamos inmersos en una nueva noción de perspectiva, la “de tiempo real”. Esto significa un cambio hacia una “perspectiva táctil” (de “contacto a distancia”) que suplantaría a la noción de “perspectiva del espacio real” (del “ver a distancia, oír a distancia”)²⁶ que surgió en el Renacimiento y dominó los modos de representación occidental hasta el desarrollo audiovisual característico del s XX.

Actualmente nos encontraríamos en la instancia de corporización de ese contacto. Siguiendo el estudio de Simone Gumtau (2012), el sentido del tacto se encuentra cada vez más revalorizado en el diseño de interfaces, poniendo de manifiesto la necesidad de la sociedad occidental de reorientarse hacia una visión holística del cuerpo - mente. En este ámbito convergen las prácticas filosóficas, neurocientíficas y artísticas, otorgando a la actividad corporal y especialmente al tacto, un lugar clave en la formación del pensamiento, la creación de significado y la comunicación.

6. El objeto portable como interfaz vestible

Un caso particular de interfaz tangible se observa en proyectos interactivos en los que se presenta el vestido como objeto. La preeminencia del tacto y la corporalidad en la obra se da a través del modo de comunicación no verbal que propone la vestimenta como segunda piel.

Tomaré la obra de la diseñadora Ying Gao, quien aborda su trabajo desde lo tecnológico – objetual y performático más que desde lo textil. Utiliza materialidades y procesos no convencionales, explorando su potencial poético para realizar diseños interactivos. Embebidos en la tecnología que hace de ellos superficies permeables por las que fluye información, se ven enmarcados en las investigaciones sobre *e-textiles*. Los *e-textiles* son textiles electrónicos e inteligentes, que incorporan componentes electrónicos y material conductivo (sensores, hilos, telas, cintas conductoras y pigmentos especiales) para confeccionar circuitos “blandos”, flexibles y alimentados por fuentes energéticas portables. Se asocian a las investigaciones acerca de *wearable*

computing (Steve Man) . El desarrollo de prendas reactivas al medio ambiente o a las personas, tiene aplicaciones en diversos campos (militar –camuflajes interactivos - , salud –seguimiento de determinados parámetros para evaluar la salud del que lo porta,etc) como en las artes interactivas.

Por las características formales, la materialidad y el modo en que se comportan en el contexto de la performance que ella diseña como entorno para la interacción, tomo sus diseños como “objetos portables interactivos”.

A la función de **objeto**, por ser **portables** se ve superpuesta la función de **vestimenta**, membrana de mediación entre el cuerpo y el contexto. “Se trata de explorar la capacidad de metamorfosis del vestido (...) sus posibilidades de adaptación al cuerpo y al contexto, para desempeñar distintas funciones. Incluso fuera del cuerpo”.²⁷ Por tener incrustados dispositivos electrónicos, funciona como **interfaz vestible**. En contacto con determinadas condiciones del entorno y con el espectador, muta de un estado a otro, haciendo al **objeto interactivo**.

Sus piezas exploran la idea de transformación del espacio, del tiempo urbano y de los vínculos como situación estética, a través de la relación cuerpo – objeto vestible – entorno.

En su proyecto *Incertitudes*, presenta dos atuendos interactivos realizados con PVDF (fluoruro de polivinilideno), alfileres de modista y dispositivos electrónicos. Durante la performance, las voces de los espectadores activan sensores de sonido en estos atuendos programados para generar movimientos en los alfileres, que se acoplan a la intensidad de la conversación. Estos objetos permiten estar alerta frente al cambio y reaccionar en la necesidad de comunicar. Conllevan la idea de la incertidumbre, la posibilidad de estar inadecuado en tiempo - espacio con el contexto y de un malentendido en medio del murmullo.

El proyecto se basa en un argumento del filósofo y sociólogo francés Gilles Lipovetsky: “Cuanto menos previsible sea el futuro, más se requiere ser móvil y flexible, listo para reaccionar, preparado para cualquier cambio (...)”²⁸

27

Salzman, Andrea. *El cuerpo diseñado*. Buenos Aires. Editorial Paidós. pp. 11. 2005.

28

Lipovetsky, Les temps hypermodernes (2004) Cita extraída de la página de la artista: <http://yinggao.ca/>



Incertitudes. Ying Gao

(No) where (now) here comprende dos objetos portables hechos de superorganza, hilo fotoluminiscente, PVDF y dispositivos electrónicos con tecnología de seguimiento de ojos. El sistema de sensores detecta la mirada del receptor, que activa la iluminación y el movimiento de la superficie del objeto. El proyecto se inspiró en el ensayo *La estética de la desaparición*, de Paul Virilio.



(No) where (now) here. Ying Gao

Playtime, consiste en dos objetos interactivos, super organza super y dispositivos electrónicos. Inspirados en la película de Jacques Tati, permiten al espectador reflexionar sobre las apariencias y la percepción de objetos en el espacio durante el tiempo de la performance y su registro visual. Ante la posibilidad de que alguien tome fotografías con flash, un objeto aparece “borroso” y el otro reacciona convirtiéndose en una fuente de luz.



Playtime. Ying Gao

El objeto como interfaz en una pieza performática pone en cuestión la innovación tecnológica en los vínculos entre los cuerpos y el espacio en el transcurso del tiempo de la acción. Como interfaz vestible y objeto interactivo despliega sus posibilidades semánticas, presentando una serie de paradojas.

Como interfaz vestible, la superficie del atuendo diseñado para las obras analizadas sugiere una metáfora acerca del contacto. Aplica tecnologías asociadas al desarrollo de las interfaces tangibles, pero paradójicamente las utiliza en pos de generar un discurso acerca de lo intangible. La sola presencia del público o su acción a distancia es la que produce la transformación.

Como objeto interactivo y portable, el espacio de presentación puede variar y el tiempo de cambio es transitorio, como metáforas de lo inestable. Durante la performance, el cuerpo de quien porta el objeto realiza movimientos sutiles o permanece en estado de quietud y el público interactúa de algún modo involuntariamente. La sola permanencia de los cuerpos inmersos en el mismo

ambiente físico, genera un cambio en el objeto. Este es el que muta, por sí mismo, al sentir y reaccionar en tiempo real pasando a un nuevo estado.

Es una metáfora acerca de lo táctil como sentido del presente, proponiendo un tipo de contacto que da lugar a una reflexión sobre el tiempo: la tensión entre el estar aquí - ahora y la posibilidad de un futuro incierto. Portado como una vestimenta hace referencia al tacto, pero reactivo a estímulos sonoros y lumínicos, denota de algún modo una manifestación de lo inasible.

7. Conclusiones

El proceso de expansión de los “nuevos medios” coincide con el cruce de lenguajes artísticos en la performance y devenir del lugar del objeto en el arte. Luego de ser elevado al estatuto de obra de arte, las exploraciones tecnológicas llevan al borde de la desaparición de lo objetual. Paradójicamente, estas exploraciones llevan a la re-inserción del objeto como interfaz en el arte performático interactivo.

Mientras en el ámbito de lo tecnológico, ligado al desarrollo de objetos de uso cotidiano, las interfaces tienden a ser transparentes, intuitivas y fáciles de usar; en el ámbito del arte no necesariamente es así. En el intento de dar significado a la interfaz, conscientes de su potencial en el terreno artístico, el artista se plantea en sus obras si la interfaz ha de ser transparente o producir un señalamiento de la misma.

La interfaz puede volverse invisible, pero al ser incrustada en el objeto, es éste el que hace visible la metáfora, permitiendo la corporización en el contacto. Indagando en esa metáfora, el desafío para el artista multimedial hoy es cómo hacer que el diseño de interfaz, más allá de pretender un resultado espectacular o en el que sólo se genere la ilusión de interactividad, involucre realmente al interactor y contribuya a la construcción de sentido en la obra. Una de las claves para pensar este desafío se encuentra en el creciente interés por la inclusión de las habilidades hápticas en el diseño de interfaces.

El cruce y la fusión de terrenos de investigación que conducen hoy a la creación de la obra de arte de performance, hace vislumbrar cada vez más la necesidad de cuestionar los modos de enseñar, exhibir y legitimar según clasificaciones, disciplinas y categorías en virtud de los sentidos a los que apelan. Con la reincorporación del objeto como mediador en las artes performáticas, se produce un retorno a un modo de apreciación integral del arte y a una percepción que incluye la

totalidad de los sentidos en la interacción. Se plantea un panorama complejo y cambiante en el que prácticamente cada obra toma algún conocimiento sustentado en una “disciplina” para transpolarlo a otra y ser utilizado con diversos fines y combinaciones, deviniendo indefectiblemente en “artes multimediales”.

El arte siempre fue producido por apropiación y subversión de las tecnologías propias de su tiempo, es momento de revisar si es coherente seguir categorizando obras en base a su pretendida novedad, los “nuevos medios”.

Como ya no resultan efectivas las categorizaciones disponibles para construir sentido, es necesario indagar en cada universo autoral, situar a la obra inmersa en la cadena de interpretaciones que proponen las obras anteriores – posteriores y comprender las redes de sentido que se traman en su particularidad.

El modo de percepción que requiere hoy el arte para ser apreciado requiere la inclusión del cuerpo presente y total, del mismo modo que en la interacción con el mundo. Entonces lo que se propone hoy al público es una dislocación de los sentidos para implicarse corporalmente en la obra en términos poéticos y volverse vulnerable a su significado.

Bibliografía:

Argan, Giulio Carlo (1991). El arte moderno. Del Iluminismo a los movimientos contemporáneos. Madrid. Ediciones Akal.

Berenguer, Xavier (2002). Arte y tecnología: una frontera que se desmorona. FUOC, Título original: *Art i tecnologia: una frontera que s'ensorra* - ISSN 1695-5951
<http://www.uoc.edu/artnodes/esp/art/xberenguer0902/xberenguer0902.html>

Bonsiepe, Gui (1993). Del objeto a la interfaz, Infinito, Buenos Aires. ISBN 9879637062.

Bourriaud, Nicolas. (2006) “Estética relacional”. Buenos Aires. Adriana Hidalgo Editora.

Campbell, Jim. (1996) “Ilusiones de diálogo: control y elección en el arte interactivo”. Conferencia presentada originalmente en el Museum of Modern Art, Nueva York, mayo de 1996.

Castillo, Paula. (2015) “Poéticas tecnofetichistas del posthumanismo. Las interfaces vestibles”. En Revista Invasión Generativa II. Explorando la generatividad por las tierras del post-humanismo, la composición musical y otros lares. Compilador: Emiliano Causa. Año 2. Número 2. Páginas 31 - 49. Buenos Aires, Argentina, septiembre de 2015.

Causa, Emiliano y Silva, Christian. (2006) “Interfaces y metáfora en los entornos visuales. Interface como elemento que media” en RIM, Revista de investigación multimedia, publicación del Área de Artes Multimediales del IUNA. Año 1. Número 1. Páginas 43 - 50. Agosto de 2006. Buenos Aires, Argentina.

Dubois, Philippe (2000). “Video y teoría de las imágenes. Máquinas de imágenes: una cuestión de línea general”. Del libro: Video, Cine, Godard, Philippe Dubois. Libros del Rojas, Universidad de Buenos Aires.

Eco, Umberto (1970) “La definición del arte”. Barcelona. Editorial Martinez Roca.

Giannetti, Claudia (2002). “Estética digital. Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología”. Barcelona, ACC L’Angelot.

Giannetti, Claudia (1997 – 2000). “Metaformance, el sujeto-proyecto”. Editorial Universitat.
<http://www.artmetamedia.net>

Giannetti, Claudia. (2001) “Reflexiones acerca de la crisis de la imagen técnica, la interfaz y el juego” Media Centre d’Art i Disseny. Sabadell-Barcelona, disponible en
<http://www.raco.cat/index.php/Analisi/article/view/15091/14932>

Groisman, Martín. (2006) “¿Qué hay de nuevo en los nuevos medios?” En RIM, Revista de investigación multimedia, publicación del Área de Artes Multimediales del IUNA. Año 1. Número 1. Páginas 14 - 17. Agosto de 2006. Buenos Aires, Argentina.

Gumtau, Simone (2012). “Crítica del diseño de la interacción háptica en un contexto histórico - ¿Qué sucede hoy con el tacto?”. En: Jamie ALLEN (coord.). «La materia de los medios » [nodo en línea]. *Artnodes*. N.º 12, pág. 11-18. UOC

<<http://artnodes.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes/article/view/n12-gumtau/n12-gumtau-es>>

DOI: <http://10.7238/artnodes.v0i12.1596>

Hiroshi Ishii and Brygg Ullmer (1997). "Tangible Bits: Towards Seamless Interfaces between People, Bits and Atoms" Published in the Proceedings of CHI '97, March 22-27 © 1997 ACM 1. MIT Media Laboratory Tangible Media Group 20 Ames Street, Cambridge, MA 02139-4307

Manovich, Lev (2002). "La vanguardia como software". Marta García Quiñones, FUOC, 2002
Título original: Avant-garde as Software -8- ISSN 1695-5951. Disponible en
<http://www.uoc.edu/artnodes/esp/art/manovich1002/manovich1002.html>

Marchan Fiz, Simon (1997). Del arte objetual al arte del concepto. Epílogo sobre la sensibilidad postmoderna. Antología de escritos y manifiestos. Madrid. Ediciones Akal

McLuhan, Marshall (1964) Understanding media. The extensions of man. Cambridge. Massachusetts. MIT Press, ISBN: 8449302404

Romero Costas, Matías (2006). "Imprevisibilidad: conflicto y oportunidad. Nuevas interfaces para la creación de un nuevo tipo de relato". En RIM, Revista de investigación multimedia, publicación del Área de Artes Multimediales del IUNA. Año 1. Número 1. Páginas 18 - 21. Agosto de 2006. Buenos Aires, Argentina

Romano, Gustavo. (2007) "NETART.IB. Arte en la red desde Iberoamérica". Catálogo del CCEBA.

Salzman, Andrea (2005). El cuerpo diseñado. Buenos Aires. Editorial Paidós.

Sosa, Andrea (2006). "Multimedia: un lenguaje en formación. Hacia una caracterización de la multimedia." en RIM, Revista de investigación multimedia, publicación del Área de Artes Multimediales del IUNA. Año 1. Número 1. Páginas 35 - 42. Agosto de 2006. Buenos Aires, Argentina.

Virilio, Paul (1995). "Velocidad e información. ¡Alarma en el ciberespacio!" Le monde diplomatique. Agosto de 1995. Disponible en
http://ateneu.xtec.cat/wikiform/wikiexport/_media/cursos/curriculum/interniv/dv36/paulvirilio.pdf

Weiser, Mark (1991). "The Computer for the 21st Century" Scientific American Ubicomp Paper. Septiembre de 1991. SCI AMER WEISER *** 1

Otros materiales consultados

<http://www.nadazip.com/>

<http://www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent/>

<http://www.op-era.com/>

<http://yinggao.ca/>

[http://www.wordtoys.com.ar /](http://www.wordtoys.com.ar/)