



El arte de la presencia*

Katia Maciel

Una de las contribuciones más importantes de las nuevas tecnologías a los procesos del arte contemporáneo fue la reconfiguración de la idea de presencia. Para tener acceso a un trabajo de web-arte, por ejemplo, necesitamos estar presentes en los circuitos de la red. Sí, la idea de la virtualidad nunca expulsó la presencia, sólo transformó y potenció sus efectos mediante la ubicuidad de los sistemas híbridos de la comunicación. El concepto mismo de interfaz incluye de manera diferencial al espectador de otrora. Ante esta nueva superficie en la cual se multiplican pantallas, programaciones y relaciones, la presencia se intensifica como fuerza propulsora de trabajos que acontecen por medio del diálogo. Claro está, el teatro, la pintura, la fotografía y, después, el cine surgían ante nuestra observación. Abandonar un filme en medio de la sesión produce una sensación de interrupción de un encuentro, una regla prevista por el artista y su dispositivo. Entonces, ¿cuál sería la diferencia tan enfatizada hoy por los adeptos de los nuevos usos de la tecnología en el arte? La presencia es móvil.

La movilidad es apropiada por el arte de hoy a partir de dos lógicas: el flujo de los circuitos comunicacionales y la inclusión de los desplazamientos motores y sensoriales del cuerpo. Lo que significa que, por un lado, las

* «A arte da presença», *Canal Contemporâneo*, 6 diciembre 2006, <http://www.canalcontemporaneo.art.br/documenta12magazines/archives/001042.php>

© *Canal Contemporâneo*, 2006, sobre el original; *Criterios*, 2007, sobre la traducción. Cuando se cite, en cualquier soporte, alguna parte de este texto, se deberá mencionar a su autor y a su traductor, así como la dirección de esta página electrónica. Se prohíbe reproducirlo y difundirlo íntegramente sin las previas autorizaciones escritas correspondientes.

2 Katia Maciel

alteraciones en los patrones de comunicación que se popularizaron en los años 80, con la adopción de la computadora en red, permitieron el flujo de datos como nunca antes se había soñado y, por otro lado, el cuerpo pasa a ser concebido como un elemento que es parte del sistema. O sea, en los últimos años vemos cada vez más una integración de las dos lógicas en la programación, por ejemplo, de un arte de vestir en las experiencias del estilista Issey Miake o en las Vestis (cuerpos afectivos) de la artista Luisa Donati. Lo que vestimos, por lo tanto, no sólo es producido a partir de tejidos inventados por programas (Miake), sino que, además, podemos vestir trajes sensoriales que responden a la proximidad de otros cuerpos (Donati). Estamos entonces dentro y fuera de estos trajes estimulables. Otro ejemplo es el del arte que usa los sistemas de telefonía como manera de acceso y producción del trabajo, como opera la obra de la artista Gisele Beiguelman.

El fenómeno de un arte que se desplaza en el tiempo y en el espacio y que redefine la presencia en su relación con la obra, se desdobra en muchas capas de operaciones teóricas y experimentales. En este texto, consideraremos algunas de estas estrategias de la obra de arte contemporánea.

Relacionar

Jean-Louis Boissier, en su texto *Imagen-Relación*¹ describe un nuevo acontecimiento en el campo del arte. Boissier concibe la imagen numérica de los trabajos contemporáneos como una imagen operacional abierta al juego interactivo, esta imagen-relación solicita una intervención directa de su destinatario como forma constitutiva de la articulación de elementos que definen el proceso de la obra. El autor se apropia del uso terminológico de la palabra relación como relato y como ligazón. Este doble sentido potencia el concepto de relación en sus aspectos de modelización de una estructura interactiva. O sea, el autor extiende el concepto de Gilles Deleuze de imagen-relación, constitutiva de la imagen-tiempo, como manera de pensar la relación como forma, duración y proceso, y, por ende, de uso teórico y experimental. El hecho de que los «objetos» de arte hoy pueden resultar de cálculos y programaciones, hace posible que aquel espectador tradicional de imágenes se transforme en operador de un sistema abierto cuyos

¹ Boissier, Jean-Louis. «L' image relation» en *La relation comme forme*, Mamco, Ginebra, 2005.

resultados dependen de la manera en que el acceso se hace presente en el trabajo propuesto. Por lo tanto, si en un trabajo que opere por el sistema de telefonía, por ejemplo, no damos el *output* del mensaje, la obra no se realiza, en la medida en que en esta propuesta artística la relación entre el *input* y el *output* es la forma. La obra interactiva ocurre entonces en el tiempo en que nuestro cuerpo está presente en el sistema; esta presencia es la que modeliza los elementos que integran la obra. Como afirma Boissier, «la imagen-relación sería la presentificación directa de una interacción».²

Tener acceso

Pero, ¿de qué manera puede este operador tener acceso a la obra? Depende de la programación pensada en el origen. Las obras interactivas programadas actualizan un mapa de relaciones pensado por el artista. Por más que el sistema parezca abierto al participante,³ en verdad muchas cosas están previstas por el artista; éste define incluso las estructuras aleatorias que serán utilizadas produciendo en el visitante del sistema la impresión de casualidad. Las interfaces generadas por estos trabajos producen la calidad de este acceso; en este caso, la intensidad de la presencia es el soporte previsto por los cálculos. La interfaz es una programación que atrae el acceso. Cada movimiento en la pantalla, cada sonido emitido, cada color, cada grafismo es una pista para el desdoblamiento de la obra.

En el metro de Tokio un joven casi cayó en los rieles mientras estaba teniendo acceso aun *game* en su celular. No podemos seguir considerando determinados tipos de interfaces exclusivamente como mediación y, por ende, como una superficie de acceso a otra realidad; lo que experimentamos cada vez más es la incorporación de una realidad híbrida que amplifica nuestra presencia por medio de los sistemas telemáticos. Habitamos al mismo tiempo mundos de naturalezas distintas; por ende, el acceso no es sólo un medio, sino un paso, como un portal que nos señala otra situación.

² Ibid., p. 274.

³ Concepto creado por el artista Hélio Oiticica para pensar una nueva relación entre el espectador y la obra.

Multiplicar

Una vez le preguntaron a la artista Lygia Clark cuántas posiciones tenía el Bicho,⁴ a lo que la artista respondió: - Yo no sé, usted no sabe, pero el bicho sabe.

Esta anécdota resume de manera ejemplar lo que vendría a ser la lógica del arte interactivo. El arte, además de ser procesual —lo que ya había sido planteado por los movimientos del arte como el Expresionismo Abstracto, el Arte Pop, el Minimalismo, el Neoconcretismo, entre otros—, vendría a ser, en los desdoblamientos del arte electrónico, un arte de lo múltiple. No se trata sólo de seriar o multiplicar los objetos, como en los procesos industriales siempre discutidos por el arte, sino de multiplicar los accesos y resultados. O sea, cuando tenemos acceso a una obra por medio de la navegación en un DVD-ROM, por ejemplo, podemos entrar en el trabajo de maneras diferentes y también llegar a lugares diferentes. Muchas veces no existe un resultado único del proceso, éste siempre es múltiple. Más aún, el acceso a la obra puede ser realizado por muchos participantes al mismo tiempo. En el mundo virtual construido por Gilberto Prado, por ejemplo, muchos usuarios se encuentran en el mismo Desertesejo⁵ e intercambian sensaciones y percepciones del espacio virtual generado por el artista.

Parla, un trabajo del artista Guto Nóbrega, multiplica cuerpos como vestidos. Por medio de acceso sonoro, la interfaz reacciona a los sonidos producidos por el participante; a cada ruido no sólo el cuerpo cambia de ropa, sino que también la ropa cambia de cuerpo. La multiplicidad de usos de personajes y tejidos estructura la obra multimedia como un flujo que atiende en tiempo real a la presencia sonora del participante.

Otro tipo de respuesta multiplicadora son programaciones que responden a cada nuevo acceso de una forma diferente o, también, que a cada camino transforman o reordenan el recorrido.

El trabajo del artista argentino Iván Marino titulado «In death's dream kingdom» opera con fragmentos de video en variadas ordenaciones que sobreponen la imagen en forma ampliada. Cada aspecto del cuerpo que se pone en movimiento es focalizado y barajado por el usuario.

⁴ Obra neoconcreta formada por placas de aluminio articuladas por bisagras realizadas para ser manipuladas por el espectador.

⁵ Obra creada por el artista Gilberto Prado que mezcla la lógica de los *games* electrónicos con la poética de las redes.

La posibilidad de multiplicar la forma de las obras interactivas se realiza a partir de la relación, o sea, de un tiempo y narración posibles entre el artista, el participante y la obra como faces de un mismo dispositivo.

Desplazar

El arte siempre es desplazamiento. El famoso cuadro *Las meninas* de Velázquez de 1656 muestra un pintor que se aparta de la tela que pinta para mirar hacia nosotros los espectadores. La pintura indica no sólo una acción, sino una interrupción en un proceso en función de nuestra presencia. No sólo la mirada del pintor, sino también el intercambio de miradas entre los personajes de la pintura nos colocan en el centro de la trama que se desenvuelve. Hoy las instalaciones contemporáneas responden directamente a nuestra presencia mediante lógicas interactivas que integran el uso de computadoras y sensores en la búsqueda de nuestras sensaciones.

Uno de los trabajos presentados en *Ars eletronica* en el 2003, titulado *Access* de Marie Sester, consistía en un *site* que permitía el uso anónimo de un sistema de localización conectado a un reflector robótico. El foco de luz perseguía al espectador en el espacio expositivo. Esta imagen presenta la situación de una presencia aumentada en la que el arte, por medio de diferentes dispositivos potencia las relaciones espacio-temporales del participante como agente de la obra que se forma. Aunque hoy el arte circule en los circuitos de las redes, nunca actúa por medio de una presencia a distancia, sino en la presencia que suprime la distancia. La poética de esta obra reside en convertir al espectador en luz, o sea, en energía que ilumina el propio arte.

Traducción del portugués: *Desiderio Navarro*