

2012

Arte interactivo y sistemas de control:
La inmersión y el encierro del sujeto-
intervidente como injerto de la obra.

Lilián María José González
González



Universidad Autónoma de Querétaro
Facultad de Bellas Artes

Arte interactivo y sistemas de control:
La inmersión y el encierro del sujeto-intervidente como
injerto de la obra.

Tesis
Que como parte de los requisitos para obtener el grado de

Maestro en
Artes con línea terminal en Arte Contemporáneo y
Sociedad

Presenta:

Lilián María José González González

Santiago de Querétaro, Qro.
Diciembre, 2012



Universidad Autónoma de Querétaro
Facultad de Bellas Artes
Maestría en Artes con línea terminal en Arte Contemporáneo y
Sociedad

Arte interactivo y sistemas de control:
La inmersión y el encierro del sujeto-interviente como injerto de la obra.

TESIS

Que como parte de los requisitos para obtener el grado de Maestro en
Artes con línea terminal en Arte Contemporáneo y Sociedad

Presenta:

Lilián María José González González

Dirigido por:

Dra. María Margarita De Haene Rosique

SINODALES

Dra. María Margarita De Haene Rosique
Presidente

Firma

Dr. Fabián Giménez Gatto
Secretario

Firma

Dr. César Ignacio Baca Lobera
Vocal

Firma

M. en A. María del Mar Marcos Carretero
Suplente

Firma

M. en A. Andrea Ayendaño Macedo
Suplente

Firma

Maestro Vicente López Velarde
Director de la Facultad

Dr. Inneo Torres Pacheco
Director de Investigación y Posgrado

Centro Universitario
Santiago de Querétaro, Qro.
Diciembre, 2012
México

Resumen

Las obras de arte que utilizan nuevas tecnologías generan una relación interesante entre el sujeto y el objeto artístico que en casos específicos apuntan a la representación o alusión de los sistemas de control social. Después de la revisión de varios textos sobre arte digital, Realidad Virtual y arte interactivo, se encontró la falta de conceptualización y reflexión teórica en torno a las obras artísticas que representan de forma explícita o disfrazada los sistemas de control existentes dentro del arte interactivo y la Realidad Virtual. Es por esto que será enriquecedor proponer nuevos enfoques interpretativos a estas obras de arte, encontrando en ellas las estrategias operativas de los sistemas de control y encierro hacia el sujeto mediante tres enfoques principalmente; el primero mediante la abolición de la distancia entre el sujeto y la obra, es decir el sujeto queda sumergido –encerrado- dentro de la obra, el segundo es la noción de sujeto como injerto de la obra dejando de ser solamente el espectador y ahora disolviéndose en la obra hasta convertirse en injerto y finalmente el tercero es la representación de una obra que encarcela, encierra, utiliza, manipula y vigila al espectador representando de esta manera explícitamente los sistemas de control social. Con estas tres vertientes este texto genera una nueva categoría de análisis del arte y el uso de nuevas tecnologías que puede resultar enriquecedor para estudios de arte digital, Realidad Virtual y Arte Interactivo.

(Palabras clave: arte interactivo, hacker, Realidad Virtual, sistemas de control, Injerto, implante, limites)



SUMMARY

Works of art using new technologies create an interesting relationship between the subject and the artistic object, which in specific cases points to the representation or allusion of social control systems. After reviewing of several texts on Digital Art, Virtual Reality and Interactive Art, a lack of conceptualization and theoretical reflection regarding the artistic works that represent explicitly or in a disguised manner the control systems that exist within Interactive Art and Virtual Reality was found. As a result, it will be enriching to propose new interpretive focuses on these art works, finding in them the operative strategies of the system of control and enclosure of the subject chiefly through three focuses: the first through the abolition of distance between the subject and the work, in other words, the subject is immersed closed within the work; the second is notion of the subject as an implant within the work, ceasing to be only a viewer and becoming dissolved in the work until he/she becomes an implant; finally, the third is the representation of a work that imprisons, closes in, utilizes, manipulates and keeps guard over the viewer, thus explicitly representing the system of social control. By using these three aspects, this text creates a new category of art analysis and the use of new technologies that can be enriching for Digital Art, Virtual Reality and Interactive Art studies.

(Keywords: interactive art, hacker, Virtual Reality, systems of control, implant, limits)



A mis Padres, mi esposo Richard y mi hijo Matías

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios por haberme permitido continuar en este camino, en esta vida y por la fortaleza para seguir adelante cada minuto. A mi familia que siempre me dio su apoyo y confianza, a mi madre por su entrega total, a mi padre por su cariño y esfuerzo, a mi esposo por el apoyo, el amor y la reflexión constante, a mi querido hijo por su inocencia, su alegrías, sus risas y a Emma por ser una estrella fugaz. A mis maestros y compañeros que me han guiado e inspirado hasta este punto y especialmente a los que me apoyaron en la elaboración de esta tesis; a la Dra. Margara De Haene que con mucho cariño me guió y dirigió incondicionalmente, y a cada uno de los lectores que se tomaron el tiempo para el desarrollo de ésta: al Dr. Fabián Giménez Gatto, al Dr. Ignacio Baca Lobera, a la M. en A. María del Mar Marcos Carretero y a la M. en A. Andrea Avendaño. A los grandes pensadores Michael Foucault, Deleuze, Baudrillard, Virilio y Brea que originaron en mi esta reflexión y finalmente a todos los accidentes que sucedieron en el camino y que dieron como resultado esta tesis.

Índice general

	Página
Resumen	i
Summary	ii
Dedicatorias	iii
Agradecimientos	iv
Índice general	v
Índice de imágenes	vi
INTRODUCCIÓN	1
I. NOCIÓN DE MARCO Y LÍMITE EN LA OBRA	6
1.1 Límites en la obra	6
1.2 Inicio de la mirada inmersiva	9
1.3 La mirada a partir de la visión Panóptica	11
1.4 La mirada; deseo de mirar y ser mirado	14
1.5 La mirada fotográfica y los rayos X	19
1.6 El Cine, una mirada colectiva en un espacio cerrado	22
1.7 La pantalla tamiz en lo hiperreal, lo abyecto y el performance	24
1.8 Lo hiperreal	27
1.9 Lo abyecto y el performance: obscenidad y seducción	30
1.10 Arte interactivo y Realidad Virtual	32
1.10.1 Lo virtual	34
1.10.2 Los pioneros del arte interactivo	36
1.11 Los Hackers	38
II. EL <<SUJETO-INTERVIDENTE>> COMO INJERTO EN LA OBRA DE ARTE	42
2.1 Noción de injerto y distancia	42
2.2 De la obra al texto; del arte interactivo y la Realidad Virtual	47

2.3 Velocidad, distancia y simulacro; lo que implanta/injerta al espectador	50
2.4 La Mirada: a través del otro y desde el fondo del cuadro	53
2.5 La imagen hipertécnica: Ilusión, desilusión y seducción	55
 III. LOS SISTEMAS DE CONTROL EN LA OBRA DE ARTE	66
3.1 Obra programada	66
3.2 De la esclavitud a la disciplina y de la representación a la simulación	68
3.3 Sistemas de control en Etoy.CORPORATION y Julius von Bismarck 70	
3.4 La vigilancia en el arte	73
3.5 <i>Vigilar y castigar</i> en Foucault, y <i>Las sociedades disciplinarias</i> y de <i>control</i> en Deleuze	74
3.6 El castigo en el arte interactivo y la Realidad Virtual	79
 CONCLUSIONES	
84	
LITERATURA CITADA	88
GLOSARIO DE TÉRMINOS	91

Índice de imágenes

	Página
Figura 1 Ives Klein <i>Antropometría performance</i> , 1960 Fotograma	8
Figura 2 Construida por Robert Mitchell para Rober Barker Sección de <i>la Rotonda</i> , 1801 En la londinense Leicester Square	12
Figura 3 Marcel Duchamp <i>Gran vidrio</i> , 1915-1923	13
Figura 4 rAndom international & Chris O'shea Instalación <i>Audience</i> , 2008 Deloitte Ignite Festival at the Royal Opera House	16
Figura 5 Marie Sester <i>Access</i> , 2003 Festival Ars Electronica	19
Figura 6 Wim Delvoye <i>Kiss 1</i> , 2000. Cibachrome on Aluminium	21
Figura 7 Gazira Babeli <i>Hammering the Void</i> , 2009. Exhibición personal en el [DAM] de Berlin,	26
Figura 8 Marcel Duchamp <i>Platos Giratorios</i> , 1910 Escultura interactiva	37

Figura 9	37
Norman White	
<i>Helpless Robot</i> , 1987–2002.	
Madera, metal, sensores, computadoras, software y sistemas eléctricos	
Agnes Etherington Art Center	
Figura 10	39
Franco y Eva Matters	
<i>Bienale.py</i> (detalle), 2001	
Impresión de pantalla sobre el virus	
Figura 11	44
rAndom international & Chris O'shea	
Instalación <i>Audience</i> , 2008	
Deloitte Ignite Festival en el Royal Opera House	
Figura 12	46
Norman White	
<i>The Helpless Robot</i> , 1978-2002	
Instalación interactiva	
Figura 13	48
David La Chapelle	
<i>American Jesus: Hold Me, Carry Me Boldly</i> , 2009	
Fotografía	
Figura 14	49
Barbara Kruger	
<i>Untitled</i> (We don't need another hero), 1987	
photographic silkscreen/vinyl 90" by 117"	
Figura 15	55
Maestro dell'Osservanza	
<i>Via crucis</i> , cerca de 1440	
Tempera sobre tabla,	
Philadelphia, Museum of Art.	
Figura 16	57
Rafael Lozano-Hemer	
<i>Apostasis</i> , 2008	
Museo Universitario de Arte Contemporáneo, Mexico.	

Figura 17	57
Rafael Lozano-Hemmer	
<i>Vectorial Elevation</i> , 2010	
(Concept sketch)	
Vancouver, Canadá.	
Figura 18	63
rAndom international & Chris O'shea	
Instalación <i>Audience</i> , 2008	
Deloitte Ignite Festival en el Royal Opera House	
Figura 19	71
Imagen de la empresa Etoy.CORPORATION y los agentes	
Kunsthalle Gwangju gallery	
Figura 20	72
Julius von Bismarck	
Imagen del <i>Fulgurator</i> , 2010	
El Premio Ars Electronica	
Manipulación en el periódico "Der Standard", Berlin.	
Figura 21	72
Julius von Bismarck	
<i>Fulgurator</i> , 2010	
Manipulación de imagen	
Figura 22	82
Marie Sester	
Instalación <i>ACCESS</i> , 2008	
Bienal de Singapur	

INTRODUCCIÓN

Esta investigación abarca la producción que sucede en el arte interactivo y la Realidad Virtual, con la intención de analizar nuevos sistemas de control social en el arte. Estos sistemas operan mediante la relación que existe entre el objeto y el <<sujeto-intervidente>> -Individuo que interacciona de manera física y visual con el objeto de arte-, relación que gira en torno a tres problemáticas:

1. La abolición de distancia entre sujeto y objeto creando el nuevo marco virtual o límite en la obra de arte
2. La noción de sujeto como injerto en la obra de arte
3. Los sistemas de control que operan en el arte interactivo y la Realidad Virtual.

A lo largo de la investigación estos tres planteamientos se seguirán a partir del análisis de obras de arte que principalmente genera el arte interactivo, la Realidad Virtual y el arte Hacker, como son: Norman White en *Helpless Robot*, Julius von Bismarck en *Loca* y *Fulgurator*, Marie Sester en *Access*, rAndom International y Chriss O'shea en *Audience*, Lozano-Hemmer en *Apostasis* y Alzado vectorial, el colectivo suizo Etoy.CORPORATION en *The digital Hijack*, Gazira Babeli en el performance *Hammering the Void* y en *Gaz of the Desert*, Franco y Eva Matters con el virus *Bienale.py*, entre otros.

Con esta intención se investigaron fuentes teóricas y producciones artísticas relacionadas con los temas de inmersión, Realidad virtual, arte interactivo, sistemas de control y la noción de mirada, para realizar un análisis crítico y teórico que permita comprender la problemática en el contexto del arte contemporáneo. Este planteamiento no se realizó a partir de un análisis histórico, por lo que se mencionarán solo algunos ejemplos de obras de la Historia del Arte para sustentar y crear relaciones de convergencia con el arte interactivo y la Realidad Virtual.

En el primer cuestionamiento sobre el marco y la distancia se analizó la noción del marco como límite de la obra de arte. Este marco ha ido sufrido distintas transformaciones en la obra de arte hasta llegar al arte interactivo y la Realidad Virtual generando cambios en la mirada, en los espacios y en la distancia entre el espectador y la obra. Los marcos en los espacios inmersivos pueden operar de manera similar a los de la pintura académica, ya que el marco que tiene el espacio inmersivo y la Realidad Virtual parece sustituido por la programación que hace el artista en su obra, el límite físico de la obra tradicional convertido en el límite virtual de las cavernas virtuales. En este sentido se generó un análisis de ciertas prácticas artísticas de la Realidad Virtual y el arte interactivo para instaurar un punto de vista sobre la relación que se crea a partir del <<sujeito-intervidente>> con la obra, una relación que cada vez es más utilizada en todos los ambientes sociales, jugando un papel en el que la alta tecnología es utilizada por el artista como herramienta para instalar y recrear sistemas de control social en la obra.

La inmersión y la interactividad son herramientas presentes en el arte contemporáneo, aunque se encuentran sistemas inmersivos desde el Renacimiento. Es importante aclarar que las inmersiones pueden ser “parciales o totales” y que han sido los avances tecnológicos los que han permitido crear ambientes cada vez más envolventes o inmersivos, esta idea de inmersión surge a partir de los simuladores virtuales que creó la NASA, sin embargo en esta investigación se ubica la idea parcial de inmersión desde el S.XV en el Renacimiento, ya que sutilmente los artistas que utilizaban la perspectiva alcanzaron un grado de inmersión visual al representar la idea de profundidad: el espectador podía sentirse parcialmente dentro de la obra, lo que significó un acortamiento de la distancia entre el espectador y la obra. Después de la invención de la perspectiva, hay otras trayectorias que antecedieron la inmersión contemporánea, como los inicios del cine a finales del S.XIX que lograba una mirada controlada y colectiva; más adelante, en la segunda mitad del S.XX con el performance y el arte abyecto se generan rupturas que radicalmente sumergen al

espectador en el espacio de lo real, pues llegan a anular la distancia del espectador con la obra de arte, logrando una inmersión del sujeto en la obra ya no ilusoria sino real; pero que es importante mencionar por la estrategia que utiliza el artista para involucrar al espectador en su obra y tocarlo, pasando de la ilusión al espacio de lo real. Esta estrategia de abolición de la distancia es la que se desarrolla en el capítulo I y que concluye con la inmersión generada por el arte interactivo y la Realidad Virtual.

Con la intención de abordar el tema, se estudiaron las siguientes propuestas teóricas: acerca de la noción de distancia, se revisó a Jacques Lacan sobre el concepto de pantalla tamiz; un velo que protege al espectador de la mirada de la obra, ya que la distancia y el límite entre ambos depende de esta pantalla y si es rasgada, el objeto toca con su mirada al sujeto, esta pantalla hace posible el señuelo y la negociación entre el objeto y el espectador.

En este mismo orden de ideas, la pantalla tamiz se ha hipertrofiado tras el desplazamiento del arte desde lo abyecto, el performance, el arte interactivo y la Realidad Virtual. El planteamiento de la pantalla tamiz de Jaques Lacan sirvió en la investigación para buscar la línea de transformación a partir de la cual el objeto artístico provoca la inmersión y la interactividad, cómo transgrede al espectador en el arte abyecto hasta que se convierte en una alusión a los sistemas de control social en la Realidad Virtual y el arte interactivo. Además, la mirada, el deseo de mirar y ser mirado, se enriquece con la reflexión de Jean-Paul Sartre, ya que la mirada acorta las distancias, anulándolas, pero también hace al hombre consciente de su existencia, lo cual que resulta atractivo en las obras interactivas.

Paul Virilio, por su parte, enriqueció la investigación mediante las nociones de límites en las ciudades y la velocidad con la que se vive. Para Virilio los límites y fronteras se han diluido en las ciudades, ya que el concepto de límite ha cambiado totalmente, y afecta directamente a la producción artística, al verse reflejado en las obras interactivas y de la Realidad Virtual.

Con la intención de reflexionar en torno al tema del arte interactivo, la Realidad Virtual y sus convergencias, cronológicamente se revisaron estudios teóricos como *El objeto y el Aura* de Juan Antonio Ramírez para hablar sobre la perspectiva, la mirada panóptica y el cambio que esto generó en el arte actual; Hall Foster en *El retorno de lo Real* para el análisis del *performance*, lo abyecto; así como José Luis Brea en *Era postmedia*, para la relación con el cine y la inmersión.

Posteriormente en lo que respecta a la relación del sujeto con la Realidad Virtual en el arte contemporáneo se revisaron los siguientes planteamientos teóricos: Pierre Lévy en *Lo virtual*, José Luis Brea en distintos textos sobre la era digital y Jean Baudrillard en textos como *Pantalla total*, *Cultura y simulacro*, *Ilusión y desilusión estéticas* en el que la simulación, lo virtual y lo hiperreal, cambian de forma radical la concepción de la imagen y la mirada, por otra parte el texto *Complot del arte*, ayudó a esta investigación por el análisis que hace Baudrillard sobre la evolución tecnológica y cómo tendiendo hacia la alta definición existe un acercamiento progresivo a la “perfección inútil de la imagen”, y la capacidad de reproducir cada vez con más exactitud la realidad nos privará de ella misma en el desencanto de un mundo que se ha vuelto “hiperrealista”, “transparente” y “publicitario” en exceso. La imagen virtual de la que habla Baudrillard es esta reedición y reproducción de lo real, una imagen que elimina lo real, absorbiendo la ilusión, en este sentido busca exceder los límites de la realidad, exterminando lo real. A partir de estos textos se interpretaron las obras de Realidad Virtual y arte interactivo que suceden en lugares públicos y que aluden a los sistemas de control en representaciones miméticas de lo “Real”.

Con respecto al segundo cuestionamiento y después del análisis de límite, marco y distancia, se generó el concepto de injerto; ya que la distancia entre obra de arte y sujeto se disuelven de tal manera que el sujeto se convierte en injerto de la obra, al estar sumergido dentro de ella. Esta unidad entre el *sujeto-intervidente*

y la obra, desorientan al sujeto, perdiéndolo en una nueva realidad, y lleva a una evolución de la distancia entre el objeto de arte y el *sujeto-intervidente*. Es así como el concepto de injerto del sujeto en el objeto de arte forma parte de la representación de los sistemas de control en la obra, en donde la obra se apodera del sujeto. Con respecto a esta temática, se revisó *De la obra al texto* de Roland Barthes, en la que el autor hace la distinción entre obra y texto; la obra tiene que ver con una imagen que tiene una verdad en su interior y se sostiene por sí misma, mientras que el texto funciona siempre como intertexto con otros textos, es decir un texto que llama a otro texto. Esta noción de intertexto genera que la obra de arte sea una “obra abierta” al sujeto, ya que es él, el que tiene que interactuar para que la obra responda y la experiencia se complete.

Finalmente en el capítulo III, se analiza cómo el arte interactivo y la Realidad Virtual contienen sistemas de control generados por el artista al utilizar la programación aludiendo a los sistemas de control social. El *sujeto-intervidente* se somete al objeto, encontrándose vulnerable ante esta programación, de esta manera el *artista-programador* se va convirtiendo en un tecnólogo dejando de ser *artista-plástico*, controlando cada vez más la experiencia que el sujeto tendrá con su obra, al delegar al objeto de arte el control sobre el espectador, ya que esta interactividad fue programada, haciendo de la obra una máquina de control, que controla la mirada y al sujeto.

En torno a este tema se revisaron planteamientos teóricos que refieren a los sistemas de control; primero se revisó Michael Foucault en *Vigilar y castigar*, refiriéndose desde otra perspectiva a la problemática de la mirada. En este texto, Foucault da cuenta de la forma en que la sociedad ordena y controla a los individuos adiestrando sus cuerpos. En segunda instancia se vinculó con el pensamiento deleuziano en el texto *Conversaciones*, en el apartado de Sociedades disciplinarias y de control, en el que se destaca la forma en que las sociedades de control operan en el arte y se disfrazan de la misma forma que los sistemas de control social. A partir de este entrecruzamiento teórico fue posible

comprender la problemática y definir categorías de análisis que permitieron conceptualizar la interactividad y la Realidad Virtual con respecto a los sistemas de control creados por el *artista-programador* y que se analizan a lo largo del trabajo en diferentes propuestas de artistas.

El orden de la tesis se definió a partir de la ruptura del marco o límite, tradicional llegando a nueva propuesta de límite, ya sea de forma virtual o a partir de los espacios que el arte interactivo genera para encerrar la obra y al *sujeto-intervidente*. Mas adelante se identificó la relación injerto, distancia y mirada que se genera a partir de este acercamiento a la obra y finalmente este estudio culmina con la reflexión en torno a la noción de control social que el arte “representa” o lo “simula” en sus propuestas a partir del uso de las nuevas tecnologías.

I. NOCIÓN DE MARCO Y LÍMITE EN LA OBRA

En este capítulo se analizará la transformación que ha sufrido el marco de la obra de arte hasta llegar al arte interactivo y la realidad virtual, marco que genera espacios cerrados, así como cambios en la mirada y que se vincula con la distancia entre el espectador y la obra. Marcos en los espacios inmersivos que pueden operar de manera similar a los de la pintura académica, ya que el marco que tiene el espacio inmersivo y la Realidad Virtual parece que ha sido sustituido por la programación que el artista hace de su obra. Es así como el *sujeto-intervidente* se encuentra dentro de la obra, al quedar dentro del marco visual, en una obra que ya no está delimitada por fuera (como el marco de la obra clásica), ahora el espectador queda atrapado en su interior por el marco de la programación.

1.1 Límites en la obra.

Al hablar de marco, se habla de un límite, de un eje, de un nodo, de un punto que separa la obra del conjunto exterior; este límite es el que envuelve el espacio de visión de la obra y la separan de los demás objetos. Edward T. Hall se refiere a la concepción de límite en nuestra cultura, como sigue: “Nuestro concepto del espacio hace uso de los lindes de las cosas. Si no hay lindes lo hacemos creando líneas artificiales [...]. El espacio se trata en términos de un sistema de coordenadas. Por el contrario, muchos otros pueblos funcionan dentro de áreas; dan un nombre a los ‘espacios’ y distinguen entre un espacio y el siguiente, o entre las partes de un espacio. Para nosotros el espacio está vacío y entramos en él cortando con líneas”. (Hall, en: Juez, 2002, p.188) Los lindes de los que habla Hall, son las líneas que ocuparan nuestro marco visual en la obra de arte; sin embargo cuando se hable de Realidad Virtual, el linde o línea se convertirá en espacio; el marco pasará de linde a espacio pero seguirá siendo un marco.

Sobre esto Martín Juez comenta: “Hay muchas maneras de dividir el espacio, puesto que el espacio en sí no está dividido. Si aparece ante nosotros parcelado es porque caracterizamos límites para los objetos que lo ocupan. Los límites puede parecer continuos o discretos, e incluso no ser perceptibles para alguno; todo depende del nivel de resolución que adoptemos para hablar de las cosas y el contexto en el que las ubiquemos”. (Juez, 2002, p. 81)

A lo largo de la historia se ha dado una transformación de los límites de las obras pictóricas desde las pinturas rupestres; las cuevas generaban un espacio cerrado, de alguna manera inmersivo, delimitado por la pared rocosa; la sensación de entrar en un lugar oscuro iluminado con antorchas comienza a generar en el espectador la sensación de encontrarse dentro del espacio de la obra. Sin embargo, estos límites siempre presentes se han ido modificando, y el artista ha ido experimentando con ellos para crear diferentes acercamientos a la obra, ya sea alejando o acercando al espectador. Es así como (por mencionar algunos), se pasa por el límite de los papiros egipcios y de los murales en las iglesias delimitados por la construcción misma de los marcos de ventanas y puertas; las alfombras y los manuscritos persas; los mosaicos Bizantinos y los retablos del arte sacro. Poco a poco irá surgiendo el uso del marco independiente en formato rectangular, como sucede en el Renacimiento, el Barroco y el Neoclásico.

Evidentemente, este formato había sido utilizado anteriormente; sin embargo, será el preferido del artista hasta el día de hoy. Aunque en el periodo de las rupturas será el artista el que busca romper con estos paradigmas, se aprecia por ejemplo, cómo Marcel Duchamp con el *Urinario*, descontextualiza un objeto ordinario firmándolo y llevándolo al museo, saliéndose completamente de la concepción de objeto de arte “enmarcado”; o la forma en que Yves Klein abandona el formato del bastidor al rodar a sus mujeres azules en *Antropometría* (fig. 1).



Figura 1
Ives Klein, *Antropometría performance*

En el caso de los formatos cuadrados clásicos, delimitados por el marco, la mirada del espectador sólo se centra en el recuadro que le ha propuesto el artista, mientras que el espacio que lo envuelve (museo o habitación) no forma parte de la obra. Por lo tanto, el espectador no se encuentra inmerso en la obra, es por esto que en este género el artista experimenta con la representación y la ilusión de las imágenes para que de cierta manera, se logre la inmersión de la mirada.

Lo complejo de los límites es que precisamente están presentes en el arte interactivo y la Realidad Virtual, ya que dejaron las líneas bidimensionales para convertirse en espacios visuales tridimensionales.¹ La tridimensionalidad crea límites visuales en el espacio mediante diferentes estrategias, sin embargo la

¹ Entendiendo interactivo como lo define Wolf Lieser, "en principio, toda activación de un proceso mental que tiene lugar durante la observación de una obra artística puede ser considerada una interacción, es decir, con cada obra artística percibida se produce algún tipo de reacción interactiva. Si se elige una definición más ajustada, basada en una interacción técnica, una obra es considerada interactiva cuando la interacción cuenta con una participación tangible del receptor. La encontramos en numerosos trabajos de software, en el ámbito del net.art como interacción directa y, en un sentido más amplio de la palabra, en los proyectos de los activistas asentados en la red". (Lieser, 2009, p. 129)

importancia de estos artistas es cómo han logrado generar los espacios de encierro o de control en un espacio aparentemente abierto, produciendo la sensación de sentirse atrapado o envuelto en un espacio que el artista preparó para el espectador.

1.2 Inicio de la mirada inmersiva.

La invención de la perspectiva fue un paso sin duda trascendental, al ser el detonante para la concepción de la mirada inmersiva; se entiende por inmersivo a una mirada que penetra la obra y produce la sensación de espacio tridimensional en la imagen. La perspectiva consiste en una estrategia que a partir de una imagen bidimensional crea la ilusión de profundidad y espacio, dando la sensación de tridimensionalidad. Este primer paso transformó de manera definitiva la interacción que el artista tiene con la obra visualmente.

La tridimensionalidad otorga al espectador el sentido de profundidad, dejando la mirada que chocaba con la imagen plana y que prácticamente se estampaba en una superficie delimitada por el marco visual. La perspectiva llegó para convertirse en una convención y el arte se sigue valiendo de ella para crear efectos de ilusión de la realidad. Es quizá por esto que a partir del Renacimiento la mirada y la distancia entre objeto de arte y espectador se irá modificando de diversas maneras para tratar de romper con este paradigma y mejorar los efectos de ilusión y representación de la realidad. Estas modificaciones se perciben como una variante constante en el arte y es justamente esta variante la que se irá analizando a lo largo de este capítulo.

Es importante tener presente que el <<modo de visión renacentista>>, tal como lo entendemos aquí no es el que proporciona sin más la perspectiva geométrica centralizada, sino un híbrido heterogéneo que contiene soluciones variadas para resolver una multitud de problemas pictóricos. [...] la perspectiva fue un referente ideal y perdurable que impregnó la pintura europea desde el siglo XV en adelante. Convivió desde luego, con otros subsistemas visuales, de individuos o de escuelas, en todas

las épocas y lugares, condicionándolos siempre de alguna manera. Lo más importante es que impuso algunas convenciones hasta el punto de convertirlas en prácticamente universales, como son la estabilidad de la visión y la monofocalidad. (Ramírez, 2009, p. 13)

Además de la perspectiva, existían otras técnicas que ya representaban la ilusión de realidad con toda su profundidad, como la cámara obscura de Alberti, que en un principio fue una habitación y después con la ayuda de lentes y espejos se fue perfeccionando hasta convertirse en una cámara portátil. Los pintores modernos aprovecharon este recurso, conservando la tendencia del "encuadre", desde la ventana de Alberti hasta la cámara fotográfica. Aún este principio se utiliza en la Realidad Virtual sólo que de manera inversa; en la fotografía esta cámara estaba por *fuera* y el artista desde el exterior miraba, y husmeaba para encuadrar el objetivo arrojando imágenes que debían ser vistas sobre un marco y desde el exterior. Es ahora en la Realidad Virtual una cámara invertida, es la mirada la que viene desde el interior de la máquina y envuelve al espectador.

Los retratos con cámara se realizaron desde finales del Renacimiento. El principio de la cámara es conocido durante mucho tiempo: la luz que penetra por un agujero minúsculo, desde la pared de una habitación oscura, forma sobre la pared opuesta una imagen invertida de lo que hay en el exterior. El uso de la *camera obscura* para la producción de retratos no se practicó sin embargo hasta un siglo después de que la perspectiva geométrica lineal fuera concebida por Leon Battista Alberti y por sus colegas florentinos Fillippi Brunelleschi y Donato". (Newhall, 1985, p. 9)

Otro sustituto mecánico de la habilidad artística fue la *camera lucida*, la que junto con la *camera obscura* producen las primeras imágenes virtuales que se proyectaban en las superficies opacas. La reproducción virtual de la realidad quedaba estampada en el muro o el papel, sin embargo faltaba el factor <<tiempo>> para crear un ambiente que se aproximará más a la realidad.

La *camera lucida* fue diseñada en 1807 por William Hyde Wollaston, científico inglés. Se extendía liso el papel del dibujo. Sobre él se colocaba un prisma de vidrio, suspendido al nivel del

ojo mediante un brazo de bronce. Mirando a través de un orificio en el borde del prisma, el operador podía ver al mismo tiempo el objeto a dibujar y el papel de dibujo, con lo que su lápiz quedaba orientado por esa imagen virtual". (Newhall, 1985, p. 11)

1.3 La mirada a partir de la visión Panóptica.

La perspectiva no fue suficiente como método de representación mimética de la realidad, la idea de visibilidad sufre un cambio en el S.XVII cuando la concepción de control social cambió. El estado necesitaba de la transparencia y la absoluta visibilidad de la población para poder controlarla, por lo que el pensador Ingles Jeremy Bentham por un encargo de Julio III creó un nuevo sistema carcelario con el que bastaría una mirada que vigilara para que cada uno, al sentirla pesar sobre sí, terminara por interiorizarla hasta llegar al punto de vigilarse a sí mismo. A partir de esa época se construyeron las instituciones públicas, escuelas y fábricas tomando el modelo panóptico de vigilancia, lo que sin duda revolucionó y afectó la mirada de la sociedad y del arte hasta nuestros días.

En este sentido es interesante mencionar la propuesta de *Los panoramas* construida por Rober Barker. (fig.2) En este caso, se diseñaron dos cilindros sobrepuestos con varias plataformas circulares dispuestas para la contemplación de los panoramas. Estas plataformas comienzan a modificar el desplazamiento del espectador con la obra, al dejar el encuentro frontal por un encuentro circular y envolvente, el espacio que envuelve a la obra será la obra misma y el espectador queda dentro de ella, capturado por todos lados por la obra, deja los límites lineales por los límites de espacio, situación que se asemeja un poco a la sensación que la caverna producía al *entrar* y ver las pinturas rupestres.

Los panoramas (patentados en 1787 por el pintor escocés Robert Barker) eran grandes pinturas, dispuestas en cilindro, cuya contemplación exigía un desplazamiento del visitante. Es como si, pese a la pretendida continuidad espacial de lo representado, contuvieran implícita la idea de que no se podían abarcar con un punto único de visión. No es casualidad que surgieran y se propagaran al mismo tiempo que el *panóptico*, concebido por

Jeremy Bentham hacia 1787. ¿Acaso no son también <<panoramas>> esas prisiones circulares, con una torreta central desde la que un solo vigilante, girando sobre sí mismo, podía controlar todas las dependencias carcelarias? La disposición es tan similar en ambos lugares que es difícil pasar por alto sus implicaciones. (Ramírez, 2009, p. 17)

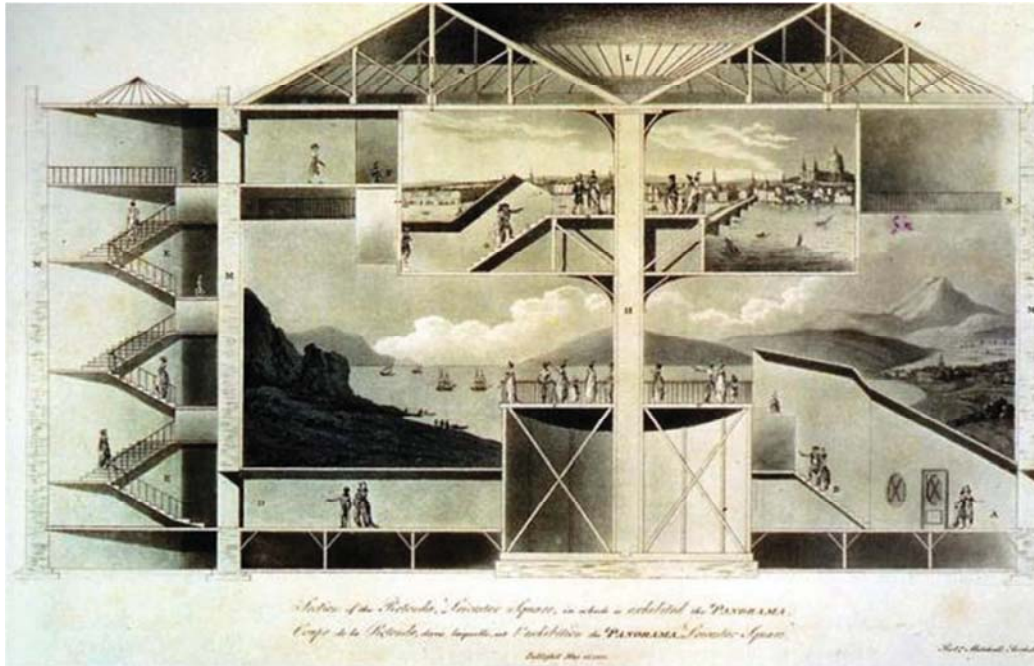


Figura 2
Robert Mitchell , *Sección de la Rotonda*

Sin embargo la visión Panóptica no sólo se vio reflejada en la *Rotonda* de Mitchell, en un espacio que se encuentra cerrado; la sensación de transparencia y la posibilidad de ver desde todos lados se manifiesta años más tarde, en *El Gran Vidrio* de Duchamp (fig.3), aunque desde distintos puntos de vista; en la primera, el espectador se encuentra dentro de la obra y en la segunda se encuentra fuera, circundante a ella y al caminar alrededor de ésta puede verla desde afuera y por todos lados por su transparencia. La diferencia consiste en el cambio de sentido que se le da a una pintura que antes era opaca y era vista de frente, a una transparente que puede ser vista también por su reverso.

En este caso Duchamp no se vale de la mirada panorámica desde el interior de un sistema cerrado, sino que propone que la obra se contemple desde su transparencia y su visibilidad. El marco de la obra queda indefinido por su propia transparencia, complejizando los límites de la obra; en cambio, Robert Barker trabaja con un muro opaco, y abandona el marco de formato rectangular y el espacio limitado con la construcción de la Rotonda; un espacio circular en el que se puede ver hacia todos lados de la obra. Lo que tienen en común estas dos obras es que las dos convergen en los principios de visibilidad panóptica, Juan A. Ramírez comenta, a propósito de Duchamp:



Figura 3
Marcel Duchamp , *Gran vidrio*

Una transparencia real, superando a las figuraciones de los cuadros cubistas, opacos, de 1911-1912, inspirados en los rayos X. La visión panóptica en estas piezas de cristal se hacía más nítida y rigurosa, menos metafórica, pues es obvio que el espectador poseía ahora un anverso y un reverso, intercambiables, para la operación de mirar. [...] La mirada de la persuasión, la del castigo penal y la del placer escópico coinciden en su deseo de que el mundo sea transparente para el hombre, que todo el cosmos pueda controlarse con un movimiento circundante. (Ramírez, 2009, p. 27)

El panóptico por definición se mantiene en un espacio cerrado, sin el que el sistema no funcionaría, ya que funciona con el efecto de contraluz y de transparencia. Esta exacerbación por envolver la mirada ya sea para vigilarla, controlarla o educarla va creando un nuevo marco; el principio de un espacio cerrado que utilizará el artista más adelante en el arte interactivo y el de la Realidad Virtual; sin embargo, antes se valdrá de otros señuelos para atrapar la mirada.

1.4 La mirada; deseo de mirar y ser mirado.

Se ha analizado anteriormente cómo el panóptico se convirtió en una forma de control social en los espacios públicos, en una sociedad que se vigila a sí misma, genera una mirada interiorizada, al sentirse el sujeto observado todo el tiempo. Ahora desde otra perspectiva, se encuentra el deseo de mirar y ser mirado; pulsión escópica desencadenada por el frenesí de lo visible.²

En la obra de rAndom International y Chriss O'shea, *Audience* (fig. 4), invade los espacios públicos con una instalación formada por 64 espejos del tamaño de una cabeza, colocados en el suelo y dispersados en una zona. Cada espejo está programado para moverse a partir del comportamiento de los individuos; de tal manera que los espejos parece que empiezan a cobrar vida cuando captan a

² Proveniente del concepto psicoanalítico por el deseo de mirar y ser mirado.

algún sujeto que les parezca interesante, seleccionándolo de acuerdo a sus movimientos.

Los espejos (el objeto de arte), no necesitan ya del artista para hacer esta selección. Paradójicamente, así como antes el sujeto seleccionaba la obra para mirarla de acuerdo a su interés, ahora el objeto invierte los papeles y selecciona al sujeto para hurgar en su imagen. En el momento en el que los espejos seleccionan a un sujeto que les parece interesante, todos se sincronizan para mirarlo, y cuando el sujeto se mueve, los espejos giran sin perderlo de vista, obteniendo un reflejo de él en todo momento hasta que deje de interesarles y encuentren un nuevo objetivo.

La pulsión escópica es parodiada por los espejos que miran al público y el público busca ser mirado por los espejos, y a la vez verse reflejados en ellos. Se trata de una forma de evidenciar el deseo de la mirada, de ver y ser visto. Una especie de vigilancia en la que los usuarios parecen sentir agrado por la sensación de estar vigilados, de demostrarle al espectador el deseo de ser visto y sentirse bajo el acecho de una mirada. El hecho de ser ignorado o desplazado parece molestar o incomodar a los sujetos, ya que si el espejo no lo voltea a ver es como si dejaras de existir y es quizá esta ansiedad la que los espejos crean en el *sujeto-intervidente*.



Figura 4
rAndom international & Chris O'shea, *Audience*

La propuesta analizada conduce a la forma como Sartre define la relación de ver y ser visto por otro como una relación que deja en evidencia la existencia a partir de la necesidad de ser visto.

Mi objetividad no podría resultar para mí de la objetividad del mundo, ya que, precisamente, yo soy aquel por quien hay un mundo; es decir, aquel que, por principio, no puede ser objeto para sí mismo. Así, esa relación que llamo <<ser-visto-por-otro>>, lejos de ser una de las relaciones significadas, entre otras, por la palabra hombre, representa un hecho irreducible que no podría deducirse ni de la esencia del <<prójimo-objeto>> ni de mi <<ser-sujeto>>. Al contrario: si el concepto de <<prójimo-objeto>> ha de tener sentido, no puede recibirlo sino de la conversión y de la degradación de aquella relación originaria. En una palabra, aquello a que se refiere mi aprehensión del prójimo en el mundo como siendo probablemente un hombre es a mi posibilidad permanente de -ser-visto-por-él>>, a decir, a la posibilidad permanente, para un sujeto

que me ve, de ser sustituido por el objeto visto por mí. El <<ser-visto-por-otro>> es la verdad del <<ver-al-otro>>. Así, la noción de prójimo no podría, en modo alguno, apuntar a una conciencia solitaria y extramundana que no puedo ni siquiera pensar, pues el hombre se define con relación al mundo y con relación a mí: [...] es también una relación concreta y cotidiana de la que hago la experiencia en todo momento, pues en todo momento el prójimo me mira. (Sartre, 2006, p. 164)

El <<ver-al-otro y el ser-visto-por-otro>> es para Sartre lo que hace al hombre consciente de su existencia. Es por este vistazo, por la mirada ya sea de un hombre o de un objeto que mi existencia se presenta en el mundo. Los objetos de los que habla Lacan nos miran y nos punzan, mientras que Sartre expone a la mirada como una mirada sin distancia y al hombre como objeto. No importa si es objeto o persona, lo importante en este sentido es que la distancia de la mirada se anula y nos toca. Puede ser que el hombre busque esta mirada para construir su existencia en la presencia del otro y encontrar su ego, o puede ser que esa mirada la quiera evadir por vergüenza de su existencia.

La mirada del otro enmascara sus ojos, parece ir por delante de ellos, Esta ilusión proviene de que los ojos, como objetos de mi percepción, permanecen a una distancia precisa que se despliega desde mí hasta ellos -en una palabra, estoy presente a los ojos sin distancia, pero ellos están distantes del lugar en que <<me encuentro>> mientras que la mirada está a la vez sobre mí sin distancia y me tiene a distancia, es decir, que su presencia inmediata ante mí despliega una distancia que me aparta de ella. (Sartre, 2006, p. 165)

El artista trabaja con la mirada del objeto para dirigirla al <<sujeto-objeto>>, ya no solo tratando de mostrar una imagen para su contemplación, lo que sería un enorme aburrimiento ya que el espectador estaría siempre de pie frente a la obra contemplando, ausente, sin reconocer su existencia desde la mirada del objeto. Una monotonía visual que no iría más allá de una mirada en línea recta y hacia un único sentido. Encontrar que un objeto pueda devolver la mirada puede parecer siniestro, por lo que el artista cansado de sólo mostrar y ser tocado por la mirada del espectador, regresa la mirada a partir de sus imágenes, en algunos casos de

forma trasgresora y en otros sutil. En la manera trasgresora, el objeto que nos mira quizá nos avergüence como sucede con la propuesta de Marie Sester, en su obra *Access*. (fig.5) El individuo se centra en su trabajo, la instalación presenta el uso de la web, la computadora, el sonido y un spot de luz, además de la parte más importante; los usuarios de la web que buscan en un espacio público a un individuo que se convertirá en el blanco (en el objeto) al que irá dirigida una luz que lo seguirá por medio de un spot de luz robótico y un sistema acústico.

El robot de luz automáticamente sigue al individuo mientras se emiten enunciados que enfatizan la captura, como: detente, muestra tus documentos, entreténnos, haz un performance, etc. Los individuos que son perseguidos con la luz no saben quién los está siguiendo o la razón por la que fueron seleccionados, nadie les da ninguna advertencia. En esta obra se recrea la videovigilancia, como un llamado a tomar conciencia de las implicaciones de la vigilancia, de la detección y su impacto en la sociedad.

El *spot* de luz que se dirige hacia el sujeto pone en evidencia su existencia sobre la de los demás, todas las miradas lo acechan y por más que corra (si es el caso) el *spot* de luz lo sigue y las miradas también; corre como un fugitivo, avergonzado de su existencia y visibilidad. Para Sartre es justamente este reconocimiento del Yo, el que genera vergüenza pues el sujeto se encuentra visible a los demás.

Pero la vergüenza, [...] es vergüenza de sí, es reconocimiento de que efectivamente soy ese objeto que otro mira y juzga. No puedo tener vergüenza sino de mi libertad en tanto que esta se me escapa para convertirse en objeto mirado. Así, originariamente, el nexo de mi conciencia irreflexiva con mi ego, nítido es un nexo, no de conocimiento, sino de ser. [...] La vergüenza me revela que yo soy este ser. No en el modo del era o del <<haber-de-ser>>, sino en-sí. Yo solo no puedo realizar mi <<ser-el-que-esta-sentado>>; cuando más, puede decirse que a la vez lo soy y no lo soy. Basta que otro me mire para que yo sea lo que soy. No para mí mismo, ciertamente: no lograré jamás realizar ese <<ser-el-que-esta-sentado>> que capto en la mirada del otro, pues seguiré siendo

conciencia, siempre, sino para el otro [...] mundo. La mirada no me recorta en el universo; viene a buscarme en el seno de mi situación y no capta de mí sino relaciones indescomponibles con los utensilios; si soy visto como sentado, debo ser visto como <<sentado-en-una-silla>>; si soy percibido como inclinado, lo soy como <<inclinado-hacia-el-ojo-de-la cerradura>>. (Sartre, 2006, pp. 166,167)



Figura 5
Marie Sestar, *Access*

1.5 La mirada fotográfica y los rayos X.

La mirada fotográfica y más tarde la de los rayos X, aportaron al mundo del arte una nueva pulsión de la mirada que hace visible lo subyacente, como lo denomina Juan Antonio Ramírez. Una mirada que viene arrastrando ya la misma pulsión panóptica y que logra desde lo fotográfico una ruptura desenfrenada, en la que el artista empezará a experimentar con nuevas técnicas para brindar al espectador experiencias que cada vez quebrantan más esta visibilidad de la

realidad. "[...] las fotografías instantáneas que detenían el movimiento: cuándo liberar el obturador (hacer el 'disparo') para captar el momento adecuado en el fluir continuo de la vida. Se trataba de fijar el espacio desde un lugar preciso y de atrapar el tiempo en un instante determinado". (Ramírez, 2009, p. 18)

Por otro lado, los rayos X van a destruir el concepto de las superficies opacas, y proponen la transparencia de las superficies como era ya visto en el panóptico, una mirada que atraviesa y perfora, la pulsión de ver y ver más adentro. Con este invento el doctor Wilhelm Röntgen trajo a la medicina y al mundo un avance que sin duda cambiaría por completo las estructuras visuales que se tenían anteriormente. De ahí en adelante, los artistas se sirven de esta técnica para experimentar nuevas representaciones de la realidad. Tal es el caso de Wim Delvoye, artista belga contemporáneo (fig.6), es importante mencionarlo porque rompe con la estructura de la imagen erótica, a partir de imágenes que dejan ver más allá de la carne. Imágenes que dejan el terreno de lo erótico para entrar en un espacio de extrema visibilidad y transparencia, que fracturan la seducción y el ocultamiento que la imagen producía.



Figura 6
Wim Delvoye, *Kiss 1*

El arte, auxiliado por estas herramientas accede a formas de representación de lo real cada vez más explícitas, proponiendo el hiperrealismo como fenómeno de obscenidad que se potencia, contrarrestando cada vez más la seducción. En sus fotografías de Delvoye, arroja imágenes que van más allá del hiperrealismo, mostrando el interior y el exterior como dualidad del sexo. Las imágenes exteriorizan el interior del acontecimiento sexual, mostrando imágenes digitales sobre monitores o acetatos que nuestro cerebro recibe ya digeridas, sin subjetividades, descontextualizadas de los laboratorios y las áreas médicas.

En este sentido, Baudrillard comenta, "Por qué quedarse en el desnudo, en lo genital: si lo obsceno es del orden de la representación y no del sexo, debe explotar incluso el interior del cuerpo y de las vísceras ¿Quién sabe qué profundo goce de descuartizamiento visual, de mucosas y de músculos lisos, puede resultar? Nuestro porno aún tiene una definición restringida, la obscenidad tiene porvenir ilimitado". (Baudrillard 1993, p.36)

1.6 El Cine, una mirada colectiva en un espacio cerrado.

Después que el espectador se topa con las pinturas planas, bidimensionales, la perspectiva de alguna manera dejaba la puerta abierta al espectador y generaba el sentido de adentramiento en la obra; el poder ver la realidad y todas sus profundidades en un trozo de papel con la fotografía, además ver más allá de la piel con los rayos X, se genera en el espectador un adentramiento en la obra más eficaz que el de la perspectiva. Sin embargo este acercamiento siguió tamizado, velando la relación entre obra y espectador, en tanto que, de alguna manera, el espectador permanecía fuera de la obra. Sin embargo antes de terminar el siglo XIX llega al mundo una nueva manera de representación originada por Edison con la película perforada, que da origen al Cine y da paso a "reproducciones extensas de la vida" como refiere Ramírez.

El cine convierte la mirada individual y subjetiva en una mirada controlada y colectiva, el artista mediante la cámara cinematográfica crea un ambiente inmersivo en el que se pueden ver las imágenes que muestra desde su ángulo de visión. El espectador ya no recorre la obra como sucedía en la "Rotonda", ahora se queda estático, siendo la imagen la que está en constante movimiento. El cine será así el antecedente y origen de la CAVE de Realidad Virtual y de los espacios inmersivos.³ En éstas, el control del artista se ejerce en la mirada del espectador,

³ "CAVE es el acrónimo de Cave Automatic Virtual Enviroment (cueva con un entorno automático virtual), basada en la idea del artista Daniel J. Sandin (USA) para la creación de un espacio virtual. Sandin desarrollo la idea ya en los años ochenta, en una época en la que los ordenadores todavía no podían crear entornos

mostrándole exactamente lo que debe ver y hacia dónde mirar, en un gran ojo colectivo.

El tiempo en el cine transcurre y se fractura de forma irreal, lo que sería para José Luis Brea el concepto de un "tiempo expandido" que precisamente marca el rompimiento de la representación, en donde la imagen estática que se tenía en las obras de arte clásico que carecían de tiempo y movimiento, el cine se le otorga. La fotografía queda obsoleta, el espectador y el artista buscan tocar lo real, y romper la estaticidad de la imagen, a partir de lo cual la imagen será una imagen-tiempo. La llegada del cine marca una nueva visibilidad en el arte junto con la narración y su representación.

La búsqueda de ese 'tiempo expandido', de ese tiempo del acontecimiento, que se escribe en el ámbito de la imagen técnica. [...]Es preciso, para valorar la importancia de ese hecho, ser consciente de que esta aparición de la imagen-tiempo es algo absolutamente inédito, y que supone una gran novedad para la historia de la representación, es decir, a la postre, para la historia misma del hombre. Hasta la llegada del cine, y de esa clave mencionada por Broodthaers que es 'la persistencia retiniana del veinticuatroavo de segundo', hasta ese momento el hombre no había podido ni siquiera concebir el tiempo de la representación. O, digamos con más precisión, no había podido concebir el tiempo de la representación sino como pura estaticidad. (Brea, 2002, p. 10)

En la película *The Perfect*, (2001) de Michael Ninn, advertimos ya un avance tecnológico, con vistas de cámara de 360 grados, alentamientos en la toma, presentadas en el cine comercial, alejándonos de la realidad y llevándonos a una zona de fantasía, un estado de fascinación por la imagen hiperreal, ya que el acontecimiento en estas vistas en 360 grados sería imposible de ver con el ojo humano. Esta perfección de la técnica es la que confunde lo real en lo hiperreal.

virtuales de gran complicación en tiempo real. No fue hasta 1991 cuando Sandin junto con Tom DeFanti y otros estudiantes, pudo construir el primer CAVE en Chicago". (Lieser, 2009, p. 244)

1.7 La pantalla tamiz en lo hiperreal, lo abyecto y el performance.

Se ha reflexionado a lo largo de este capítulo acerca de la presencia del marco que envuelve a la obra de arte; este marco también contiene una especie de velo que separa a la obra del espectador, velo que corresponde lo que Lacan define como pantalla tamiz. Se trata de una protección del objeto hacia el espectador, con una pantalla que se va transformando, por la distancia que ejerce el objeto sobre el espectador.

De la misma manera que se analizó en Sartre, en cómo el objeto al mirarte abolía la distancia y tocaba al espectador, también se aprecia que la pantalla-tamiz crea la distancia entre el objeto y el espectador. Lo que antes se denominaba *marco* y delimitaba la obra de arte, ahora se denomina pantalla tamiz, estos son los límites de la obra, ya sea que se encuentren dentro de ésta, como en las CAVE de Realidad Virtual o exteriormente como en la pintura clásica con los formatos bidimensionales.

Hall Foster en el texto, "Retorno de lo Real" retoma la idea de la pantalla de Lacan y menciona, "Esta pantalla tamiz media la mirada del objeto para el sujeto, pero también protege al sujeto de esta mirada del objeto. Es decir, capta la mirada 'pulsátil, deslumbrante y desparramada". (Lacan, en: Foster, 2001, p.89). Esta última formulación es crucial, pues será la que creará la distancia entre el objeto y el sujeto.

En otro orden de ideas, para Lacan, los animales están atrapados en la mirada del mundo, están ahí sólo mostrándose. Imagina la mirada como maléfica y violenta, como una fuerza que pueda detener e incluso matar si primero no es desarmada, y menciona:

Los humanos no estamos tan reducidos a esa <<captura imaginaria>> pues tenemos acceso a lo simbólico, en este caso a la pantalla tamiz como el lugar en que se hace y se ve la imagen, donde podemos manipular y moderar la mirada. [...] de este modo, la pantalla-tamiz permite al sujeto, en el punto de la imagen, contemplar al objeto, en el punto de la luz. De otro modo sería imposible, pues ver sin esta pantalla-tamiz sería cegado por la mirada o tocado por lo real. Así, aunque la mirada puede atrapar al sujeto, el sujeto puede domar a la mirada. Ésta es la función de la pantalla-tamiz: negociar una deposición de la mirada como en una deposición de armas [...]. (Lacan, en: Foster, 2001, p.143)

La pantalla-tamiz ha sido modificada en la Realidad Virtual por una pantalla maleable, mientras en la imagen tradicional el objeto estaba inmóvil en una pantalla plana, en la Realidad Virtual la pantalla maleable nos envuelve. Algunas obras, rasgan la pantalla para tocarnos sutil o violentamente, como sucede con Gazira Babeli en el performance *Hammering the Void* presentado en la galería DAM en Berlín en el 2009. (fig.7) La obra constaba de 14 clones del avatar de Babeli que atacaban virtualmente a los visitantes, forzándolos a reaccionar a estos ataques.

Babeli también recrea la violencia que causa la imagen al espectador cuando se mira, en *Gaz of the Desert*, obra con la que cambió al espectador pasivo que sólo contempla la obra, por uno activo; literalmente, en esta obra el espectador es atacado por las obras de arte, con representaciones que la artista ha hecho de obras de Francis Bacon, Marcel Duchamp y Andy Warhol. Por ejemplo: al ver la obra de Bacon, Gazira deforma el cuerpo del visitante virtualmente; o, al ver obras de otros artistas, se provocan temblores y otros desastres naturales. La experiencia del visitante ha cambiado, ya que la mirada pasiva que imperaba, se convierte en la de un sujeto que participa en la obra, a partir de la mirada y las acciones que le son requeridas. La propuesta de Gazira consiste en un juego de metáforas de la mirada, a la vez que rasga la pantalla-tamiz al atacar al sujeto.

Según Lacan, la contemplación estética implica que cierto arte puede intentar un *trompe-l'oeil*, engañar al ojo, pero todo arte aspira a un *dompte-regard*, a domar

la mirada. Es quizá esto, lo que busca Gazira en parte de sus obras; en tanto que es inevitable dejar de ver a alguien que te está golpeando. La artista trabaja con la tensión hacia el espectador, misma que se convierte en su arma, en un *dompte-regard* para la deposición de la mirada. La obra de Gazira devuelve la mirada al espectador, como sucede con la propuesta de Sester y rAndom; se trata de obras que desnudan a quien las contempla, que lo acosan y lo persiguen literalmente. Estos artistas trabajan con la parodia y la exaltación de la mirada del objeto, dejando la estaticidad por el movimiento.



Figura 7
Gazira Babeli, *Hammering the Void*

1.8 Lo hiperreal.

Mientras en el pasado, se pasó de la imagen a la escritura, codificando cada vez más la imagen hasta abstraerla en signos, ahora se decodifica lo codificado, recuperando lo real mediante su ficción. Es así que se pasa de la codificación simbólica de las imágenes a lo real, simulaciones que en algunos casos tocan la realidad y en otros sólo logran representaciones verosímiles

En el contexto de lo hiperreal y de su estructura visual, la noción de distancia y pantalla-tamiz se modifica y es por esta razón que es importante analizar lo hiperreal para comprender cómo éste ha influenciado al arte interactivo. Para Lacan, lo hiperreal va a rasgar la pantalla-tamiz, en tanto que el objeto va a regresar la mirada al sujeto en una mirada sin distancia. En este momento la distancia ha sido abolida por la mirada del objeto, que toca, ya sea sutilmente o violentamente al sujeto. En este sentido, Foster comenta: "En este hiperrealismo [...], la estructuración de lo visual se tensa hasta el punto de la implosión, el colapso sobre el espectador. Ante estas pinturas uno puede sentirse bajo la mirada, observado desde muchos lados". (Foster, 2001, p. 146)

Además de tocarnos, la imagen hiperreal esconde algo más y es quizá ésta su verdadera razón de existir. Misma que más adelante utilizarán el performance, la Realidad Virtual y el arte interactivo y que nace justamente en esta noción de ocultar más que de revelar, en un ocultamiento de lo real traumático, que consiste en mostrar como protección de lo real.⁴

Se encuentran así dos variantes, la distancia y el ocultamiento de lo real. Con la noción de ocultamiento de lo real, se puede considerar a la propuesta de Sestar, que lleva al lugar público la vigilancia. Su obra fuera de un escenario, trata

⁴ Entendido trauma como herida de su significado Griego. La herida que ha causado la rasgadura de la pantalla tamiz.

de ocultar lo real, al mostrarlo sin escena, para evidenciar lo real traumático y la vigilancia que nos asecha continuamente en los espacios sociales.

Foster comenta en relación a las imágenes hiperreales y su pérdida de ilusión: "como resultado, su ilusión fracasa no sólo en engañar al ojo sino en domar la mirada, una protección contra lo real traumático. Es decir, fracasa en no recordarnos lo real, y de este modo es también traumático: un ilusionismo traumático". (Foster, 2001, p. 156) En este sentido, se puede considerar que Sester pone en evidencia los sistemas de control que ejerce el estado haciendo al espectador participe, de tal modo que se libera en cierta forma la tensión "traumática" del control y la vigilancia. Esta situación la plantea Foster en relación a las obras de Warhol en las que la imagen se repite como una protección para tamizar la realidad traumática.

La rasgadura de la pantalla tamiz y el rompimiento del marco suceden en la propuesta de Sester y otros artistas performáticos, al tratar objetos que salen del marco dejando a un lado la representación y la ilusión que creaba la imagen, de tal manera que el desplazamiento que ha dado el objeto y ha tocado al espectador, se convierte en lo obsceno de su existencia. Es la falta de escena la que lo acerca al objeto y convierte la obra en obscena, "una representación sin escena sobre la que aparezca el objeto para el espectador. ¿Podría ser ésta una de las diferencias entre lo obsceno, donde el objeto, sin escena está demasiado cerca del espectador ". (Foster, 2001, p. 157)

La seducción será entonces la que opera mediante ocultamiento, mientras que en lo obsceno, hay un exceso de visibilidad, y a su vez reversibilidad, como comenta Foster; ya que el exceso de visibilidad también convierte lo obsceno en un velo, causando seducción, una imagen que no se encuentra ni en lo obsceno sin escena ni en la seducción en escena, funciona como una fractura de estas dos imágenes. Es decir, una imagen que se muestra mediante un zoom desmedido

está tan cerca que perdemos de vista el objeto y su significado, convirtiéndose esto en un velo para el espectador y en la reversibilidad de su visibilidad.

Lo obsceno se presenta como un arte que no sublima el deseo, sino que lo plantea desde lo más radical, un acercamiento sin escena ni pantalla; el mensaje es directo y no hay distancia entre espectador y obra. En lo obsceno hay un deseo de imágenes sin metáforas inmediatas, a partir de un mensaje directo; mientras que en lo sublime hay profundidad de significado, como se puede ver en la literatura de manera codificada y no naturalizada; es decir, no explícita, sino dual (en su significado) y velado con escenarios, deseos, celos, fantasías y una recreación de lo real. Sería el caso de la pintura de Klimt con imágenes eróticas, o como en la obra de Goya con víctimas y victimarios –aquí la dualidad de significados-.

Esta relación entre lo obsceno fuera de escena y la creación de un mensaje directo se relaciona con el arte interactivo y la Realidad Virtual en tanto que el fenómeno visual es creado mediante una representación tecnológica que deconstruye los códigos de lo real, dándoles la vuelta, sin regresar a lo sublime pero rompiendo con la naturalización de los códigos de lo real. Los códigos los vela de alguna manera ya que están sometidos por la puesta en escena; es decir, el arte interactivo y la Realidad Virtual quedan justo en el medio, entre lo obsceno sin escena con un mensaje directo y lo sublime que vela y codifica la imagen.

Una imagen es justamente una abstracción del mundo, en dos dimensiones; es lo que le quita una dimensión al mundo real y, por eso mismo, inaugura el poder de la ilusión. La virtualidad, por el contrario, al hacernos <<entrar>> en la imagen, al recrear una imagen realista de tres dimensiones, o al añadir una cuarta dimensión que vuelve a lo real hiperreal, destruye esta ilusión. La virtualidad tiende a la ilusión perfecta, pero ya no se trata en absoluto de la misma ilusión creadora y artística de la imagen, se trata de una ilusión realista, mimética, hologramática que acaba con el juego de la ilusión mediante el juego de la reproducción, de la reedición de lo real; no apunta más que a la exterminación de lo real por su doble. A la inversa, el trompe-l'oeil, por ejemplo, que le quita una dimensión a los objetos reales, vuelve mágica la

presencia de éstos y encuentra el sueño -la irrealidad misma- en la exactitud minuciosa de la imagen. El trompe-l'oeil es el éxtasis del objeto real en su forma inmanente, y añade al encanto formal de la pintura el encanto espiritual del señuelo, de la ilusión, del engaño de las formas. (Baudrillard, 1998, p. 17)

La imagen hiperreal de la que habla Baudrillard es una imagen que acaba con lo real y es en este encuentro con lo hiperreal en donde la ilusión ha sido absorta. La imagen que presenta la realidad virtual en este sentido busca exceder los límites de la realidad, exterminando lo real. Es entonces el espectador, quien se encuentra inmerso en una clase de engaño virtual, logrado por la técnica en una inmersión en la obra hiperreal que captura la mirada del espectador, ya no mediante el encanto espiritual del señuelo y de la ilusión, sino por el deslumbramiento del efecto de la técnica. El aparato tecnológico es el atractivo principal, la alta definición y la autonomía de las máquinas causan extrañamiento y curiosidad en el espectador, quien cae así en la nueva trampa que ha puesto el artista en su obra.

1.9 Lo abyecto y el performance: obscenidad y seducción

Anteriormente se hablaba del hiperrealismo para tratar el acercamiento que se causa entre el espectador y la obra, sin embargo hay un paso más radical en el que la distancia entre objeto y sujeto se ha abolido por completo: El performance y el arte abyecto, éstos logran una inmersión del sujeto en la obra ya no virtual sino real, el cual es importante mencionar por la estrategia que utiliza el artista para involucrar al espectador en su obra, al pasar de la ilusión al espacio de lo real.

Esta estrategia de abolición de la distancia ha rasgado el velo que protegía la mirada del objeto al espectador por completo. Según la definición de Kristeva, la relación íntima con el sujeto, crea esta superproximidad que perturba al sujeto y derrumba la distancia entre obra y sujeto.

Lo abyecto es aquello de lo que debo deshacerme a fin de ser un yo (¿Pero qué es lo que este yo primordial expulsa en primer

lugar?). Es una sustancia fantasmal no solamente ajena al sujeto sino íntima con él; demasiado de hecho, y es esta superproximidad la que produce el pánico en el sujeto. De este modo, lo abyecto afecta a la fragilidad de nuestras fronteras, a la fragilidad de la distinción espacial entre las cosas en nuestro interior y en el exterior así como del paso temporal entre el cuerpo materno (de nuevo el ámbito privilegiado de lo abyecto) y la ley paterna. Espacial y temporalmente pues, la abyección es un estado en el que la subjetualidad es problemática, <<en el que el significado se derrumba>>; de ahí su atracción para los artistas de vanguardia que quieren perturbar estos ordenamientos tanto del sujeto como de la sociedad. (Kristeva, en: Foster, 2001, p. 157)

Por otra parte, lo abyecto rompe con la estatización y los cánones de belleza para pasar a el terreno de la transestética; se trata de lo que sucede justo en el medio, en el intersticio, como menciona Deleuze; lo interesante sucede en el medio, es decir, entre el sí y el no, afirmación y negación al mismo tiempo, “una ironía posmoderna” como la define Dona Haraway. La artista Annie Sprinkle, alude a esta transestética con el deseo escópico que se expresa en sus puestas en escena, que presentan el deseo de mostrar el interior de su útero en un performance. En su propuesta, crea un exceso de visibilidad de las imágenes sexuales en una obscenidad velada, arrojando la perversión visual de la que hablaba Freud con el frenesí de lo visible.

Es la búsqueda de ver más adentro, para no dejar nada en la superficie. Esto se muestra como el devenir de un nuevo voyerismo tecnológico, que ya no sucede mirando desde la cerradura, sino desde el monitor o cualquier otro dispositivo que permita ver más allá de la simple mirada. Este exceso de visibilidad crea un sentido de ocultamiento, al perder de vista el objetivo y sólo observar el detalle; para Barthes esto sería un erotismo pesado, demasiado cercano para la liviandad del deseo.

La obscenidad de la imagen abyecta es causada por la pérdida de distanciamiento con el sujeto, por una mirada que atraviesa la pantalla tamiz, es lo obsceno lo que queda fuera de la escena y toca lo real; sin embargo, el exceso

de obscenidad vela la imagen y se pone al servicio de la pantalla tamiz, como la mayor parte del arte abyecto lo ha hecho, contrariamente a sus propios deseos.

1.10 Arte interactivo y Realidad Virtual.

En este capítulo, se ha pasado de la problemática de la perspectiva que acercaba ilusoriamente, a lo fotográfico que capturaba un suspiro de la vida; de ahí, se revisó la mirada que atravesaba la opacidad con los rayos X, y en seguida la propuesta del cine que creó un ambiente inmersivo mediante las salas de exhibición, además de crear en la imagen el transcurrir del tiempo con su gran ojo colectivo; de esta importante ruptura se pasó a la fractura de la ilusión con la imagen hiperreal, lo abyecto y el performance que tocan al espectador aboliendo totalmente la distancia. Estos siglos de expresión y evolución en el arte, dieron entrada a un nuevo sistema, el del arte interactivo y la Realidad Virtual. Propuestas que tienen que ver más con lo performático, en tanto que invaden espacios públicos, sólo que ahora se valen de la tecnología y de los aparatos electrónicos para generar interacción con el espectador.

Así como fue difícil para la fotografía introducirse en el ámbito del arte y presentar exposiciones fotográficas, lo mismo sucedió con el arte Digital. La computadora se creó en 1945 y en 1968 se realizó la primera exposición digital *cybernetic serendipity*, Sin embargo, desde 1949 Max Bense creó los primeros plotters por computadora en la escuela superior técnica de Stuttgart y desarrolló la estética de la informática, Arte y ordenador y hasta 1980 se creó la primera computadora personal (*Commodore c64*), facilitando su utilización a los artistas, como herramienta para sus creaciones. Más tarde en los 90's se expande el internet, con el que todos más tarde se conectarían, dando entrada a los *hackers*, los museos virtuales, los *avatars*, y a una extensa variedad de expresiones visuales. A finales del S XX se crean los simuladores de Realidad Virtual que después serían utilizados en el arte. En un inicio, las inmersiones eran parciales mediante el uso de visores de alta definición y conforme la tecnología fue

avanzando, las inmersiones y la programación se hicieron cada vez más complejas hasta llegar al punto de la inmersión total que involucra todos los sentidos.

En este sentido la noción de marco cambia ya que éste se encuentra en un espacio inmersivo y ha sido sustituido por el de la programación que el artista hace sobre su obra, utilizando Cavernas o CAVES de Realidad Virtual en las que los sentidos que están en contacto con la obra son principalmente: la vista, el oído y el tacto. Sin embargo, entre más sentidos se involucren, más inmersivo será el espacio, por lo que el espacio en el que se encuentra el *sujeto-intervidente* será un espacio totalmente cerrado. El sujeto queda dentro de la obra y del marco visual, en una obra que no está ya delimitada por fuera, sino por dentro, atrapado dentro de ella en una especie de sistema carcelario o de encierro. Resulta interesante ver como el término de *CAVE* de Realidad Virtual se vuelve a utilizar en este sistema, evocando el contacto que se tenía en las cavernas con las pinturas rupestres, a ese “entrar dentro de la obra” y lo que antes era una antorcha e iluminaba el espacio para contemplar la obra, ahora es un visor de alta definición.

El autor de manera constante se ha interesado en adentrar al espectador en su obra, mediante diferentes estrategias que generan que permanezca más tiempo en la obra e interactúe con ella. Atrapado con el ir y venir de información, queda fascinado y sorprendido por la interactividad con la obra, ya que se introduce en una segunda realidad dentro del espacio real, en la que lo virtual y lo real quedan disueltos en una sola experiencia. Esta fascinación también radica en la plasticidad del texto interactivo y de la Realidad Virtual, como cometa Pierre Lévy. “En realidad, es en la pantalla o en otros dispositivos interactivos donde el lector encuentra la nueva plasticidad del texto o de la imagen, pues, una vez más, el texto en papel (o el filme en película) ya está, forzosamente, completado. [...] La velocidad del hipertexto digital es por segundo, texto móvil, calidoscópico, que presenta sus facetas, gira, se pliega y despliega a voluntad ante el lector”. (Lévy, 1999, pp. 30-33)

Por un lado el sujeto toca al objeto para construir con éste la obra, y por otro lado la noción de construir la obra permite al sujeto ya no sólo acercarse sino desplegarse en el objeto. La obra no queda completada sin su intervención, lo que acelera la producción de flujos, en una obra que se construye al mismo tiempo que se toca, se mira, y se proyecta a puntos de fuga. Hay una maquinización del objeto y el sujeto que los funde o implanta para conformarlos como uno solo; en el principio de esta fundición o implantación es donde se ha abolido la distancia completamente. Baudrillard comenta como la interactividad y lo virtual generan precisamente esta mimesis y la confusión que han abolido todas las distancias. “video, pantalla interactiva, multimedia, internet, realidad virtual: la interactividad nos amenaza por todos lados. Lo que estaba separado se ha confundido en todas partes, y en todas partes se ha abolido la distancia: entre los sexos, entre los polos opuestos, entre el escenario y la sala, entre los protagonistas y la acción, entre el sujeto y el objeto, entre lo real y su doble”. (Baudrillard, 2000, p. 203)

1.10.1 Lo virtual

La virtualidad complejiza totalmente el significado de marco y distancia del que se ha estado reflexionando, ya que se está tratando la oposición a lo real. Parece que las velocidades y aceleraciones de lo virtual causan un efecto de inmovilización, por lo que la idea de moverse físicamente para estar en otro lugar ha cambiado, según Virilio. La luz es la que se mueve por nosotros y logra llegar a todos los lugares del mundo para saciar este capricho universal de omnipresencia, las distancias parecen perder sentido y nos movemos virtualmente a diferentes lugares. Se ha pasado del cable eléctrico, a la fibra óptica y a la transmisión satelital, que permite que todos los datos puedan viajar y que los sujetos se vuelvan telepresentes en el lugar que deseen.⁵

⁵ La palabra virtual procede del latín medieval *virtualis*, que a su vez deriva de *virtus*: fuerza, potencia.

Los nuevos límites y marcos de una obra virtual serán ahora los de la programación y del visor óptico, ya que como se mencionaba anteriormente en el concepto de espacio y el uso de lindes en las cosas; si no existen límites, se hacen creando líneas artificiales, según la definición de Edward T. Hall. Las líneas artificiales se definen por la experiencia que crea el artista en su obra, por la que el visitante queda dentro de la obra, en un espacio cerrado virtualmente.

Acerca de la noción de límites en la virtualidad del espacio, Baudrillard reflexiona sobre cómo el mapa es el que precede al territorio, ya que no hay distancias que limiten a las ciudades del centro y de los suburbios. El sujeto se encuentra perdido en este espacio, de ahí la necesidad de mapas cognitivos que le permitan ubicarse en el espacio como individuo. Así como de la aparición de una serie de *gadgets* como *Google earth* y los *GPS* que se apiadan de esta desorientación del sujeto en el espacio, prótesis para un cuerpo que ya resulta deficiente en un mundo virtualizado.⁶ Es esta noción de lo virtual la que según Pierre Lévy se opone a lo actual, a aquello que existe en potencia pero no en acto. Este concepto de virtualización es algo que “tú lo tendrás” y que genera a partir del deseo la necesidad de vivir dentro de un espacio virtual y que lleva al artista a querer generar estos espacios de deseo para el visitante.

El árbol está virtualmente presente en la semilla. Con todo rigor filosófico, lo virtual no se opone a lo real sino a lo actual: virtualidad y actualidad sólo son dos maneras de ser diferentes. [...] En su uso corriente, el término virtual se suele emplear a menudo para expresar la ausencia pura y simple de existencia, presuponiendo la «realidad» como una realización material, una presencia tangible. Lo real estaría en el orden del «yo lo tengo», en tanto que lo virtual estaría dentro del orden del «tú lo tendrás», o de la ilusión, lo que generalmente permite utilizar una ironía fácil al evocar las diversas formas de virtualización. [...] El teléfono para el oído, la televisión para la vista, los sistemas de telemanipulación para el tacto y la interacción sensomotriz: todos estos dispositivos virtualizan los sentidos, organizando así la

⁶*GPS*, deriva de los términos ingleses *Assisted Global Positioning System* en su traducción sistema de posicionamiento por asistencia global.

puesta en común de los órganos virtualizados. (Lévy, 1999, pp. 10-20)

1.10.2 Los pioneros del arte interactivo

El punto de partida del desarrollo de la interactividad en el arte se da en los 70's, con artistas como Yoichiro Kawaguchi, Myron Kruger con *Videoplace*, (1987) más tarde Jeffrey Shaw y Dirk Gronneveld con *The legible city*, (1988/1991) y Norman White con su *Helpless Robot*. (1987 -1996), Sin embargo, ya Marcel Duchamp con su obra *Platos giratorios* (fig. 8), dejaba que el público los rotara para causar la ilusión óptica que deseaba, creando la primera interactividad objeto/espectador. Mientras tanto en la obra de Norman White *Helpless Robot* (fig. 9), se ve por primera vez una obra interactiva que ejerce el ataque y control hacia el espectador. La obra consiste en una caja de madera situada sobre un soporte giratorio; la caja cuando se acerca una persona, pregunta amablemente: "Disculpe, ¿Dispone de un momento?, ¿Puede girarme hacia la derecha?", si el visitante colabora, como respuesta recibe una queja. A continuación se desarrolla un juego de intercambios en el que el objeto de forma dictatorial, pide al visitante que haga ciertos movimientos, cambiando la forma amable con la que inició a la dictatorial. Esta caja alude a la seducción mediante su voz amable y su dualidad que expresa mediante las órdenes que da y que resultan agresivas.

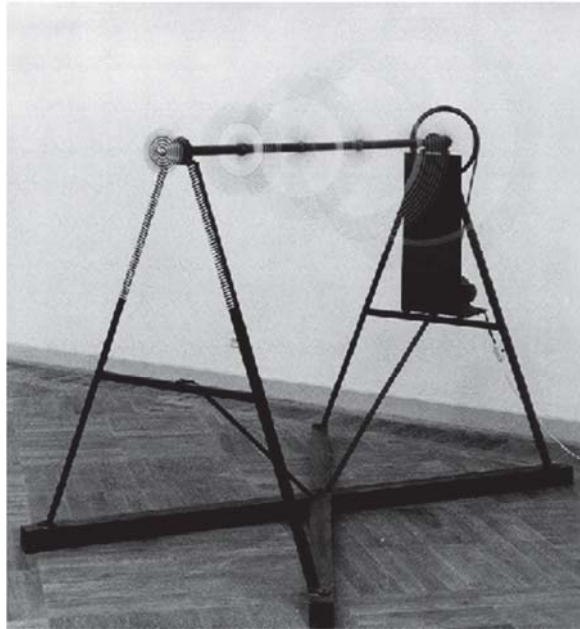


Figura 8
Marcel Duchamp, *Platos Giratorios*



Figura 9
Norman White, *Helpless Robot*

Otro de los iniciadores fue Julius von Bismarck, con la obra *Loca*, una instalación invisible en el espacio público. Mediante transmisiones a celulares, se captaba por bluetooth la señal de celular y el transeúnte recibía mensajes que hacían suponer que estaba siendo vigilado. Esto crea la consciencia de estar presente, ya que según Sartre, la persona crea consciencia de sí en el momento de ser visto por otro.

Por otro lado se abre un espacio mental que cambia la concepción del espacio real. "Ampliar la visión de lo que se entiende por realidad es una estrategia artística que da buen resultado. Romper con lo conocido e interpretar como real lo que no lo es, sorprende, desconcierta y crea un nuevo espacio mental, que es uno de los principios más importantes del arte". (Lieser, 2009, p. 249). Esta instalación invisible hace que los receptores caigan en la trampa y crean estar bajo una vigilancia "real", en algunos casos el artista da pistas para evidenciar su puesta en escena, y en otros casos prefiere quedar anónimo, creando confusión para disolverse con lo real.

1.11 Los Hackers

En el espacio virtual se encuentran artistas como los *Hackers* que trabajan a partir de la construcción de obras que viajan por la red; con una actitud diferente a la de los crackers que rompen en lugar de construir. Los hackers son naturalmente autoritarios y sostienen una cultura de la donación, al ceder el producto a la comunidad. Véase, (Tonkonoff, 2007)

Según Raymond, los *Hackers* se ganan status y reputación, no por tener cosas que las otras personas desean, sino por donar específicamente su tiempo, su creatividad y el resultado de sus habilidades. (Raymond, 2012) Éste es un poco el espíritu del arte de hoy en día, sobre todo el del performance, digital e interactivo que crean obras que se donan a la sociedad, y que confluyen en lo cotidiano. Ya no se trata del arte que se encuentra dentro de museos y espacios cerrados,

ahora las expresiones artísticas se presentan en cualquier lugar y llegan a los hogares gratuitamente, incluso sin que se pidan, como sucede con los virus producidos por artistas como Franco y Eva Matters, quienes programaron un virus con el nombre de *Bienale.py* (py: phyntom , un virus de lenguaje de programación) en 2001, en la fig.10 se muestra la impresión en pantalla del virus . Programado desde el pabellón esloveno, se propagó por el mundo, generando un arte que llega a los hogares, y que una vez creado se independiza y tiene un desenlace impredecible. En este caso, la obra llega al espectador sin que él vaya a la obra.



Figura 10
Franco y Eva Matters, *Bienale.py*

Franco y Eva Matters también crearon el proyecto *Life sharing* que permitía entrar a su disco duro y tener acceso a toda su información, con el lema *Privacy is stupid*, mostraban que la ganancia estaba en dar. Esta forma de arte ya no da la libertad que ofrecía la subjetividad, pues el disfrute ahora se da en lo mismo que recibe del espectador, ahí está el secreto. La noción de dar y recibir ha cambiado, antes la obra estaba ahí para ser sólo admirada y el espectador no tenía nada que “darle”; ahora la obra está ahí esperando que el receptor la active, sin él la obra no

tiene sentido, ya que no puede estar ahí sólo para ser contemplada. Esta noción de “dar” del artista, como la acción de los *Hackers*, es simbólicamente lo que le da la vuelta a la noción del capitalismo, en el que se tiene que pagar siempre para recibir algo a cambio. En otras culturas, se ve en cambio cómo la noción de dar cambia completamente el significado, al utilizar el *potlach* como donación de riqueza, mismas que son entregadas al rival con la intención de retarlo, mostrando que por el hecho de dar está en una jerarquía más alta.⁷

A nuestros ojos quien da parece perder, sin embargo, el dar tiene aquí el sentido de una adquisición, quien da obtiene poder. De modo que, argumenta Bataille, “el don tiene la virtud de un excedente del sujeto que da, pero como cambio del objeto dado, el sujeto se apropia del excedente; considera su virtud, de lo que tuvo la fuerza, como una riqueza, como un poder que ya le pertenece desde aquel momento. Se enriquece de un desprecio de la riqueza y aquello que se revela avaro es el efecto de su generosidad. [...] Si destruye el objeto delante de otro, o si lo ofrece, aquel que da toma, efectivamente, a los ojos de otro, el poder de dar o de destruir.” (Bataille, en: Tonkonoff, 2007, p. 13)

Se ha tomado como punto de observación acerca del arte digital a los *hackers* ya que de forma evidente contraatacan los sistemas de control y encierro que generan los gobiernos, los *hackers* no recuperan estos sistemas para incorporarlos en sus obras, para representarlos o parodiarlos, ellos están ahí como sistema de golpeo, abriendo los canales que los sistemas de seguridad cerraron (lo que serían los límites o marcos); sus obras son abiertas y los autores pierden el control de éstas, creando redes rizomáticas y flujos que no se sabe dónde terminan.

⁷ En M. Mauss, en su ensayo sobre el don, en “Sociología y Antropología”. Madrid, 1971. El *potlach*, practicado por los indios de la costa noroeste de América, constituye una forma típica de esta institución. Se trata, muy frecuentemente, de un importante don de riquezas entregadas por un jefe a su rival con la intención de retarlo. El “ofendido” deberá responder, algún tiempo después, con un nuevo *potlach*, más generoso que el primero. Pero el don no agota las formas del *potlach*: también un rival puede quedar desafiado por una destrucción solemne de riquezas. Así, el duelo podía comenzar con la rotura de algún objeto valioso y terminar con la quema de casas y embarcaciones. Todo esto podría no ser tan insensato o “primitivo” como parece. Aquí están en juego tantos problemas de gasto y circulación del excedente como lo que podría llamarse “mecanismos sociales de distribución del prestigio”.

A lo largo de este capítulo hemos visto la transformación que ha sufrido la noción de límite o marco en la obra de arte, así como la distancia que guarda el espectador con la obra y como ésta se ha ido transformando desde la mirada del espectador, desde la ruptura de la pantalla tamiz; iniciando por la pintura rupestre, pasando a la mirada fotográfica, los rayos X, el cine, lo hiperreal, lo abyecto, y el performance, hasta llegar al arte interactivo, los hackers y la realidad virtual. En definitiva estos tres últimos han creado una ruptura tal, que la noción de distancia entre espectador y obra se abolió totalmente, disolviendo al espectador con la obra, además de someterlo a una nueva idea de marco virtual que se genera a partir de la programación.

Por otra parte, se analizó cómo el artista juega con la mirada del objeto, y de qué manera toca al espectador anulando la distancia. De acuerdo a Sartre, la relación de ver y ser visto por otro es una relación que pone en evidencia la existencia a partir de la necesidad de ser visto; en base a lo que los artistas han utilizado esta estrategia para persuadir o manipular al espectador.

En el siguiente capítulo se abordará la unidad entre el *sujeto-intervidente* y la obra, lo que se convertirá en el concepto de *injerto* del sujeto en el objeto de arte. Noción que se relaciona con la abolición de la distancia entre objeto y sujeto, que se revisó en este capítulo, considerando, la distancia vista desde el límite que el marco genera, desde la pantalla tamiz, o desde la mirada que acorta las distancias y toca al espectador.

II. EL SUJETO-INTERVIDENTE COMO INJERTO EN LA OBRA DE ARTE

Las distancias se disuelven de tal manera que el sujeto se convierte en injerto de la obra, sumergido dentro de ella; la unidad entre el *sujeto-intervidente* y la obra, desorienta al sujeto, perdiéndolo en una nueva realidad, que surge por la evolución que ha sufrido la distancia entre el objeto de arte y el *sujeto-intervidente*, evolución que puede ser inútil pues parece alejarnos de la realidad. Es así como el concepto de injerto del sujeto en el objeto de arte forma parte de un sistema de control oculto en la obra, que se apodera del sujeto. A lo largo de este capítulo se verá cómo se ha ido presentando esta situación en el arte.

2.1 Noción de injerto y distancia

La noción de injerto del sujeto en la obra es una cuestión de distancias, ya que antes el sujeto se encontraba alejado de la obra, tanto por una separación del orden visual como física. Actualmente en el arte interactivo y la Realidad Virtual, el sujeto queda totalmente inmerso dentro de la obra, sin distancias, tocado por las imágenes y los objetos.

La saturación de imágenes ya no atrapa al espectador por su propia banalización, lo que incita al artista a utilizar diferentes estrategias representacionales para volver a atraparlo. Una de éstas se encuentra en el arte interactivo, que presenta aspectos que cambian definitivamente la relación del sujeto con la obra; ésta se ve afectada tanto por el ambiente que se crea en torno a ella, como por la manera en la que el sujeto tiene contacto con la obra, mismo que es de alguna forma controlado y atrapado por el objeto.

Las distancias entre obra y sujeto se disuelven de tal manera que el sujeto se convierte en un injerto de la obra; según la definición de injerto que proviene -del latín *insertus* (introducido), fragmento de tejido vivo que se implanta en una parte

del cuerpo para reparar una lesión, o con fines estéticos.⁸ Es el espectador quien funciona como reparador del arte, lesionado al no funcionar por sí solo; de tal manera que el espectador será este injerto de tejido vivo el que dará a la obra una nueva esteticidad. Esta operación sumerge al sujeto en la obra en una unión que lo pierde en una nueva realidad.

En la obra de Marie Sester, la utilización de cámaras de video y recursos electrónicos, va creando imágenes que serán, en el sentido de Gubern despersonalizadas, sin sujeto ni subjetividad, nacidas de una mirada carente de consciencia. (Gubern, 2007, pp. 103) La imagen despersonalizada, en la propuesta de Sester, se convierte en la cámara de video que es virtualmente una extensión corporal de los usuarios de la web que atrapan al sujeto, a partir de una virtualización que se sirve del *spot* y la videocámara, y que crea el vínculo entre ésta y el sujeto. Se trata de una obra cerrada virtualmente; y serán la máquina, la luz y la red las que sirven como tejido de adhesión para el usuario que funciona como injerto, tanto el de la web como el que camina perseguido por el *spot*. La imagen creada por este *spot* de luz necesita del sujeto para ser completada, el sujeto queda iluminado e implantado de tal manera que aunque quiera separarse, está adherido por el sistema de programación del *spot* de luz, siendo ésta la implantación del sujeto y el objeto de arte.

Sin embargo, la obra de Marie Sester no funciona a partir de un escenario, sino que está fuera del museo, creando un ambiente repleto de *Verosimilitudes* (Gubern dixit); ficciones creadas para ser confundidas con lo real, codificadas y programadas para que el individuo caiga ante el engaño de la simulación. La simulación atraviesa al sujeto y toca lo real en una escena que confunde al sujeto entre la realidad y la ficción, creando (según el concepto Guberniano); una *imagen-laberinto* en la que el sujeto se desorienta por completo confundido en lo real. “imagen laberinto [...] es aquella que no dice lo que muestra o lo que aparenta, pues ha nacido de una voluntad de ocultación, de conceptualidad o de

⁸ Definición de la Real Académica Española. Vigésima segunda edición, en línea. <http://www.rae.es/rae.html>

criptosimbolismo". (Gubern, 2007, pp.133) Es precisamente este juego de ocultamiento el que Sester ha alcanzado virtuosamente.

Por otra parte, en la Instalación *Audience*, de rAndom international, se aprecia cómo se invaden los espacios públicos con la instalación formada por 64 espejos. En esta obra el objeto se independiza, no necesita ya del artista ni de nadie que lo maneje para hacer esta selección.

En la siguiente imagen (fig.11) se ve cómo el *sujeto-intervidente* queda injerto en la obra, en cada uno de los espejos que reflejan su imagen. Además, el sujeto mismo al desplazarse va creando nuevas imágenes de él y el objeto, y se implanta en el conjunto total de la obra.



Figura 11
rAndom international con Chris O'shea , *Audience*

En esta obra se da un cambio de mirada, ya que anteriormente el espectador caminaba en torno a la obra (como en la escultura) y se desplazaba para su contemplación; en esta instalación, los objetos parecen ser los interesados en el espectador y giran la mirada para seguir observando al sujeto, mismo que se convierte en objeto de contemplación. Los objetos se desplazan y contemplan al sujeto, generando una reversión que maquiniza al *sujeto-intervidente*. El hombre convertido en máquinas programadas que “producen máquinas”, como menciona Baudrillard.

Algunos individuos evaden el contacto con los 64 objetos, mientras otros se mueven con confianza para llamar su atención, incluso a diferencia de “Access” en la que todos quieren escapar de la mira, en “Audience” compiten por captar la atención de los objetos y quedar implantados como imagen en la obra.

Una situación distinta se da en la propuesta de Lozano-Hemmer, *Apostasis*, 2008 (fig. 14); la instalación se presenta en un cuarto con varios *spots* de luz; cuando el usuario entra al cuarto, ve los *spots* de luz y en el momento que se coloca debajo de ellos, los *spots* de luz se mueven, de tal manera, que los *spots* siempre evaden al sujeto, ya que están programados para dirigirse siempre hacia los espacios vacíos. En este caso, es el objeto el que huye del injerto (spot-sujeto). La propuesta se centra en no tocar al sujeto con los *spots* de luz y parece que el sujeto estorba, sin embargo, si se aprecia la obra desde el exterior de la instalación, la imagen que se ve es la de sujetos insertados en un cuarto oscuro iluminado por *spots* de luz. De tal forma que el código inmediato de la obra es huir para no tocar al sujeto, sin embargo, la imagen proyectada desde el exterior va a ser otra vez la del sujeto como injerto del cuarto que encierra a la obra.

En el capítulo anterior se mencionaba a Norman White como pionero del arte interactivo, con “*Helpless Robot*” (1987 -1996), en la que la obra atacaba y controlaba al receptor. La caja de madera con el soporte giratorio, necesitaba de la ayuda de una persona para empezar su discurso. La obra en este sentido se

completa cuando el *sujeto-intervidente* obedece las órdenes de la caja giratoria, es evidente cómo en la siguiente fotografía (fig.12) el sujeto queda implantado en el objeto, convirtiéndose en injerto de la obra. Ya antes se mencionaba al *sujeto-objeto* con Sartre, en cómo este sujeto al ser mirado por otro se convierte en el objeto de contemplación, ahora en esta noción de injerto, este sujeto al interactuar con la obra es el que se convierte en *objeto-injerto* de la obra.



Figura 12
Norman White, *The Helpless Robot*

2.2 De la obra al texto; del arte interactivo y la Realidad Virtual

En la reflexión *De la obra al texto* de Roland Barthes, el autor distingue entre obra y texto, la obra tiene que ver con una imagen que tiene una verdad en su interior y se sostiene por sí misma, mientras que el texto funciona siempre como intertexto con otros textos, es decir un texto que llama a otro texto. (Barthes, 1987)

Se podría decir que el texto es el pastiche, el collage; que alude a otras imágenes que funcionan como texto, que son completadas por otras. Es así como el arte interactivo y la Realidad Virtual utilizan a los individuos como parte de su intertextualidad, los sujetos que se incorporan a la obra quedan injertos y funcionan en sí mismos como textos. Es decir, primero con el collage y el pastiche se tenía injerto de imágenes sobre otras imágenes, y ahora con el arte interactivo y la Realidad Virtual se tienen <<injertos de sujetos>>.

La relación de autoría en el texto se fragmenta, ya que se relaciona con otros textos, comenta Barthes. En este sentido los *sujetos-intervidentes* en el arte interactivo y la Realidad Virtual se convierten en parte de esta autoría, mientras que en la obra era el autor el que se expresaba a través de ésta, en el texto son las máquinas y los intertextos los que la generan, hay un debilitamiento del autor y la responsabilidad de la imagen arrojada es del *sujeto-intervidente* y la programación del objeto.

El texto, comenta Barthes contiene significancia infinita, valiéndose de alegorías, parodias e ironías, queda abierta al lector; es por esto que la imagen contemporánea exige al lector conocimiento para interpretarla y encontrar la intextualidad, mientras que en el arte interactivo la exigencia es que el sujeto interactúe para crear esta intertextualidad. El texto es siempre paradójico, es plural, un texto busca fuentes, influencias y citas; el arte interactivo y la Realidad Virtual utilizan al sujeto, lo meten al texto y lo convierten en la fuente, la influencia y la cita. Como el collage que cita diferentes obras y diferentes historias, aquí los

sujetos se usan como <<cita>> componiendo su obra con él, adherido como el collage lo hizo con las imágenes.

Un texto, apunta a la exterioridad y no a la subjetividad, el contenido está en la superficie, los textos llaman a otros textos desde su apariencia, y lo vemos en propuestas de Artistas como el fotógrafo La Chapelle, que parodia e ironiza obras como *La última cena de Jesús* y *La piedad* de Miguel Ángel (fig.13), o la artista Barbara Kruger que se apropia de revistas publicitarias y las interviene lingüísticamente, alterando el sentido de la imagen mediante frases que cambian totalmente el sentido (fig.15).



Figura 13
La Chapelle, *American Jesus: Hold Me, Carry Me Boldly*



Figura 15
Barbara Kruger, *Untitled*

Las imágenes anteriores (fig.14 y 15) nacen y se entienden en el momento en el que el sujeto las relaciona con los otros textos, es decir que la obra de La Chapelle se entiende y se completa en el momento en el que se encuentra la intertextualidad que está haciendo el autor con la obra de Miguel Angel, Barthes en el texto *La muerte del autor* comenta:

Se supone que el autor es el que nutre al libro, es decir, que existe antes que él, que piensa, sufre y vive para él; mantiene con su obra la misma relación de antecedente que un padre respecto a su hijo. Por el contrario, el escrito nace a la vez que su texto; no está provisto en absoluto de un ser que preceda o exceda su escritura, no es en absoluto el sujeto cuyo predicado sería el libro; no existe otro tiempo que el de la enunciación, y todo texto está escrito eternamente aquí y ahora. (Barthes, 1987, p. 68)

En cambio con el arte interactivo y la Realidad virtual sucede algo similar que con el escrito, nace a la vez que su texto, al mismo tiempo que se provee; ya no será el autor quien sostiene a la obra virtual, sino que el sujeto sostiene al texto virtual. Este texto consiste en un espacio de múltiples dimensiones, en el que, como menciona Barthes, "se concuerdan y contrastan diversas escrituras, ninguna de las cuales es el original. [...] darle a un texto un Autor es imponerle un seguro, proveerlo de un significado último, cerrar la escritura". (Barthes, 1987, pp. 69-70).

En este sentido, se puede considerar que la obra interactiva es una obra abierta en su significado, que no está cerrada por el autor ya que a este texto lo cierra cada <<sujeto/injerto>> dependiendo de su comportamiento dentro de ésta. Será el texto virtual e interactivo el que al necesitar al sujeto para su intertextualidad, y para completarse, convierte a este sujeto en parte del injerto de la obra.

2.3 Velocidad, distancia y simulacro; lo que implanta/injerta al espectador

Virilio comenta que las imágenes instantáneas en tiempo real nos llegan en tiempo diferido, se trata de una copia de un espacio real en un espacio virtual que crea un efecto de simulación y alejamiento de lo real. (Virilio, 1989) La imagen que no precede al acontecimiento en las imágenes instantáneas, se aleja de los lugares creando un efecto de hiperrealidad al acercarlo tanto. Por ejemplo, en la realidad virtual y en la televisión en directo se encuentra un ocultamiento de la realidad en el que el tiempo instantáneo no logra empatar del todo con el tiempo real; el viaje ya no recuerda al espacio físico sino que ahora habla de un espacio cibernético, una simulación espacio-temporal.

Existe un uso y abuso de los medios electrónicos para devenires acelerados, un desplazamiento en el mundo en instantes por una red invisible de carreteras electrónicas que nos llevan de un lugar a otro sin desplazamientos físicos. Quizás

valdría la pena preguntarse si estos acercamientos acelerados con el otro y con el planeta, aproximan al otro o lo alejan más de él, tal vez se presenta una cancelación por su propio exceso como menciona Baudrillard, mientras acercamos lo lejano, alejamos lo cercano.

Parecería que estas velocidades y aceleraciones causan un efecto de inmovilización, la idea de moverse físicamente para estar en otro lugar ha cambiado, decía Virilio. La luz es la que se mueve por nosotros y logra llegar a todos los lugares del mundo para saciar el capricho universal de omnipresencia; las distancias parecen perder sentido y nos movemos virtualmente a los lugares. Pasamos del cable eléctrico a la fibra óptica y a la transmisión satelital por la que todos los datos pueden viajar; la velocidad y el movimiento disuaden como una especie de droga.

Los límites de las ciudades y los estados se han diluido, cita Virilio. Pero no sólo los de las ciudades sino también los de los espacios de exposición y los de las obras de arte. Nos encontramos en un momento en que el concepto de límite ha cambiado rotundamente y afecta a las instituciones y los lugares públicos, modificando de manera crucial la relación que tenemos con los espacios. Ya se expuso en el capítulo anterior cómo los límites de las producciones artísticas también conocidos como “marcos”, constituyen un elemento primordial de las obras de arte; en primer lugar, porque delimita la escena que se recrea generando una distancia entre espectador y obra; y en segundo lugar, porque funge como ornamento característico de la época, quedando delimitada por el espacio que la tela, papel o muro presentan.

Estos límites, fronteras o marcos fueron evolucionando, como un reflejo de la sociedad y la ciudad, presentándose en el arte, y Virilio lo expone de la siguiente manera:

¿Posee la metrópolis su propia fachada? ¿En qué momento la ciudad nos muestra su rostro? La frase ‘ir al centro’, que

reemplazó a la del siglo XIX “ir a la ciudad”, indica la incertidumbre del encuentro, como si ya no pudiéramos pararnos frente a la ciudad y permaneciéramos por siempre en su interior. Si la metrópolis es todavía un lugar, un sitio geográfico, ya no tiene nada que ver con la oposición clásica campo/ciudad ni con la de centro/periferia. La ciudad ya no está organizada en un estado localizado y axial. Mientras que los suburbios contribuyeron a esta disolución, de hecho la oposición intramural /extramural colapsó con las revoluciones del transporte y el desarrollo de las tecnologías de comunicación y telecomunicaciones. (Virilio, 1991, p. 2)

Los límites colapsaron en la ciudad; el arte interactivo y la Realidad Virtual también lo hicieron, sumergiendo al sujeto siempre en un interior. Es difícil, como menciona Virilio, permanecer fuera de la ciudad o en este caso, permanecer fuera de la obra; en ocasiones uno se encuentra dentro de la obra sin darse cuenta ya que intervienen los espacios públicos, y en otros casos, se necesita de la voluntad del sujeto para entrar y poder interactuar con la obra y generar la experiencia que ésta otorga. En este sentido el sujeto queda siempre inmerso en algún sitio de la obra o de la ciudad como sucede en las estructuras sociales. Los límites que se han abolido son los que hacen que el sujeto funcione siempre como injerto de la obra y ya no como un espectador que mira desde *fuera* de la obra. Las nociones *fuera/separado* dejaron de existir a partir de la conectividad y la velocidad; en la ciudad con las carreteras y en la sociedad con la red. En este sentido Virilio comenta:

De aquí en adelante, la construcción del espacio ocurre al interior de una topología electrónica en la cual el marco de la perspectiva y la trama reticulada de las imágenes numéricas renuevan la división de la propiedad urbana. El antiguo ocultamiento privado/público y la distinción entre el hogar y el tráfico son reemplazadas por una sobreexposición en la cual la diferencia entre “cercano” y “lejano” simplemente cesa de existir, así como la diferencia entre “micro” y “macro” se esfumó con el registro del microscopio electrónico”. (Virilio, 1991, p. 2)

A partir de esto, se ve cómo la obra enmarcada cambia en este género artístico a una obra “abierta”, no sólo en el sentido de la propuesta de Umberto Eco.⁹ Se habla más bien de una obra abierta desde el punto de vista físico y temporal, ya que el espectador se encuentra frente a una obra sin marco aparente, que se presenta de manera abierta, sin límites y sin marcos, ya sea en espacios públicos o en la red digital; aunque, en el momento en el que el espectador empieza a interactuar con la obra, queda sumergido dentro de ella, encerrado, y el “límite” que aparentemente no tenía, aparece de forma virtual. Es aquí donde se encuentra el indicio de los sistemas de encierro que se tratarán en el capítulo siguiente, en tanto que la obra retiene al sujeto como un *sujeto-injerto* que queda al interior de la obra, encerrado e implantado para poder completarla.

2.4 La Mirada: a través del otro y desde el fondo del cuadro.

Mirar a través de los ojos del otro ya no en sentido Sartreano en el que mí ser se encuentra en la mirada del otro, sino ahora con una mirada a través del otro, casi como anteojos siniestros. Ya no miro lo que yo quiero, ahora miro lo que el otro quiere que vea y como quiere que lo vea. Estos momentos en los que mí ser queda anulado e hipnotizado por la imagen, que me fractaliza y me pierde en el espacio, que sólo con la ayuda de mapas cognitivos y con dádivas de miradas del otro que se apiada de mí, podré reencontrarme, relocalizarme y despertarme del sueño del espectáculo. Esos ojos del otro, son las imágenes del cine, de la fotografía, lo hiperreal, lo virtual y del arte interactivo que me provocan este trastorno.

Esta mirada a través de los ojos del otro ya no es la de la mirada subjetiva; comenta Víctor I. “El impresionismo ‘piensa la mirada’ con una voluntad de innovación que no pretende ignorar necesariamente la tradición, sino dialogar con

⁹ La obra abierta es una obra que se encuentra en movimiento, en donde el lector encuentra el sentido de una manera activa delante de la obra, en la que queda la obra a libertad de interpretaciones. Tal concepción asume que la obra posea una polisemia y una polifonía propias del lenguaje. Véase, (Eco, 1992)

ella. Esta 'tematización de la mirada' es 'moderna', puesto que abarca los límites mismos de la visión y los límites de la pintura. (I.Stoichita, 2005, p. 12)

Esta mirada que se piensa es una mirada construida por el espectador, no expuesta por los *ojos del otro, ni a través del otro*. Es por esto que en el impresionismo la imagen se piensa y queda libre en su interpretación. En cambio en el arte interactivo, la mirada no sólo se filtra a través de los ojos del otro, sino que también se da un desdoblamiento en la mirada, el espectador en estas obras es manipulado para ver exactamente lo que el artista quiere que vea; mientras el sujeto-intervidente *construye* la obra, las imágenes arrojadas son las que se predeterminaron en la programación.

Este mirar a través del otro recuerda el análisis que realizó Stoichita sobre obras como *El Vía crucis, circa 1440* (Fig. 15), sólo que en este caso la mirada se invierte, ya que la obra contiene personajes que observan *desde el fondo*. Los personajes son espectadores que centran la atención del espectador y lo guían de forma sutil para mirar las diferentes escenas que presenta la obra; estos personajes que se encuentran en la escena miran desde el fondo del cuadro las diferentes escenas de la obra, de esta manera encontramos otra mirada de la obra que ya no va dirigida hacia el espectador, en la que *el objeto nos mira*, una mirada que guía y que viene desde el interior de la obra. De alguna manera, esto se relaciona con la realidad virtual, en tanto que los espectadores se convierten en esos personajes que miran desde dentro de la obra las diferentes escenas que el artista ha preparado y que son esos mirones que vemos en el balcón de la siguiente imagen (fig. 15).



Figura 15
Maestro dell'Osservanza, *Vía crucis*

2.5 La imagen hipertécnica: ilusión, desilusión y seducción

El arte contemporáneo se ha transformado en un arte reactivo y automatizado, mediante una tecnología que se humaniza y un arte que se hipertecnitiza. El arte interactivo es reactivo, ya que se produce a partir del sujeto; ya no sólo como un objeto que devuelve la mirada, sino también como un objeto que reacciona al *sujeto-objeto*, ante la mirada y los movimientos del sujeto. Para Baudrillard, hay una desilusión imaginaria del mundo que ya es indiferente, en el que lo fatal consiste en producir para el otro en su ausencia y por lo tanto se produce para uno mismo en un efecto de espejo y desdoblamiento de la mirada, donde se mira y se es visto. El arte por lo tanto no cree más en su ilusión y cae en la falsedad de

la simulación de sí mismo, hurgando en sus propios basureros, buscando redención en sus desechos, encontrándose en una retrospectiva infinita, dando entrada a la simulación, a la Realidad Virtual, a la apropiación, a lo irónico, como resultado de esta desilusión. Véase, (Baudrillard, 1998, p. 16)

De esta manera también se ha abolido la noción de ocultamiento y de lo metafórico, lo que elimina la noción de seducción de la que hablaba Baudrillard (este tema se reflexiona más adelante). Sin embargo, de alguna manera el artista quiere seguir atrapando y seduciendo al espectador, y lo hace mediante el uso de distintos señuelos o trampas; una consiste en otorgarle el gusto al espectador por interactuar y formar parte de la obra, y otro se centra en que la obra confronta o ataca al espectador, manipulándolo.

Como ya se ha mencionado anteriormente, existen artistas que operan de manera similar: Marie Sester, rAndom International y Lozano-Hemmer. En el caso de, rAndom con *Audience* el *sujeto-intervidente* quiere pertenecer a la obra y hacerse ver, de igual manera que en Lozano-Hemmer con *Apostasis*, 2008 (fig.16) los usuarios quieren atrapar la luz que arroja el *spot* para estar iluminados por éste, o en la obra *Alzado vectorial* (fig.17), en la que los usuarios controlan por medio de la red los *spots* que iluminaran diferentes construcciones, siendo el usuario el que quiere participar por lo atractivo de la obra.

En el caso de Marie Sester con *Access*, se consiguen distintos efectos; en algunos casos, los espectadores quieren ser atrapados por el *spot* de luz para distinguirse de los demás, y en otros quieren huir al sentirse atacados, observados, avergonzados o encerrados por el *spot* de luz. Sin embargo, artistas como los hackers logran efectos de ataque, confrontación y manipulación, como el caso de; Teresa y Eva Matters, Etoy.CORPORATION y Gazira Babeli.



Figura 16
Rafael Lozano-Hemer, *Apostasis*



Figura 17
Rafael Lozano-Hemmer, *Vectorial Elevation*

Por otra parte, el efecto que causa la interactividad entre objeto y sujeto es el de la maquinización del sujeto, ya que como Baudrillard menciona, “las máquinas sólo producen máquinas, el hombre convertido en realidad virtual de la máquina, su operador en espejo”. (Baudrillard, 2000, p. 205) Se puede visualizar cómo en el campo médico, la anestesia y el bloqueo separan al sujeto de la realidad, ya que como espectador del acontecimiento, queda indiferente e insensible ante el suceso real, solo ve imágenes de éste. Esta anestesia es similar a la que causa la Realidad Virtual, que aleja al sujeto y lo maquina de lo Real; por lo que todo lo vinculado a lo humano se pierde.

Además, al estar en un mundo maquinizado, para Baudrillard hay una pérdida de ilusión con la llegada de lo hipertécnico, lo hiperreal, lo hipersofisticado y lo hipervisible de alta definición, originada por una morbosidad, en un discurso que va desbaratando y problematizando a la imagen. Incluso los héroes que antes eran fantasías se presentan ahora como personajes hiperreales, ya no como ilusiones sino como desilusiones. Anteriormente, existía una clara distancia entre el héroe de ficción y la realidad; actualmente con lo hipersofisticado los superhéroes están más cerca; ya no como ficción sino como hiperrealidad.

Estados Unidos juega un constante papel de simulacro en una sociedad donde personajes como Arnold Schwarzenegger ya no sólo ejerce el papel de héroe de ficción, sino que es un héroe traído a la realidad y a lo político, así estrategias políticas como Disneylandia, entran en un simulacro de la realidad de EU para ocultar lo que es real. Lo que significa que ya no sólo se presenta la estatización de la mercancía, sino que también se da una estatización de lo político, del control en forma de espejo, una simulación de las sociedades de control que se presentan también en el arte.

Lo que queda, es la virtualidad, en un intento hipertécnico por confundir lo real con la simulación, lo que genera la pérdida de la esencia de los personajes que fueron imitados y ahora son neutralizados. Existe un mayor interés por las

apariencias y la imagen que por el contenido y lo que está detrás. Los objetos son pura envoltura; ya no importa qué contenga, sólo se compra la imagen que proyecta y con la que uno se identifica, una imagen que crea al sujeto y lo ubica en un mundo laberíntico, en el que se encuentra completamente desorientado por la invasión virtual de la imagen, un mundo en el que valen más las imágenes y del que se sostiene.

La visibilidad se ha vuelto obscena y la ilusión ha desaparecido, en un arte que sólo aspira a la nulidad, a la insignificancia y a la banalidad estética, según Baudrillard. Pero el autor dejan un hueco a la esperanza, pues se niega a aceptar que tras la máscara superficial del arte no hay nada más y se plantea: ¿cómo puede una máquina semejante seguir funcionando en medio de la desilusión crítica y del frenesí comercial?

Ahora bien, una imagen es justamente una abstracción del mundo, en dos dimensiones; es lo que le quita una dimensión al mundo real y, por eso mismo, inaugura el poder de la ilusión. La virtualidad, por el contrario, al hacernos <<entrar>> en la imagen, al recrear una imagen realista de tres dimensiones, o al añadir una cuarta dimensión que vuelve a lo real hiperreal, destruye esta ilusión. La virtualidad tiende a la ilusión perfecta, pero ya no se trata en absoluto de la misma ilusión creadora y artística de la imagen, se trata de una ilusión realista, mimética, hologramática que acaba con el juego de la ilusión mediante el juego de la reproducción, de la reedición de lo real; no apunta más que a la exterminación de lo real por su doble. (Baudrillard, 1998, p. 17)

La imagen virtual de la que habla Baudrillard consiste en una reedición y reproducción de lo real, una imagen que mata lo real, en donde la ilusión ha sido absorta. Se ve entonces como la imagen que presenta la realidad virtual en este sentido busca exceder los límites de la realidad, exterminando lo real. El espectador se encuentra inmerso en una clase de engaño virtual, logrado por la técnica en una inmersión en la que el objeto captura la mirada del espectador, ya no mediante el encanto espiritual del señuelo de la ilusión, sino mediante una

captura por el deslumbramiento del efecto de la técnica; el aparato tecnológico es el atractivo principal, la alta definición y la autonomía de las máquinas causan extrañamiento y curiosidad en el espectador, que cae así en la nueva trampa que ha puesto el artista en su obra.

El efecto creado por la imagen pictórica tradicional, evidentemente no es el mismo que causa la realidad virtual, que en lugar de crear imágenes simbólicas, le apuesta a eliminar lo Real en su falta o ausencia, mediante el deseo de darle todo al espectador y no dejar nada en la subjetividad de la imagen –una pérdida de lo sublime en la obra-.

La imagen virtual es una forma más de persuasión para que el espectador quede inmerso en la obra y se adentre en el mundo hiperreal. Como sucede en las películas de "Pixart", creadas por Steve Jobs, creador de APPLE y de los dispositivos que introducen una fascinación por las tecnologías, dispositivos que avanzan no sólo por su interface, sino por la mejora en captación y creación de imágenes. "Pixart" recrea en sus primeras películas las primeras caricaturas hechas en 3D, estas películas van agregando cada vez más detalles a los personajes, creando en el espectador una persuasión por la técnica y lo hiperreal de la imagen, no por el discurso de la trama.

Es ante la indiferencia del tiempo en que vivimos, que los artistas difícilmente captaran la atención por medio de sus imágenes, por lo que la imagen plana y estática, ya no encuentra cabida, al fusionarse con esta indiferencia. De esta manera el arte evoluciona para crear los nuevos señuelos o atractivos al ojo, imágenes que le agregan dimensiones a la imagen, llegando a la imagen virtual.

Además, esta simulación de lo Real es lo que justamente desaparece y oculta lo real detrás de la imagen, Baudrillard comenta:

Los iconolastas (los que adoraban las imágenes) eran gente muy sutil que pretendía representar a Dios para mayor gloria suya,

pero que en realidad, al simular a Dios en las imágenes, disimulaban con ello el problema de su existencia. Cada imagen era un pretexto para no plantear el problema de la existencia de Dios. Detrás de cada imagen, de hecho, Dios había desaparecido, es decir, el problema de su existencia ya no se planteaba. Este problema queda resuelto por la simulación. Pero podría pensarse que ésta también es la estrategia de Dios mismo, la de desaparecer, obedeciendo también a la pulsión de no dejar rastros, así queda realizada la profecía: vivimos en un mundo de simulación, en un mundo en el que la más alta definición del signo es hacer que desaparezca la realidad y a la vez esta desaparición. Esto es lo único que hace hoy el arte y lo único que hacen los medios de comunicación: por ello están condenados a un mismo destino. (Baudrillard, 1998, p. 21)

El juego del arte interactivo sale del museo y se mezcla con la vida cotidiana, la realidad desaparece por este orden simulacral y mete al espectador en una nueva realidad irrumpiendo la actual; la simulación de lo político y la vigilancia se presentan ya no a manera de representación o del orden de las apariencias, sino en el orden de la reproductividad como lo hace Marie Sester con la intención de confundir al espectador entre la realidad y la simulación con los *spots* de luz, en "Access". Vemos los sistemas de control que han sido utilizados por el arte simulacralmente; de forma paródica o lúdica. Es justo esto lo que se mezcla con la realidad, lo que confunde al espectador, ya no en un arte que simula sólo lo mercantil como lo hacía Warhol con la obra de sus *Sopas Campbells*, ahora el arte también simula lo político, la manipulación y el control masivo y es detrás de todo esta simulación donde se esconden los sistemas de control y la muerte de lo Real.

La ilusión del arte- que era la de inventar otra escena, la de oponerse a lo real, la ilusión que inventa otro juego y otras reglas para el juego, ya no es posible porque las imágenes han pasado a formar parte de las cosas; las imágenes ya no son el espejo de la realidad sino que más bien están en su centro y la han transformado. Entonces la imagen no tiene otro destino que la

propia imagen, y por tanto la imagen ya no puede imaginar lo real porque se ha vuelto ella misma real. (Baudrillard, 1998, p. 22)

La imagen está plasmada en los objetos y en las cosas, se encuentra en todos lados y todo se ha vuelto imagen de todo, es por esto que el arte interactivo crea *imagen* y utiliza a los sujetos como imagen y disolverse con lo real. El artista replica el discurso real, ya no en forma aparente sino *Real*, como espejo de un mundo que es también artificial, además de esta artificialidad, el sujeto parece perder el poder de representatividad, cediéndole al objeto tecnológico el poder de hacerlo, el objeto en el arte interactivo, se independiza y crea las nuevas imágenes.

Hoy todo quiere manifestarse y no sólo los individuos sino también, podría decirse, las propias cosas. Los objetos técnicos, industriales, mediáticos, los artefactos de todo tipo quieren significar; quieren ser vistos, quieren que se les lea, que se les registre, que se les fotografíe. [...] ya no es el sujeto el que representa al mundo, es el objeto el que refracta al sujeto y sutilmente, a través de los medios, a través de la tecnología, le impone su presencia, su forma aleatoria. Ya no es entonces el sujeto el que dirige el juego pues parece que ha habido un vuelco en la relación. (Baudrillard, 1998, p. 24)

En este sentido se ve como en la obra de rAndom International con *Audience* (Fig.18), los objetos se activan a partir de la mirada del espectador, en este momento el *objeto se independiza* y la imagen que proyecta en los espejos es la imagen del sujeto que seleccionó para seguirlo y reflejarlo, el objeto “crea” la imagen y utiliza al espectador para realizarla.

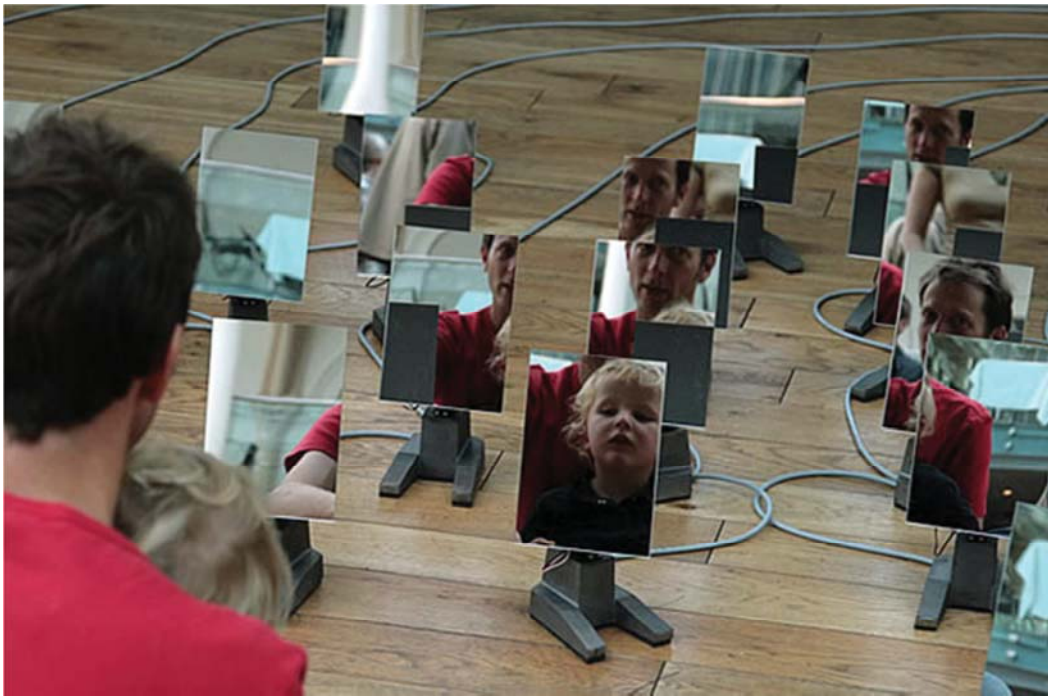


Figura 18
rAndom international y Chris O'shea, *Audience*

Para finalizar, en contrasentido se encuentra una definición que rompe totalmente con el sentido de lo Real del que hablaba Baudrillard, en esta ilusión y desilusión del mundo con la imagen virtual y la imagen simulacral. El sociólogo Alfred Schutz, expuso: “Lo que constituye la realidad no es la estructura ontológica de los objetos, sino la interacción entre los sujetos y esos objetos”. (Pérez, 2010) Esta definición tan abierta, da entrada una vez más a lo Real en el arte interactivo, quizá el objeto y sujeto (interactivos) devuelven lo Real cuando se presentan en lugares públicos y la obra va despertando al sujeto de la ensoñación del mundo convertido en imagen en la que se encuentra. Estas obras son importantes en este sentido porque reflexionan lo cotidiano y reactivan sensaciones mientras los transeúntes van perdidos en el caos de las ciudades y las multitudes, y esta interacción sujeto-objeto como comenta Pérez, es la que va a constituir la realidad.

Sin embargo en una definición más estricta de lo virtual, Pierre Lévy comenta que la realidad se opone a lo virtual, ya que la oposición a lo actual es lo virtual. Este análisis de lo real, lo simulacral, lo virtual genera de cualquier forma una confusión en el espectador que lo mete en una nueva realidad, es por esto que es importante desde este punto de vista la comprensión del encuentro y el efecto que causan estas obras interactivas y de la Realidad Virtual en el espectador-transeúnte-sujeto intervidente.

Lo virtual tiende a actualizarse, aunque no se concretiza de un modo efectivo o formal. El árbol está virtualmente presente en la semilla. Con todo rigor filosófico, lo virtual no se opone a lo real sino a lo actual: virtualidad y actualidad sólo son dos maneras de ser diferentes. [...] En su uso corriente, el término virtual se suele emplear a menudo para expresar la ausencia pura y simple de existencia, presuponiendo la «realidad» como una realización material, una presencia tangible. Lo real estaría en el orden del «yo lo tengo», en tanto que lo virtual estaría dentro del orden del «tú lo tendrás», o de la ilusión, lo que generalmente permite utilizar una ironía fácil al evocar las diversas formas de virtualización. La virtualización puede definirse como el movimiento inverso a la actualización. (Lévy, 1999, p. 10)

En este capítulo se ha analizado cómo el *sujeto-intervidente* no sólo queda inmerso en la obra de arte interactiva y de la Realidad Virtual, sino que queda implantado en ella, como una especie de injerto sin el que la obra no funcionaría. El sujeto completa la obra que funciona de manera inestable, ya que cada sujeto le otorga diferentes interpretaciones y experiencias. Esta obra, en términos Barthesianos se encuentra en el terreno del texto, al llamar a otros textos, en una intertextualidad siempre con sujetos distintos que generan un sin fin de interpretaciones, dando movilidad al texto, al contrario de una obra estática en la que el artista deja explícitamente el significado plasmado.

Por otra parte, se vio también cómo la noción de límite en las ciudades, desde el punto de vista de Paul Virilio ha cambiado, ya que todo está interconectado, con carreteras o virtualmente, quedando los sujetos encerrados

siempre dentro de la ciudad en un mundo que aunque parece abierto, se cierra por la propia conectividad y velocidad virtual, ya que se viaja de forma virtual a todos lados, creando unidad en todos sentidos. Esto mismo sucede con el arte interactivo y de la Realidad Virtual en los que está aparente apertura en espacios públicos que sucede en la red, encierra al sujeto virtualmente con límites que se abolieron en las ciudades pero que al final generan estaticidad por su misma conectividad y que en el siguiente capítulo se verá con mayor detenimiento este encierro del espectador y los sistemas de control en los que el arte lo envuelve.

Finalmente se vio como la imagen simulacral o virtual de la que habla Baudrillard es una imagen que genera ausencia de lo Real, duplicidad de lo Real que elimina lo Real, sumergiendo al espectador en esta desilusión, maquinizándolo y utilizándolo como objeto para generar nuevas imágenes, cede al objeto el poder de representatividad. Los artistas han tenido que entrar a la inmovilidad virtual que el mundo ha generado, creando nuevos señuelos e imágenes que le agregan dimensiones a la obra, llegando a la imagen virtual, con la intención de fundir al espectador entre la realidad y la simulación.

III. LOS SISTEMAS DE CONTROL EN LA OBRA DE ARTE

3.1 Obra programada

En este capítulo veremos de qué manera el arte interactivo y la Realidad Virtual contienen sistemas de control generados por el artista al utilizar la programación. El *sujeto-intervidente* es sometido al objeto, encontrándose vulnerable ante esta programación. El *artista-programador* se convierte en tecnólogo y deja de ser *artista-plástico* al controlar cada vez más la experiencia que el sujeto tiene con su obra, delega al objeto de arte el control del espectador; sin embargo, esta interactividad responde a una programación que hace de la obra una máquina de control en la mirada y del sujeto. Mientras en la obra plástica imperaba la mirada subjetiva, aquí ésta desaparece casi por completo. Lo que parece atractivo para el *sujeto-intervidente* es la nueva forma de visualización de un texto móvil, caleidoscópico, que aparentemente funciona a voluntad del lector y le da libertad. Sin embargo, la aparente libertad resulta ser un disfraz que ha puesto el artista, aunque en algunos casos se presenta de manera explícita, aludiendo a los aparatos de control social.

El arte tiende a evidenciar los sucesos sociales y a veces los disfraza de la misma forma que lo hacen los sistemas de control; haciendo parecer que las personas son libres en una sociedad que cada vez tiene más ataduras y encadenamientos. Estas ataduras se muestran de manera entrenada como sucede en la televisión, los viajes en cruceros (que no son más que viajes controlados), en las redes sociales; el control como método de visibilidad, en el que se está expuesto todo el tiempo y se participa en agregar más y más información personal, en los parques de diversiones y en los espectáculos masivos. Así mismo el arte exhibe señuelos similares, como en *Audience* cuyo discurso consiste en un disfraz de persuasión y control que ejercen los espejos sobre el usuario, porque existe un dualismo de significado *juego/control*.

Este dualismo de significado se encuentra cada vez más en los discursos artísticos, y se complejiza de tal forma, que ya no implican la pura representación de la realidad. Es precisamente esta complejización de los códigos del arte interactivo, inmersivo y net art, la que despierta un sin fin de interpretaciones que ya no se pueden contemplar desde una perspectiva lineal o estructural, sino desde una rizomática.

El artista contemporáneo ya no se configura solo como sujeto creador; cuya firma daba soporte de autenticidad a la obra de arte; como sucedían en las propuestas de Duchamp con el *Urinario* o más tarde Piero Manzoni, quien firmaba cuerpos de modelos apropiándose de éstos, y otorgándoles el valor de obra de arte al firmarlos; parodiando la existencia del artista como sujeto divino, quien por el hecho de firmar su obra, la convertía en obra arte. Ahora el artista que crea el arte interactivo y la Realidad Virtual juega el papel del ausente, desprendiéndose de la obra; el prestigio y la firma del autor desaparece como idea hegemónica y es el objeto, la interface y la programación la que toman el poder.

La desaparición de la pintura tradicional y la idea del artista como “el creador” suceden a partir del arte conceptual (1960), el precursor Marcel Duchamp trae como consecuencia una ruptura que además de romper con la idea del artista creador, banaliza la firma y el objeto de arte se sustenta y contextualiza en el museo. Vemos entonces como la evolución del objeto de arte y la figura del artista cambiaron totalmente desde su concepción tradicional hasta ahora. El cambio ha sido tan radical que el arte ahora es difícil de justificarse y clasificarse, precisamente por la complejización de sus estructuras.

El *artista-programador* ya no deja huella con su pincelada ya que no queda visible en el en los medios digitales; su firma ha quedado configurada en ceros y unos, por lo que el artista ha quedado oculto, dejando de ser el centro de la obra, cediendo su espacio al espectador quien actúa como detonador de la programación y de la obra en sí. A partir de la desaparición del artista por su

virtualización, éste deja el terreno de lo Real y pasa a un mundo cibernético; como se ve con el avatar de Gazira Babeli que se presenta en *Second life*. Un artista con identidad virtual que despliega su obra también de forma virtual; la artista es al mismo tiempo la obra de arte y el artista creador, sus obras forman parte del arte provocador, que ataca al espectador dando un giro al sentido del arte tradicional, en el que la belleza, el valor estético y la firma de la obra eran lo que daban sustento y encantaban al espectador. Con la propuesta de Babeli, este sentido se ha invertido la idea de obra de arte, al ser un avatar de Babeli el que controla al visitante, provocándole reacciones, ya no de encantamiento, sino físicas, de movimiento, al tratar de huir de las agresiones virtuales que “brinda” al *espectador-visitante*¹⁰.

3.2 De la esclavitud a la disciplina y de la representación a la simulación.

Para Michael Foucault las sociedades disciplinarias son las que existen hoy en día, sociedades que controlan a las personas, ya no desde la cárcel o el encierro, sino con sistemas que se apropian de sus cuerpos para manipularlas físicamente. En las sociedades disciplinarias el cuerpo se queda atrapado en el cuerpo de los otros, a partir de una cuestión mental que no permite que se opere con libertad si no como se indica que lo hagan. Sería el caso de lo que sucede en los colegios, las escuelas elementales, los espacios hospitalarios y los aparatos de organización militar.

El cuerpo humano entra en un mecanismo de poder que lo explora, lo desarticula y lo recompone. Una "anatomía política", que es igualmente una "mecánica del poder", está naciendo; define cómo se puede hacer presa en el cuerpo de los demás, no simplemente para que ellos hagan lo que se desea, sino para que operen como se quiere, con las técnicas, según la rapidez y la eficacia que se determina. La disciplina fabrica así cuerpos sometidos y ejercitados, cuerpos "dóciles". La disciplina aumenta las fuerzas del cuerpo (en términos económicos de utilidad) y

¹⁰ Este *espectador-visitante*, es el que espontáneamente mientras transita por la web o los espacios públicos queda inmerso en una obra de arte, sin haber tenido la voluntad de ir hacia la obra.

disminuye esas mismas fuerzas (en términos políticos de obediencia). En una palabra: disocia el poder del cuerpo; de una parte, hace de este poder una "aptitud", una "capacidad" que trata de aumentar, y cambia por otra parte la energía, la potencia que de ello podría resultar, y la convierte en una relación de sujeción estricta. (Foucault, 2002, p. 83)

Se contempla así una disciplina que antes era la esclavitud, y ahora se convierte en una esclavitud disfrazada, que tiene que ver principalmente con la manipulación y con el poder del cuerpo. Esta relación esclavitud/disciplina se ve reflejada también en el arte, pasando de la representación con temas sobre la esclavitud y la pobreza, al simulacro y *performances*; que en lugar de esclavizar, someten y manipulan al público.

La representación artística se convierte en el simulacro de las sociedades disciplinarias, como se aprecia en rAndom international con *Audience*, al momento en que los espejos manipulan al espectador para que haga lo que ellos quieren; es decir, que ejecute un *performance* para captar la atención de los espejos y seguirles la mirada. Si los espejos no voltean a ver al espectador, pueden generar en él, sentimientos de fracaso, frustración o derrota. Es por esto que los espejos representan un ambiente de control y de sistemas disciplinarios, ya que la obra deja de estar expuesta para su contemplación y necesita del *performance* del espectador para operar, formando parte de la dinámica de los sistemas de control que Foucault menciona, y que operan en esta obra.

Es común ver este sistema en otras obras de arte interactivo, ya que la esencia de operación es provocar en el usuario el detonador para que ejecute los movimientos programados. Esto no quiere decir que en estas propuestas exista de manera consciente la simulación de los sistemas disciplinarios, aunque sí se encuentra en diferentes casos la fascinación del artista por manipular al espectador, controlando su mirada como sucedió en el cine, y ahora controlando el desplazamiento del usuario alrededor de la obra. Como sucede en la obra de

Marie Sester, en la que controla cada paso del usuario, aprisionándolo con el *spot* de luz que no lo deja salir.

3.3 Sistemas de control en Etoy.CORPORATION y Julius von Bismarck

La tentadora necesidad de controlar ha invadido el espacio artístico; el control social ha sido una preocupación constante para quienes tienen el poder, mismo que se ha intensificado con el uso de las nuevas tecnologías; como sería la utilización de cámaras en los espacios urbanos, el control telefónico, el satelital o en el ciberespacio.

El sistema de las artes se ha apropiado de algunas de estos dispositivos de control, como en el caso de los Hackers, quienes convierten al usuario de la web en un sujeto constantemente vigilado, susceptible de ser manipulado por medio de internet. Es en este temor que el colectivo suizo Etoy.Corporation (uno de los primeros colectivos en hacer este tipo de *hackeo* masivo), realiza proyectos de ataque, empleando las reglas de los hackers, como la toma de control sorpresiva. (fig.19)

The digital Hijack (1996), un proyecto provocador que pretendía denunciar las jerarquías encubiertas en la red y despertar al usuario de su ensoñación, agitando su aletargado espíritu crítico frente a las informaciones que aparecían en *World Wide Web*. Así, los desprevenidos usuarios que buscaban información sobre los temas más diversos [...] se encontraban con una pantalla en la que aparecía el siguiente mensaje: <<Don't fucking move. THIS IS A DIGITAL HIJACK>>. Etoy había *hackeado* los buscadores y se había introducido en sus algoritmos. [...] Este proyecto provocó tanto al espectador, que con 1.5 millones de raptos digitales despertó el interés de la CIA, pues cómo es posible que un colectivo fuera capaz de crear impacto similar. (Lieser, 2009, pp. 154-156)

Etoy parodia el control de las grandes empresas que dejan de ser fábricas para convertirse en los grandes corporativos que mueven el capital del mundo, ejerciendo así el control en el flujo del capital. Reflejan en sus proyectos el control

de las empresas sobre los usuarios y también les da a los usuarios la revancha contra las empresas; en el proyecto *Toywar*, un poderoso consorcio americano con nombre *eToys* que se dedicaba a la venta de juguetes por internet, presentó una denuncia en 1999 contra el grupo por haber copiado su nombre. Sin embargo la página se había creado desde 1995; el consorcio quiso cerrar ilegítimamente su página, por lo que Etoy inició una contraofensiva a través del siguiente proyecto: Un juego con figuras tipo lego mediante el cual los jugadores podían acumular puntos maltratando *eToys*. Con esto también se creó *etoy-accionista* que apoyaba económicamente la acción, además de los simpatizantes que tras entrar en el servidor de *etoys*, hicieron públicos los números de teléfono de personas de la empresa y atacaron chats del consorcio.



Figura 19
Etoy.CORPORATION

En el Capítulo I se analizó cómo Julius von Bismarck, en *Loca*, creaba una sensación de vigilancia mandando mensajes por *bluetooth* a los teléfonos celulares de los transeúntes. Este artista tiene otra obra que más que vigilar, consiste en un arma; *Fulgurator*, un dispositivo de manipulación fotográfica (fig. 20). El dispositivo ejecuta una operación cuando se toma una fotografía que sólo es visible cuando la fotografía está digitalizada o impresa, el *Fulgurator* puede usarse en cualquier lugar; cuando una cámara usa un flash, se activa con un tipo de proyección de flash, funcionando como un arma; lo que hace que se apropie de cada imagen que se captura con cámara fotográfica, enviando mensajes que ha programado en el

dispositivo, en la figura 21 la imagen muestra el mensaje “NO” que se dispara con el *Fulgurator*. Bismarck oculta su identidad detrás de los dispositivos digitales, invadiendo la privacidad del sujeto mediante intervenciones con mensajes e imágenes.



Figura 20
Julius von Bismarck, *Fulgurator*

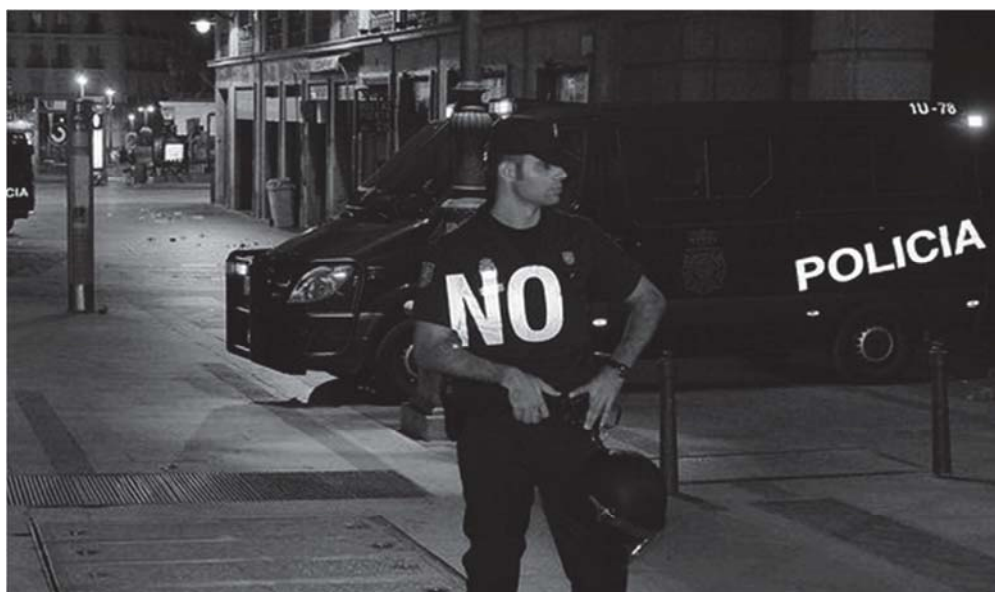


Figura 21
Julius von Bismarck

3.4 La vigilancia en el arte

El Panóptico se retoma en este apartado como ejemplo para hablar de vigilancia, considerando cómo se vigilan los actos de los presos a partir de un registro permanente; la visibilidad garantizaba el funcionamiento del poder, haciendo de la vigilancia algo permanente como lo menciona Foucault. (Foucault, 2002) En este sentido, Marie Sester con *Access* recrea la vigilancia continua, los usuarios de la web se convierten en los vigilantes y los transeúntes en presos, sujetos vigilados y perseguidos por la mirada continua del *spot* de luz. Hay, por supuesto, una dualidad de significado; en uno, hay quienes quieren deshacerse de la mirada de la cámara y en otro, el spot los convierte en las figuras estelares, captando la atención por medio de la luz que los separa de la muchedumbre, y los transforma en “objeto mirado”.

También en *Audience* de rAndom International, son los espejos los que vigilan y no le quitan la mirada al sujeto que fue capturado, una custodia que atrae al sujeto al generarse el deseo de ser mirado por los espejos.

Sin embargo, la vigilancia no sólo se queda en el panóptico, sino en una mirada que se encuentra por doquier, en movimiento: para que la obediencia del pueblo sea más rápida y la autoridad de los magistrados más absoluta, así como para vigilar todos los desórdenes, latrocinios y saqueos como cita Foucault; ahora la vigilancia dejó las cárceles y los sistemas de encierro, para situarse en todas partes, lo que para Virilio significa una transfiguración del tiempo y los espacios. “lo que ahora se encuentra encerrado no se puede comparar con la prisión, con el coto del zoológico o con un submarino, porque ahora se han transfigurado tiempo y mundo en espacios cerrados.

El mundo se contrae por compresión temporal, y en el estado de estar siendo comprimidos chocamos sin parar unos contra los otros”. (Virilio, *Una Súbita detención de por vida en la prisión temporal del mundo*, 2000, p. 166)

Estos espacios que ya no son los cerrados de los sistemas carcelarios, los vemos correr por la web, las redes sociales y lo que se libera en el ciberespacio; los *hakers*, y los nuevos sistemas de golpeo son los que trabajan por estos medios. La web aparentemente dejaba un espacio de libertad, sin embargo actualmente los gobiernos la están tratando de frenar poniendo candados y buscando invadir incluso el ciberespacio, en tanto que los hackers han invadido los hogares y espacios privados, despertando el interés de los gobiernos por el poder de control que han conseguido estos colectivos.

Se tiene por ejemplo, el caso de Teresa y Eva Matters quienes en una forma de protesta, han abierto las puertas de su privacidad en el proyecto *Life sharing*, que permitía entrar a su disco duro y tener acceso a su información con el lema: “privacy is stupid”. Además programaron un virus con el nombre de Bienale.py (py: phyntom, un virus de lenguaje de programación) en 2001 (Fig.10, p.32). Se empezó a programar desde el pabellón esloveno, propagándose por el mundo, llegando a los hogares. Una vez creado este virus, se independiza y el desenlace es impredecible, la obra llega al espectador sin que él vaya a la obra.

3.5 Vigilar y castigar en Foucault, y *Las sociedades disciplinarias y de control* en Deleuze

La prisión se convierte en un lugar para codificar los cuerpos y modificar el comportamiento mediante una vigilancia continua, esto mismo se verá en los espacios urbanos, mediante la manipulación mercadológica, misma que será parodiada e ironizada por el arte.

Procedimientos para repartir a los individuos, fijarlos y distribuirlos espacialmente, clasificarlos, obtener de ellos el máximo de tiempo y el máximo de fuerzas, educar su cuerpo, codificar su comportamiento continuo, mantenerlos en una visibilidad sin lagunas, formar en torno de ellos todo un aparato de observación, de registro y de notaciones, constituir sobre ellos un saber que se acumula y se centraliza”. (Foucault, 2002, p. 138)

Este encarcelamiento o encierro para clasificar y educar a los individuos, es el que se ve reflejado en los nuevos viajeros del espacio virtual y la web, sujetos que no se encuentran en ningún sitio y están perdidos en los espacios. Virilio relacionará a estos seres sedentarios con seres conectados continuamente por sistemas inalámbricos en sus hogares y oficinas, sin importar en qué lugar se encuentren, siempre estarán conectados. (Virilio, *Una Súbita detención de por vida en la prisión temporal del mundo*, 2000) Tal vez la idea del nómada que viajaba todo el tiempo; en movimiento, deslocalizado y que no se encuentra en ninguna parte se perdió cuando la tecnología invadió prácticamente todos los espacios y el sujeto encontró la manera de estar siempre conectado a un lugar, convirtiendo al mundo en un espacio enclaustrado en el momento en que las comunicaciones se globalizaron y la noción de distancia se disolvió.

Este encierro en un mundo conectado y sin distancias Foucault lo visualiza como moldes, módulos distintos, en el que los controles son modulaciones, como un molde autodeformante o como un tamiz cuyas mallas cambiarían de un punto al otro. Esta autodeformación es la que precisamente utiliza el arte para crear sus encierros o sistemas de control; se vio en las *caves* de Realidad Virtual con los controles que la programación pone al espectador, pantalla que abandona los límites planos por los límites autodeformantes de los paisajes virtuales y crea un espacio virtualmente cerrado.

Foucault se refiere también a las empresas como sistemas de encierro; en las que cada salario incluye incentivos mediante concursos y premios extremadamente cómicos; el disfraz que presentan las grandes empresas con los concursos, a partir de estrategias de juego e incentivos para controlar, consisten en una forma de control para “encarcelar” al empleado y de la misma manera los artistas las utilizan para manipular al espectador, atrayéndolo para que opere como lo han programado y encerrarlo en la nueva realidad presentada por la interactividad y las pantallas virtuales.

Mientras tanto Deleuze hace un análisis de las sociedades disciplinarias en las que el enfoque consiste en una forma de clasificación numérica, matriculada y consignada para crear la posición en una masa, el poder es al mismo tiempo masificador e individual, en cambio en las sociedades de control lo esencial es la cifra o contraseña, éstas últimas marcan el acceso o rechazo a la información. Las sociedades de control reemplazan las disciplinarias que se regían en lugares cerrados, por los lugares “abiertos”.

La firma, que indica el individuo, y el número de matrícula, que indica su posición en una masa. Las disciplinas nunca vieron incompatibilidad entre ambos, y porque el poder es al mismo tiempo masificador e individualizador, es decir que constituye en cuerpo a aquellos sobre los que se ejerce, y moldea la individualidad de cada miembro del cuerpo [...]. En las sociedades de control, por el contrario, lo esencial no es ya una firma ni un número, sino una cifra: la cifra es una contraseña, mientras que las sociedades disciplinarias son reglamentadas por consignas (tanto desde el punto de vista de la integración Como desde el de la resistencia). (Deleuze, 1996, p. 151)

También Deleuze compara a estas sociedades con las viejas sociedades de soberanía que eran las que manejaban las máquinas simples como, palancas, poleas y relojes; mientras que las sociedades disciplinarias se equipaban con máquinas energéticas, y por otra parte las sociedades de control con máquinas de tercer tipo; máquinas informáticas y ordenadores cuyo peligro pasivo es el ruido y el activo la piratería o la introducción de virus, controladas por contraseñas.

Es una evolución tecnológica pero, más profundamente aún, una mutación del capitalismo. Una mutación ya bien conocida, que puede resumirse así: el capitalismo del siglo XIX es de concentración, para la producción, y de propiedad. Erige pues la fábrica en lugar de encierro, siendo el capitalista el dueño de los medios de producción, pero también eventualmente propietario de otros lugares concebidos por analogía (la casa familiar del obrero, la escuela). En cuanto al mercado, es conquistado ya por especialización, ya por colonización, ya por baja de los costos de producción. Pero, en la situación actual, el capitalismo ya no se basa en la producción, que relega frecuentemente a la periferia del tercer mundo, incluso bajo las formas complejas del textil, la metalurgia o el petróleo. Es un capitalismo de superproducción.

Ya no compra materias primas y vende productos terminados: compra productos terminados o monta piezas. Lo que quiere vender son servicios, y lo que quiere comprar son acciones. (Deleuze, 1996, p. 153)

Las sociedades de control a las que se refiere Deleuze son similares a las que operan en el territorio del arte, las cuales abandonan los museos, las materias primas, los productos terminados como cuadros y esculturas tradicionales, por los virus, la piratería y las intervenciones efímeras en espacios públicos. Estas producciones hacen referencia a la venta de servicios de las sociedades de control y al control en espacios abiertos, adquiriendo sus ganancias de forma similar; por ejemplo, comprando acciones, como lo hace Gazira Babeli y Etoy CORPORATION para capitalizarse. Los grandes flujos de capital que el arte genera se ven reflejados por el movimiento capitalista, evidentemente el arte tuvo que adaptarse para sobrevivir en el medio en el que se mueve el capital, y que controla mediante una moneda volátil, flotante, que invierte en la bolsa. Sin embargo, existen artistas que contraatacan los sistemas del capital y del control, como son las artistas Teresa y Eva Matters que introducen virus como *Bienale.py* a los espacios privados por medio de la web, husmeando y “regalando o dando” su trabajo a los usuarios, transgrediendo los sistemas del capital en el que *das* y obtienes capital a cambio.

Deleuze comenta que las sociedades de control empiezan por una crisis en las instituciones de encierro; escuelas sin exámenes, evaluación continua, hospitales sin médicos ni enfermos. El arte interactivo, a partir de esta reflexión, recrea un reflejo de las diferentes sociedades que menciona Deleuze; las sociedades de soberanía se ven referenciadas en la obra de Norman White con su *Helpless Robot* que de forma dictatorial controla al sujeto pidiéndole hacer movimientos simples sobre un objeto que funciona a partir de mecanismos simples; por otra parte, se encuentra una referencia a las sociedades disciplinarias en Marie Sester al atrapar virtualmente al sujeto en *Access* con su *spot* de luz que indica la posición de la persona en una masa, aunque esta acción además alude a las sociedades de control por el uso de cifras y máquinas informáticas, finalmente

los sistemas de control también operan en rAndom International, quienes utilizan a los espejos para persuadir, aludiendo como las estrategias de los juegos y concursos que las empresas utilizan como formas de control.

En las sociedades de soberanía, que manejan máquinas simples y eran regidas por un capataz o la presencia de un individuo con el poder de controlar a la masa, también operaban en el arte clásico, como en las obras con bastidor, esculturas con metales y mármoles -pintadas y esculpidas con herramientas simples-, además se contaba con la presencia del artista y su firma, para tener control y registro de la obra, así como lo hacía el capataz sobre sus esclavos, aquí lo hacía el pintor sobre sus obras y su público.

Mientras tanto en las sociedades de control que operan en el arte, son obras que ocultan al artista como sucede en el arte interactivo, ya que la experiencia es construida por el objeto que manipula al sujeto, y el usuario con sus acciones completa la obra, de esta manera el artista se desprende de la obra como sujeto “creador y hegemónico” y de la misma manera en que ocurre en las sociedades de control, el control es realizado ya no por los individuos sino por los objetos: como las cámaras de vigilancia, edificios, credenciales, archivos, matriculas, contraseñas, la red, etc.

El capitalismo ha ocasionado que las empresas e instituciones no tengan un único dueño, sino grupos de accionistas dueños de todo y de nada al mismo tiempo, ya que el capital de la empresa se encuentra virtualmente invertido en la bolsa de valores. De manera similar funcionan también los colectivos, los happenings, el arte interactivo, ya que en los lugares públicos la gente forma parte de la obra y desaparece al poco tiempo. Aquí el público no se entiende como el creador, ni como el artista, ni como el dueño de la obra, simplemente participa y todo queda volátil como en la bolsa de valores. De esta manera el artista que ha creado la obra queda anónimo -en algunos casos- y deja de ser la figura principal, el público o el visitante de la obra queda asociado a lo obra y este enlace lo

convierte en el accionista que invirtió tiempo para la creación o activación de la obra.

Ya no es un capitalismo para la producción, sino para el producto, es decir para la venta y para el mercado. Así, es esencialmente dispersivo, y la fábrica ha cedido su lugar a la empresa. La familia, la escuela, el ejército, la fábrica ya no son lugares analógicos distintos que convergen hacia un propietario, Estado o potencia privada, sino las figuras cifradas, deformables y transformables, de una misma empresa que sólo tiene administradores. Incluso el arte ha abandonado los lugares cerrados para entrar en los circuitos abiertos de la banca. (Deleuze, 1996, p. 153)

El net.art, software art, hacktivismo y el arte interactivo, se abren al mundo, ya no sólo como lo hacía el performance; en que la obra se abría a espacios públicos, fuera del museo, sino como lo hace el arte digital corriendo a la velocidad de la luz, por la web y entrando por la pantalla de los monitores; a las casas, plazas y al ciberespacio. En Etoy.CORPORATION los artistas son agentes uniformados, anónimos, pues se ponen a la entera disposición del corporativo utilizando el marketing y el ataque como una de sus estrategias; quienes visitan su página pueden comprar acciones de la empresa, imitando la función de la bolsa y el marketing. Este colectivo funciona globalmente, como sucede en el capitalismo y de la misma manera que el capital se disparará y sus funciones se realizarán a corto plazo.

El marketing es ahora el instrumento del control social, y forma la raza impúdica de nuestros amos. El control es a corto plazo y de rotación rápida, pero también continuo e ilimitado, mientras que la disciplina era de larga duración, infinita y discontinua. El hombre ya no es el hombre encerrado, sino el hombre endeudado. Es cierto que el capitalismo ha guardado como constante la extrema miseria de tres cuartas partes de la humanidad: demasiado para la deuda, demasiado numerosos para el encierro: el control no sólo tendrá que enfrentarse con la disipación de las fronteras, sino también con las explosiones de villas-miseria y guetos. (Deleuze, 1996, p. 154)

3.6 El castigo en el arte interactivo y la Realidad Virtual

El castigo es uno de los métodos utilizados para controlar a la sociedad y se utiliza para que los delincuentes enmienden su deuda; deuda que para Foucault es un pago de tiempo como castigo dependiendo el acto cometido. En este punto se observa cómo se vincula esta noción de castigo y tiempo como forma de pago en el arte.

La prisión parece traducir concretamente la idea de que la infracción ha lesionado, por encima de la víctima, a la sociedad entera. Evidencia económico-moral de una penalidad que monetiza los castigos en días, en meses, en años, y que establece equivalencias cuantitativas delitos-duración. De ahí la expresión tan frecuente, tan conforme con el funcionamiento de los castigos, aunque contraria a la teoría estricta del derecho penal, de que se está en la prisión para "pagar su deuda". La prisión es "natural", como es "natural" en nuestra sociedad el uso del tiempo para medir los intercambios. (Foucault, 2002, p. 139)

Al arte también hay que pagarle, anteriormente se le pagaba con la contemplación, una obra de arte estaba ahí para ser observada, sin embargo en la actualidad, como menciona Foucault hay un uso del tiempo para medir los intercambios; de esta manera el arte necesita más del espectador, ya no con dádivas de contemplación, sino de ejecución y participación que lo convierten en *sujeto-intervidente*. Y al tener que permanecer más tiempo en la obra, se paga con tiempo y ejecución a cambio de la experiencia que la obra le otorga al espectador.

La artista Gazira Babeli es quien más explícitamente utiliza los métodos de castigo. Entrar a ver una de sus obras resulta ser una sorpresa y una experiencia de agresión y persecución, mientras te golpea con un martillo al espectador. Tal es el caso en *Hammering the Void* y en *Gaz of the Desert*. En este último castiga al *sujeto-intervidente* cuando observa la exposición de obras de arte que se muestran en el espacio de *Gaz of the Desert*, deformándolo virtualmente o haciéndolo participe de desastres naturales mientras se observan las obras.

Por otra parte la prisión es para Foucault una técnica de corrección y transformación de los individuos; parece ante esta concepción que Babeli propone sistemas similares de corrección y transformación, al transformar virtualmente a los individuos cuando observan la obra de Francis Bacon y no sólo de forma virtual sino también una transformación que va modificando el comportamiento del usuario ante estos ataques.

El castigo y la prisión se encuentran ocultos en el ambiente que crea el arte interactivo y la Realidad Virtual, pues se presentan como una forma atractiva para el sujeto, ya que ilusoriamente le proporciona libertad de navegación al interactuar con la obra, pero en este caso en lugar de libertad el sujeto se encuentra bajo el control de la programación que el artista creó, es decir queda aprisionado en la experiencia virtual o interactiva, ya que en algunos casos es involuntaria pues el artista lo captura mientras transita o *hackea* sus sistemas de cómputo.

El *artista-programador* controla cada vez más la experiencia que el sujeto tendrá con su obra, al delegar al objeto de arte el control sobre el *sujeto-intervidente* con interactividad programada que hace de la obra un gran ojo virtual que controla la mirada y la experiencia, y que además manipula sus movimientos y entra a su privacidad por la red.

Los códigos de Access de Sester (fig.22) revelan la obsesión y fascinación por este control, por la visibilidad y la vigilancia. La persecución que ejerce sobre el *sujeto-intervidente* durante el tiempo en que no puede escapar de la mira del *spot* de luz, se convierte en un acto de aprisionamiento y repetición ejercida hacia él; en este caso es justo la repetición la que causa el trauma y genera la agresión al individuo, que rompe con la pantalla-tamiz, creando una simulación traumática; el castigo consiste en no dejar huir al sujeto atrapado en la luz. Una repetición que no tiene que ver con la definición Lacaniana para quien ésta es la que tamiza lo traumático, es decir que, lo vela y lo protege del trauma.

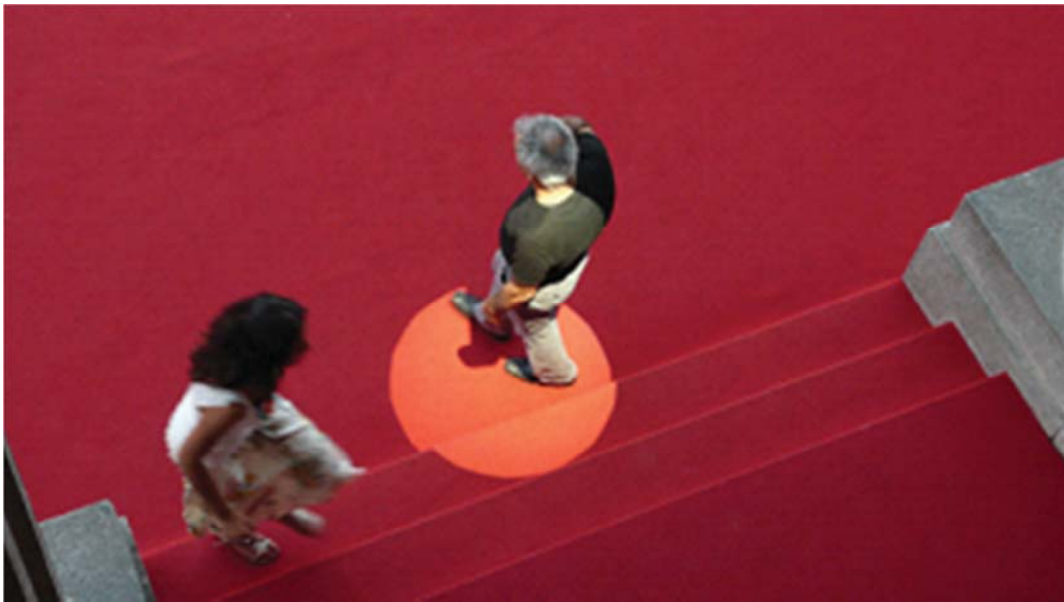


Figura 22
Marie Sestar, *Access*

En este capítulo se ha reflexionado sobre las *Sociedades de control* que analiza Deleuze y *Vigilar y castigar* en Foucault; las diferentes formas de disciplina, castigo, prisión y control. Estas formas se ven reflejadas en el arte interactivo y la Realidad virtual; algunas parodian los sistemas de control, en otros se apropian de ellos o los contraatacan, pues controlar es una necesidad cultural según el cuadro de “Necesidades biológicas y derivadas de su satisfacción en la cultura” de Malinowski. Aquí menciona cómo una de esas necesidades es la de <<estatutos de conducta y sanciones>> y cómo la manera para lograr satisfacer esta necesidad se da mediante el control social. (Malinowski en: Bohannon y Glazer, 1988, p. 286)

En otras palabras, una de las necesidades culturales es el control social que permite establecer estatutos y normas de conducta, que siempre han existido en las formaciones culturales y que el arte adopta y recrea en sus producciones,

como se vio en las producciones de Marie Sester, rAndom International y Chris O'shea, Gazira Babelli, Julius von Bismarck y Franco y Eva Matters.

Se hizo referencia a la forma de castigo de la que cita Foucault sobre los delincuentes que pagan su deuda con tiempo en la prisión y que en el arte los individuos dejan la contemplación por el pago de tiempo y acciones para activar la obra interactiva, y así como el control se abre a todos los espacios y sus controles son ejercidos de forma discontinua, por cifras y contraseñas, el arte también invade todos los espacios, los públicos, el ciberespacio y la red teniendo acceso a los hogares y de la misma forma en la que el capitalismo funciona, también el arte imita estas estrategias al volver sus obras acciones, al despojar al artista como el eje de la obra y cedérselo al objeto y al *sujeto-intervidente* quedando volátil como en la bolsa de valores

El arte al abandonar los museos, las materias primas y los productos terminados como sucedía en las sociedades de soberanía de Deleuze, evoluciona a las sociedades de control en el que el control se encuentra oculto y en todas partes en virus, piratería y en las intervenciones efímeras de los espacios públicos. De esta manera el encarcelamiento y el encierro es total ya que como se vio con Virilio la estaticidad en la que se encuentra el ser humano es por su conectividad, su viaje sin distancias y su clausura por inmovilidad espacial. En una continua vigilancia por videocámaras, contraseñas y controles ciberespaciales que se ven reflejados en los artistas mencionados.

CONCLUSIONES

El arte interactivo y la RV es una herramienta utilizada por el arte contemporáneo, en él se encontraron aspectos que cambiaron de forma definitiva la relación del *sujeto-intervidente* con la obra de arte. Esta relación se ve afectada no sólo por el ambiente que se crea en su entorno, sino también por la manera en la que el *sujeto-intervidente* se enfrenta a la obra; éste es de alguna forma es controlado y encerrado mediante una abolición de la distancia entre él y la obra, mediante límites virtuales, discursos programados y un cambio en la mirada del objeto hacia el sujeto.

El objeto de arte en el ambiente interactivo y de la Realidad Virtual es una forma muy atractiva para el *sujeto-intervidente* ya que es presentado como un texto flexible ante la voluntad del lector y le proporciona libertad de navegación, sin embargo la percepción y la conciencia del *sujeto-intervidente* se ven afectadas al entrar en situaciones hiperreales y que crean confusión entre éste y el mundo real, entre el adentro y el afuera, mientras que el sujeto está inmerso virtualmente en el objeto o en la experiencia que lo ha capturado en la interactividad.

La noción de marco en la pintura académica que delimitaba la obra invadió nuevamente la obra de arte como sucede en la cámara de inmersión, delimitada por la programación. Esta noción de límite o marco en la obra de arte, así como la distancia que guarda el espectador con la obra se ha ido transformando desde la mirada del espectador, desde la ruptura de la pantalla tamiz; iniciando por la pintura rupestre, pasando a la mirada fotográfica, los rayos X, el cine, lo hiperreal, lo abyecto, y el performance, hasta llegar al arte interactivo, los hackers y la realidad virtual. En definitiva estos tres últimos han creado ruptura tal, que la noción de distancia entre espectador y obra se abolió totalmente, disolviendo al espectador con la obra, además de someterlo a una nueva idea de marco virtual que es generado a partir de la programación. El artista juega con la mirada del objeto, y de esta manera toca al espectador anulando la distancia, en la que Sartre define: la relación de ver y ser visto por otro, mediante una relación que deja en

evidencia la existencia a partir de la necesidad de ser visto; en base a esto los artistas han utilizado esta estrategia para persuadir o manipular al espectador.

Dentro del arte digital, los *hackers* contraatacan de forma evidente los sistemas de control y encierro que generan los gobiernos. No recuperan estos sistemas para incorporarlos en sus obras, para representarlos o parodiarlos, los hackers están ahí como sistema de golpeo, abriendo los canales que los sistemas de seguridad cerraron, ellos abren literalmente los candados, límites o marcos; sus obras son abiertas y el control sobre ellas lo pierden los autores de ellas, creando redes rizomáticas y flujos que nadie sabe dónde terminan.

El <<sujeto-intervidente>> nos sólo queda inmerso en la obra de arte interactiva y de la Realidad Virtual, sino que queda implantado en ella, quedando como una especie de injerto que sin éste, la obra no funciona. El sujeto completa la obra que funciona de manera inestable, ya que cada sujeto le otorga diferentes interpretaciones y diferentes experiencias. Esta obra, hablando en términos Barthianos se encuentra en el terreno del texto, por ser un texto que llama a otros textos, haciendo intertextualidad siempre con sujetos distintos que generan este sin fin de interpretaciones y movilidad al texto y no una obra estática en la que el artista deja explícitamente el significado plasmado.

La noción de límite en las ciudades, desde el punto de vista de Paul Virilio ha cambiado, ya que todo está interconectado, con carreteras o virtualmente, quedando encerrados siempre dentro de la ciudad en un mundo que parece abierto, se cierra por la propia conectividad y velocidad virtual, ya que se viaja de forma virtual a todos lados, creando unidad en todos sentidos. Esto mismo sucede en el arte interactivo y de la Realidad Virtual en el que esta aparente apertura en espacios públicos y que sucede en la red, encierra al sujeto virtualmente, estos límites son los mismos que se abolieron en las ciudades pero que al final generan estaticidad por su misma conectividad.

Así mismo la imagen simulacral o virtual de la que habla Baudrillard es una imagen que genera ausencia de lo Real, duplicidad de lo Real que elimina lo Real, sumergiendo al espectador en esta desilusión, maquinizándolo y utilizándolo como objeto para generar nuevas imágenes, cediéndole al objeto el poder de representatividad. Los artistas han tenido que entrar a esta misma movilidad virtual que el mundo ha generado, creando nuevos señuelos e imágenes que le agregan dimensiones, llegando a la imagen virtual, con la intención de fundir al espectador entre la realidad y la simulación.

Finalmente las “sociedades de control” de Deleuze y la disciplina, el castigo y la prisión en “Vigilar y castigar” de Foucault, se ven reflejadas en el arte, algunas parodiando los sistemas de control, otras apropiándose de ellos o contraatacando estos sistemas. No es casualidad que esto se vea reflejado en el arte, ya que controlar es una necesidad que la cultura posee según Malinowski y la manera para satisfacer esta necesidad se da mediante el control social para poder establecer estatutos de conducta. Quiere decir con esto, que siempre ha existido en una formación cultural la noción de control social, por lo que el arte adopta estas necesidades y las expone en sus obras. Estas hipótesis se validaron al analizar obras de artistas interactivos, hackers y de la Realidad Virtual como fueron Marie Sester, rAndom International, Gazira Babeli, Julius von Bismark, Norman White, Franco y Eva Matters, etoy.CORPORATION y Lozano-Hemmer.

De esta forma el castigo que cita Foucault sobre los delincuentes que pagan su deuda con tiempo en la prisión y que en el arte los individuos dejan la contemplación por el pago de tiempo y acciones para activar la obra interactiva, y así como el control se abre a todos los espacios y sus controles son ejercidos de forma discontinua, por cifras y contraseñas, el arte también invade todos los espacios, los públicos, el ciberespacio y la red teniendo acceso a los hogares y de la misma forma en la que el capitalismo funciona, también el arte imita estas estrategias al volver sus obras acciones, al despojar al artista como el eje de la obra y cedérselo al objeto y al *sujeto-intervidente* quedando volátil como en la bolsa de valores

El arte al abandonar los museos, las materias primas y los productos terminados como sucedía en las sociedades de soberanía de Deleuze, evoluciona a las sociedades de control en las que el control se encuentra oculto y en todas partes en forma de virus y piratería, así como en las intervenciones efímeras de los espacios públicos. De esta manera el encarcelamiento y el encierro son totales ya que como se vio con Virilio, la estaticidad en la que se encuentra el ser humano se da por su conectividad, su viaje sin distancias y su clausura por inmovilidad espacial. En una continua vigilancia por videocámaras, contraseñas y controles ciberespaciales que se ven reflejados en los artistas analizados.

A partir del análisis teórico sobre la noción de límite en la obra de arte, distancia entre espectador y obra, noción de *sujeto-injerto* en la obra de arte y finalmente la idea de que los sistemas de control habitan en el arte, son los ejes que sostuvieron la investigación y que a partir del análisis de artistas interactivos y de la Realidad virtual se probaron estas relaciones, representaciones y simulaciones que el arte genera y que cambia de forma radical la relación que guardaba el arte con el espectador.

BIBLIOGRAFÍA

- Babeli, G. (2007). *www.gazirababeli.com*. Obtenido de <http://www.gazirababeli.com/ACTS.php>
- Barthes, R. (1987). De la obra al texto. In *El susurro del lenguaje* (pp. 73-82). Barcelona: Paídos.
- Barthes, R. (1987). La muerte del autor. In *El susurro del lenguaje* (pp. 65-71). Barcelona: Paídos.
- Bataille, G. (1974). *La parte maldita*. Barcelona: EDHASA.
- Baudrillard, J. (1993). De la seducción . In J. Baudrillard, *porno-estéreo* (pp. 33-39). Barcelona: Planeta.
- Baudrillard, J. (1998). *La ilusión y la desilusión estéticas*. Caracas: Monte ávila.
- Baudrillard, J. (2000). *Pantalla total*. Barcelona: Anagrama.
- Bismarck, J. v. (2001). *www.juliusvonbismarck.com*. Obtenido de <http://www.juliusvonbismarck.com/bank/>
- Brea, J. L. (2002). *La era postmedia*. Barcelona: Texto electrónico.
- Deleuze, G. (1996). Conversaciones. In *post-scriptum sobre las sociedades de control*. Valencia: Pretextos.
- Eco, U. (1992). *Obra abierta*. Argentina: Planeta.
- etoy.CORPORATION. (1994). <http://www.etoy.com/>. Obtenido de <http://www.etoy.com/jobs/>
- Foster, H. (2001). *El retorno de lo real*. Madrid: Akal.
- Foucault, M. (2002). Disciplina. In M. Foucault, *Vigilar y castigar* (pp. 82-118). Buenos Aires: Siglo XXI.
- Foucault, M. (2002). *Vigilar y castigar*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Gubern, R. (2007). Del bisonte a la realidad virtual. En *La escena y el laberinto, Frente a la escena* (págs. 7-9). Barcelona: Anagrama.
- Hall, E. T. (1990). *El lenguaje silencioso*. México D.F. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes: Alianza Editorial Mexicana, colección los noventa.
- I.Stoichita, V. (2005). *Ver y no Ver*. Madrid: Siruela.
- Jacques, L. (1997). *Cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis*. Barcelona: Barral.
- Jameson, F. (1991). El posmodernismo como lógica cultural del capitalismo tardío. En *Ensayos sobre el posmodernismo* (págs. 13-86). Buenos Aires: Imago Mundi.

- Juez, F. M. (2002). *Contribuciones para una antropología del diseño*. México, D.F.: Gedisa.
- Lévy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós.
- Lieser, W. (2009). *ARTE DIGITAL*. Alemania: h.f.ullmann.
- Lozano-Hemmer, R. (2010). <http://www.lozano-hemmer.com>. Obtenido de <http://www.lozano-hemmer.com/projects.php>
- Matters, F. y. (1998). *0100101110101101.org*. Obtenido de <http://www.0100101110101101.org/projects.html>
- Melot, M. (2010). *Breve historia de la imagen*. Madrid: Ediciones siruela.
- Newhall, B. (1985). *Historia de la fotografía*.
- Pérez, R. L. (2010). *Periodismo Uchile*. Recuperado el Marzo de 2012, de <http://www.periodismo.uchile.cl/cursos/psicologia/constructivismo.pdf>
- Ramírez, J. A. (2009). *El objeto y el aura*. Madrid, España: Akal.
- random-international. (2005). *www.random-international.com*. Obtenido de <http://random-international.com/work/>
- Raymond, E. (Abril de 2012). *How to become a hacker*. Obtenido de [www.earthspace.net : www.earthspace.net /~ esr/faqs/hackerhowt](http://www.earthspace.net/~esr/faqs/hackerhowt)
- Sartre, J.-P. (2006). *El ser y la nada*. Argentina: Losada.
- Sester, M. (2002). *accessproject*. Recuperado el 14 de Noviembre de 2010, de <http://www.accessproject.net>
- Tonkonoff, S. (2007). *Máquina Hacker en "sociedades de control y nuevas formas de subjetividad"*. Recuperado el 24 de Febrero de 2012, de caosmosis acracia: <http://caosmosis.acracia.net/wp-content/uploads/2007/08/tonkonoff.doc>
- Virilio, P. (1989). *"El ultimo vehiculo", en Video culturas de fin de siglo*. Madrid: Cátedra.
- Virilio, P. (1991). La ciudad sobreexpuesta . In *The Lost Dimension*. New York: Semiotexte.
- Virilio, P. (2000). *Una Súbita detención de por vida en la prisión temporal del mundo*. ET CETERA No.4.

GLOSARIO

Artista-Programador: artista que deja la manufactura, la elaboración de pintura clásica, escultura por la programación digital.

CAVE de Realidad Virtual: es el acrónimo de Cave Automatic Virtual Enviroment (cueva con un entorno automático virtual), basada en la idea del artista Daniel J. Sandin (USA) para la creación de un espacio virtual. Sandin desarrollo la idea ya en los años ochenta, en una época en la que los ordenadores todavía no podían crear entornos virtuales de gran complicación en tiempo real. No fue hasta 1991 cuando Sandin junto con Tom DeFanti y otros estudiantes, pudo construir el primer CAVE en Chicago”. (Lieser, 2009, p. 244)

Espectador-visitante: es el que espontáneamente mientras transita por la web o los espacios públicos queda inmerso en una obra de arte, sin haber tenido la voluntad de ir hacia la obra.

Inmersión: Se entiende por inmersivo a la mirada que penetra la obra mediante el efecto tridimensional y de profundidad; hay dos tipos de inmersión, una que por cuestión óptica de la imagen, la mirada parece que entra en ella generado por efecto de tridimensionalidad, o la que genera la realidad virtual mediante visores ópticos que ayudan a adentrarse en espacios virtuales a partir de un espacio tridimensional virtual.

Injerto: según la definición de injerto que proviene -del latín *insertus* (introducido), fragmento de tejido vivo que se implanta en una parte del cuerpo para reparar una lesión, o con fines estéticos. En este sentido se contempla al injerto como al sujeto-intervidente que penetra la obra, formando parte de ella.

Marco o límite: Según la definición de Martín Juez, hay muchas maneras de dividir el espacio, puesto que el espacio en sí no está dividido. Si aparece ante nosotros parcelado es porque caracterizamos límites para los objetos que lo ocupan. Los límites puede parecer continuos o discretos, e incluso no ser perceptibles para alguno; todo depende del nivel de resolución que adoptemos para hablar de las cosas y el contexto en el que las ubiquemos. De esta manera el marco no necesariamente será el convencional de materiales sólidos que delimitan una pintura, sino también este marco será el que crea la realidad virtual, la percepción del sujeto y la obra interactiva mediante sus diferentes estrategias.

Realidad Virtual: Sistema informático que genera en tiempo real representaciones de la realidad, se trata de una realidad perceptiva sin ningún soporte físico y que únicamente se da en el interior de los ordenadores. La simulación que hace la realidad virtual se puede referir a escenas virtuales, creando un mundo virtual que sólo existe en el ordenador de lugares u objetos que existen en la realidad. También permite capturar la voluntad implícita del usuario

en sus movimientos naturales proyectándolos en el mundo virtual que estamos generando, proyectando en el mundo virtual movimientos reales.

Sujeto-intervidente: Individuo que interacciona de manera física y visual con el objeto de arte. Ya no el sujeto que sólo es el espectador, sino un sujeto que interfiere en la obra, se mueve, activa dispositivos y es observador.

Virtual: La palabra virtual procede del latín medieval *virtualis*, que a su vez deriva de *virtus*: fuerza, potencia. En la filosofía escolástica, lo virtual es aquello que existe en potencia pero no en acto. Según la definición de Pierre Lévy., lo virtual tiende a actualizarse, aunque no se concretiza de un modo efectivo o formal. El árbol está virtualmente presente en la semilla. Con todo rigor filosófico, lo virtual no se opone a lo real sino a lo actual: virtualidad y actualidad sólo son dos maneras de ser diferentes.