

Juan Martín Prada

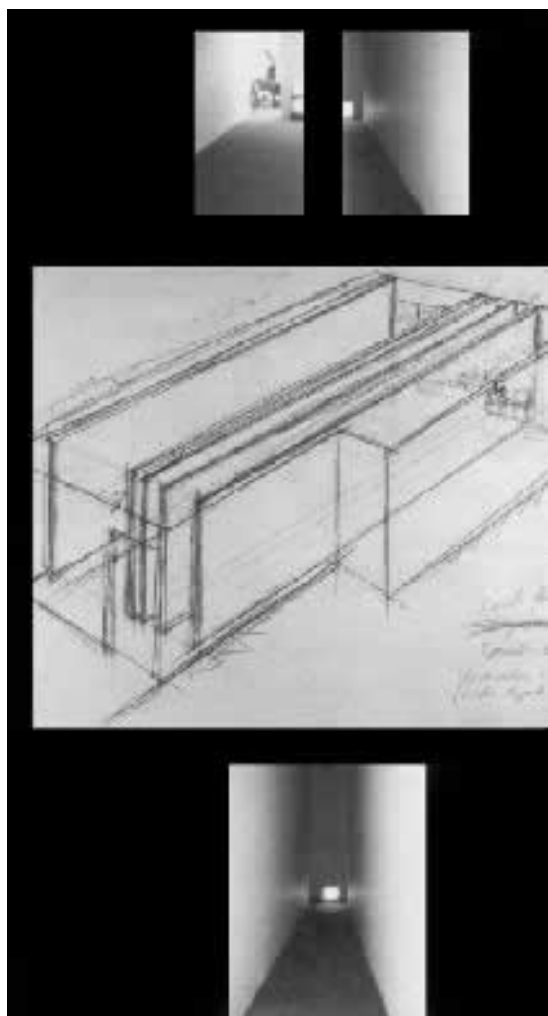
Universidad Europea de Madrid CEES

1

El desarrollo de la práctica interactiva

En las estrechas instalaciones de pasillo de Bruce Nauman de finales de la década de los sesenta la tecnología del circuito cerrado de vídeo confrontaba a la audiencia con su propia imagen, tratando de suscitar una reflexión sobre la relación entre el espectador y el propio medio [\(1\)](#). Esta confrontación sustituía a las pretensiones de interacción y participación propias del “happening”.

Tampoco las acciones filmadas de Vito Acconci pretendían interactividad directa con la audiencia. Se trataba generalmente de acontecimientos privados, que eran grabados en vídeo. La cámara actuaba como representación del otro, la audiencia de la acción, cuya recepción siempre sería en diferido. La tecnología del vídeo parece aquí operar como un medio de separación del mundo exterior, permitiendo al artista situarse en un espacio de aislamiento que, paradójicamente, sólo los instrumentos de los nuevos medios de comunicación de masas parece que pueden proporcionar.



Seguramente, todo responda a una pérdida inevitable de la confianza en los potenciales emancipadores de la participación de la audiencia en el proceso de creación de la obra o de la situación artística, tan frecuente en las propuestas que, desarrolladas en torno a “Fluxus” y al “Happening”, podemos englobar bajo el término de “Intermedia art” [\(2\)](#). Su fracaso corresponde al fallido intento de conseguir una nueva experiencia de la cultura, una no mediada, independiente de las instituciones culturales y de gobierno y, sobre todo, emancipadora, en cuanto que exigía en el espectador-participante destruir y cuestionar sus hábitos cotidianos de conducta, percepción, lenguaje y comportamiento social por medio de la eliminación de cualquier barrera entre los conceptos de autor, “performance” y audiencia.

Por el contrario, en la década de los ochenta parece interesar más que el espectador reflexione sobre su propia e inevitable condición de espectador, sobre las relaciones entre el hecho artístico y los fenómenos sociales y las prácticas institucionales y mediales que acompañan y determinan su producción y su recepción. El concepto de participación y el impulso hacia la disolución de diferencias entre creación, obra artística y recepción que conllevaban las propuestas del Intermedia Art, se ve sustituido por una nueva reflexión sobre lo que también fue uno de los más importantes proyectos del pensamiento de vanguardia: la crítica a la institucionalización del arte y a sus procesos de mediación. Un paso que Craig Owens definiera como “de la obra al marco” [\(3\)](#), una transición del análisis de los procesos de lectura o de recepción estética de las obras de arte a los procesos de su mediación institucional.

Por ello, la práctica postmoderna más crítica no planteó el rechazo de la institución cultural, expositiva o medial a

la manera de los movimientos de la Vanguardia, sino más bien su apropiación, convirtiéndola en campo de operaciones. Se trata, como es propio de cualquier estrategia de desconstrucción efectiva, de destruir las estructuras desde dentro, actuando desde su interior. Importan mucho los procesos de neutralización, por parte de las instituciones y del mercado artístico, de los impulsos más radicales a nivel social y político del arte de las décadas anteriores. La metodología principal de las nuevas actuaciones será la de la dislocación de toda relación significado-significante. Desde esta posición lo que se pretendía es acabar con la tradicional asociación del significado de la obra de arte como una forma de instrumentalidad para sustituirla por las condiciones que permiten su construcción: el proceso de comprensión de esas circunstancias.



Dan Graham. Tres cubos unidos/ Diseño interior para un espacio de visionado de videos. 1986.

Dan Graham, por ejemplo, en la obra titulada “Tres cubos unidos/ Diseño interior para un espacio de visionado de videos” (1986) investigaba la complejidad de los procesos de recepción del vídeo en un espacio concreto, diseñado por él mismo, centrándose en la posición del espectador como observador en un espacio dado en un momento determinado. Con ella promueve una reflexión sobre la relación entre el espectador y el medio.

Reflexión incluso en el sentido más literal, dado que el espacio construido a base de paneles de cristal espejo obliga al espectador a una inevitable confrontación con su propia imagen y con la imagen de los otros espectadores, permitiendo concentrar la significación de la propia obra en la relación espectador, disposición espacial y espacio social. No se trata tanto de la creación de una obra artística, cuanto del análisis de las condiciones sociales de su experiencia.

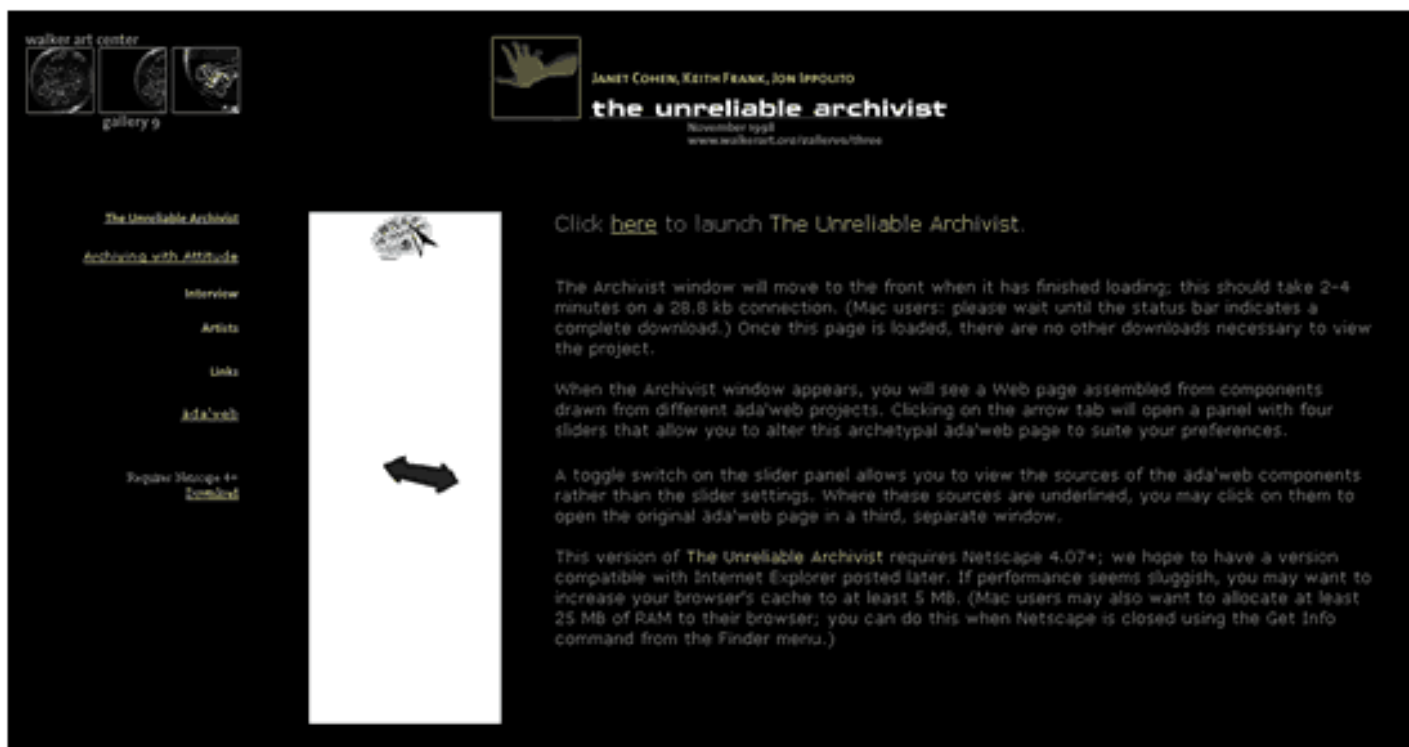
2

La reactivación de la interactividad con los nuevos medios

El imprevisible despliegue de la microinformática en el espacio doméstico que acontece a partir de la segunda mitad de la década de los ochenta supone una reactivación de las olvidadas nociones de la participación de la audiencia. Es el momento en el que se convierte en un atractivo objeto de consumo el concepto de interactividad que trata ahora, desde el campo de la industria, de convertirse en el término definidor de las nuevas relaciones entre tecnología y audiencia-consumidor, presentándola como un vehículo democratizador, como el auténtico vehículo democratizador. La interactividad electrónica como la posibilidad de interacción física con los nuevos objetos de la cultura, como colaboración en la producción de su sentido desde una dimensión social.

El efecto de este recobrado entusiasmo por la participación es compartido por muchas de las nuevas prácticas artísticas que proliferan en torno a las nuevas herramientas tecnológicas. La interacción con el espectador vuelve a convertirse en la parte central del momento de la creación. Una renovada intención de poner fin a la dialéctica entre objeto y proceso, entre autor y espectador y ahora, también, entre productor y usuario.

Estas prácticas son especialmente sensibles al aspecto social de la interacción que permiten los nuevos medios, al venir acompañados de la enorme extensión de posibilidades relacionales y comunicativas que ofrecen las nuevas redes de telecomunicación (la máquina técnica entendida como el medio entre dos sujetos). Partiendo de que la interpretación debe ser una práctica producida colectivamente, se trata de que la interacción sea algo más que una simple acción colectiva en la producción artística, un simple proceso de actuación aditiva, como fueron los llamados “cadáveres exquisitos” surrealistas. En la interacción una parte de nosotros mismos, que no puede capturarse en el lenguaje, sino en una entre-acción, debe salir a escena, quedar comprometida. La interacción sólo puede ser valorada si lo es como acción recíproca entre dos o más personas, fenómenos, factores o sistemas. La función de la máquina informática es doble, transmitir y, a la vez, participar en la interacción.



[Janet Cohen, Keith Frank, Jon Ippolito. The unreliable archivist.](#)

En realidad, sólo puede concebirse una práctica de auténtica interacción con la obra pensando en términos de derechos de posesión. Ciertamente, sobre un único objeto en la red recaen una pluralidad de derechos así como también concurren una pluralidad de posesiones en conceptos diversos. En su experiencia de la obra, el espectador participante debería llegar a comportarse como si la obra fuese suya, como si en su experimentación el objeto desapareciese en una forma determinada del propio ejercicio de la posesión.

En todo caso, la práctica interactiva sólo es concebible como conjunto de sistemas acoplados, como la relación entre dos elementos que exigen, afectándolo, el comportamiento de un tercero. Más que objetos o ámbitos contenedores de significados, los integrantes de la interacción han de ser especialmente reactivos en su periferia. De aquí que no se trate tanto de entornos interactivos como reactivos (4), similares a los procesos de interacción que acontecen entre dos o más fármacos combinados entre sí (efectos secundarios, agravamiento de la enfermedad o curación). En la interacción electrónica, la ocurrencia efectiva de una acción o de un estado no sólo determina cuál ha de ser el sucesor o estocástico sino, ante todo, su probabilidad.

En este sentido, uno de los aspectos esenciales de una interacción cibernética es la de la capacidad homeostática del sistema, regulación del medio en el que se desarrolla el intercambio de la participación. Lo que supone que cada momento de experiencia de la obra es también un momento de su regulación.

3

Críticas al concepto de interactividad

Esta nueva reactivación del concepto de interactividad, ahora desplazada al campo de las nuevas tecnologías, no dejó de suscitar profundas reticencias, mucho más allá de las primeras críticas en torno a su origen militar, y de la posible legitimación ideológica de sus originarios fines que su uso en el campo del arte podría suponer. A nivel general, la interactividad, la participación, ha acabado por ser considerada, al menos en el campo de los nuevos medios de comunicación, como una retórica, cuya misión, por tanto, no podría ser la de producir una cierta verdad intersubjetiva, sino la de conseguir apoyo para un sistema particular de valores.

Efectivamente, no han sido infrecuentes las críticas que analizan el fenómeno del arte interactivo como un cambio de la representación a la manipulación (5). Desarrollo y sofisticación, para A. Shulgin y L. Manovich, no de un vehículo de emancipación democratizador sino de una tendencia, para ellos, a la manipulación del espectador propia del arte contemporáneo (6). Manipulación entendida para estos autores como la única forma de comunicación que el espectador en nuestra cultura ahora conoce y puede apreciar, envuelta, sin embargo, en

lo reconfortante de términos como interacción, o comunicación, mediante los que se sometería a la audiencia, bajo la seducción de la experiencia del futuro, a seguir unas pocas opciones, en un pseudo-interactivo juego que Shulgin considera basado en un banal deseo de poder del artista sobre la audiencia.

La interactividad, por tanto, simplemente como “otro nombre para ir de compras” según la definiera irónicamente Tamblyn, o quizá un fenómeno con la capacidad, según Virilio, de “privar al hombre de su libre arbitrio y de encadenarlo a un sistema de preguntas-respuestas sin salida” (7). La inmediatez del requerimiento de respuesta (la respuesta que se exige en el sistema informático es, como si se tratara de una confrontación persona-persona en vivo, “una respuesta inmediata”) (8) colaboraría también, muy decisivamente, en este proceso de captura del espectador-participante. Como en un juego, “todo está pasando allí” (9). En su inmediatez, las propias ideas del espectador se difuminan en el pasado, el valor del presente de la acción adquiere una desmedida importancia.

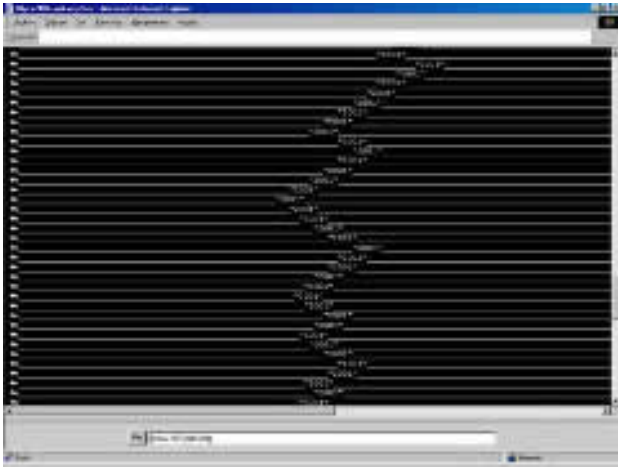
Considerando la problemática inherente a todo ello, no es extraño que se haya definido el “zapping” televisivo como la forma más básica de interacción electrónica, en cuanto que es fruto de un acto de selección en tiempo real, donde la pasividad forzosa del espectador es disimulada en la posibilidad de una alternatividad nunca intencional, carente de verdaderas opciones personales. Sucesión interminable de discontinuidades y rupturas como verdadera continuidad del fluir alienante de lo medial. Se viene produciendo la sospecha de que la práctica de inmediatez de la interacción electrónica haga que el ejercicio del juicio se suspenda en una continuidad sin pausa. La imposibilidad de detención incapacita la posibilidad del juicio y del pensar.

Se hace inevitable el fracaso de muchas de las manifestaciones artísticas que han adoptado como fundamental la vía de la participación interactiva cayendo, nuevamente, en un intento de renovación del espectáculo mismo, ya cuestionado por la crítica situacionista, que meramente trataría de hacer evolucionar al espectador pasivo hacia un “espectador estimulado” o, incluso, un “espectador intérprete” (10).

La crítica, sin embargo, de mayor peso y seguramente de mayor interés al concepto de interactividad en los nuevos medios ha estado centrada en la propia redefinición del concepto de lectura que propone el sistema hipertextual. Se había considerado que, gracias a éste la obra de arte digital era poseedora de una mayor capacidad para activar las representaciones del lector en la co-realización de la intencionalidad dispuesta en la obra, a través de las fuertes indeterminaciones que el hipertexto deja como lugares vacíos, abriendo constantemente enormes posibilidades a la actividad estructuradora del espectador/ participante (11).

No obstante, para los más escépticos, el sistema hipertextual, lejos de ofrecer una vía hacia una pretendida supresión de “límites entre los diferentes estados mentales” que son propios de la creación, se entendería como otro ejemplo de la creciente y negativa tendencia a la “externalización de la vida mental” en nuestra sociedad. De esta forma, los enlaces, el hipervínculo, verdadero principio del lenguaje de los nuevos medios interactivos, podría servir para objetivar aún más, como propone Manovich, los procesos de pensamiento que envuelven las actividades de conectar ideas, imágenes, recuerdos, pidiendo al espectador “seguir asociaciones programadas,” haciendo, incluso, que acabemos confundiendo “la estructura de la mente de alguien por la nuestra” (12).

No es extraño que para Dieter Daniels haya una vía muy directa entre la antiinteractividad que sería propia de los nuevos medios y la subversión del “software” como la desarrollada por Jodi: confrontado el espectador con imágenes constantemente cambiantes del bloqueo final del ordenador, como si el ordenador hubiese sido infectado por un virus que va a acabar con él, el espectador está indefenso hasta que la obra acaba revelando que su imagen en la pantalla simula, quizá vanamente, “el no simulable final de toda simulación” (13).



[Jodi.404](#)

De ahí que la crítica haya tomado como objeto, en tantas ocasiones, la fascinación del control en interacciones simuladas, una crítica a un elemento considerado por muchos netamente vinculado a la psicología masculina. Con ello, sin embargo, se opera un importante cambio: la posesión se sustituye por la ilusión del control. Desaparecido el cuerpo en el intercambio en el proceso de contacto, sólo queda el lenguaje y sus mediaciones para imprimir las directrices del patriarcado en la acción del encuentro.

El otro frente en el que se concentran las mayores críticas al concepto de interactividad sería la comprobación de cómo y de forma creciente, la interactividad se convierte en sistema de virtualidad, en una política del efecto. La participación del público en los programas de la televisión o su simple presencia como espectadores podrían ser incluidos dentro de esta línea de actuación propia de los “mass media”. Una cuestión de falta de perspectiva, de distancia cero respecto a la escenificación en la que se nos invita a sumergirnos para participar, incapaces por tanto, de adquirir un distanciamiento crítico de la situación de la que los espectadores formamos parte integrante. La participación en algo en lo que es imposible de participar [\(14\)](#).

Por último, está la crítica que denuncia que la interactividad no ha sido capaz de escapar a los procesos de fetichización. El nuevo objeto de fetichización es ahora el mismo proceso interactivo [\(15\)](#). Efectivamente, la necesidad de la cercanía, del acercamiento espacial de las cosas (misión que, según Benjamin, cumplían especialmente los primeros planos en la cinematografía clásica) resurge hoy, enrarecida, como envolvimiento en la acción que suponen las propuestas interactivas de las nuevas obras electrónicas. Un paso que, no obstante, viene acompañado de un nuevo proceso de fetichización, ahora de los mismos procesos interactivos, y que sustituye a la fetichización de la imagen que la publicidad y la inteligencia del consumo supusieron.

Frente al fetichismo de la interactividad como algo exclusivo de las nuevas tecnologías multimedia, recordemos que todo acto de lectura fue siempre interactivo, siempre hubo participación activa del espectador en la concreción de todo texto, recreación en cada acto de lectura. Interpretar una obra es estructurar sus posibilidades de interacción comunicativa. Por ello, la imagen del receptor forma parte siempre del código del emisor; que el código no existe en sí mismo, sino gracias a su manifestación en el discurso, es decir, que no hay obra sin receptor.

Por lo demás, parece indudable que, comprobada la razón de ser de los principios de la crítica lanzada contra la interactividad electrónica, ésta ocupa un lugar de extrema importancia en el marco de la teoría de los nuevos medios, constituyendo un tema de radical actualidad.

No han faltado tampoco quienes plantean la posibilidad de una redefinición total del término, contradiciendo lo propuesto por las prácticas de la cultura de consumo y el mercado del “software”. La clonación de los “websites” dedicados a la creación artística en la red y su manipulación desarrollada por 0100101110101101.ORG, supone desplazar el concepto de obra interactiva al uso interactivo de la obra, entendiendo la interactividad como un uso diferente de la obra, uno no contemplado por su autor. Es decir, reinterpretar las formas y maneras en los que el objeto artístico se ofrece al usuario, incluyendo las formas y usos de su propia destrucción. En última instancia, supone hacer entrar en crisis la concepción de un uso adecuado del objeto en las redes, ése que es esperado y que permite la optimización de expectativas del producto técnico, en relación a los posibles usos alternativos que se pueden hacer de él.