

# Abordajes teórico críticos en la instalación audiovisual. La teoría del tiempo libre y una estética desde la perspectiva del diseño

Agustín Adolfo García Serventi <sup>(1)</sup>

---

**Resumen:** Desde el diseño de medios audiovisuales, es muy común encontrar varios problemas a la hora de encausar un proyecto orientado de experiencias audiovisuales instaladas. Uno de los principales problemas que surgen es el concepto mismo del espacio-tiempo de la *instalación* en relación al *discurso audiovisual*. Lo que implica consideraciones para pensar las concepciones de tiempo y espacio que debe hacer el sujeto que participa de la experiencia. Desde estas condiciones surgen los interrogantes: ¿Cómo articular un discurso audiovisual en un espacio y un tiempo en un campo epistemológico que se hace difuso, carente de reglas claras y en constante mutación e hibridación? Otro problema relacionado con el anterior, es la concepción de *cuerpo del espectador*, este “sujeto” fue mutando y plegándose a medida que la imagen móvil fue plegándose y expandiéndose en la interacción con el espacio. La base teórica del tiempo libre es puesta en juego para demarcar el campo en sus mecanismos de diseño de la experiencia.

**Palabras clave:** diseño - audiovisual - instalación - tiempo libre.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 30]

---

<sup>(1)</sup> Agustín García Serventi, de la Universidad Nacional de Tierra del Fuego, Antártida e Islas del Atlántico Sur (UNTDF) y de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires

*“En la obra de arte no sólo se remite a algo, sino que en ella está propiamente aquello a lo que se remite. Con otras palabras: la obra de arte significa un crecimiento en el ser.”*  
Hans Georg Gadamer

## Introducción: Juego y fiesta

En su libro *La Actualidad de lo Bello*, Hans G. Gadamer (1991) sostiene que una de las principales condiciones del arte actual (de ese momento, y sostengo, hoy más que nunca)

son el *juego y la fiesta*. La experiencia lúdica del contexto artístico le ofrece al público asistente una condición temporal de *pasado que se recobra en el presente*. En este vaivén entre representación y temporalidad actualizada se establecen las bases para pensar la obra de arte en la contemporaneidad y en particular la forma de arte “instalación” y su vertiente audiovisual. Al perder el carácter objetual, o al poner en juego relaciones simbólicas del orden de lo “extra-artístico” (como un *ready made* o el *happening*, los ejemplos en los cuales se basa el autor para sacar sus conclusiones), el arte muda hacia una proposición de “experiencia lúdica”, de acontecimiento estético en el devenir de relaciones entre obra y participantes. Este devenir es un tiempo pensado para ser recibido como una ceremonia que vuelve a traer la experiencia a un tiempo de simbolismo *fundante* y de una relación del orden de lo social, un vaivén de asociaciones, como el juego de palabras, que deriva en un “automovimiento”. Dice el autor: “El juego es, en definitiva, autorrepresentación del movimiento de juego”, añadiéndole el *jugar-con* en la participación del jugador. El juego es entendido como “pura prescripción de la autonomía del movimiento” (Gadamer, 1991, p. 31).

La obra se conforma entonces en su cualidad de manifestar el juego del *como-si* en su eventual condición de efímera, el carácter temporal y espacial de la obra instalada juega el juego del *como-si* aconteciera un momento de tiempo que se refiere *a si mismo* y también *en lugar de*, que tiene identidad hermenéutica de “obra”. Esta identidad hermenéutica está sostenida por comprender que la obra está allí y exige una respuesta del que juega el juego (Gadamer, 1991<sup>1</sup>). En un juego, los participantes generan una serie de reglas (instituidas previamente o creadas para la ocasión) para poder relacionarse en el acto de jugar, para generar un campo simbólico de acción entre los participantes. Pero es el juego mismo – dice Gadamer– el sujeto del juego<sup>2</sup>. El juego y sus reglas crearían el mundo del cual habla Nelson Goodman (2003) dentro de su categoría de arte, el mundo simbólico de relaciones entre obra y participante/s.

La instalación no propone un estado de cosas para ser solamente contemplado con el sentido de la vista, propone una acción, una experiencia estética que introduzca al participante en un universo otro, nuevo, generado en la sala del museo o la galería. Tampoco propone al hecho artístico como un artefacto, transportado como mercancía, sino un despliegue de elementos para ser recorridos, para interactuar con ellos, para generar entre los participantes un campo de relaciones. Estas relaciones están dadas en el orden de lo simbólico, como dice Gadamer, como un juego de contrarios, de mostración y ocultación, donde el arte no es un mero medio portador de sentido “sino que el sentido de la obra estriba en que ella está ahí”. Para ello sustituye el término de obra por el de “conformación”, como una conformación de emplazamientos señalizados o estructuras axiomáticas, descritas por Kosalind Krauss (2002), que estimulan una forma de relacionarnos con la obra en tanto mostración de ciertas relaciones conceptuales en su concepción simbólica, de la prueba de un orden fuera del reconocimiento de algo dado y que cobra sentido en tanto la “obra” sea una conformación que tenga que ser decodificada en comunidad, sin referencia a una experiencia cotidiana con lo dado. La comprensión de la obra se llega a partir de un esfuerzo de comprensión colectivo. Es aquí donde se introduce la aparición de la instalación como forma artística *relacional* (Burriaud, 2008) heredada de los cambios y las necesidades de la instalación como un género artístico que pondera como “objeto de lo

artístico” la posibilidad de relacionarse a través de la disposición y ocupación del espacio y las relaciones que los participantes pueden hacer *en el y con el*.

Concluye Gadamer su capítulo con el concepto de “fiesta”. La fiesta es tal en tanto está imbuida del tiempo propio en el que acontece y su representación, ligado también a un lugar, una forma de experimentar un momento y una duración, actualizándolo en un momento dentro de un período temporal más extenso (el año), ordenando el tiempo en experiencias sociales fundantes de la cultura. La fiesta instaura la noción de tiempo “para algo” (Gadamer, 1991<sup>3</sup>), con un objeto que es la conmemoración. Instaura también una concepción del tiempo en *un tiempo para ser llenado, en tanto sea útil o de ocio*: “El tiempo se experimenta como algo que tiene que pasar o que ha pasado y que tiene un “tiempo propio”. Este momento de tiempo propio y fundante es en donde el participante tiene conciencia de ese tiempo de festividad (1991, p. 48). La fiesta es una conformación, donde lo simbólico se da en el re-conocimiento en tanto aceptación del juego de la celebración, por su significado y su tiempo.

## Las teorías del tiempo libre y la instalación audiovisual

El tiempo de ocio es considerado históricamente como algo negativo en tanto es un tiempo libre que se usa para sí mismo a su gusto y para lo que se quiere (Munné, 2010, p. 127). En la teoría del tiempo libre según la psicología del tiempo libre en Frederic Munné (2010), el juego y la fiesta se instituirían como soporte técnico (según la definición de Rosalind Krauss). En el tiempo lúdico gadameriano los juegos de la imagen y el cuerpo se estructuran en distintas formas de participación abordadas desde el diseño. Los diseñadores diseñan experiencias participativas de distinto orden lúdico, como **contemplación participativa** y **participación contemplativa**, un juego interno entre el cuerpo y la imagen otorgándole a esta última esa característica interna del objetivo primero del juego que es el tiempo, interioridad perceptual. Según Munné, desde la perspectiva marxista, el tiempo libre es un tiempo de recreación cultural y es tan importante para la conformación del sujeto como su participación en la producción de bienes. Desde estas perspectivas podremos observar como el tiempo de ocio o el tiempo libre es un tiempo social que está *pensado desde la libertad del sujeto*. La instalación audiovisual intenta desmarcarse de las reglas compositivas del arte académico y el audiovisual industrial, explorando formas expandidas en el espacio y la narración, estas concepciones de libertad son útiles para observar los fenómenos de esta estética de la recepción que proponen los artistas audiovisuales en la instalación de sus obras.

Las visiones teóricas que presenta Munné concluyen en “funciones del ocio”, la característica principal de estas funciones serían: tiempo de descanso, tiempo de recreación y tiempo de creación. Desde esta última función englobadora, el tiempo de ocio es el fin último del autocondicionamiento del individuo frente a la libertad en el cual se da el “desarrollo de la personalidad”<sup>4</sup>. **El tiempo libre de creación** es donde el sujeto es actor de sus intenciones de desarrollo en el acto creativo y autorealización como sujeto. Munné reagrupa estas teorías en dos conjuntos “según pongan énfasis en el *carácter reequilibrador del juego*

(homeostasis, psicoanalíticas, antropológicas) o en su *carácter de formador de personalidad*”, destacando el carácter expresivo de la personalidad en la actividad lúdica. Porque ante todo, dice el autor, tanto en el juego expresivo como en el compensatorio, la conducta del sujeto es re-creadora. La conducta recreadora: “consiste en la plena y consciente entrega a algo por sí mismo y no por necesidad, lo que autoafirma en diversos aspectos a la persona en cuanto sujeto creador de sí mismo y de lo que lo rodea” (Munne, 2010 p. 122). En sintonía teórica con la propuesta de Munné podemos presentar a los **juegos audiovisuales** desplegados en el período “pre cinematográfico” que fueron un intento de llevar a la vida burguesa la imagen móvil a través de los descubrimientos de artefactos para el ocio. La imagen móvil tuvo sus primeros pasos desde el concepto de juego y entretenimiento y, paulatinamente, con el ingreso de la narrativa audiovisual, se constituyeron en materiales tanto didácticos como expresivos. Es interesante esta comparación con los primeros aparatos y dispositivos pre cinematográficos, tanto en los dioramas como panoramas, las distintas propuestas con los tamaños de las pantallas sirvieron para intensificar las sensaciones, se buscó una forma lúdica de relacionarse con aquello que la imagen intensificaba. Por ejemplo, en los panoramas, los motivos principales eran batallas o momentos históricos destacados de la cultura nacional. Oliver Grau lo ejemplifica en *Virtual Art, from illusion to immersion* (2003) en relación con los panoramas como creación de espacios de imágenes para experimentar *polisensorialidad e interactividad* promoviendo la *actitud performática y lúdica* con la imagen y su representación (Grau, 2003 p. 70)<sup>5</sup>.

La esencia del juego planteada por el panorama al ser tanto lúdica como didáctica podríamos inscribirla en estas concepciones del juego descriptas anteriormente por Munné. Un juego recreativo de orden didáctico al que el espectador se “sumergía” pero que era planteado de antemano para generar este doble efecto de sorpresa y de aleccionamiento. La intensificación sensorial servía (y sirve), dentro de un espacio lúdico, para intensificar la sensación de los *alcances simbólicos de la experiencia*. Llegamos aquí al punto nodal de interés al abordar la teoría del tiempo libre para explicar la experiencia audiovisual instalada, en la última función del ocio que describe Munné que consiste en el desarrollo de la personalidad, el **“ocio creador”** que está orientado al aprendizaje y a la autoafirmación del sujeto como productor de conocimientos. Ella se piensa desde el **“trabajo como juego”** desarrollando el conocimiento para sí mismo en el juego y en el saberse creativo. En esta última función del ocio podría compararse con las definiciones de arte de Hans Gadamer, Dice Munné:

La creación consiste en la realización de actividades por las que la persona autocondicionadamente produce algo nuevo suyo; así, al crear, nos liberamos de lo impersonal, la creación liberadora es, empero, una creación ‘forzada’ que responde a una necesidad de nosotros mismos y no a nosotros mismos; es una creación contra-funcional. Cuando la creación es auténticamente libre pasa a ser la expresión de nosotros mismos como libertad. En la creación liberada, crear es tanto como crearse. La actividad creadora se refiere a todo el vasto campo, exclusivo del ser humanos, que va desde la filosofía y el arte, hasta la técnica y la política. La conducta autocondicionada se realiza a través del *trabajo como juego*, o sea, aprovechando la fuerza creadora que este posee (no su capacidad reproductora que es propia de la re-creación) ... debido a la doble

dimensión personal y social de nuestra personalidad, la creación se lleva a cabo por el hombre a través de dos vías: autocondicionando ya su pensamiento, ya su acción en los grupos, hacia la realización de determinados valores culturales o antropológicos. La vía del pensamiento constituye la contemplación creadora, la vía de acción, la participación creadora (Munné, 2010 p. 122).

Este extenso párrafo aclara las condiciones del presente análisis, la actitud diseñadora de los artistas de instalación audiovisual, al utilizar imagen móvil, sonido, pantallas desplegadas, expandidas, objetos, en fin, todo un complejo despliegue de elementos simbólicos y sensoriales, en conjugación con las tendencias disruptivas y deslimitaciones (Lopez Anaya, 1995) del soporte técnico, apelarían a una conformación de sujeto y de actividades relacionadas con la conclusión que Munné realiza en la contemplación creadora y la participación creadora. Podría considerarse como la percepción extensa e intensa de la totalidad de la duración de lo psíquico y la intensidad real, que el sujeto descrito por Herní Bergson haría en su plena facultad de percibir la duración creadora (Vasallo, 2011, pp. 55-64). Como expresó Gadamer, en la definición de arte como fiesta, el tiempo es un espacio a ser llenado con alguna actividad del orden de lo simbólico<sup>6</sup>. Pero aquí el interés es llevar esta visión del arte como juego y fiesta hacia las características particulares de la visión de tiempo libre en la contemplación y la participación creadora en el diseño de instalación. La creación en la duración o la duración que es percibida, en la duración que crea. Munné concluye:

La creación se basa en la imaginación, la libertad tanto de mover el pensamiento como de dirigir la acción. Pero para ser realmente creadora, creadora de realidad, la imaginación ha de dejar el *pensamiento en libertad de acción* o la *acción en libertad de pensamiento*. Lo primero se consigue con la **contemplación participativa**, lo segundo con la **participación contemplativa** ... El tiempo de creación es, por ello, el ámbito más propio del *homo faber* en el sentido más radical de la expresión: un tiempo de hacerse al hacer (Munné, 2010).

Podemos utilizar esta visión para observar las propuestas compositivas desde la pantalla desplegada hasta la conformación de espacios instalados y decir que en la instalación audiovisual el espacio simbólico intenta narrar su mundo en su *conformación como entidad temporoespacial* única y propia. En esta experiencia (témpero/espacial) que se nos aparece o en la cual nos sumergimos ¿hay un orden discursivo propio y particular?

## Órdenes del discurso en la instalación audiovisual

Por todo lo antedicho apostamos a determinar ciertas particularidades narrativas o discursivas de las experiencias audiovisuales instaladas que consideramos necesarias a la hora de abordar esta condición subjetiva mutable y lúdica. ¿Puede determinarse una poética de la instalación audiovisual? ¿bajo qué parámetros esto podría darse? ¿son las categorías

contemplación y participación en sus cruces una posibilidad para detectar estas poéticas? Frente a otras posibilidades de diseño audiovisual, la forma instalada tiene la particularidad de *hacer hacer*, de dotar al cuerpo del espectador de *libertad de acción* en tanto contemplador/participador, actor e interactor que explora o comprende las reglas del juego simbólico que son propuestas. Por lo general estas reglas no están enunciadas explícitamente (salvo escasas excepciones) pero es común observar que esas reglas son descubiertas o se transmiten de persona a persona, en el acontecer de la experiencia, en la imitación de actitudes corporales de otros *dentro* de la instalación. Esta conformación, que surge de la ocupación del espacio por parte del espectador, refiere a esas formas “expandidas del cine”, en el video analógico y en el digital y sus posibilidades de manipulación y transformación tecnológica pensadas desde la conformación de un lugar, un espacio simbólico que propone relaciones entre términos culturales que podemos resumir en: pantalla/s, el área conformada a través de ella/s, objetos, artefactos, imagen móvil y sonido.

### ***Perspectiva desde la recepción***

Por ello, la instalación audiovisual propone una especificidad en la construcción de mudo –en tanto espacio audiovisual– y las proposiciones que hace al espectador (relación con el efecto de dispositivo). Dentro del juego propuesto por la instalación audiovisual, en una modalidad que podríamos llamar *contemplativa*<sup>7</sup> hay un juego para *si mismo*, el tiempo es *mas propio, más intenso*, se comparte con otros, pero al no poder accionar para modificar la imagen no tengo mas chance que liberarme a lo que propone el entorno, es un juego **ante la imagen**. En la modalidad *participativa* el juego es establecido con *reglas particulares*, la experiencia es más interactiva y el tiempo se evidenciaría más *extenso*, en las formas que devienen de las posibilidades de la programación informática, entonces el diseño está orientado hacia la interfaz, es un juego **con la imagen**.

### ***Pérdida de drama argumental y el montaje***

En sintonía con la característica sinestésica, se observa como en la mayoría de las instalaciones audiovisuales hay una *pérdida sustancial del drama argumental*, esta condición está sustentada por las propias características aleatorias del ingreso y egreso de la sala propiciada por una contante constructiva desde la imagen: **el loop o bucle**. Esta forma de presentar la imagen móvil, podría decirse, es una condición generalizada, tanto en las pantallas que contienen un solo loop o el loop recombinado en distintas instancias de pantalla. La condición de entrada/salida que tiene el espectador y la duración de la obra en el recinto (el horario de exhibición de la sala) impiden, de alguna manera, el diseño de relatos narrativos extensos los cuales incitarían al contemplador/participador a establecer una postura corporal cómoda y estática y evitar moverse para poder “atender” el hilo narrativo. Sin embargo es en la atención en donde se centran estas obras, la atención en los términos culturales presentados que estimulan la participación. La participación y la contemplación (como hemos aclarado anteriormente) no son condiciones estancas sino mas bien dialécticas, *estados latentes* que toman mas preponderancia de acuerdo a la “oferta” que se le hace al “interactor” (contemplador o participador) pero hay que aclarar

que tanto en la contemplación hay participación, y en la participación hay contemplación, siempre desde un punto de vista activo y en tanto la instalación audiovisual pretende un estado de *atención* (Machado, Arlindo, 2009<sup>8</sup>).

Por ello hemos considerado a la teoría del tiempo libre que en estos casos se corre de su característica negativa y de “inactividad” para ser considerado como una instancia activa y creadora, *un tiempo libre creador*. Diseñar instalaciones, es crear un espacio para la imagen y el espectador en libertad creativa, en un tiempo libre creativo. Al instalarse la imagen audiovisual en los espacios culturales de recreación como los museos y galerías (por ser los espacios que albergan generalmente la experimentación del audiovisual), esta retoma *la pensividad* en el sentido que le otorga Roland Barthes al acto de mirar una foto frente al de mirar un film (Bellour, Raymond, 2009). El espacio en las instalaciones *contemplativas* el sujeto vuelve a tener libertad de acción, pero no puede modificar la imagen, si intervenir con ella en un juego libre de *pensividad*. En las instalaciones audiovisuales *participativas* hay libertad de acción pero está condicionada por “reglas de juego”, el espectador si está liberado de la trama, la puede componer o recomponer, pero hay una acción diseñada para ser experimentada de maneras particulares por sistemas electrónico informáticos de sentido corporal. Todas estas experiencias son de carácter lúdico, el tiempo experimentado en ellas es del orden de la liberación del cuerpo de los dispositivos de los *mass media*.

### *Campo y fuera de campo*

Con relación a la puesta en imagen como metonimia puede darse en algunos aspectos, pero es la noción de fuera de campo que es problematizada. Este es un aspecto particular en la instalación audiovisual. Al ser un juego físico y presencial ante y/o con la imagen, las características del cuadro o del encuadre, que conformaban la posibilidad (cinematográfica) de un mundo externo a la imagen que recortaba el mundo representado por acción del encuadre, no se cumplen del todo o es dejada de lado en la conformación. La forma de la instalación altera la noción de fuera de campo y al poder participar en el espacio con la imagen, el efecto de fuera de campo se diluye. Según Iliana Hernández García (1997)<sup>9</sup>, habría una doble relación de secuencia entre los elementos. Hernández destaca la característica arquitectónica de la transparencia heredada del cine, recobrando la noción de una “estética de la transparencia” por la profundidad del campo visual en el espacio tridimensional, (en vez de la perspectiva artificial) con las que el autor trabajó la conformación estructural de su obra (Hernández García, 1997, p. 6). Una de las particularidades es que la noción de fuera de campo que se vería diluida, las constantes del loop, que no propician la construcción de discurso audiovisual sustentado en un fuera de campo, determinan un estado de cosas para considerar que la imagen propone un “dentro del campo”, donde la imagen (encuadrada) funcionaría como una fuerza centrípeta (hacia el interior del espacio donde se encuentra la imagen) mas que centrífuga (fuera del campo de la imagen).

### *Montaje*

En la instalación *contemplativa* o de *contemplación participativa* el concepto de montaje se desdobra en yuxtaposición de imágenes que *conviven* en el espacio físico. En la

*Instalación audiovisual participativa* o de participación contemplativa: el **montaje está latente**, se activa, hay transformación mas que corte, la sensación del corte no está determinada, la determinación la hace el programa y la acción del cuerpo frente a la imagen como integrante de una base de datos y los sensores (sonido, movimiento, tacto). Estas proposiciones son arriesgadas y se tiene conciencia de ello, pero las creo necesarias para problematizar la forma de analizar la recepción de las obras. También para apuntalar una posible visión del diseño, tomando las teorías y las prácticas audiovisuales insertas en la conformación del espacio como lugar donde se inscribe la operación de sentido que realizan este tipo de obras.

## La contemplación participativa

En las instalaciones donde se puede observar la contemplación participativa, el espacio convive con la **imagen como loop**. La imagen no varía su composición por acción del sujeto. Otorga un tiempo de contemplación que propone un **trabajo interno para si** del sujeto (como el tiempo de ascenso en Bergson). El movimiento de la imagen es “ahí” (fuera de mis posibilidades corporales de acción) y por ende el evento, al estar ya activado, tendría dos rasgos o conformaciones: un elemento a priori, la imagen/sonido y el espacio, y un elemento a posteriori, el movimiento en duración del recorrido del participante. Como el recorrido del cuerpo no puede ser cuantificable salvo hacia el pasado, proyectar el movimiento del participante no puede hacerse salvo en la disposición de contenedor “espacio” y en la disposición de las pantallas y objetos como obstáculos de la visión y el movimiento. El sujeto actante, en el momento de la traslación, solo puede concebir la obra como un pasado que está delante, en frente, en vez de un futuro que aún no acontece. La imagen movimiento es secuencia pasado y la pantalla, como el espacio, contienen el tiempo, en el que puedo entrar y salir. El tratamiento del montaje se manifiesta asociativo (entre términos culturales) y el tratamiento del cuadro y el marco se hace evidente en las pantallas “contenedoras” o en la misma estructura de la obra que se podría comparar con ver una película una y otra vez, innumerables veces para actualizar el momento (o “un momento”).

La instalación y el tratamiento de la imagen se propone, entonces, desde una *pensividad* o una propuesta de pensividad. Entre la fotografía y el flujo constante de tiempo y espacio de la imagen móvil, se encuentra el corte del loop. Este corte, que marca una duración, no es un límite, sino un punto de recuperación desde donde se estructura la duración. Esta duración es una duración intensa, porque, si bien la imagen dura, tiene su tiempo propio re actualizándose constantemente, la relación que existe entre imagen y cuerpo provoca una reacción interna. En el flujo de la circulación y la imposibilidad de interactuar, los estímulos son propensos a afectar de una forma cíclica, desde el ojo, al interior del cuerpo. Según Henrandez García (1997) como analiza a Tschumi y su espectador proyectista, la función de hermeneuta del sentido se da en el momento del recorrido, de la estancia y el devenir interno de la temporalidad del espectador, que sigue contemplando un paisaje que se mueve.

## **La participación contemplativa. El interactor y la interfaz, interrupción, simultaneidad y selección**

En un segundo grupo de obras (o conformaciones) se observa otro “orden” de experiencia relacionada con el diseño de una experiencia que requiere relaciones con la imagen discreta y lo que puede en expansión de mundo. Este problema de la comprensión del mundo es central para comprender todas las prácticas del diseño de instalaciones audiovisuales y como se ven modificadas por la máquina. A la hora de pensar en diseño de instalaciones audiovisuales interactivas o de participación contemplativa, abordar el concepto de interfaz relacionada con el interactor es esencial para comprender el rol que el diseño audiovisual en estas particulares conformaciones o experiencias. El concepto de interfaz gráfica de usuario (GUI sus siglas en inglés) es útil para comprender el nexo entre el sujeto YO y el Sujeto SE, el sujeto actante y el sujeto tácito comprendido en el programa (Couchot, 2005). A su vez éstos se conectan a través de la máquina con la base de datos. Por primera vez en la historia, la imagen es un sistema dinámico de secuencias de acontecimientos, de variabilidad acústica y visual. Con estas características se da origen a una nueva visión que integra al observador con el medio técnico (Londoño, 2011). La interfaz por lo tanto, no debe considerarse desde el punto de vista desde el dispositivo que relaciona al interactor con la máquina sino desde sus tensiones entre lo individual y lo social propuesto por el espacio (por la conformación).

En esta concepción no deben considerarse solo los polos abstractos representados por la interfaz y la máquina, sino que intervienen también la memoria, la imaginación, los conocimientos y sentimientos del interactor que se relaciona directamente con la bases de datos. La interfaz, dice Catalá Doménech, puede ser materializada como el movimiento mental, otorgándole al interactor, no solo las facultades de decidir sobre los objetos digitales, sino de impregnarles su condición de sujeto, su capacidad de resolver problemas, de interactuar con otras personas, en definitiva el modelo mental que obliga re adaptar los procesos de diseño permanentemente para estos nuevos espectadores, ahora interactores, que “ganan en presencia e identificación, e intervienen en la experiencia audiovisual” (Bereguer, 2007). Dice el autor: “En términos más complejos, las interfaces son traductoras que se establecen entre un contenido semántico y una fuerza o impulso físico, y su diseño es una fusión de arte y tecnología” (Català Domènech, 2010).

### ***La participación contemplativa***

En este tipo de obras podemos observar un diseño de *poéticas activas*. Estas instalaciones *interactivas* provocan la **participación contemplativa** (participación a con la interfaz entre programa y conformación u obra). En estos espacios de participación contemplativa podemos arriesgar que el tiempo se vivencia como descenso de acuerdo a como describe Henri Bergson, que definía una instancia de la percepción de la duración como un resorte que se activa para producirse el acontecimiento creador. A partir de esta premisa se arriesga la hipótesis desarrollada por Lev Manovich sobre las poéticas de la imagen digital que, a partir de la estructura de la imagen digital modular y dinámica, permite lo que el llama poéticas de navegación. Aquí entran en juego los términos *interactor*, *usuario*

o *participador* para mencionar los distintos nombres posibles para actores que operan y juegan “con la imagen” modificando la percepción del espacio al accionar con su cuerpo la *interfaz informática/electrónica* que está determinada por los sensores que se despliegan en la conformación estructural de las obras.

La *poética de la navegación* (Manovich, 2006) es la característica de la posibilidad del recorrido en la figura de la navegación, lo que se hace fundamental para pensar el diseño de los nuevos medios, porque fuerza a proyectar sobre las bases de datos navegables y su interfaz. Un ejemplo mencionado por muchos autores (Lev Manovich, Jeofrey Shaw, Peter Weibel, entre otros) es *Osmose* de Charlotte Davies y su equipo que desarrollaron para la compañía Softimage, consiste en un espacio inmersivo de realidad virtual (con casco y guante y chaleco incluido) donde el usuario puede flotar en un universo virtual. El usuario aquí se ve flotando (como buceando) y al inspirar, sensores activan el sistema y el interactor se “eleva” por la imagen, luego al expirar, se deja caer. Este ejemplo es pionero y revelador para la generación de poéticas de navegación en el agenciamiento.

El término, *agenciamiento*, provee a la teoría de las poéticas de la navegación el ingrediente sustancial para comprenderla. La actuación (*agency*) es un concepto de las teorías del conocimiento que implica la capacidad de un agente de intervenir en el mundo (Machado, 2010). Janet Murray (1999) expresa la idea que la actuación (*agency*) es “el poder de llevar a cabo acciones significativas y ver los resultados de nuestras decisiones y elecciones”. La posibilidad de la actuación frente al comportamiento de la obra y la navegabilidad, son los vectores por donde se concibe la estética y la poética de la navegación, pero es en el agenciamiento (el diseño de la navegación, el espacio virtual y las posibilidades de acción) donde se encuentra la clave para comprender esta nueva característica fundamental de los medios digitales interactivos. Esta intersección emergentes y colocación entre el tiempo virtual y tiempo real produce un modo de narración que contrasta dramáticamente con la esterilidad temporal de los menús narrativa cerrada se encuentran típicamente en los juegos de ordenador (Shaw y Weibel, 2008). Sólo dentro de las posibilidades técnicas que ofrece la tecnología digital puede el espectador, manteniendo su papel de espectador, afirmar la autonomía en la dirección temporal de la narración (Neil Brown, et al, 2003). Manovich ya había introducido el concepto de software recombinatory (propiedad del software de recombina las asociaciones de la información) y sus interfaces asociadas proporcionan al espectador con entradas múltiples y los puntos de salida a la información, y con la facilidad para ensayar como contenido narrativo sobre la marcha (Manovich, 2007) De esta manera, el agenciamiento, la condición de multi temporalidad y actuación simultánea se presenta como una característica narrativa con amplias posibilidades de diseño en la participación contemplativa. La narración se expande con los medios digitales hacia posibilidades de jerarquización de los estratos o niveles narrativos por parte del agente/actor, y el diseño de estas narrativas ya no es en tensión psicológica (como en el cine) sino en presentación relacional y mapeada.

## Conclusión

En la generación de obras de arte instaladas, el sujeto que queda expuesto a la experiencia en el espacio organizado teniendo en cuenta las modificaciones y posibilidades expresivas frente al espacio/tiempo de recepción. Para ello llegar a dar un marco de acción al concepto de interfaz nos llevó a conformar un posible paradigma a considerar en la medida en que el diseñador de experiencias audiovisuales propone actividades a realizar con el cuerpo, ser liberado de los patrones específicos de espectación tradicional cinematográfica adoptando teorías y concepciones desde las formas concernientes al tiempo libre, entendido este como un tiempo “libre” de trabajo, en donde el ser humano se realiza en su objetivo último: la libertad.

Esto nos llevó a considerar a la noción de interioridad y exterioridad corporal como un fuerte elemento discursivo que alude a la sala de museo, a la galería, los espacios e instituciones continentales de la “obra de arte”. La interioridad genera una sensación de estar sumergido, de haber penetrado en la obra, dice Jorge Lopez Anaya (1995): “*Lo que constituye la sensación, es un devenir en el cuerpo que es una especie de osamenta, de estructura sobre la que se constituye el sentido. El cuerpo es el plano donde todo sucede*”. Este hecho crucial muda las formas del cine y del video, las obras que proponen el juego consideran al medio como entramado de posibilidades donde tejer un eje para constituir un lenguaje simbólico audiovisual nuevo o emergente y configurar al audiovisual en una experiencia de carácter inmersivo. Este carácter hermenéutico tiene en el centro de la obra al cuerpo del sujeto, sus músculos, tendones emociones y deseos. Esta condición se experimenta en una duración particular. Esta duración es un momento y un estado perceptivo que se activa con los preceptos de la obra audiovisual en los límites difusos del despliegue espacial. Las formas contemplativas y participativas condicionan el tiempo que proponen y consideramos que es acertado mencionar que están cercanos al tiempo libre en tanto operan hacia la reflexión interior y la participación activa y reflexiva. Utilizando estas visiones para observar las propuestas compositivas desde la pantalla desplegada, logramos identificar la conformación de varios espacios instalados y decir que el espacio simbólico intenta narrar su mundo y que, en su conformación como entidad temporoespacial, se presenta desde las categorías de contemplación participativa y participación contemplativa. Esta “experiencia” que se nos aparece o en la cual nos sumergimos, intenta contarnos algo, hay un orden narrativo que se observa en su conformación material y simbólica en el orden de las categorías mencionadas.

Inscrito en este nuevo orden epistémico de la relación imagen-medio-cuerpo, el diseñador debería pensar no en un orden de estandarización discursiva, heredado del orden epistémico de la sociedad burguesa, sino más bien en un contexto donde el consenso general sobre la concepción de subjetividad no se corresponde con tal orden y desde ese lugar, pensar en un estado de multisensorialidad, discursivamente complejo y en constante hibridación técnica y cultural.

En resumen, para pensar el discurso en una obra de instalación audiovisual, los conceptos de contemplación y participación son útiles porque ofrecen un abordaje cercano a la *relación vital* con la imagen, una relación más próxima a los avatares del cuerpo, a la noción de albedrío y la realización de la subjetividad en su plena conciencia y autorealización.

## Notas

1. Gadamer (1991). "...no puede haber absolutamente ninguna producción artística posible que no se refiera de igual modo a lo que produce en tanto que lo que es. Lo confirma incluso el ejemplo límite de cualquier instrumento –pongamos por caso un botellero o vendedor ambulante– que pasa de súbito, y con el mismo efecto, a ser ofrecido como si fuera una obra. Tiene su determinación en su efecto y en tanto que ese efecto que se produjo una vez. Es probable que no llegue a ser una obra duradera, en el sentido clásico de perdurabilidad; pero, en el sentido de la identidad hermenéutica, es ciertamente una `obra´...". (pp. 33-34)
2. Ibid. "El verdadero sujeto del juego, entonces, es el juego mismo, que atrae a quienes participan en él y los sumerge en su realidad lúdica, realidad que los jugadores experimentan como una realidad que los supera".
3. Gadamer (1991). "Las fiestas que retornan no se llaman así porque se les asigne un lugar en el orden del tiempo; antes bien, ocurre lo contrario: el orden del tiempo se origina en la repetición de las fiestas" Parece que aquí se trata de dos experiencias fundamentales del tiempo". "La experiencia práctica, normal, del tiempo es la del «tiempo para algo»; es decir, el tiempo de que se dispone, que se divide, el tiempo que se tiene o no se tiene, o que se cree no tener. Es, por su estructura, un tiempo vacío; algo que hay que tener para llenarlo con algo. El caso extremo de esta experiencia de la vaciedad del tiempo es el aburrimiento" (pp. 48, 55).
4. Nota: En esta teoría abarcadora del tiempo libre, Frederic Munné concluye que existen tres tipos o funciones del ocio como tiempo libre: el tiempo libre para el descanso, orientado a descansar el cuerpo de la actividad laboral, en el que se distienden los músculos y los nervios, necesario en todo ser humano. El tiempo libre recreativo, en donde la recreación es de orden lúdico, basada en el juego y la diversión.
5. "La creación de espacios de imágenes ampliadas experimenta una polisensorialidad e interactividad, que permiten a las situaciones procesales, promover la tendencia hacia el arte de la performance. De esta manera, las categorías de juego y la teoría de juegos adquieren un nuevo significado. Por lo tanto, además de presentar la larga y compleja tradición del concepto de inmersión, es esencial para retratar los más recientes cambios dinámicos que se han producido en las imágenes, hizo nacer por las nuevas opciones de interacción y evolución".
6. Munné, Frederic (2010). "Pieper ha relacionado el ocio y la contemplación con la fiesta y el culto. Concibe el ocio como `todo aquello que sin ser meramente utilitario forma parte de un destino humano sin mengua´. Su ámbito es el de la cultura propiamente dicha, por cuanto esta palabra indica lo que excede de lo puramente utilitario. Ahora bien, el ocio es la actitud de la contemplación festiva, porque la raíz profunda de la que vive el ocio se encuentra, según Pieper, en la celebración de la fiesta. Esta es el elemento esencial del ocio y también adquiere su íntima posibilidad de legitimación, su sentido del culto" (p. 124).
7. Para simplificar la comprensión de esta tesis, he dividido las experiencias en contemplativas y participativas. Esto para acompañar las facetas de contemplación y participación. No es exhaustivo ni está fundamentado mas que por una decisión operativa. El lector podrá objetar esto y quizás con razón, si su intención es ser exhaustivo en el uso de los

términos. En este caso es una decisión arbitraria y operativa para guiar la lectura y la comprensión de la analogía de los términos de las teorías del tiempo libre.

8. El autor define atención de este modo: “Es una forma para designar la capacidad relativa por parte de un sujeto, para aislar selectivamente algunos elementos de un campo sensorial de la otra, con el fin de mantener un mundo productivo, ordenado y “legible” como dotado de significado. A medida que el proceso de selección, la atención es la prueba de que la percepción es una actividad de exclusión, para que las partes del campo perceptivo desapercibido. La pregunta es qué fuerzas o condiciones hacen que las personas presten atención a algunos aspectos limitados del mundo exterior y no al contrario”.

9. Henandez García, Iliana, (1997). Comentando la obra *Manhatam Transcripts* de Bernard Tschumi, y frente al problema del fuera de campo en la obra del autor.

## Bibliografía

- Bellour, R. (2009). *Entre imágenes: Foto. Cine. Video*. Buenos Aires: Colihue.
- Belting, H. (2009). *Antropología de la imagen*. Buenos Aires: Katz editores.
- Berenguer, X. (2007). “Una década de interactivos”. En: La Ferla, Jorge (compilador) *El Medio es el Diseño Audiovisual*. Manizales: Editorial Universidad de Caldas.
- Bergson, H. (1995). *Le evolución creadora*. Barcelona: Planeta-DeAgostini.
- Català Domènech, J. M. (2010). “Problemas de la representación del espacio y el tiempo en la imagen”, Portal de la Comunicación, Institut de la Comunicació, [http://www.portalcomunicacion.com/ESP/pdf/aab\\_lec/8.pdf](http://www.portalcomunicacion.com/ESP/pdf/aab_lec/8.pdf), (01/09/2010)
- Couchot, E. (2005). *MEDIA ART: HYBRIDIZATION AND AUTONOMY*, trabajo presentado en la Primera conferencia internacional sobre Media Art, Banff Center, Base de datos virtual Leonardo.
- Gadamer, H. G. (1991). *La actualidad de lo bello*. Barcelona: Paidós Ibérica. Versión digital: Biblioteca FayL/TibiLibri.
- Grau, O. (2003). *Virtual Art. From Illusion to Immersion*. Cambridge: The MIT Press.
- Goodman, N. (2003). ¿Cuándo es el arte?, (en línea), revista virtual *A Parte Rei* N° 26. Marzo. pp. 1-7.
- Hernandez García, I. (1997). *Mundos Virtuales Habitados. Espacios electrónicos interactivos*. Bogotá: Centro Editorial Javeriano, CEJA.
- Krauss, R. (2002). “La escultura en el campo expandido”, en: Hal Foster (coord.), *La posmodernidad*. España: Kairos. pp 59-74.
- López Anaya, J. (1995). *El arte en un tiempo sin dioses*. Buenos Aires: Almagesto.
- Machado, A. (2010). *Convergencia y divergencia de los medios* (en línea). La Habana, Revista electrónica Miradas, Extraído de: <http://www.eictv.co.cu/miradas>
- \_\_\_\_\_. (2009) *El Sujeto en la pantalla, la aventura del espectador, del deseo a la acción*. Editorial GEDISA.
- Manovich, L. (2006). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Buenos Aires: Paidós.
- Munné, F. (1980). *Psicosociología del tiempo libre: un enfoque crítico*. México: Trillas.

- Murray, J. H. (1999). *Hamlet en la Holocubierta, el futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós.
- Vasallo, A. (2011). *Bergson: Una introducción*. Buenos Aires: Quadratta-Biblioteca Nacional.
- 

**Abstract:** From the design of audiovisual media, it is very common to find several problems when it comes to directing a project of installed audiovisual experiences. One of the main problems that arise is the very concept of the installation's space-time in relation to audiovisual discourse. This implies considerations for thinking about the conceptions of time and space that the subject participating in the experience must make. From these conditions the questions arise: How to articulate an audiovisual discourse in a space and a time in an epistemological field that becomes diffuse, lacking of clear rules and in constant mutation and hybridization? The theoretical basis of spare time is put into play to demarcate the field in its design mechanisms of the installed audiovisual experience.

**Keywords:** design - audiovisual - installation - spare time.

**Resumo:** A partir do desenho da mídia audiovisual, é muito comum encontrar vários problemas quando se canalizam experiências audiovisuais orientadas a projetos instalados. Um dos principais problemas que surgem é o próprio conceito de espaço-tempo da instalação em relação ao discurso audiovisual. Isto implica em considerações para pensar sobre as concepções de tempo e espaço que o sujeito participante da experiência deve fazer. Dessas condições surgem as questões: Como articular um discurso audiovisual num espaço e num tempo num campo epistemológico que se torna difuso, sem regras claras e em constante mutação e hibridização? Outro problema relacionado ao anterior, é a concepção do corpo do espectador, esse “sujeito” estava mutando e dobrando à medida que a imagem em movimento se dobrava e se expandia em interação com o espaço. A base teórica do tempo livre é colocada em jogo para demarcar o campo em seus mecanismos de concepção da experiência.

**Palavras chave:** design - audiovisual - instalação - tempo livre.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]

---