

EL USUARIO

Y su lugar en la obra interactiva

Obando Diego

2023

Taller de Diseño Multimedial V

Licenciatura en Diseño Multimedial

Docentes:

Federico Joselevich Puiggrós

Elizabeth Toledo

Nicolás Mata Lastra

Julia Saenz

Tomás Costantini

Índice:

.Agradecimientos

.Resumen

.Palabras claves

.Capítulo 1: Introducción

1. Marco teórico

.Capítulo 2: Metodología

.Capítulo 3: Entendiendo la obra de arte interactiva

1. Interfaz, ¿Dónde está? ¿Qué es?

2. Los que se involucran

2.1. Artista y su trabajo

2.2. Espectador, usuario, interacto. ¿Por qué llamarlo de otra forma?

3. ¿Cómo afecta la interacción?

.Capítulo 4: Conclusión

.Referencias

.Obrología

.Anexo: Hábitat

Agradecimientos

En primer lugar agradecer a mi familia por haberme acompañado y por bancarme en este camino, el cual fue largo y complicado. Dieron todo para que yo hoy pueda conseguir finalizar con una etapa de mi vida.

En segundo lugar, agradecer a mis amigos de la vida, los cuales escucharon todas mis complicaciones y siempre estuvieron para darme una mano o apoyarme cuando lo necesitaba. Fueron muchos pero destaco a Macarena, Gustavo, Pablo, Iván, Lucas y Jonathan por sobretodos.

A mis compañeros, quienes se volvieron amigos y ahora también colegas, Mateo, Esteban y Camila. Ellos fueron gran parte del desarrollo de este último trabajo y me acompañaron desde el primer día. No me cabe ninguna duda de que son grandes profesionales y excelentes personas.

Y por último a la cátedra quienes me guiaron a poder concluir de una manera más que satisfactoria este último tramo de la carrera. Me empujaron a sacar lo mejor de mí como profesional.

Agradezco a todos porque me llevaron a ser la persona y el profesional que soy hoy.

Resumen

Este trabajo se centra en descubrir y definir el rol que tiene el público que transita obras interactivas, que tengan la característica de poder modificar el entorno de la misma.

Para ello se realizó una recopilación de distintos escritos de diversos autores que recorren elementos y participantes necesarios dentro de las obras interactivas, como lo pueden ser el artista, el público y la interfaz esto con el objetivo de poder definir todo lo que rodea la experiencia de estas obras y al mismo tiempo poder comprender cómo es el funcionamiento de las mismas. A su vez se llevó a cabo una recopilación de 3 obras que sirven de exemplificación de lo anteriormente mencionado. Además se ha realizado una búsqueda de conceptos que nos ayuden a comprender mejor el tipo de espectador que se maneja en este arte seleccionado y como es la influencia de la interacción en las obras.

Los análisis arrojan que las obras de arte interactivas que modifican su entorno son aquellas que nos hacen enfrentar (como usuarios) situaciones que nos permiten reorganizar el sistema desarrollado por el artista, dándonos así lugar de improvisar y pasar por nuestro propio proceso artístico.

Esto concluyó en que en el desarrollo de una obra de arte interactiva de este tipo, el artista es quien protagoniza el proceso artístico, pero al llevar a cabo un sistema que permite su ordenamiento en base a la improvisación del usuario. Lo anteriormente mencionado nos acercó también a comprender que el proceso artístico se vuelve a repetir una vez que la obra es presentada al público e intervenida por éste, generando por cada interacto una nueva versión de la misma.

Palabras clave

Usuario/Interactor, Espectador, Artista, Interfaz, Interacción.

Introducción

Las obras de arte interactivas plantean una situación muy particular, y tomando como una referencia a Giannetti (2004) quien dice que:

Las obras interactivas –para que sean consideradas como tal– implican un intercambio real de información entre los sistemas, como el humano y el digital, es decir, la posibilidad de que un elemento externo a la máquina entre a formar parte del proceso mediante la introducción de información, y pueda generar nueva información no contenida en el programa[...] (p. 3)

Entonces podemos decir que es en el espectador en donde recae esta particularidad, puesto que pasa a tener influencia en el resultado de la misma, su interacción no se limita a la mera responsividad del sistema.

Cada práctica artística tiene su particularidad, y como ya se ha mencionado, en el arte interactivo es el intercambio de información entre obra y espectador. Esta particularidad genera que la participación activa dentro dentro de la obra, deje al término “espectador” escaso ante la importancia que adquiere este. Esto conlleva una transformación del mismo a interactor o usuario. Teniendo en cuenta esta mutación del público en este tipo de obras como punto de partida, junto a la definición de la autora sobre las obras de arte interactivas, la investigación se centrará en definir cuál es el rol del público en las obras de este tipo.

Esta investigación toma como primer gran objetivo dar cuenta de cuál es el rol que adquiere este nuevo interactor/usuario dentro de la obra de arte interactiva; pero llevándolo a un punto más específico, ya que se buscan analizar obras que modifiquen su propio entorno a partir de la interacción del usuario. Para aclarar aún más, aquellas obras que nos permitan tomar la interacción del usuario y se vean reflejadas de manera transformante en la obra, no solamente sumando información; sino transformándola dentro del sistema creado por el artista. También se busca aclarar, por consecuencia, si estos usuarios forman parte del proceso artístico o no. Esta problemática surge a raíz de que muchas personas podrían llegar a la conclusión de que estos completan la obra o incluso que quienes son los artistas crean medios y no obras.

2. Marco teórico

En el mundo del arte y a lo largo de toda la historia de este, han surgido diferentes formas de llevarlo a cabo. Con el correr del tiempo han surgido nuevas técnicas, nuevas materialidades en base a las tecnologías y avances disponibles en cada contexto las cuales al ser aplicada en el arte generaron estas nuevas corrientes, vanguardias o prácticas. Esto desemboca en que no solamente el artista y su proceso creativo se vean alterados, sino que también la forma en que los espectadores se han ido relacionando con las obras de arte. Al ir aplicando nuevas

tecnologías la relación Obra - Artista - Espectador se vió muy afectada, el caso que interesa a esta investigación es el de las obras de arte de tipo interactivas.

La inclusión de las interfaces, además de ciertas tecnologías electrónicas o digitales en las obras de arte abrió un nuevo panorama en el cual la tríada mencionada se encuentra difusa, ya que se comenzó a involucrar al espectador dentro del resultado de la obra. Aunque el involucrar de manera activa al espectador, no garantiza que la obra de arte sea interactiva, ya que estas no solamente responden a la acción de uno, sino que como menciona Rokeby (1990) "Una tecnología es interactiva si refleja las consecuencias de nuestras acciones o decisiones en nosotros.".

Por lo anteriormente mencionado se centra este estudio en la definición del rol que ocupa el espectador en las obras interactivas. Además la investigación para poder entender cómo funcionan las relaciones entre los diferentes actores en la obra interactiva tendrá en cuenta cuatro conceptos que menciona Giannetti (2004) la percepción, la exhibición, la comunicación y la estructura. Lo que se ha retomado de Giannetti sumado a lo que dice Causa (2009) "La necesidad de entendernos o hacernos entender con los demás, la necesidad de ser percibidos para poder existir. Aquí, es donde aparece la interactividad" (p. 1). serán los pilares para poder llegar a una conclusión final.

Metodología

Para el desarrollo de esta investigación en primera instancia se propuso definir los conceptos espectador, usuario/interactor, interfaz, obra de arte interactiva, artista, esto se realizó mediante la búsqueda de definiciones de diferentes autores las cuales se creen que son los que más se ajustan a nuestra obra.

Una vez definidos estos conceptos se indagó y se relevó cómo funcionan las obras de arte interactivas, que involucran un cambio en el entorno dentro de la obra a partir de la interacción del usuario, se utilizó como base el texto “Interfaces y diseño de interacciones para la práctica artística” (Emiliano Causa, Federico Joselevich Puiggrós, 2009). Además fué necesario para esta investigación recolectar diferentes análisis de diversos autores que analizan el rol del espectador tanto como público activo como pasivo.

Por otra parte, se realizó un análisis a las obras “Código ensamble”, “Sensible”, las cuales fueron llevadas a cabo por Estudio Biopus y “Efecto Mariposa” de Patricio González Vivo, las cuales nos permitieron enmarcar de manera acertada el tipo de obra que se pensó analizar en un principio. Además nos dieron una visión mucho más clara de cómo funciona la particular tríada obra-artista-público que habitan en esta rama del arte.

Entendiendo la obra de arte interactiva

Para descifrar el lugar del espectador de este tipo de obras, lo primero que debemos hacer es entender cómo funcionan. Para ello vamos a analizar y definir todo lo que abarca. Veremos 3 ejemplos ya mencionados, las cuales permiten modificar el entorno virtual de las mismas.

Como ya se ha mencionado anteriormente estas son aquellas obras que nos permiten mostrar consecuencias de las acciones o aquellas que permiten la transformación de información. Por lo tanto en una primera instancia debemos poder ingresar una información, para ello el usuario debe contar con lo que llamamos una interfaz.

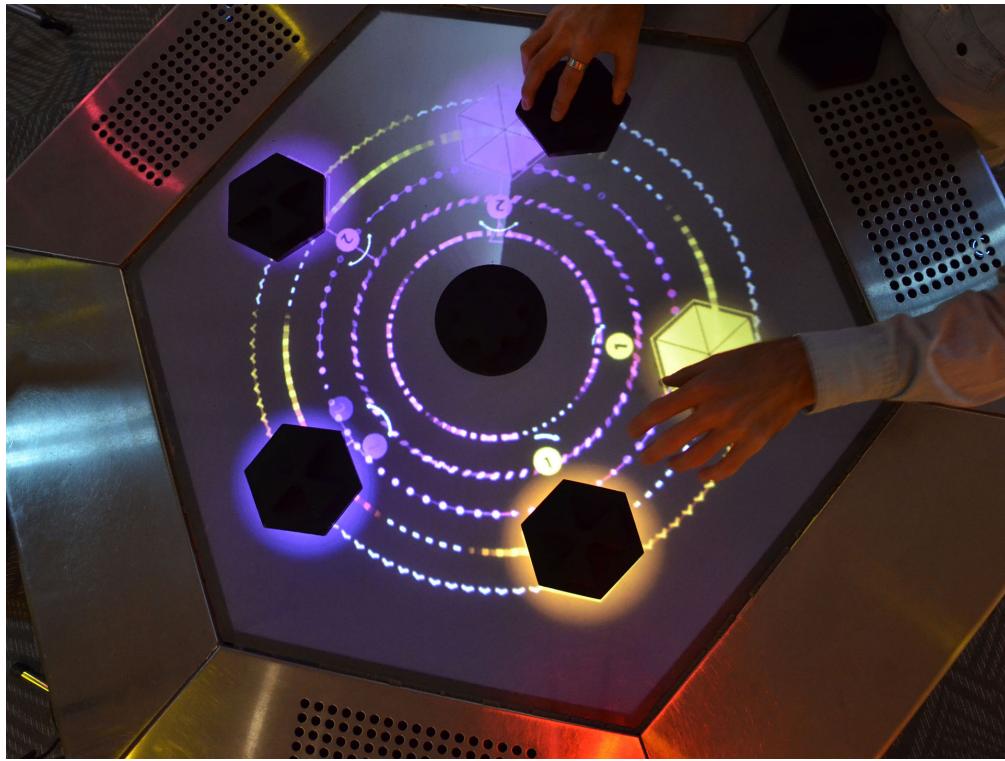
1. Interfaz, ¿Dónde está? ¿Qué es?

Para definir lo que es una interfaz tomaremos como eje lo que dice Gui Bonsiepe (1999) acerca de cómo poder conectar entre el cuerpo humano, un artefacto y un objetivo:

La conexión entre estos tres campos se produce a través de una interfase. Se debe tener en cuenta que la interfase no es un objeto, sino un espacio en el que se articula la interacción entre el cuerpo humano, la herramienta [artefacto, entendido como objeto o como artefacto comunicativo] y objeto de la acción. (p. 17,18)

Una vez definida y para aclarar aún más qué es este concepto, traemos uno de los dos ejemplos que presenta Bonsiepe (1999) en su texto. Él pone como ejemplo una chinche común y corriente, de la cual menciona que sin su interfaz sería doloroso el poder llevar a cabo su utilización para el cuerpo humano, ya que este es un objeto punzante. Por lo tanto nos señala que la superficie chata y lisa es la interfaz que nos permite realizar la acción.

Ya contando con una idea mucho más clara, proponemos un ejemplo dentro de nuestro campo de estudio. En la obra “Código ensamble” del estudio Biopus, nos encontramos frente a una mesa interactiva que cuenta con una pantalla, que nos permite controlar un entorno virtual a través de piezas, las cuales pueden alterar un estilo musical en tiempo real.



Código Ensamble - Estudio Biopus

Podemos encontrar los 3 conceptos mencionados por Bonsiepe, el cuerpo humano (espectador), el artefacto (en este caso el sistema creado por el estudio) y el objetivo (el cual es alterar el estilo musical). Por último queda por identificar la interfaz, teniendo en cuenta el ciclo de retroalimentación mencionado por Emiliano Causa y Federico Joselevich Puiggrós (2013) donde la acción implicaría colocar las fichas y/o alterar su posición, para luego ser captadas por el sistema, para ser analizadas y posteriormente representadas en forma de alteración en el estilo musical. Podemos notar que las fichas son aquellas que nos permiten llegar a nuestro objetivo (alterar el estilo musical) a través de la herramienta u objeto (el sistema en este caso).

Ciclo de retroalimentación



2. Los que se involucran

2.1. Artista y su trabajo

El artista es aquel que lleva a cabo una obra de arte o aquel que practica una forma de arte. Pero siendo más específicos, en el caso de este tipo de obras, es aquel que desarrolla el sistema y además diseña la interfaz que permite interactuar con este. Eso sería de forma superficial lo que hace, pero cómo es realmente el proceso y su objetivo.

Gianetti (2004) nos dice que este tipo de arte permite proporcionar un diálogo con el usuario además menciona que

[...]subvierte el sistema objetual, definido y concluido por el artista, un sistema predominante en nuestra cultura occidental y en las manifestaciones artísticas. Por lo tanto, la obra de arte interactiva significa un paso desde la teoría estética clásica, centrada en el objeto de arte, hacia una nueva teoría que tiene como punto de referencia principal el observador, el público, el usuario. El proceso predomina sobre la obra; en consecuencia, el objeto desaparece en el proceso electrónico. (p. 2)

Esto nos ayuda a comprender que el artista interactivo durante su proceso no debe mirar el objeto de arte, sino que debe mirar al usuario durante la creación de una obra interactiva.

Emiliano Causa (2009) desde su experiencia nos comenta “[...]que (para nosotros) el trabajo del artista es crear una gramática que permita al público construir su discurso. Un acto de renuncia al decir propio para dar lugar al decir del otro.” (p. 1).

Si lo mencionado por Gianetti nos hace comprender que hay que mirar al usuario al que se apunta, Causa nos confirma y amplia que todo debe girar en torno a este a la hora de llevar a cabo una obra de arte interactiva. Crear una gramática, es crear un universo junto con sus normas y reglas que el usuario pueda comprender (e ir aprendiendo) durante el proceso de la interacción, por eso mismo debe de ser consciente de hacia quién va a dirigir su obra, para que esta sea lo más empática posible con el usuario. Esto sin perder de vista cuál es el objetivo que tiene la obra (específico de cada una) y articulando todos los elementos necesarios para poder cumplir con el ciclo interactivo.

2.2. Espectador o usuario. ¿Por qué llamarlo de otra forma?

Llegamos a lo fundamental de este trabajo, para conocer cuál es el rol del espectador de la obra de arte interactiva debemos conocerlo y para conocerlo primero debemos identificarlo.

Podemos afirmar que la principal característica del espectador en una primera instancia es de contemplar, solamente contemplar, pero nosotros revisaremos los 3 tipos de espectador que se mencionan en “El espectador emancipado” de Jacques Ranciere (2008), aunque él realiza su escrito para el espectador del teatro se ajusta perfectamente a lo que buscamos discriminar. El primer tipo de espectador lo menciona como aquel que no puede actuar y conocer, es pasivo, solamente contempla, sin la necesidad de un proceso de cuestionamiento. Por otro lado se habla de un espectador que rompe con esta forma de contemplar, acorta las distancias pero no de manera física sino emancipándose la cual, usando las palabras de Ranciere:

“Comienza cuando se comprende que mirar es también una acción que confirma o que transforma esta distribución de las posiciones. El espectador también actúa, como el alumno o como el docto. Observa, selecciona, compara, interpreta. Liga aquello que ve a muchas otras cosas que ha visto en otros escenarios, en otros tipos de lugares.” (p. 19,20).

En último lugar nos menciona un espectador el cual forma parte de la acción, pero referido a la acción física, el cual se podría encontrar dentro del escenario o mismo actuando.

Para definir qué tipo de espectador es el de la obra de arte interactiva, tomaremos “Efecto Mariposa” de Patricio González Vivo la cual pasará a ser analizada con el fin de resolver este cuestionamiento.



Efecto Mariposa - Patricio González Vivo

En esta obra podemos observar una mesa la cual se encuentra cubierta con cenizas de volcán, que a su vez se encuentra intervenida por una proyección que simula un ecosistema. El usuario tiene la libertad de alterar las cenizas, a partir de esta interacción podremos notar cambios en el ecosistema.

En primera instancia podríamos llegar a decir que el público de esta obra del tercer tipo ya mencionado, ya que no existen barreras y la acción física está permitida. Pero es un poco más profundo, porque no es una mera interacción definida aleatoriamente, sino que esta acción que realiza el espectador fue definida por el artista previamente con un propósito específico, el cual podría resumirse en demostrar los efectos máximos que puede tener acciones mínimas. En palabras del propio autor González Vivo (2012), “La invitación es a alternar la percepción entre la escala micro y la macro para descubrir la complejidad y riqueza del mundo que nos rodea, así como para darnos cuenta de nuestra participación y responsabilidad en este todo.” Sumado a la materialidad que utiliza, la cuál es fundamental para esta obra, nos dice que invita al espectador a observar e interpretar, necesita de sus conocimientos previos, por lo cual el espectador tiene la posibilidad de emanciparse.

Las obras interactivas proponen romper con la mirada simple, ya que permiten el diálogo entre el sistema y el espectador. Para poner otro ejemplo, “Sensible” de, ya mencionados anteriormente, Estudio Biopus; nos presenta una pantalla táctil que controla un entorno virtual y a su vez permite crear música en tiempo real. Ambas buscan emancipar al espectador, mediante la observación e interpretación de lo que sucede con las obras al generar una acción sobre ellas, ya que siempre se pone en proceso de aprendizaje al espectador en una obra interactiva y despertando la observación e interpretación.



Sensible - Estudio Biopus

Volviendo a la pregunta que se presenta en el título del apartado ¿Por qué llamarlo de otra forma? ¿Por qué no simplemente se llama espectador?

Una cosa no quita a la otra, no deja de ser público o espectador, pero pasa a tener una cualidad más que sobrepasa estos términos el poder interactuar. El término de usuario podría funcionar, pero dentro de la obra interactiva parece quedar corto, que se puede ver claramente en un ejemplo que menciona Giannetti (2004) “Para poner un ejemplo que todos hemos experimentado: la navegación en proyectos basados en sistemas cerrados de memoria, como en CD-ROMs, hipertextos online o web art. El usuario ejerce un control sobre el proceso, sobre la navegación, pero no un verdadero diálogo con la obra.” (p. 2,3); ella propone el término interactor que abarca procesos que involucran el ingreso de información y la respuesta de una nueva información, ya que en esta forma de arte las interacciones se dan con sistemas que dialogan y no que quedan sujetas a la mera responsividad.

3. ¿Cómo afecta la interacción?

Como se puede ver en el apartado anterior, los 3 ejemplos permiten realizar diferentes interacciones, que desencadenan diferentes representaciones, pero hay que se modifica en todos los casos: el entorno.

Estas obras tienen una particularidad de la cual se ya se habló, pueden parecer inacabadas sin la interacción del usuario. Los desarrolladores de todos los sistemas proponen diferentes elementos que permiten modificar el entorno de estos tres sistemas. Por lo tanto esto nos remite a lo que desarrolla Umberto Eco (1962) en su libro “Obra Abierta”. El menciona que de por sí todas las obras se encuentran abiertas, ya que cualquier espectador de todo tipo de obra puede llegar a interpretar algo que no estaba previsto durante el proceso creativo del artista. El autor comienza con ejemplos de producciones musicales instrumentales, menciona que en algunas composiciones comparten una característica en común:

La particular autonomía ejecutiva concedida al intérprete, el cual no sólo es libre de entender según su propia sensibilidad las indicaciones del compositor (como ocurre en la música tradicional), sino que debe intervenir francamente en la forma de la composición, determinando a menudo la duración de las notas o la sucesión de los sonidos en un acto de improvisación creadora. (p. 32)

Lo cual se puede transportar a las obras ya analizadas, reemplazando al intérprete por el usuario. Por ejemplo, en el caso de “Código Ensamble” las fichas que se utilizan en la interacción pueden resultar paralelas a la sucesión de sonidos, porque resulta de la improvisación del usuario.

Eco define a estas composiciones como “obras abiertas”, basando su afirmación en que estas consisten “en una posibilidad de varias organizaciones confiadas a la iniciativa del intérprete, y se presentan, por consiguiente, no como obras terminadas que piden ser revividas y comprendidas en una dirección estructural dada” (p. 33). Por lo tanto se podría clasificar a las obras del tipo seleccionado para esta investigación dentro de esta categoría, ya que la interacción genera que los entornos se modifiquen en base a cómo se juegan los elementos disponibles.

Conclusión

Las obras de arte como cualquier otro objeto de estudio sufrieron modificaciones a lo largo de la historia, pasamos de públicos contempladores o pasivos (refiriéndonos a realizar acciones más allá de interpretar) a públicos que actúan activamente. En nuestro caso, seleccionamos obras que permitan modificar amplia y conscientemente. Las interacciones varían dependiendo la obra, y esto es gracias a que el artista puede definir de antemano cómo serán estas. El artista puede llevar al usuario a situaciones en las que interactúe sin control, en los ejemplos propuestos pudimos observar que el artista entrega, como ya mencionamos en el último apartado, elementos que pueden ser reorganizados a criterio e improvisación de quien interactúe.

Ver todo esto nos lleva a entender lo que menciona Emiliano Causa (2009) “Algunas veces he llegado a pensar que quizás “es momento de que el arte deje de decir para empezar a escuchar”.(p.1) . Empezar a escuchar al otro es ponerse en el lugar que ocupó el espectador en otros movimientos o tipos de artes, en los que este solo estaba sujeto a las acciones de contemplación e interpretación. La interpretación puede ser variada y se encuentra anclada a la cantidad de espectadores que participen de la obra, esto se debe a que dependerá de sus conocimientos adquiridos previamente y sus experiencias vividas; pero aunque se escuchen todas esas interpretaciones no dejan de estar en un estado pasivo de mera interpretación. Las obras interactivas que se han seleccionado para este trabajo, nos entregan la posibilidad de cambiar la misma a nuestro antojo utilizando tanto como fue pensada por el autor o generando un nuevo objetivo ajustado al usuario de turno. Permite que el interactor sea escuchado a través de los elementos disponibles, que tenga la libertad de poder manifestar libremente modificando lo que le permite el sistema y llevando la obra a diferentes estados.

Por eso creemos que el usuario si puede ser considerado un co-autor de la obra o un autor de versiones de la misma, porque la lleva a su propia interpretación, ya que el autor da lugar a que este se manifieste y dejando lugar a ser escuchado al usuario. Pero a su vez podemos decir que ambos tienen procesos creativos separados, esto podemos darlo a entender así ya que se encuentran en diferentes momentos y a las acciones que realizan el autor, al crear el sistema (creando las “reglas” del mismo y sus limitaciones), diferenciadas de las del público, alterando el estado de la obra (organizando y reorganizando en base a su parecer, lo que también abre a que cada usuario tenga su propio proceso artístico personal).

Para concluir con esta reflexión surgida a base del análisis realizado a lo largo del escrito, afirmamos que nos encontramos en un momento en que en el tipo de obras seleccionado se pasó a trabajar en conjunto, el artista produce para el público pero a su vez el público produce para el artista, que permite escucharse mutuamente.

Referencias

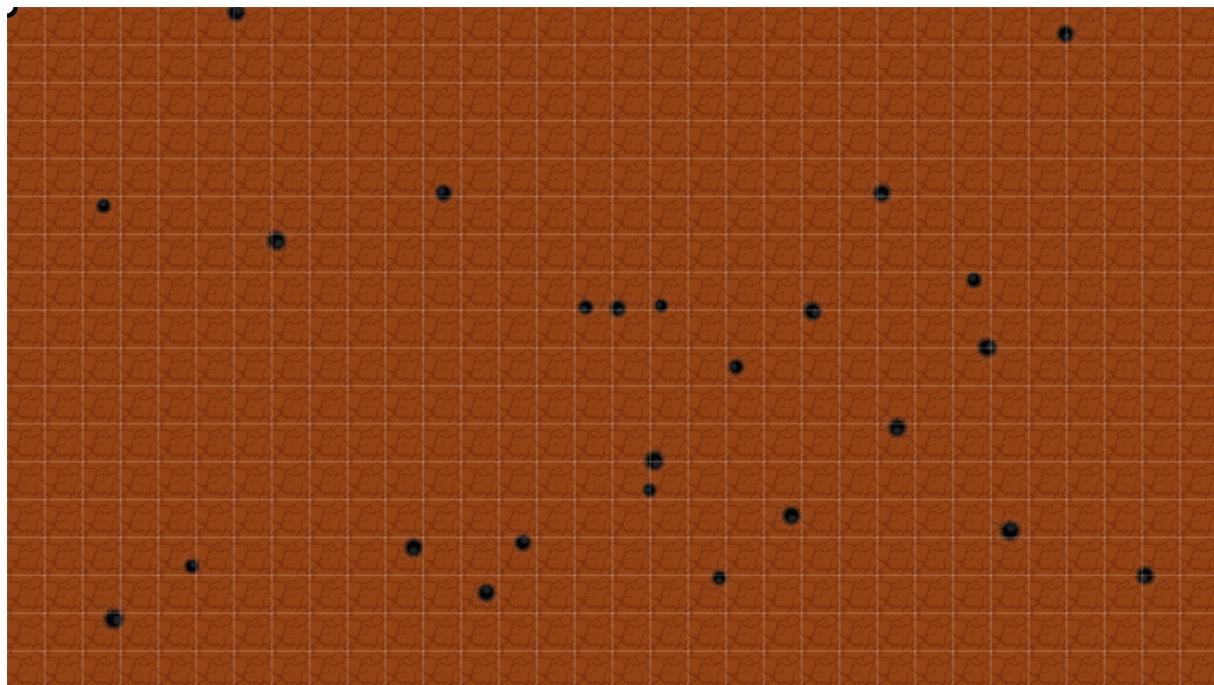
- Eco, U. (1962). *Obra abierta*. Editorial Ariel, S.A. (1979) (1984)
- Rokeby, D. (1990). *Los armónicos de la interacción*. Musicworks 46: Sound and Movement.
- Bonsiepe, G. (1999) *Del objeto a la interface*. Ed. Ediciones Infinito Buenos Aires.
- Giannetti, C. (2004). *El espectador como interactor. Mitos y perspectivas de la interacción*. Conferencia pronunciada en el Centro Gallego de Arte Contemporáneo de Santiago de Compostela CGAC, 23.01.2004.
- Ranciere, J (2008). *El espectador emancipado*. La Fabrique éditions
- Causa, E. (2009) *El por qué del arte con vida artificial*.
<http://www.emilianocausa.ar/>
- González Vivo, P. (2011). Efecto Mariposa.
<https://patriciogonzalezvivo.com/2011/efectomariposa/>
- Causa, E. Joselevich Puiggrós, F. (2013) *Interfaces y diseño de interacciones para la práctica artística*. <http://www.virtual.unq.edu.ar/>

Obrología

- Gonzalez Vivo (2011). *Efecto mariposa*.
<https://patriciogonzalezvivo.com/2011/efectomariposa/>
- Estudio Biopus (2008). *Sensible*.
<http://www.estudiobiopus.com.ar/estudio/sensitive.html>
- Estudio Biopus (2015). *Código Ensamble*.
http://www.estudiobiopus.com.ar/estudio/codigo_ensamble.html

Hábitat

Hábitat es una obra interactiva desarrollada por el autor de esta investigación durante el año 2023, la cual se desarrolló de manera paralela a este trabajo. Consta de una mesa interactiva y una pantalla. La mesa capta con una cámara la mano del usuario, la cual se verá representada en la pantalla. La mano cambiará texturas aplicadas en una cuadrícula de fondo que genera un entorno que a su vez es habitado por unos seres vivos, quienes vivarán o se verán afectados dependiendo el entorno. La posición de la mano y su movimiento son los que determinarán qué textura se aplica y dónde respectivamente.



Decidimos agregar este ejemplo en el anexo y de manera breve para apoyar la conclusión a la cual se llegó en este trabajo. La obra en su concepción fue realizada para que quienes interactúen con ella alteren el estado del mundo virtual en favor o en contra de la vida de los seres que se encuentran dentro, pero al realizar una prueba de montaje notamos que quienes recorrián la obra la utilizaban de diversas maneras. Notamos que se encontraron diferentes usos, como ejemplos anecdóticos muchos intentaron crear dibujos con las texturas de fondo, otros buscaban generar una pantalla que se encuentre en una sola textura con diferentes motivaciones, otro grupo de interactores tenían el objetivo de escribir.



Muchos fueron los objetivos no previstos por el autor, pero aún así estuvieron quienes compartieron la mirada. Por eso mismo no se quiere dejar de mencionar este trabajo desarrollado a la par, el cual puede ser otro ejemplo de cómo el artista original de la obra deja de ser solo él quien opera el resultado de su producción, ya que los elementos dispuestos por él fueron utilizados de diversas maneras por los usuarios, y es quien quedó a pasar a interpretar los nuevos resultados que otorgaban las nuevas producciones.