

Más allá del bastidor: Factores que definen la participación del usuario.

Josefina Franco

2023

Universidad Nacional de La Plata
Facultad de Artes
Licenciatura en Diseño Multimedial
Taller de Diseño Multimedial V

Titular

Federico Joselevich Puiggrós

Ayudantes

Elizabeth Toledo

Nicolás Mata Lastra

Julia Saenz

Tomás Costantini



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

A mis padres, por haberme brindado la posibilidad de estudiar y formarme académicamente con total libertad. A los amigos que contribuyeron en este proceso, confiando en mi capacidad y brindando su apoyo. A mí determinación, por llevarme a finalizar esta etapa a pesar de los obstáculos.

ÍNDICE

Resumen	4
Introducción	5
Hipótesis	5
Metodología	6
Resultados	8
Conclusiones	9
Referencias	10

RESUMEN:

En la exploración continua del rol del espectador en las artes, esta investigación se sumerge en distintos enfoques que han delineado dicha interacción a lo largo del tiempo. Con base en una serie de escritos que abordan el tema, el propósito es ahondar en las motivaciones y circunstancias que configurarán la experiencia del espectador. Este estudio se materializa dentro del contexto del Festival Artimañas a través de una obra que, a primera vista, se camufla como una pieza convencional de arte museístico. No obstante, en su interior, cual caja negra, alberga componentes que responden de manera única a la interacción del usuario. Ubicada en un rincón discreto de la muestra, un bastidor en blanco desafía la norma establecida por las obras circundantes que instan a la audiencia a tocar y experimentar.

La singularidad de esta obra radica en su desafío silencioso. En contraste con la naturaleza interactiva evidente, espera pacientemente a que alguien se anime a trascender la observación superficial. La interacción se presenta como una elección personal y consciente por parte del observador, un acto de curiosidad y deseo de explorar lo que yace más allá de la superficie aparente.

Este estudio no solo busca comprender el papel del espectador, sino también desafiar las expectativas convencionales de la interactividad en el arte contemporáneo. La obra propuesta, al adoptar la apariencia de una pieza museística convencional, juega con la noción de lo esperado y lo inesperado, invitando a los espectadores a cuestionar y participar en su significado más allá de la apariencia inicial.

PALABRAS CLAVE

Arte multimedia; Espectador; Interactividad

INTRODUCCIÓN

En el panorama del arte contemporáneo, la fusión entre tecnología y expresión artística ha dado origen a obras multimediales que transforman la dinámica tradicional de la apreciación artística. En este escenario, la figura del espectador adquiere un papel fundamental en la configuración y apreciación de las obras. Se lo invita a ser un participante activo y no meramente un observador pasivo. En consecuencia, el contexto personal y la experiencia previa durante la interacción con ella desempeñan un rol significativo en el proceso de comprensión que, además, se ve atravesado por el contexto curatorial de la obra. Cada encuentro se convierte en un acto singular, ya que la vivencia personal del espectador influye directamente en la apreciación y comprensión de los mensajes y simbolismos presentes en la pieza. En la actualidad existen diversos escritos acerca del rol del espectador en el arte contemporáneo, de los cuales Andrea Giunta (1999) es punto de partida para el desarrollo de este proyecto. El enfoque de esta investigación, sin embargo, se dirige hacia la comprensión de los elementos que definen las diversas posturas que el espectador puede asumir, desde la simple contemplación hasta una participación interactiva más profunda. No busca ser un análisis de cuál es el rol, sino de comprender los factores que lo definen y desencadenan. Como artistas multimediales, entender el rol del espectador y los factores que lo limitan, amplía las posibilidades de poder jugar con él incluso desde antes del proceso de creación de la obra. Como relata en su libro Jim Campbell (2005), comprender la importancia de la forma en la que funciona, en su caso el ordenador, como ayuda para el análisis y desarrollo de una obra.

PREGUNTA PROBLEMA:

Dentro de una obra de carácter multimedial, ¿Qué elementos o factores interfieren a la hora de definir el rol del usuario?

¿Los factores que definen la interacción se encuentran dentro o fuera de la obra?

OBJETIVOS:

- Observar y analizar los factores que definen las acciones del espectador frente a una obra interactiva.
- Diseño, desarrollo y muestra de una obra de arte multimedial

HIPÓTESIS:

En el ámbito del arte interactivo, los factores clave que definen las acciones del espectador incluyen tanto el contexto específico de la obra como la naturaleza de la interactividad y la experiencia previa del usuario. La participación activa del espectador se presenta como un elemento esencial en la creación de significado, transformando la experiencia artística en un proceso dialógico entre la obra /espectador.

METODOLOGÍA

Fuentes y obras relevantes

Esta investigación se fundamenta en las obras de autores previamente mencionados, como Jim Campbell y Andrea Giunta. A través de su trabajo se analiza el rol del espectador en relación con sus obras.

Jim Campbell es conocido por crear obras de arte interactivo que exploran la relación entre el espectador y la obra. Un ejemplo: "Exploded View" (Vista Expandida). Campbell desafía la pasividad del espectador al requerir una participación activa; la obra se revela gradualmente en respuesta al movimiento del observador. Este enfoque transforma al espectador en un co-creador de la experiencia artística, subrayando la importancia de su interacción física.

En ella Campbell forma una instalación multimedia que consiste en una serie de cables suspendidos en el espacio, cada uno con una pequeña luz LED en el extremo, que están dispuestos de manera tal que forman una especie de red tridimensional. La interacción del usuario se basa en su movimiento dentro del espacio. Cuando se acerca a los cables, las luces LED responden y se iluminan. Sin embargo, la obra no revela su forma completa de inmediato, solo se muestra una parte de la red de cables en respuesta a la presencia del espectador. La obra juega con la idea de que el espectador, a través de su presencia y movimiento, crea y revela gradualmente la imagen completa.

El espectador no es un mero observador pasivo, sino que activa y da forma a la experiencia artística mediante su interacción física. Remarca la importancia de la participación del espectador en la creación de significado y la transformación de la obra a medida que interactúa con ella.

Por su parte, Andrea Giunta (2014) explora cómo el arte contemporáneo desafía las convenciones tradicionales de lo que se considera "arte museístico". Argumenta que en el arte contemporáneo, los museos ya no son simplemente lugares de exhibición estática, sino espacios de interacción viva.

Un ejemplo es la obra "La Menesunda" de Marta Minujín. En esta instalación los visitantes fueron invitados a entrar en una serie de habitaciones interactivas, cada una diseñada para estimular sus sentidos y emociones. Desde una habitación con luces intermitentes hasta otra llena de pelotas de plástico, la obra permitía a los visitantes ser participantes activos en su propia experiencia artística.

Lo que Giunta destaca aquí es que en obras como "La Menesunda," el espectador se convierte en parte integral de la obra de arte. No solo observa, sino que contribuye a la creación del significado y la atmósfera artística.

Fragmentos Lumínicos:

Situados dentro del contexto del Festival Artimañas, donde los alumnos presentan sus trabajos finales de carrera en formato de obra interactiva.

La obra multimedial propuesta, se presenta según algunas de las características representativas del arte tradicional. Se trata de un cuadro colgado e iluminado como una obra museística convencional, es decir, un bastidor colocado a la altura de los ojos en un plano vertical, e iluminado con luz tenue. Sin embargo presenta dos situaciones. Primeramente en apariencia, ya que es un bastidor en blanco, que no contiene pintura, trazos, o detalle de uso. Pero además por su desafío sutil: la interactividad se esconde dentro del cuadro de manera discreta con componentes que reaccionan a la intervención del espectador. Se trata de sensores que activan luz desde el interior de la obra cuando la iluminación se ve interrumpida. Este enfoque busca reflexionar sobre los elementos que definen la participación del usuario, abarcando indicadores de interacción tanto dentro de la obra como en el contexto circundante.

Indicadores de interacción en la obra:

Proximidad física: La obra responde a la cercanía del espectador, revelando su naturaleza interactiva cuando este se acerca lo suficiente.

Exploración activa: La intervención requiere una acción deliberada por parte del observador, que debe explorar más allá de la apariencia superficial para descubrir la interactividad oculta.

Reacción a estímulos: Los componentes internos reaccionan de manera específica a ciertos estímulos, ya sea movimiento, luz o sonido, lo que enfatiza la conexión entre la acción del espectador y la respuesta de la obra.

Indicadores de Interacción en el Contexto:

Contexto curatorial: El entorno de la galería y su disposición afectan la percepción del espectador y su disposición a interactuar con la obra.

Experiencia previa del usuario: La interactividad se ve influenciada por las experiencias anteriores del usuario con obras similares o el arte interactivo en general.

Expectativas del espectador: Las expectativas generadas por otras obras en la muestra, en conjunto o no, con su experiencia previa pueden condicionar la disposición del espectador a explorar la interactividad de la obra.



La interactividad en la obra multimedial entonces, se presenta como una elección reflexiva por parte del espectador, que desafía la pasividad tradicional y sugiere que la participación activa conlleva una comprensión más profunda. Los indicadores clave, como la proximidad física y la exploración activa, destacan la naturaleza consciente de la interacción dentro de la obra. En un contexto más amplio, factores como el entorno curatorial, la experiencia previa del usuario y las expectativas generadas por otras obras de la muestra emergen como elementos cruciales que influyen en la disposición del espectador a explorar la interactividad de la obra. Este análisis pretende descifrar cómo estos elementos convergen, delineando el papel del espectador en el arte interactivo contemporáneo, y contribuye a una comprensión más profunda de la experiencia artística.

Enfoque Metodológico:

Se emplea un enfoque cualitativo al momento de la muestra: observar detalladamente la interacción del usuario con la obra multimedia y analizar el contenido generado durante estas interacciones. Se hace un registro sobre el comportamiento de los usuarios, sus reacciones y cualquier forma de participación activa.

Interacción Individual vs. Grupal: Observar y comparar la dinámica de interacción entre usuarios que participan individualmente y aquellos que lo hacen en grupos.

Imitación de Acciones: Observar si hay imitación de acciones entre los participantes, especialmente en situaciones grupales.

Expectativas y Sorpresa: investigar las expectativas previas de los participantes antes de interactuar con la obra. Analizar cómo estas expectativas se alinean o difieren de la experiencia real.

Análisis de Contenido:

Una vez recopilados los datos (entrevistas con los usuarios, registros escritos, grabaciones de video y comentarios de los participantes), se someten a un análisis de contenido para identificar patrones temáticos y narrativas emergentes relacionadas con la interacción del usuario.

Naturaleza de la Participación Activa:

Desglosar y categorizar las acciones específicas realizadas por los participantes durante la interacción.

Análisis de Experiencia del Usuario:

Se presta especial atención a la experiencia subjetiva del usuario durante la interacción con la obra multimedia. Se busca comprender cómo perciben y experimentan su rol, y cuán definido se encuentra por el contexto.

Respuestas Emocionales y Subjetivas: Explorar las respuestas emocionales y subjetivas de los participantes durante la interacción. Identificar patrones en las emociones expresadas, la conexión percibida con la obra y cómo estas respuestas varían según el contexto.

RESULTADOS

La metodología cualitativa, centrada en las interacciones individuales y grupales, profundiza en la influencia de los factores mencionados anteriormente en las decisiones del espectador. Explorar si hay imitación de acciones en grupos, junto con el análisis de expectativas previas, ofrece una visión contextualizada. Además, el análisis de la participación activa y las respuestas emocionales puede revelar patrones emergentes.

Durante la exposición de Fragmentos Lumínicos, presente en el Festival Artimañas, se observó una evolución en el espectro de interacción a medida que más usuarios se sumaban a la obra. Inicialmente, las primeras tandas de espectadores adoptaron comportamientos similares: observaban desde la distancia para luego acercarse y descubrir qué se escondía detrás del bastidor blanco. Aunque este comportamiento persistió en menor medida a lo largo de la exposición, se repitió en múltiples ocasiones al inicio, cuando la obra podía apreciarse completamente a una distancia segura de dos a tres metros, sin intervenciones de personas o elementos.

En una segunda etapa de la muestra, cuando el público parecía más seguro de interactuar, se observaron comportamientos similares tanto en grupos como en individuos. En interacciones grupales, se destacan los momentos en que la obra estaba completamente en manos del usuario. Si bien el comportamiento en grupo es un concepto ampliamente desarrollado en diversas disciplinas, en la práctica, cuando estamos en grupos, nos comportamos de manera diferente que cuando estamos solos. Las personas tienden a animarse más, a romper reglas o a hacer cosas que no harían por cuenta propia. Este cambio de actitud en grupo se conoce como "desinhibición social", un concepto explicado por psicólogos sociales como Philip Zimbardo. En el contexto de esta instalación, el comportamiento grupal permitió romper con la regla de distancia a la obra o de no tocarla. La interacción grupal se basó en observar el comportamiento del cuadro frente al movimiento de un espectador del mismo grupo, dividiendo la superficie del bastidor entre los miembros para activar todos los sensores al mismo tiempo y leer el contenido expuesto en una sola instancia. Otro comportamiento similar fue cubrir la lámpara que ilumina la obra, dividiendo nuevamente la superficie entre los miembros del grupo. Aunque comparten este comportamiento grupal, cada uno desarrolló su propia interacción.

Cuando se trataba de grupos familiares con adultos y niños, la interacción era doble. La altura del cuadro, colocada a aproximadamente 1.60 metros, impedía que los niños alcanzaran más allá de la mitad del bastidor. Esto dejaba al adulto con la responsabilidad de cubrir el resto, dividiendo el trabajo entre aquellos que optaban por intentar cubrir la fuente de luz principal y los que repetían el comportamiento de los niños.

En grupos de jóvenes adultos, se observó un patrón constante que parece responder a experiencias previas con obras interactivas. Si en un primer momento se mencionó a un espectador pasivo, en el caso de estos grupos, se desarrolló la escena contraria. Los usuarios que ingresaban al sector donde la obra estaba situada se dirigían directamente a las obras adyacentes y a la propia. De manera gráfica, extendían la mano hacia el bastidor, acercándose a la obra hasta lograr una reacción. Este segundo tipo de usuarios en grupo representó a la mayoría de la audiencia que caminó por la escena, generando también un efecto de repetición en la conducta de los grupos de jóvenes que estaban detrás o en la zona de la obra.

En contraste, los comportamientos individuales eran notoriamente variados entre sí. El usuario individual representó una proporción menor de la audiencia, pero añadió un nivel de diálogo diferente con la obra. La primera interacción del usuario con ella marca el inicio de un diálogo único entre ambos. Los versos escritos dentro de la obra se leen con detenimiento, uno a uno, en distintos órdenes, con luces titilantes o constantes, tapando el espacio con dos manos o con una, acercando el rostro, tocando o pasando por encima. La experiencia del usuario individual parece más enriquecedora y exitosa, ya que en numerosos casos, ocupó la obra por un extenso período, generando multitudes a su alrededor que esperaban su turno. Sin percatarse de su entorno, se encontraba en un diálogo directo.

CONCLUSIONES:

Este análisis logra destacar la riqueza y complejidad de las respuestas del público ante una obra de arte interactiva. La variedad de comportamientos observados subraya la influencia ampliamente significativa que el contexto, la dinámica grupal y las preferencias individuales tienen en la experiencia del espectador.

Resulta evidente que el comportamiento inicial frente a la obra se ve moldeado tanto por la exposición previa del espectador a contextos museísticos como por la obra específica que enfrentan. La elección de observar en lugar de interactuar, incluso cuando se brinda la libertad para hacerlo, resalta la importancia de la familiaridad y las expectativas personales en la experiencia del espectador.

Considerando los conceptos desarrollados en la investigación, este comportamiento inicial podría situarse en el papel de un espectador pasivo. Un individuo que, al enfrentarse a una escena museística tradicional, incluso dentro de un contexto multimedial, decide en primera instancia no interactuar. Para profundizar en este comportamiento específico, varios usuarios compartieron después de la experiencia que, aunque el entorno general los instaba a interactuar (dado que estaban conscientes de estar en un contexto donde las obras podían tocarse, oler, dibujar o recorrer), por un momento, esta instalación en particular los llevó, por costumbre, a optar por la observación inicial. Contemplar la obra, probablemente en busca de comprenderla.

Asimismo, la dinámica grupal desempeña un papel crucial en la interacción. La desinhibición social, según lo explicado por psicólogos sociales como Zimbardo, se manifiesta claramente cuando los individuos están en grupo. La presión social y la interacción entre los miembros del grupo generan un ambiente propicio para experimentar y desafiar las normas establecidas. Este fenómeno se traduce en la

ruptura de las reglas de distancia y no tocar la obra, evidenciando cómo la presencia de otros puede influir en la disposición del espectador a explorar y participar activamente.

La interacción de grupos familiares revela la adaptabilidad del comportamiento grupal a la composición y las necesidades específicas del grupo. La asignación de roles dentro del grupo para abordar las limitaciones físicas de los niños demuestra la capacidad de adaptación y colaboración en función de las circunstancias.

En contraste, las interacciones individuales resaltan la diversidad de enfoques y la profundidad del diálogo establecido entre el usuario y la obra. La atención meticulosa a los detalles, la experimentación con diferentes formas de interactuar y la prolongada ocupación de la obra subrayan el valor único de la experiencia individual.

En resumen, el análisis de los resultados revela que la interacción del espectador con una obra de arte interactiva está intrínsecamente vinculada a una red compleja de factores, donde el contexto, la experiencia personal previa, la dinámica grupal y las observaciones de otros desempeñan roles definitorios. Comprender estos elementos proporciona una visión más completa de cómo los espectadores participan y se relacionan con obras de arte interactivas, enriqueciendo así la comprensión del papel del espectador en el contexto artístico contemporáneo.

REFERENCIAS

- Campbell, J. (2011). *Exploded View* [Obra Interactiva]. Museo de Arte Moderno de San Francisco.
- Campbell, J. (2005). *Ilusiones de diálogo: control y elección en el arte interactivo*
- Giunta, A. (2014). ¿Cuándo empieza el arte contemporáneo? / When Does Contemporary Art Begin? Fundación arteBA, 2014
- Minujín, M. (1965). *La menesunda* [Obra artística]. Instituto Di Tella. Buenos Aires.
- Zimbardo, P. G., & Gerrig, R. J. (2002). *Psychology and Life* (Edición 16). Addison-Wesley.
- Zimbardo, P. G. (1971). *The Stanford Prison Experiment*. Stanford University.