

El espacio público en las artes visuales: categorías estética y programática.

Marta Pérez de Giuffré

La idea de que el significado de la obra de arte no se halla enteramente contenido dentro del marco o forma que la limita se encuentra ya en las primeras manifestaciones del arte moderno. El alejamiento de la representación objetiva del color – Van Gogh, por ejemplo – o las innovaciones en la concepción del espacio pictórico practicadas por Cézanne, evidencian una nueva posición en el arte y establecen un punto de flexión con respecto a las concepciones tradicionales. A partir de entonces la tendencia histórica se ha perfilando como el intento progresivo de disolver las barreras existentes entre el mundo de todos los días, es decir el de la vida en el ámbito de la producción y el consumo – *lo cotidiano* –, y el reino de las obras de arte. Son dos espacios distintos y separados, aducen los artistas, y comienzan entonces un proceso de homogenización para reunificarlos, desde el arte, en lo social y lo cotidiano.

Se va a tratar con ese fin que el observador quede implicado activamente en la construcción de la obra, situación que de por sí se distancia de la noción de *encuentro* entre espectador y obra, tal como se concebía tradicionalmente a esa relación. En la concepción clásica, el *contemplador* discernía el significado que se encontraba en el objeto contemplado, con el cual se fusionaba en una afirmación mutua (de ahí la noción de encuentro). En cambio, tal como se lo considera en el arte de las nuevas tendencias del siglo XX, el objeto artístico no porta en sí ningún significado, sino que es el observador o *participante* quien lo resignifica cada vez, según el contexto y su propia disposición participativa.

Al decir de los artistas se trata de formas nuevas y autónomas que surgen como propuestas de superación de las formas tradicionales, y que a pesar de provenir de una reacción constituyen una verdadera entidad artística. Son en general hechos transitorios, autosuficientes, construidos y con carácter de obra abierta. Y estos son justamente los rasgos que caracterizan al género artístico que puede considerarse como epígonos de todo el proceso, la *Instalación*, que tuvo gran difusión en las últimas décadas pero que cuenta con antecedentes remotos y próximos en el resto del siglo y aún en los inicios del arte moderno en el siglo anterior. A través de la Instalación, como fenómeno guía de las artes visuales en el siglo XX, se intentará seguir la relación entre espacio público y arte.

En la *Instalación* convergen las dos grandes propuestas artísticas que van a caracterizar al siglo XX bajo la forma de múltiples movimientos: la inmediatez de

la experiencia, es decir el *arte como vida* que puede considerarse como una primera etapa hasta los años '60, y la *construcción* autónoma del significado preconizada por el arte Conceptual, a partir de los '60. No obstante, los antecedentes comunes a ambas pueden advertirse desde las manifestaciones más tempranas. Para los conceptualistas como para el arte experimental la obra de arte existe verdaderamente en la participación del espectador. Con ello se desafía frontalmente al status tradicional del objeto artístico como único, colecciónable o vendible (Godfrey, 1998). Ambas posiciones se apoyan en teorías críticas, de modo que parojojalmente el intento de un arte de inmediatez se relaciona y confunde con la teoría creciente y progresivamente compleja de las propuestas conceptuales. De un lado y del otro se busca la construcción de un significado por medio de la experiencia artística libre.

Una tendencia histórica

La clasificación tradicional de las disciplinas artísticas reconocía y legalizaba una sintaxis propia para cada una de ellas. En cambio, la concepción constructiva – más adelante *interactiva* – que se afianza progresivamente durante el siglo XX propone ignorar la sintaxis, o bien manipularla, de modo que los elementos intervinientes en cada nuevo hecho de arte (o «situación» artística) sean necesariamente resignificados dentro de la misma situación. Se intenta trabajar con elementos que están fuera del dominio de toda preceptiva aceptada previamente, para convertirlos en componentes no semantizados, aptos para formalizaciones libres y verdaderamente nuevas.

En este contexto se pone en cuestión la eficacia del término *categoría estética* para identificar a los elementos clave de la obra de arte, ya que el mismo se ha aplicado históricamente a aquellos componentes sobre los cuales recae clásicamente la percepción (*Aisthesis*) y por ende la participación en el mundo interno de la obra, la vivencia de una presencia develada en la misma y la comprensión de un significado por parte del contemplador. En las corrientes artísticas que forman parte del proceso que se pretende caracterizar, más bien debe hablarse de categorías programáticas, a la manera de un programa constructivo de la obra, relativo sólo al proceso mismo de la construcción y sin relación de significación ni de representación con respecto a hechos o situaciones externos a ella.

Entre los elementos fundamentales del arte el *espacio* ha sido la forma simbólica definitoria de estilos y posiciones en cuanto a la representación tradicional de la *realidad*. El espacio ha tenido en las artes la virtualidad de un espacio real *representado* por el método favorecido por cada época (se reconoce por ejemplo al «quattrocento» italiano la condición de matriz del orden visual occidental moderno). De acuerdo con lo apuntado con respecto al cambio de orientación de las nuevas

tendencias que se desarrollaron en las artes del siglo XX, el espacio también pasa a ser concebido de manera distinta, ya no metafóricamente, o simbólicamente, sino como lugar de acción real, inmediato, experimentable.

Si el espacio es lo *común* entre el mundo *real* de la vida cotidiana y lo «*irreal*» de la obra de arte (Cf. Guardini, R. La esencia de la obra de arte), es el espacio artístico, entonces, necesariamente, el *lugar* para la reunificación de arte y vida, las dos dimensiones «injustamente separadas» según los artistas del arte contemporáneo. En esta reunificación, el predominio del espacio de vida, es decir *real*, por sobre lo artístico – es decir el poetizado e *irreal* del símbolo, según la tradición - lo da el carácter social del primero. Todos nos entendemos en lo fáctico de la vida, todos nos encontramos en similares situaciones concretas que nos tocan vivir. La reflexión que tiene lugar en las artes, ya desde fines del siglo XIX, rechaza las normativas y técnicas de «escuela» y estilo como una intelectualización de lo real, como un proceso de alejamiento de la vida que se venía dando en la praxis artística (cf. Zola, E. *El buen combate*) y repudia consecuentemente a las ideologías como proceso intelectualizante de la libertad de la vida y de la creación. Contra esto reaccionan.

En los primeros momentos la concepción del espacio como lugar de acción suscita la posibilidad de construir obras como *reubicación* libre de objetos en él (los *assemblages*) y, posteriormente, la inclusión física del mismo lugar de acción *en* la obra. Tal inclusión será dinámica y generadora de experiencias puntuales individuales y nuevas en cada caso. Puede decirse en general, aunque más adelante se distinguirán las etapas del proceso, que el artista se dirige programáticamente a «adueñarse» de la tercera dimensión desde la experiencia de lo *vivo*. El fenómeno se observa, en suma, como un proceso de homogenización del espacio, lo cual implica el pasaje del carácter simbólico del mismo a una condición no simbólica, no narrativa, no representativa. Se pretende que la obra surja como resultado de un hecho constructivo aleatorio, lúdico y hasta divertido, en el cual el espacio es ámbito de experimentación abierta. La ruptura con la narración «destemporaliza» la obra – o resignifica el tiempo en ella aunque no narrativamente – pero también «espacializa» el hecho artístico, eliminando la jerarquización espacio-temporal que le otorgaba el proceso de representación, ahora desechado. Todo elemento interviniente en la obra tendrá el «lugar» que cada uno le quiera asignar.

Este cambio en las artes puede considerarse como un aspecto de la transformación que, por evolución de sus propias premisas, se opera en el pensamiento moderno secularizador. En esta transformación han tenido gran peso influencias filosóficas que van desde la *Fenomenología* husserliana como intento de una nueva posición del sujeto frente a las cosas, la teoría de la relatividad de Einstein y más todavía la física cuántica, hasta la escuela crítica de Frankfurt, y aún las filosofías de Nietzsche, Heidegger, Wittgenstein y los filósofos postmodernos, para quienes (algunos de estos últimos) es negada la distinción clásica entre apariencia y esencia (entre lo

aparente y lo esencial) igualando ambos niveles bajo el del aparecer o acontecer. El conjunto de estos pensamientos determinan con el correr de las décadas una evolución del paradigma de interpretación, con un resultado devastador sobre la noción de representación en las artes y, correspondientemente, sobre la de contemplación estética. En el nuevo pensamiento la contemplación es desplazada por las categorías de la acción y por la búsqueda de la novedad que depara la experiencia (arte de acción, arte experimental).

En este sentido es válida para todas las artes que participan de las condiciones señaladas, la frase de Pierre Schaeffer, creador de la música concreta («acousmatique»), cuando afirmó acerca de su música, que «no es composición a priori, sino es construcción a posteriori». Expresaba con ello el rasgo fundamental del arte experimental. La noción de experiencia se opone a la de composición (sintaxis), a la que los artistas innovadores consideraban el «corset» de los fenómenos artísticos clasificados en las disciplinas y géneros tradicionales.

La presencia de la tecnología

Por su parte la tecnología, cuyo asombroso desarrollo entre las actividades humanas singulariza al siglo XX, se presenta como el exponente visible y progresivo del modelo epistemológico constructivista y transformativo ya anunciado en el siglo XVIII. La incidencia del desarrollo tecnológico en las artes y dentro del pensamiento artístico particularmente en la concepción del espacio, es muy significativa y determinante. Más aún, si en relación a las artes se toma en cuenta el influjo tecnológico sobre el fenómeno social y el espacio público.

El pensamiento técnico genera sus propios esquemas abstractos de interpretación de la realidad natural, con las categorías eminentemente transformativas que le son propias. Dichas categorías se generalizan culturalmente por medio de un proceso de inclusión mayoritaria de los sujetos que consumen los productos tecnológicos. Esta relación da lugar a una coincidencia acerca de los valores técnicos, coincidencia que es expansiva debido a la naturaleza misma de la relación *consumidor – objeto de consumo*, y promueve por esa vía el fortalecimiento del proceso cognoscitivo-transformativo del cual surgió, todo lo cual redunda en una mayor aplicación, utilización y consumo.

La aceleración de ese proceso circular provoca alteraciones y transformaciones también en los modelos sociales. El espacio público manifiesta innovaciones no del todo analizadas aún. Asistimos en la última parte del siglo XX al desarrollo de la dimensión cibernetica y el nuevo espacio comunicacional, al cual constituyen como red los mismos usuarios que participan en ella y la sostienen con su propio consumo del tiempo cibernetico. A esta dimensión – como ya ocurrió previamente con la de

la TV – van ingresando situaciones humanas bajo una nueva forma de espacialización y por tanto de percepción y tratamiento.

La actividad artística se inscribe en este proceso con formas nuevas de incipiente desarrollo, a las que en conjunto podría llamarse arte social cibernetico, o arte «cibersocial». A esas formas artísticas les corresponde la existencia tecnológica, como a todo el cibermundo, y configuraciones novedosas que son vehículo de un nuevo nexo social no visible, preponderantemente textual y de poca claridad por el momento en cuanto a la naturaleza de los vínculos comunicativos que se establecen en él, ya que se presenta hasta ahora más que nada como lúdico. Pero éste sería el último tramo de un proceso que ha tenido lugar desde fines del siglo XIX hasta el presente y que está enfocado en las presentes reflexiones desde el cambio de la concepción del espacio en las artes visuales y la relación que tiene este cambio con lo social en el espacio público.

Genealogía I

Si se considera el fenómeno de la *Instalación* como el punto de referencia del proceso artístico que se desarrolló en ese período, conviene revisar aunque sea sucintamente lo esencial del mismo, sus antecedentes y su trayectoria. Las *instalaciones* emergen del campo de experimentación de la pintura y la escultura, con el objetivo de superar los límites de ambas disciplinas de acuerdo con las ideas ya señaladas. Ese es el primero de sus principios. Otro es la apropiación del espacio como materia y como forma artística, obviamente anulando también la distinción clásica entre materia y forma. En este sentido se ha hablado del intento de «obra de arte total», en la cual todo artista es arquitecto porque pasa de manejarse en las dos dimensiones de la pintura, a las tres dimensiones de la escultura (*Instalaciones*, 1994). De este modo los artistas intentarían generar un espacio artístico único en el cual se sucedan eventos de orden visual, auditivo, cinético, etc., simultáneamente.

Como antecedentes más próximos de las Instalaciones se presentan los «assemblages» de los años '50, ya mencionados, y las ambientaciones o «environment» de los años '60, incluyendo las aportaciones a esta línea por parte de los artistas *pop*. Sin embargo, la génesis de esas expresiones remite a formas anteriores – 1912 en adelante - es decir a partir de las experiencias de Marcel Duchamp (1887 - 1968), a las cuales se podría considerar como antecedentes remotos de la Instalación. De manera que pueden reconocerse dos etapas históricas en la genealogía artística de este género.

Si se toma el término *Instalación* en sentido amplio, su forma más primaria puede verse en el museo, como espacio de exhibición de obras y circulación de público observador de las mismas. En ese caso *instalar* sólo se aplicaría a la manera de

«colgar» o disponer las obras para ser vistas, la relación entre muro y obra, circulación, obstáculo, y pedestales, luces, reflejos y sombras etc.. En cambio como forma artística la noción se especifica a lo largo del tiempo en un sentido más riguroso.

Por ejemplo, empiezan siendo significativas las innovaciones lanzadas por Lazar Marcovich Lissitski (1890 - 1941) que confluyen posteriormente en lo que el mismo artista denominó arte Proun (Proyecto de afirmación de lo nuevo). Esta forma artística se constituye como un nuevo lenguaje que despierta nuevas formas de percepción y participación. En sus obras se reunían pinturas, esculturas, dibujos, carteles y tapas de revistas o libros, organizados espacialmente «según los principios del constructivismo; interrelacionando los planos bidimensionales con la tridimensionalidad de volumen y espacio» (MNBA Instalaciones, 1994) El más representativo de estos trabajos fue el presentado en la Gran Exposición de Arte de Berlín (1923) como «Espacio Proun», constituido por una serie de Prouns pintados sobre madera e instalados sobre techo, piso y paredes de una sala más bien pequeña. Se reformulaba con esas obras y en lenguaje artístico, la discusión sobre los criterios de distinción entre espacio artístico y espacio social, que ya había sido iniciada con los famosos «ready - made» de Duchamp, en los cuales se interrelacionaban objetos fuera de la lógica del uso cotidiano. Eran los primeros pasos del movimiento Dada como ruptura con el arte tradicional. En línea con lo que luego se llamaría arte Conceptual, la presentación por parte de Duchamp de un artefacto de baño («Fountain», 1917) como objeto artístico, azoraba al espectador y le obligaba a preguntarse cómo *eso* podría ser arte, e inmediatamente, *qué es el arte*.

También en la vía de los antecedentes de la Instalación que corresponde a los «assemblages» se destaca la figura de Kurt Schwitters con sus creaciones Merzbau, de inspiración teatral. Su primera idea fue desarrollada para un Merzbuhne, teatro Merz, y construida luego en varias habitaciones de su casa en Hannover en los años '20, continuando con la elaboración de los mismos hasta 1936. Sus ideas surgen en concordancia con los principios de ruptura del Dada, aunque son diferentes en la intención. Las Merzbau funcionaban como «lugar» contenedor de acumulaciones de objetos varios de significación autobiográfica. Las tres Merzbau de este artista alemán (Hannover 1923 – 36; Lysakco, Noruega, 1937 – 40 y Little – Langdale, Gran Bretaña, 1945 – 48) progresan en el sentido del constructivismo y son un obligado punto de referencia para gran parte de la experimentación artística de los años '60.

Por otra parte, en su Manifiesto Blanco (1946) el artista y arquitecto italiano Lucio Fontana expone su propia idea de «espacialismo», llevada a cabo en sus telas de los años '50, a las cuales infligía tajos o agujeros para fragmentar por ese medio la coherencia de la superficie del cuadro y romper con la tradicional «ilusión» del espacio representativo. Esta idea le llevó a integrar la pintura a la arquitectura y a los grandes ambientes (environments) trascendiendo, según sus propias expresiones,

los límites tradicionales de la pintura y el carácter simbólico del espacio pictórico.

De manera similar en los antecedentes de las Instalaciones pueden incluirse el Futurismo, el Dada ya mencionado, el Constructivismo y el programa de Walter Gropius en la Bauhaus. En todos los casos la propuesta común tiende a la expansión del espacio como «materia» artística primordial (y no como forma simbólica), apropiándose de las dimensiones que tradicionalmente pertenecieron a los diferentes géneros (lo que está fuera del marco, en la pintura, por ejemplo).

También en el teatro las experiencias de escenario buscaban nuevos resultados orientados en el sentido wagneriano de la interpretación creativa total (*Gesamtkunst*), noción que se aplica en mayor o en menor grado a todas las experimentaciones citadas. En la búsqueda teatral la expansión del espacio del escenario llegaba a incluir la sala y el edificio completo del teatro como un todo arquitectónico integrado. Es decir que esto que en el teatro significaba superar los límites entre espacio de actuación y sala, en el resto de las artes visuales implicaba saltar por encima de los marcos conceptuales de espacio y tiempo de la concepción clásica, en todas las direcciones.

Con el Futurismo irrumpen nuevos materiales en la arena experimental del arte, en especial el neón, siguiendo los pronunciamientos del mismo Fontana, quien también lo había incluido junto con la TV en sus experiencias *espacialistas*. Sin embargo, lo que puede considerarse una importante anticipación del Futurismo con respecto a las Instalaciones, es la propuesta de *intersección* de aspectos técnicos entre las distintas artes, lo cual daría lugar a una interpenetración simultánea de ámbitos artísticos. (Esto va a ser desarrollado también por John Cage, los artistas de Performance, etc.) Son relevantes en este punto las afirmaciones contenidas en el *Manifiesto del Futurismo* (Marinetti, 1909) en el conjunto de las cuales se advierten dos relaciones muy significativas: la primera, es la relación de concordancia con el *Manifiesto Realista* de Antoine Pevsner y Naun Gabo (1920) en cuanto al común rechazo del espacio sometido al ordenamiento racional que lo circumscribe al interior de un «marco» dentro del cual todo puede comprenderse lógicamente. La segunda relación es de coincidencia con las experiencias que en el teatro afianzaban la idea de un espacio alógico y fragmentado. En esta línea puede citarse entre otras, la obra «Zang Tumb Tumb!», de Marinetti (1912) que reproduce en términos teatrales vistas y sonidos de la batalla con los turcos en Adrianópolis. Luces y movimientos sobre el escenario, junto a los sonidos emitidos por una orquesta, provocan la participación vívida y activa en la situación, por parte de los asistentes al teatro (Oliveira, 1994). En realidad, puede sintetizarse éste y muchos otros casos de expresión coincidencia con el pensamiento experimental del teatro contemporáneo, diciendo que todas las propuestas que se consideran a lo largo del siglo como antecedentes de las *Instalaciones*, y estas mismas, convergen en algún punto sobre la experiencia teatral, dado el carácter integrador de disciplinas que le cabe al teatro por naturaleza y el espacio

que le es propio, o sea el «lugar de acción».

Ya en la transición hacia la segunda etapa genealógica del fenómeno de la *Instalación*, es decir alrededor de 1960, pueden señalarse algunas propuestas originales. Tanto para la primera como para la segunda parte de esta genealogía se han elegido como movimientos ilustrativos del proceso a aquellos que se consideran ideas-fuerza, o que mayor dinamismo imprimieron al progreso de estas ideas. A su alrededor numerosísimos casos de experiencias artísticas giraron sobre las mismas innovaciones. Son señalables en el primer sentido, por ejemplo, la muestra realizada por el artista francés Yves Klein (1928 - 62) en París, quien expuso en 1958 la galería Iris Clert vacía («La vida»); o también la experiencia del conceptualista italiano Piero Manzoni (1933 - 63), consistente en un globo inflado («La respiración del artista», 1961), obra que de alguna manera reeditaba una presentación de Duchamp en 1919 («Air de París»). Igualmente originales fueron los «Tableaux Piéges» de Daniel Spoerri, que consistían en mesas construidas y montadas sobre la pared, con tapas cubiertas con un ensamble de vajilla y restos de comida.

Estas actividades inyectaron su dinámica artística a la reflexión sobre el objeto propio de la experiencia en el arte, cuestión que se iría radicalizando en las décadas siguientes desde las teorías críticas.

Genealogía II

La segunda etapa de los antecedentes artísticos de las Instalaciones comienza prácticamente con los artistas *pop* en los años '60. Se arraiga entonces la noción de lo que puede llamarse «socialización artística» de los objetos, que viene planteándose ya en las propuestas de experimentación enumeradas antes.

En esto consiste poco más o menos el concepto *pop* del arte, como relación con los objetos y de los objetos entre sí, «fuera de los marcos de una obra», a fin de no resultar constreñidos por un encuadre operativo previo al arte, como sería la distinción arte- no arte. El arte se iguala así a la vida y el objeto útil no se distingue a priori del objeto artístico. Los elementos intervinientes se constituyen en «funciones de espacio, luz y campo de visión» del observador, experiencia que se da en tiempo real. Las obras más difundidas en esta línea han sido sin duda las de Andy Warhol, quien casi elimina la mano del artista al reproducir por medios técnicos y en serie las latas de sopas Campbell o de Coca – Cola, así como la imagen de personajes de la sociedad de su tiempo, presentándolos fuera de la semántica habitual de su significación social.

Paralelamente el *Arte Conceptual* se relacionaba tanto con la especulación intelectual con lo cotidiano. Es imposible definir este movimiento en términos de los medios utilizados o de estilo (Godfrey, 1998) sino más bien por la forma en que

cuestiona qué es el arte. (Los conceptualistas enfatizaron el papel crucial del lenguaje en todas las experiencias y en la comprensión visual). En cuanto al material de las obras, los artistas pop habían proporcionado una nueva vía que se avenía como suya a la propuesta conceptual. Por eso la crítica Lucy Lippard (*Reconsidering the Object of Art, 1965 - 75*) aproxima una definición de arte conceptual cuando dice «una obra en la cual la idea lo es todo y el material es secundario, liviano, efímero, barato, sin pretensiones y/o desmaterializado».

De este suelo común van a surgir diversas direcciones. El Land Art, por ejemplo, va a tomar algunas de esas ideas para elaborar su propia propuesta de salir del encierro de las formas arquitectónicas cúbicas y crear un *espacio sin arquitectura* el cual, como referencia o «background», permite desarrollar nuevas relaciones entre nuevos términos, fuera de toda obra.

A la vez, una figura llamativa en la década de los '70 fue el artista alemán Joseph Beuys (1920 - 1986). Beuys propone el *Arte Proceso*, noción que considera a la participación del observador en la obra de arte (escultura, en este caso) como la comprensión arquitectónica de la producción y la percepción escultóricas. En la línea genealógica que se viene exponiendo, el arte de Beuys significó un paso muy audaz hacia adelante en el sentido de la *Instalación*, forma a la cual ya bordea con la idea de proceso. Propone la inclusión de la percepción del observador en el camino productivo de la obra, antes que la visión de la escultura como un «objeto» ya construido por el artista («objeto artístico»).

Todas las corrientes citadas convergen sobre este último punto en la *Instalación* y a tal fin exploran la visión relativa en sus aspectos psicológicos, físicos e imaginativos. No hay una definición que encierre el concepto artístico de *Instalación* acabadamente, debido a la misma naturaleza de arte efímero y procesual que le es propia. Pero a lo largo del desarrollo de sus antecedentes se decanta la noción de una *situación* artística en el espacio, en la cual los objetos instalados y los sujetos o receptores que participan en ella *intervienen* conformando una *experiencia* artística de *significado individual*. En tanto fenómeno artístico internacional tiene permanencia prioritaria en las grandes muestras de arte contemporáneo (Bienales de Venecia, Sao Paulo, Documenta de Kassel, etc.) y por supuesto en las exhibiciones generales. Con el correr del tiempo los artistas han incorporado a la Instalación nuevos medios tecnológicos como proyecciones, sonido, video, computadoras, (Cf. Apéndice 3).

En síntesis, el proceso artístico del siglo XX puede caracterizarse en tres momentos:

1. *Hacer* (praxis de ruptura, liberación de la representación).
2. *Pensar* (tomar conciencia de qué es el arte, qué tengo que ver yo con el arte, y quién soy).
3. *Intervenir* (dar forma y sentido a la experiencia).

Algunas precisiones

En este panorama tan amplio, casi inabarcable por la cantidad y variedad de movimientos y propuestas, se delinean algunas ideas básicas que permiten ver la dirección general del fenómeno artístico que se quiere mostrar, de acuerdo a los tres momentos señalados.

En primer lugar, las nociones de espacio y tiempo. En un artículo para la revista *Studio International* titulado «Space as Praxis» (El espacio como praxis), Rose Lee Goldberg (1975) explicaba el espacio como un «diálogo activo con las cosas y las personas en él contenidas». Agregaba: «Procedures which activate the potential or repressed meanings of a specific place, which play real space and time off against the imaginative dimensions of the various electronic media, which question the cultural «truths» reflected in patterns of collection, scholarship and display in the privileged spaces of art, and which relate the social space in which they operate to the sense of public, private or communal found in the language of arhitecture, all fall. within the scope of the term». (Oliveira, 1994). [(Se trata) de procedimientos que activan los significados potenciales o reprimidos de un lugar específico, que oponen el espacio y el tiempo reales a las dimensiones imaginativas de los distintos medios electrónicos, que cuestionan las «verdades» culturales reflejadas en el patrón de colecciones, especialistas y exhibiciones en los espacios privilegiados de arte, y que relacionan el espacio social en el que operan con el sentido de lo público, lo privado y lo comunitario que se encuentra en el lenguaje de la arquitectura: todo cae bajo el sentido del término].

Esta socialización del espacio en y por la obra de arte ha dado lugar a un nuevo registro de términos con los cuales se identifica el carácter *procesual* y *constructivo* del arte que se practica tanto en la *Instalación* como en las múltiples formas paralelas que se relacionan con ella.

Según estos términos se transcribe a continuación una enumeración de las características comparadas más sobresalientes de lo que se distingue como «lugar constituido» o «sitio» (*site*), a diferencia de «obra» (*non - site*) como «lugar designado», tal como fueron detalladas por el artista norteamericano Robert Smithson (1938 - 73). En la comparación se evidencia el carácter abierto y dinámico del *site* que los artistas contraponen a las obras de representación en general.

SITE	NON - SITE
Límites abiertos	Límites cerrados
Serie de puntos	Conjunto de materia
Coordenadas externas	Coordenadas internas
Sustracción	Adición
Certeza indeterminada	No certeza determinada
Información dispersa	Información concentrada

Reflexión Borde Algún lugar (físico) Muchos	Espejo Centro Ningún lugar (abstracción) Uno
--	---

La comparación se ha realizado sobre los rasgos primarios o esenciales. En la primera columna puede observarse enseguida el predominio de lo múltiplo sobre lo uno, lo abierto sobre lo cerrado, lo centrífugo sobre lo centrípeto, lo indeterminado sobre lo determinado. Es algo así como una fluctuación hacia afuera, hacia arriba y hacia los costados que en el pensamiento experimental hace que las artes se fusionen en una arquitectura general, en un arte de formas generatrices comunes en las que se funden las fronteras y se apropien del espacio en un programa histórico que va desde la abstracción del arte moderno hasta la acción. En este sentido son claras las palabras de Laszlo Moholy – Magy (La nueva visión, 1972): «Un camino abierto a la nueva arquitectura se halla señalado por otro punto de partida: lo interior y lo exterior, lo superior y lo inferior se funden en una sola unidad».

Ahora bien, con este proceso histórico de socialización abierta y fusión de límites en las artes, se arriba a la etapa histórica en la cual se constituyen nuevas modalidades del espacio público, generadas por los nuevos medios tecnológicos de comunicación social. El proceso artístico se *interna* en ese espacio nuevo necesariamente, de acuerdo a su *programa* ya descripto. La disponibilidad, como actitud personal y como praxis artística, de muchos artistas para la *intervención* más que para la simbolización y representación, va a dar lugar a formas de arte que se inician y se desarrollan en los nuevos *lugares* de encuentro: el *telespacio* y el *ciberespacio*. Se trata de espacios comunicacionales mediáticos que dan lugar a relaciones inéditas hasta entonces entre arte y espacio público.

Espacio público y arte

En la antigüedad el espacio público estuvo constituido por el ágora o plaza, centro cordial en el cual se trataban las cuestiones más variadas de la vida de las ciudades y se desarrollaban las actividades sociales, económicas, caritativas y artísticas. En ese ámbito el arte participaba con representaciones dramáticas, o bien con monumentos y esculturas, que reforzaban el sentido de lo público por la identificación de los pobladores con el espíritu que originaba esas obras y por la conciencia de pertenencia histórica y cultural que daba sentido a la vida comunitaria. El espacio público abierto que constituía el ágora equivalía así a un lugar de exhibición, o más bien de presencia, de las obras de arte, aunque el trasfondo social

que convocaba a todos en el proceso de identificación, actuaba también como premisa para la interpretación del mensaje contenido en esas obras.

A lo largo de los siglos la polis se agranda y el ágora pierde centralidad. El lugar de lo público se desplaza en gran medida al interior de edificios erigidos a tal fin y la resolución de cuestiones por medio del encuentro directo entre los hombres vecinos se fracciona en los procedimientos racionalizados que la modernidad va a consolidar. La experiencia del encuentro sigue siendo posible en las plazas públicas, pero su importancia se va restringiendo en comparación con los tiempos anteriores y se va mediatizando y codificando sólo en algunos aspectos como entretenimientos, paseo, encuentros culturales (posteriormente también reclamos).

En el siglo XX el desarrollo tecnológico de los medios de comunicación ha dado lugar a un proceso generalizado de mayor mediatización por vía de la transferencia de signos a distancia. Esto determina una nueva manera de comunicarse, francamente alejada de la experiencia del encuentro directo entre personas, que se produce en un espacio constituido mediáticamente y se transforma por todo ello, ya sea como imagen o palabra, en comunicación transferida.

Al compás de estos cambios los artistas toman al arte como ámbito de pensamiento (*Arte Conceptual*) y desde él intentan clarificar las desconcertantes oposiciones que tienen lugar entre la realidad de la *experiencia individual* y la de la *experiencia social*. En la segunda mitad del siglo XX la búsqueda artística cerró filas alrededor de ese fenómeno de lo público mediatizado que ponía de manifiesto claramente el núcleo de la cuestión, es decir la oposición entre *individuo* (experiencia inmediata viva) y lo *social* (experiencia mediata). Muchas de las obras conceptualistas versaron sobre este punto entonces y ahora; (entre los ejemplos más próximos a nosotros se hallan las video-instalaciones presentadas por el artista catalán Muntadas en Buenos Aires, en 1997).

En otras propuestas los artistas persiguen la desestructuración conceptual de la experiencia social con el objetivo de refundar una significación sin contenidos previos, un nuevo sentido social del arte desde lo individual múltiple. En los últimos tiempos, y en función de las posibilidades brindadas por la tecnología de las comunicaciones, se registraron experiencias de *megaconexiones* o hechos artísticos interconectados en gran amplitud. Se han producido y siguen produciéndose en esta línea fenómenos de carácter artístico no bien clasificado, urbanos, o bien regionales, hemisféricos o mundiales («*cosmoconnections*»).

Un caso peculiar de simultaneidad en el espacio y experiencia múltiple artístico-social que integró géneros diversos ha sido el concierto de campanas dirigido por el músico Llorens Barber en la ciudad de Buenos Aires a fines de 1998, como parte de una serie de fenómenos similares de música plurifocal presentados con anterioridad en otros países. Intervinieron en el suceso 10 campanarios, 66 campanas, 88 músicos y 70 mil escuchas que transitaban por el espacio público más tradicional de la

ciudad, participando de propuestas auditivas y visuales variadas que se integraban al concierto (fuego de artificio, contexto edilicio histórico, circulación de gente, etc.)

Interior – Exterior

Tradicionalmente se ha entendido como espacio público en relación a las artes al lugar interior, de acceso general, al cual se puede asistir para contemplar obras de arte. Esto corresponde a una etapa moderna en la cual se hace interior el espacio público comunitario abierto al que se hizo referencia al principio. (ágora). Ahora se trata de galerías, museos, salas de exposición general, es decir un lugar al cual se ingresa para ver las obras en él exhibidas. Ese espacio es concebido y preparado *antes* que el público acceda a él.

Con la apertura al telespacio y al ciber–espacio, que como lugar social depende de los activos «consumidores» de la red, se alteran los términos. Pero entre los dos momentos señalados (la galería de arte y el cibermundo), el proceso tiene etapas que se pueden seguir a través de la Instalación. Para lo cual sirven de ilustración las imágenes que se reproducen en el Apéndice - 2. Los pasos de esto que podría verse como un progreso *interior – exterior* pueden sintetizarse como sigue, tomando como primer momento la situación recién descripta de espacio público de arte, en el cual se congrega a los espectadores en un espacio interior cerrado. En una segunda etapa (Fig. 1, Figs. 2 y 3) se advierte un espacio social lúdico generado por el participante, en un ámbito «instalado» situado, todavía, en un recinto cerrado, por el cual circula y «da forma» a una experiencia cuyo sentido y significado él mismo construye. En tercer lugar (Fig. 4), la «instalación» de un edificio funcionalmente «público» en su totalidad, como el caso ilustrado del Pabellón de EE.UU. en la Bienal de Venecia 1991, obra presentada por la artista Jenny Holzer. En este caso el espacio *instalado* era ya público. Por él transitarián los espectadores visitantes de la Bienal. Con el proceso de instalación la visita al lugar de exposición, junto con el lugar mismo así dispuesto por la artista (todo el edificio), constituyen la obra e incluyen al individuo y a lo social en el mismo hecho, en la misma experiencia de interrelación constante.

Pero aún en estos casos el artista permanece programáticamente en un ámbito físico interior. En un cuarto paso (Fig. 5) se produce la *salida* al espacio público urbano tradicional, es decir a plazas o paseos públicos de la ciudad, efectuándose así prácticamente el abandono de los límites entre interior y exterior en las artes, de acuerdo a su programa. De todos modos se trata de *intervenciones* en el espacio público ya establecido y que no se integran profundamente en el fenómeno social de manera estable como ocurría en el ágora antigua, aunque lo pretendan. Aquí

podría citarse como antecedente los «*señalamientos*» realizados por el artista argentino Alberto Greco en los años '60.

Por último en este proceso de interior a exterior que tuvo lugar en las artes, surge el nuevo ámbito público del teleespacio (ciudad televisiva), que se «sale» del territorio físico y se constituye como confluencia de espectadores en la teledimensión. Y luego la ciudad digital, que comienza a establecerse y ampliarse como nueva «ágora tecnológica». Si se considera la cantidad de actividades que pueden realizarse en la actualidad por vía de la interconexión en la red (200 millones de personas en este momento) podría preverse la influencia que esto tendrá en los hábitos cotidianos. En el campo artístico, igualmente, se producirán, o ya se están produciendo, modificaciones en la actitud y el proceso perceptivos aunque las posibilidades siguen siendo múltiples. En cuanto al proceso histórico señalado, los momentos apuntados no constituyen etapas cronológicas separables sino momentos interrelacionados a lo largo de todo el siglo XX.

Nuevas formas del espacio público

Según la tendencia del siglo, entonces, el nuevo espacio público contemporáneo se define por la comunicación mediatizada, y si bien la noción de ágora no se ha perdido, se han constituido nuevas formas de encuentro. Además del espacio televisivo o «teleciudad», se ha activado en las últimas décadas el espacio público multimedial (internet, ciberespacio), cuyas actividades en conjunto responden a las categorías del «ser digital» (N. Negroponte, 1995). Sin embargo, por más que ambos dependen del uso tecnológico, no son equiparables, hay diferencias. Para G. Sartori (*Homo Videns*, 1997), «el televisor es un instrumento monovalente que recibe imágenes con un espectador pasivo que lo mira, mientras que el mundo multimedial es un mundo interactivo (y por tanto de usuarios activos) y polivalente (de múltiple utilización) cuya máquina es un ordenador que recibe y transmite mensajes digitalizados».

La primera situación a la que alude Sartori, es decir, el carácter pasivo de la teleparticipación, presenta aspectos débiles sobre todo en la relación del sujeto (espectador) individual con el medio de comunicación, en este caso la TV. En su análisis, como en otros coincidentes, parece aceptarse un determinismo sobre el espectador o receptor, como la estructura esencial de la relación comunicativa televisiva. Esto se verificaría especialmente en el campo político, en el que esa estructura puede conducir a la apropiación del espacio mediático por parte de poderes que «codifican la comunicación seleccionando el valor social» (Jean-Marc Ferry, 1989). En igual dirección se movería la publicidad, actividad hasta ahora esencial para mantener esta forma de espacio público o teleespacio.

La nueva situación a la que hacen referencia artistas, políticos y economistas se caracteriza por la constitución por parte de los medios de comunicación de un nuevo «lugar», tanto televisivo como digital, de las cosas públicas. Sin embargo en las artes la señalada «apropiación» que, según se ha visto, es categoría programática del pensamiento artístico del siglo XX, funciona de manera diferente. Pretende, al contrario de lo que sucede en el ámbito de lo político (y lo pretende programáticamente, además), la liberación de toda selección previa que determine un resultado a priori. Es decir que los artistas buscan situarse fuera de los círculos de poder que seleccionan valores previamente, buscan una situación «pura» en la que el sujeto se halle libre frente a las cosas. En este contexto cobran sentido las palabras «encontrar», «buscar», etc., que se utilizan en las distintas propuestas artísticas (Cf. *Nuevas Disciplinas Artísticas* en Apéndice - 3). El objetivo es plantear *en, desde y por* el arte las preguntas ¿Qué es el arte? ¿Qué soy yo en el arte?

No obstante, todas estas experiencias artísticas, políticas, económicas, culturales, van accediendo por igual, sobre el final del siglo XX, al espacio virtual, esta nueva forma de comunidad social que no tiene perspectiva visual ni «geografía urbana dibujada sobre un plano» (Echeverría, 1994). Es multidimensional por su mismo diseño y «ni siquiera desde las alturas es posible acceder a una visión global de la nueva ciudad». Según Echeverría esta nueva «urbe» se caracteriza por no ser visible, por la carencia de parcelaciones jerarquizadas, por la «desterritorialidad», todo lo cual la perfila como una estructura arborescente reticular de infinito crecimiento.

La trama interna de la evolución de la noción de espacio que se viene planteando en el dominio de las artes es común a todos los estratos de la cultura y resulta en una doble alternativa, la de acceder al nuevo espacio de lo público, o enfrentarlo. Esas dos actitudes, inclusión o enfrentamiento, son asimismo las que el observador puede asumir con respecto a la *Instalación* como fenómeno que se ha tomado como guía de este proceso de transición en las artes. Desde las primeras manifestaciones el observador, o bien:

- interviene (interactúa con los elementos instalados), o bien
- los enfrenta como algo externo, como obstáculo, no participa, no interviene, *no es arte*.

Lo que caracteriza a la teleparticipación, o participación en la *ciudad televisiva*, según lo dicho anteriormente, es la pasividad en cuanto a la recepción del mensaje, si se la compara con la participación en la *ciudad digital* o multimedial, en la cual el que recibe puede «elaborar la información» reseteándola como quiere, con lo que el control formal sobre el mensaje se individualiza y se hace suyo. (Negroponte, 1995) (En el mismo texto se plantea la noción de «morphing» como la infinita descomposición y recomposición – ensamblaje – de imágenes, formas y figuras).

Los análisis más escépticos, como el de Sartori, ven en la teleparticipación una pérdida de «capital social» que se corresponde con el aumento de la «multitud

solitaria» de los televidentes, incluso dentro de las paredes domésticas. En igual dirección Sartori habla de la «*soledad electrónica*» de los participantes del espacio cibernetico, la cual sería aún mayor que la televisiva, ya que si bien el televisor reduce al mínimo las interrelaciones domésticas, todavía las permite, mientras que Internet las «transfiere y transforma en interacciones entre personas lejanas, por medio de la máquina».

La visión pesimista se afianza naturalmente en un escepticismo más profundo arraigado en el siglo XX con respecto al hombre quien, según algunos análisis, parece no poder dominar las capacidades determinativas que poseen intrínsecamente estos *medios* o *instrumentos* tecnológicos creados por él y que inciden sobre el hombre mismo. El análisis ético excede el marco descriptivo – estético de estas reflexiones, pero debe señalarse sin embargo que el sentido de esta unidireccionalidad que se plantea como propia de la comunicación televisiva, como también la anónima y aséptica estructura de las interacciones en la red multimedial, dependen de los *fines* que se tengan en cuenta para la relación entre tecnología, comunicación y cultura humana. (*Aetatis Novae*, 1992, y todos los documentos pontificios sobre el tema). Se trata de campos nuevos de acción y encuentro humano, creados por los dones y capacidades del hombre y susceptibles de ser perfeccionados por medio de la intervención consciente y responsable de sus propios saberes. Ajeno a la aceptación de un determinismo de las máquinas, esto es un ideal orientador de la cultura que comprende nuevas formas de diálogo, en cuanto a la teleciudad, y mayor personalización en las interacciones dentro del cibermundo, campos a explorar en todas las dimensiones del actuar humano y de manera importante en las artes.

El bagaje de innovaciones y determinaciones sucesivas del espíritu moderno del historicismo y del progreso que eclosiona en el siglo XX impone adaptaciones en el sujeto, en las condiciones objetivas de las nuevas formas de lo social y en su mutua interacción y dependencia, para poder responder a ese ideal. Es un bagaje que se potencia, o tiende a potenciarse a sí mismo, al disponer de medios para «entrar en» y «manejar» un espacio público «infinito», que no es físico ni metafísico, sino dimensión nueva que suscita el deseo de experiencia y conocimiento y, en el caso del arte, de innovación creativa y construcción libre.

El arte puede superar el carácter hipertextual que caracteriza a la nueva experiencia (datos, amplitud de banda, *bite*), orientando la praxis artística y la comprensión colectiva de la experiencia interactiva hacia una mayor responsabilidad cognoscitiva que progresivamente decantará lo esencial y dejará de lado lo meramente lúdico, simultáneo y múltiple de la «inteligencia distribuída» (Ferraroti, 1997) para avanzar sobre otras formas de creación artística que relacionen lo individual y lo social en un vínculo dialogal, consciente de la realidad del otro y de los otros.

Nuevos puntos de partida

En suma, la *tecnología* y el desarrollo desmesurado y casi autónomo con respecto a los fines de la vida humana que le otorgó su status preponderante en la cultura del siglo XX ha difundido categorías constructivas y de transformación que llevaron a una nueva condición de lo social generada por los medios tecnológicos de comunicación. Por su parte *las artes*, en un desenvolvimiento temporal también vertiginoso durante el siglo XX, se insertan en las novedades culturales para proponer una búsqueda de la inmediatez de la experiencia y la libertad de constituir lúdicamente cualquier significado posible del objeto artístico.

La *tecnología* establece determinaciones previas sobre la realidad, formaliza esas determinaciones y culmina en la constitución de una realidad comunicacional mediatizada y textual (nuevo espacio público), que puede ser dirigida en función de las determinaciones previas que estableció. El *arte* propone aceptar sólo las determinaciones del juego constructivo, que no son previas, ya que a ello se oponen programáticamente, sino procesuales, variables y no perdurables. El manifiesto Dada (Tristan Tzara, 1918) ya planteaba en los comienzos el rechazo radical a toda forma de orden previo y estable.

Sin embargo hay un punto en común que permite el vínculo entre el *pensamiento artístico* y la *tecnología* para dar lugar a las nuevas concreciones del arte ciberespacial - cibernético – o tecnológico. El punto en común es la afirmación de la capacidad constructiva del sujeto y la praxis social, propuestas por el arte. La experimentación liberada de la representación y por lo tanto de la posibilidad de códigos preceptivos, ha llevado a muchos artistas a la incorporación de nuevos medios tecnológicos como instrumentos para *nuevas* realizaciones. El espacio múltiple e infinito del campo de la cibernetica aplicado a las propuestas del arte en red constituye una invitación en esa dirección creativa, difícil de desoír. Un ámbito de juego compartido y participantes múltiples que «construyen» el hecho artístico a distancia.

Lo que caracterizó a los movimientos artísticos del siglo XX, como tendencia histórica, es el abandono de la categoría estética de *espacio* y el ejercicio, en su lugar, de la categoría programática de *especialización*; esto es de «avance», de «movimientos» de apropiación. La *Instalación* es la forma artística referencial más concreta, la que de alguna manera reúne todos los aspectos en juego en esta cuestión. Y ha sido por ello la parte visible de todas las teorías críticas que sustentaron el arte del siglo XX, especialmente en la segunda mitad. Ahora bien, la aparición del mundo multimedial representaría algo así como la quinta esencia del arte de *Instalación* sin significado previo, del arte de participación individual, o multi – individual, vivo y puntual, válido aquí y ahora. Hasta podría decirse «más individual» que antes, ya que el otro participante se encuentra a distancia, unido por un vínculo

primordialmente textual, indirecto.

No obstante, por afirmación o por negación del significado, ya se lo considera a priori o a posteriori, la polémica involucrada en el desenvolvimiento artístico del siglo XX manifiesta la necesidad, la *ineludibilidad*, del significado en la obra de arte. La propuesta metartística del Arte Conceptual, según la cual el arte piensa y hace pensar acerca de qué es el arte, evidencia la necesidad de encontrar una salida a la desmitificación (desacralización) del arte operada en el siglo. Los artistas afirmaron como ya se dijo, que sus experiencias tenían el carácter de verdaderas entidades artísticas. Pero no hay entidad alguna, y tampoco la que quiere llamarse *objeto artístico* que no posea una estructura inteligible con valor objetivo. Para las corrientes del pensamiento artístico contemporáneo la inteligibilidad de la obra no es tal por analogía con la inteligibilidad de la realidad, sino que queda restringida al libre juego físico – sensible – inteligente del individuo actuante, amparada por las categorías epistemológicas y estéticas de la cultura tecnológica.

Pero lo multiindividual no es necesariamente grupal. Aunque la interactividad en el arte pareciera adoptar las formas del diálogo, no lo es objetivamente. En el diálogo se respeta la *verdad* de la realidad, mientras que en la construcción subjetiva autónoma se sobrepone lo imaginativo a lo verdadero. En las propuestas conceptualistas no importa la noción de *real* (que se dice sujeta a ideologías o determinaciones previas). Más bien lo que emerge como real es lo que constituye como tal cada sujeto de acuerdo a su percepción y a sus deseos. Se trata de una situación de reacción. Faltaría una síntesis viable en la cual se equilibren las dos visiones, la visión representativa y la visión experimentalista, sin absolutizar a ninguna de ellas por medio del desprecio de la otra, porque ambas se reclaman necesariamente en la condición humana.

Todo ello sugiere interrogantes como por ejemplo: ¿Qué le sucede al ser humano desde estas nuevas categorías en cuanto a su relación con la realidad objetiva del mundo? ¿Cómo se integra la vivencia de lo comunitario con la comunicación digital interactiva en el arte? ¿Cómo puede caracterizarse esa forma de «comunidad» humana *virtual*? ¿Cómo influencia y qué puede determinar la intervención artística del hombre en el espacio público virtual? El proceso de análisis y la respuesta a los interrogantes planteados por las nuevas formas de arte desarrolladas en el transcurso del siglo XX recién comienza y abre un campo a la investigación científica, filosófica, ética, estética y artística, de múltiples dimensiones, cuyos límites nos son todavía desconocidos.

Apéndice 1

Cronología del arte moderno en relación con el arte de la Instalación

Propuestas artísticas relacionadas directa o indirectamente con la *Instalación*. (según Oliveira)

- Futurismo.
- Collage cubista.
- Ready mades, de M. Duchamp.
- Dada.
- Construcciones de Schwitters y Baader.
- El Lissitzky.
- Constructivismo (aproximación constructivista al espacio).
- Duchamp en las exhibiciones surrealistas (1938 - 1942).
- Espacialismo de Fontana.
- Espacialismo Ensamblajes.
- Happening.
- Klein.
- Manzoni.
- Obras pop de Kienholz.
- Oldenburg, Segal y Thek.
- Fluxus.
- Minimalismo.
- Land Art.
- Arte Povera.
- Arte Proceso.
- Conceptualismo.

Apéndice 2

Ilustraciones:

Figura 1: Martín Kippenberger (1953 - 1997) artista alemán «*Instalación* «Un hombre y su brazo de oro» Galería Nolan/Eckman, New York, 1994.

Madera.

Relieves de bronce.

Metal y cajas de madera.

Figura 2: Eduardo Pla (1952 -) Artista argentino que incorpora la electrónica como medio para crear «arte».

Video-Instalación «Videomundo».

Museo Nacional de Bellas Artes (MNBA), Buenos Aires, 1995..

- Estructura de metal esférica.
- Monitores de TV.

Figura 3: Jean-Michel Basquiat (1960 - 1988).

Artista haitiano - norteamericano, de la negritud.

Instalación «Obras en negro y blanco».

Robert Miller Gallery, New York, 1994.

En este caso se tocan los límites entre una exhibición convencional (que sigue ciertas pautas de iluminación y recorrido, para una mejor visión de la obra) y la instalación en un lugar convencional (galería), pero las piezas se agrupan de modo diferente para suscitar el libre juego de espectador y obra.

Figura 4: Jenny Holzer (artista norteamericana).

Instalación «The Venice Installation» 44º Bienal de Venecia, 1990.

Proyecto público que transformó en Instalación el completo pabellón de USA en la Bienal.

- Comprende cinco salas, cada una instalada en función de la circulación de gente por el total del edificio.

Por ejemplo: Galería B, o primera entecámara.

- *Piso:* mosaicos de mármol Rosso Magnaboschi con borde de mármol blanco Biancone. Dimensión: 9,42 m x 6,46 m.

- *Paredes:* bancos con tapa de mármol blanco y cinco patas de mármol rojo.

- *Dimensiones:* pared izquierda: 0,46 x 7,46 x 0,10m.

pared derecha: 0,46 x 5,63 x 0,10m.

pared fondo: 0,46 x 4,56 x 0,10m.

- Inscripciones sobre bancos y baldosas del piso con fragmentos de *Child Text*, texto de la artista.

Figura 5: Jes Brinch y Henrik Plenge Jakobsen.

- *Instalación «Burn out» (Part II).*

- *Instalación* de una semana de duración en Kongens Mytort Plaza, Copenhaguen, 1994.

- 18 automóviles invertidos o volcados, una caravana y un ómnibus público.

Incluida en el proyecto «Art in the City 94».

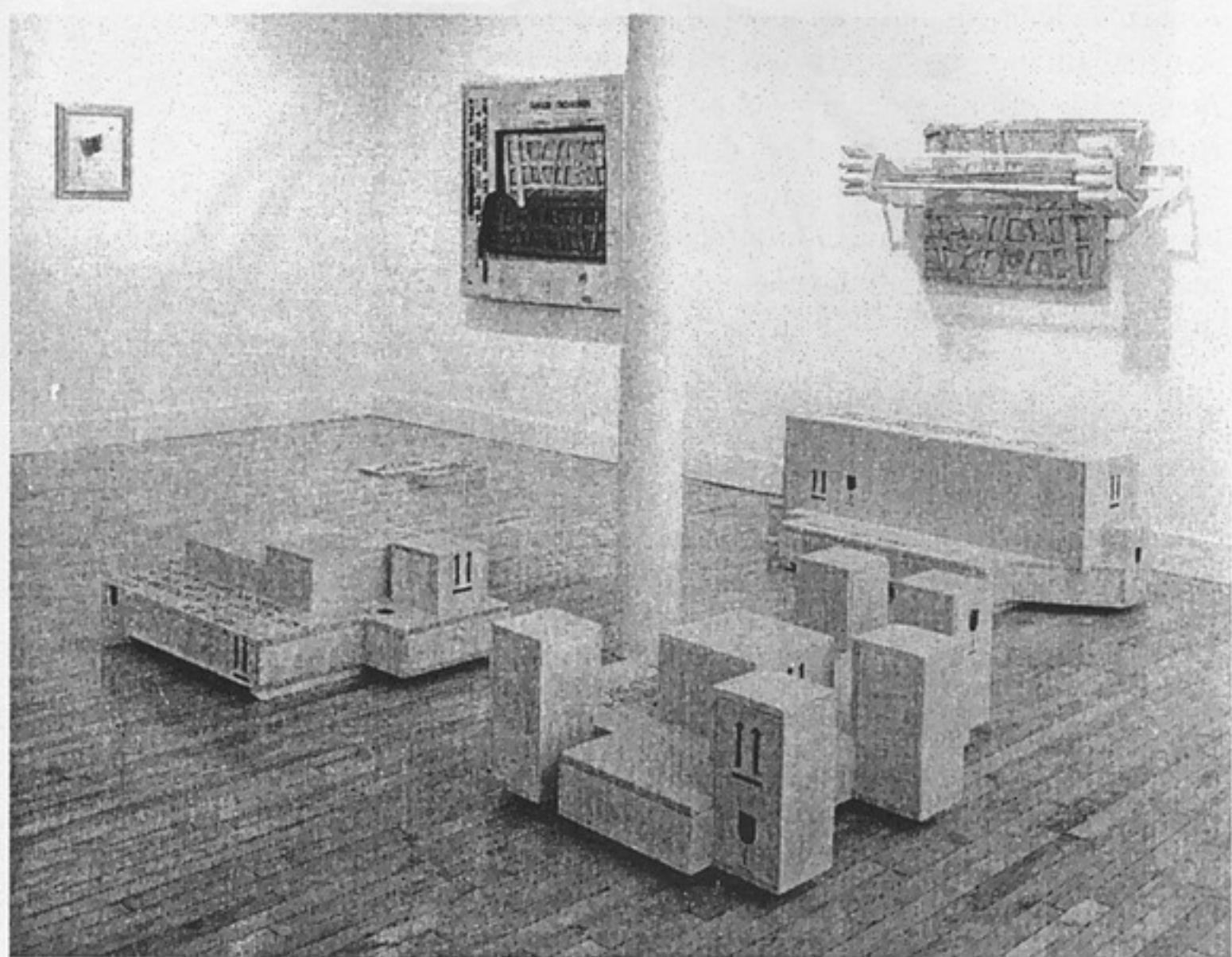


Figura 1

Figura 2: Eduardo Ríos (1952). Artista argentino que incorpora la electrónica y el soporte para crear «una Video-instalación titulada *«Máquinas de sueño»* en el Museo Nacional de Bellas Artes (MNBAA), Buenos Aires, 1995.

- Estructura de hierro.
- Monitores de TV.

Figura 3: Tomás Saraceno.
Artista italiano.
Instalación titulada *«Paisaje de la memoria»*.



Figura 3: Los Dripers y Henric Fionge Jakobsen.
Instalación titulada *«Bum Out»* (Parte II).

- Instalación de una semana de duración en Roskilde Mølleplads, Copenhague, 1992.
- 18 automóviles invertidos o volteados, una camioneta y un camión público.

Incluida en el proyecto *«Art in the City»*.

Figura 2

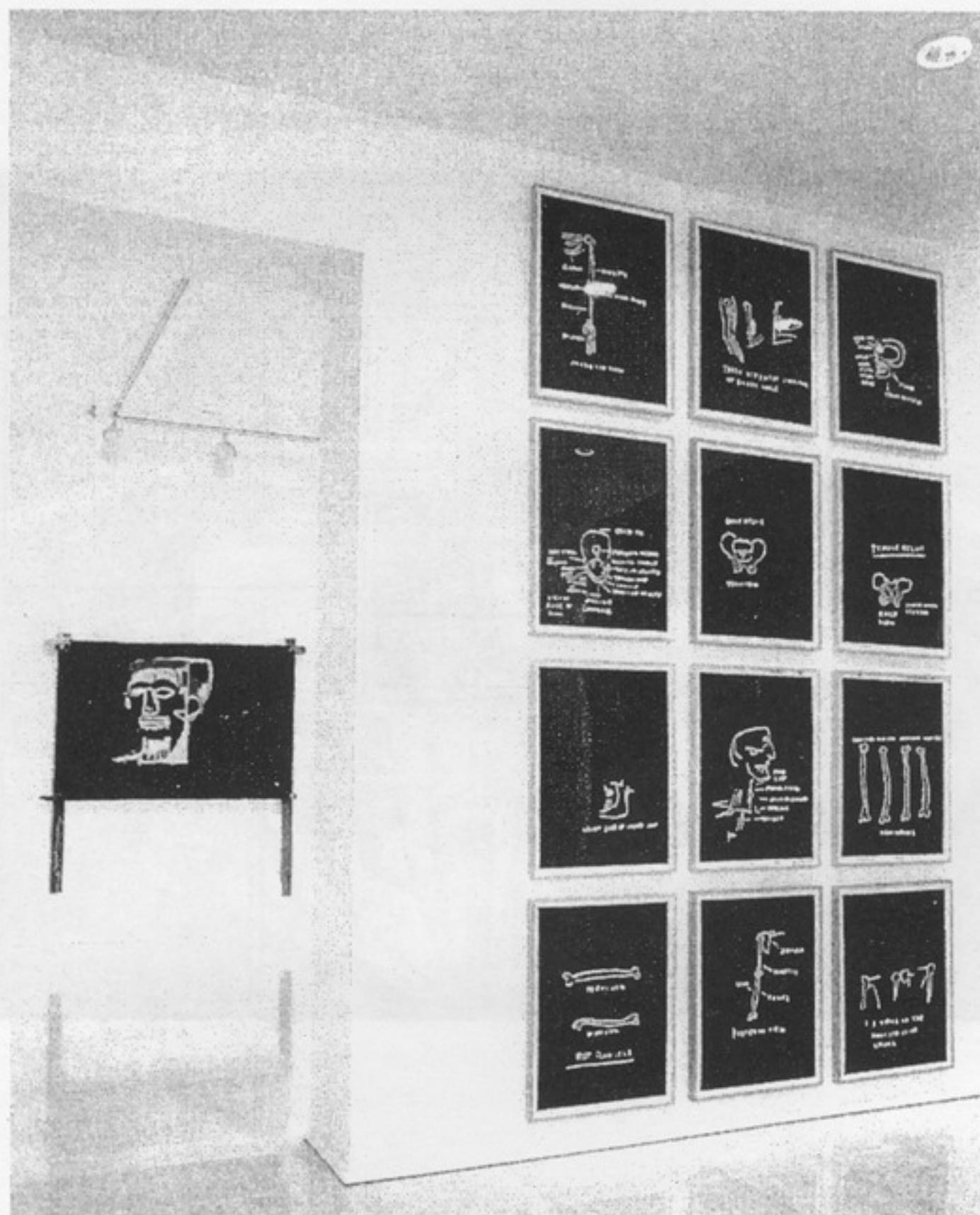


Figura 3

FLOOR PLAN OF THE AMERICAN PAVILION

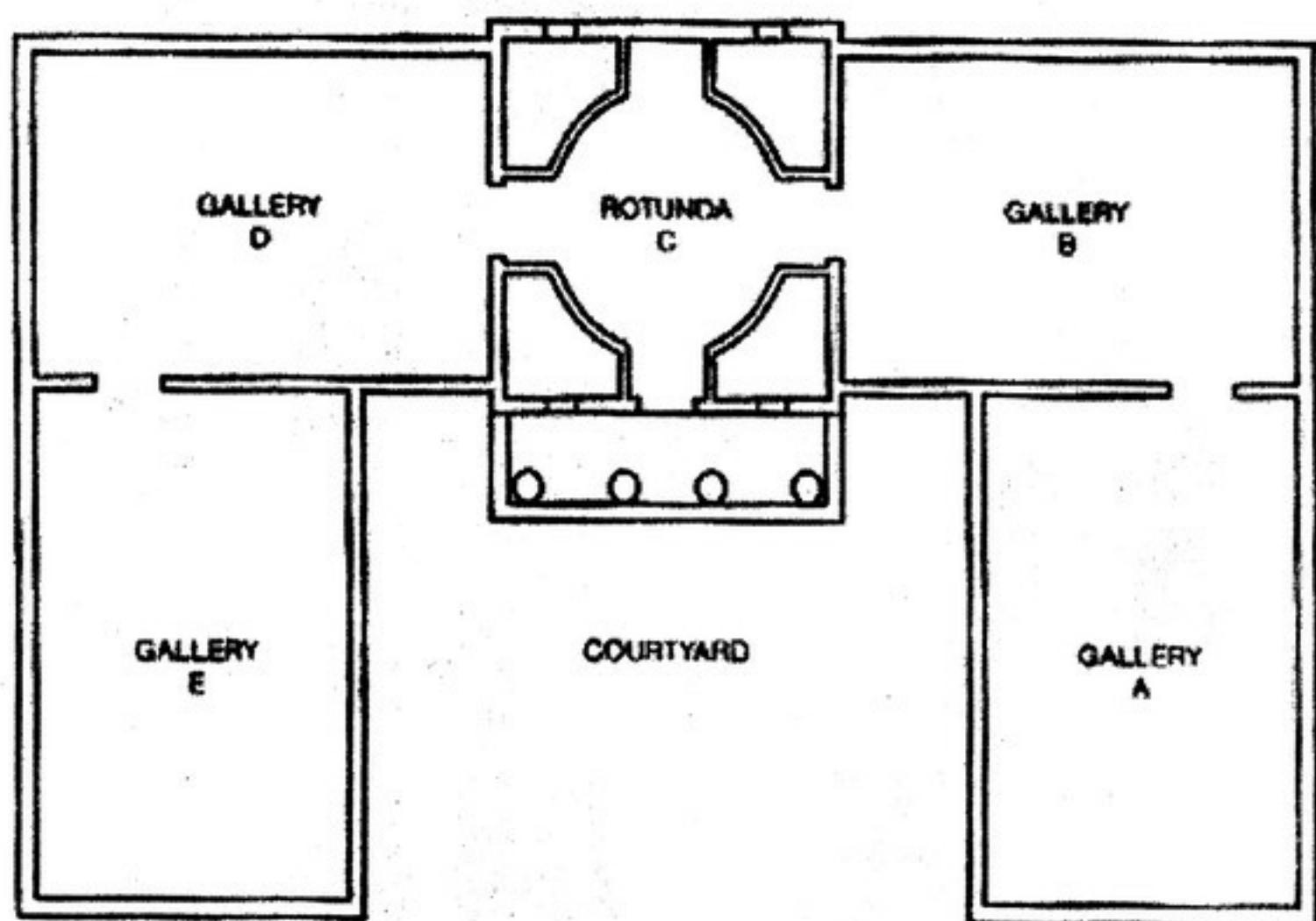
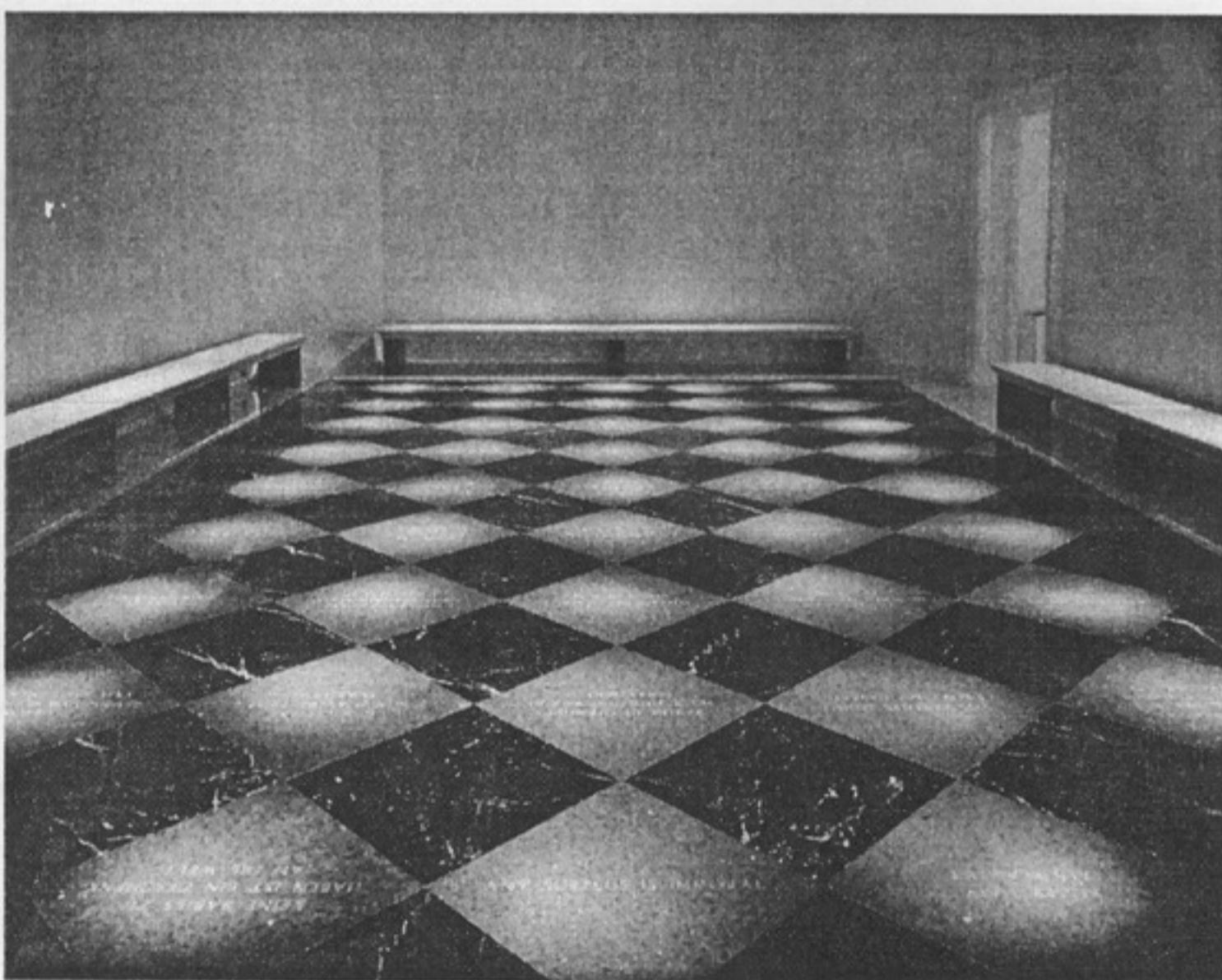


Figura 4a



- Figura 4b** ASOCIACIÓN ARGENTINA DE CRÍTICOS DE ARTE. *Historia Crítica del Arte Argentino, AACAA - Tercera*. Buenos Aires, 1991. CEDIDA/CAMPO en las series: *Arte y Latinoamérica. Actas de las 5^{as} Jornadas de Teoría e Historia del Arte*, AACAA, Buenos Aires, 1991.



Figura 5

Apéndice 3

Disciplinas artísticas producidas con nuevas Tecnologías y desarrolladas en relación a las nuevas formas del espacio público.

1. Arte interactivo: Si bien se trata de un concepto muy amplio, está relacionado con todas las manifestaciones que tienen una estructura abierta dependiente del «usuario» de la obra para llegar a una estructura final construida por él mismo. Generalmente el concepto está asociado a proyectos de realidad virtual, pero también puede ser asociado a *instalaciones performances*, participación de la audiencia, multimedia, telecomunicaciones, etc.

2. Computación gráfica: Todo proyecto de diseño gráfico que se vale de medios digitales como herramientas de producción.

3. Animación por computadora: Comprende a todas las técnicas basadas en medios digitales para animar figuras dentro de distintos contextos, desde el llamado «film generado por computadora», hasta video-juegos, escenarios virtuales, animaciones para aplicaciones científicas, etc.

4. Proyectos de arte para Internet: Se trata de obras desarrolladas para ser «encontradas» en la red informática, que integran las posibilidades hipertextuales específicas del medio y que no podrían ser apreciadas de otro modo.

5. Video-arte: Es una consecuencia de las distintas corrientes del cine experimental. Aprovechó en principio las posibilidades «pictóricas» y la abstracción de la imagen en movimiento, manteniéndose al margen de toda estructura narrativa convencional. A partir de uno de sus artistas históricamente más representativos, Naum Yung Paik, se fueron incorporando progresivamente una serie de tratamientos digitales de la imagen hasta llegar a la utilización exhaustiva de gráficos y animación por computadora.

Referencias bibliográficas

- ASOCIACIÓN ARGENTINA DE CRITICOS DE ARTE. *Historia Crítica del Arte Argentino*, AACAA - Telecom, Buenos Aires, 1995.
- CIUDAD/CAMPO en las artes en Argentina y Latinoamérica. Actos de las 3º Jornadas de Teoría e Historia de las Artes, CAIA, Buenos Aires, 1991.

- DE OLIVEIRA, Nicolás y otros, *Installation Art*, Thames & Hudson, 1994.
- ECHEVERRÍA, Javier, *Telépolis*, Destino, Barcelona, 1995.
- FERRAROTTI, Franco, *La perfezione del nulla. Premesse e problemi della rivoluzione digitale*, Laterza, Roma-Bari, 1997.
- FERRY, Jean-Marc y otros, *El nuevo espacio público*, Gedisa, Barcelona, 1998.
- Jenny Holzer: *The Venice Installation*, Albright-Knox Art Gallery, Buffalo, 1991.
- MEYERS, William, *Los creadores de imagen*, Ariel, Buenos Aires, 1993.
- MOHOLY-NAGY, Lászlo, *La nueva visión*, Ediciones Infinito, Buenos Aires, 1972.
- MONTANER, Josep María, *La modernidad superada. Arquitectura, arte y pensamiento del siglo XX*, Gustavo Gigli, Barcelona, 1997.
- MUSEO NACIONAL DE BELLAS ARTES, *Instalaciones*, MNBA, Buenos Aires, 1994.
- NEGROPONTE, Nicholas, *Being Digital*, Knopf, New York, 1995.
- PISCITELLI, Alejandro, *Ciberculturas. En la era de las máquinas inteligentes*, Paidós, 1995.
- SARTORI, Giovanni, *Homo videns. La sociedad teledirigida*, Taurus, Madrid, 1998.