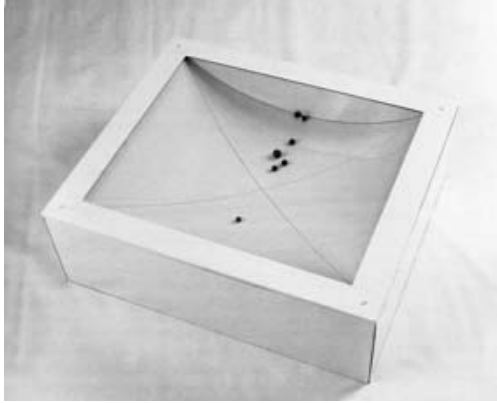




Revista de Cultura Brasileña
Cartografías estéticas
Arte en Brasil hoy

Nº 6 NUEVA SERIE / FEBRERO 2008

nº 6



ARTE Y TECNOLOGÍA

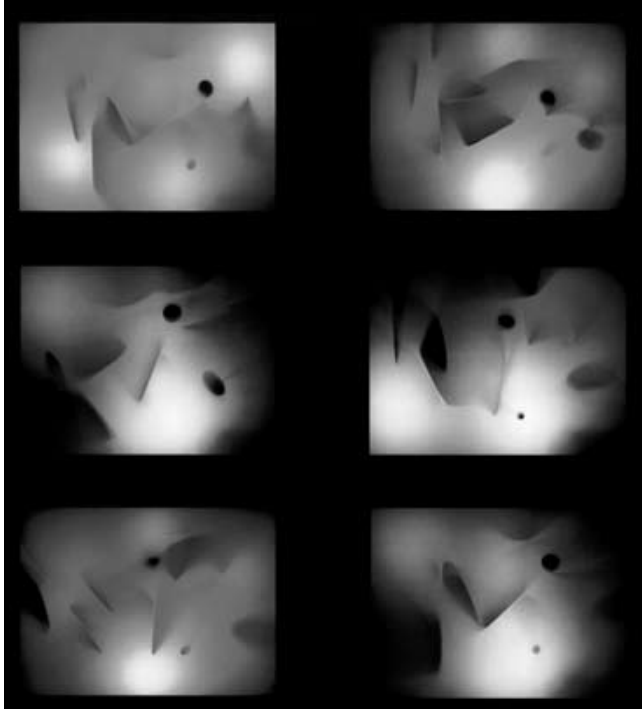
Apuntes sobre la estética lúdica en el arte participativo en Brasil

Claudia Giannetti

Vilém Flusser, uno de los pensadores contemporáneos más representativos del siglo XX, aunque escasamente conocido en España, vivió más de treinta años en Brasil (1940-1972) y dedicó estudios y escritos importantes a la cultura brasileña. Además de avanzar en su tiempo una serie de teorías respecto al impacto de las llamadas nuevas tecnologías sobre las sociedades y las culturas, el filósofo de la comunicación nacido en Praga (1920-1991) desarrolló una tesis peculiar sobre la necesidad de replantear la “esencia” de lo humano a fin de afrontar lo tecnológico. Flusser encuentra el modelo para este nuevo espíritu posmoderno en Brasil. Según Flusser, la paradoja entre vivir y pensar, y entre pensar y reflexionar caracteriza la situación humana. No obstante, si el pensamiento “es una imposición de la vida en la red del lenguaje”, puede constatarse en Brasil un enorme despliegue de pensamiento que intenta y logra dotar de nuevo carácter y estructura al pensamiento latino. El resultado es una síntesis de estilos y estéticas, que se manifiesta en varias creaciones artísticas, desde las obras del escritor Guimarães Rosa hasta las del compositor Villa Lobos.

Estos cambios respecto a las categorías del pensamiento latino se producen de forma revolucionaria, según Flusser. “La civilización occidental es contraria a la naturaleza, ya que sitúa el ser humano como sujeto frente a la naturaleza como objeto, y estipula así dos ámbitos: el ámbito *sobrenatural* del espíritu

Abraham Palatnik,
Mobilidade IV, 1959-99
Madera, formica, imanes, pintura
acrílica y cristal. 13,8 X 31,4 X 35,4 cm
Colección Galería Nara Roesler



Abraham Palatnik,
Aparelho cinemático, 1954
 [secuencia visual de 6 imágenes]
 Madera, metal, tejido sintético, bombillas
 y motor: 61,5 X 81,5 X 20 cm
 Colección Galería Nara Roesler

resumen, a los síntomas que podemos observar hoy en las sociedades, especialmente en los jóvenes.”² La reunión con la naturaleza se produce en la fiesta orgiástica y pagana, que conforma la base de toda cultura, salvo la occidental, que la rechaza porque la confunde con lo primitivo o lo mítico. “Esta fiesta ya no es concebible en Occidente, ya que todas las cosas de la naturaleza han sido reducidas y transformadas en instrumentos, en herramientas y armas. Pero en Brasil esta fiesta es posible. El carnaval es un ejemplo, el bañarse en la playa de Copacabana es otro, la arquitectura de los nuevos edificios, los colores de la nueva pintura y el ritmo de la *bossa nova*: todos son ejemplos

(la razón, el alma, Dios) y el ámbito natural de las cosas.”¹ Esta división conduce necesariamente a la tecnología, es decir, a la separación de la esfera humana de la naturaleza. No obstante, para Flusser,

“en este aparente éxito de la civilización occidental se encuentra su condena a la muerte”. (...) “La naturaleza vencida suprime y entierra toda festividad y aventura que forman parte de la vida, y conduce al aislamiento de las masas, al enojo de la vida, al hastío del bienestar, en

¹ Vilém Flusser, *Brasilien oder die Suche nach dem neuen Menschen - Für eine Phänomenologie der Unterentwicklung*. Mannheim, Bollmann Verlag, 1994, pág. 253-254. Véase también: Vilém Flusser, *Bodenlos: uma autobiografia filosófica*. São Paulo, Annablume, 2007.

² Idem, pág. 255.



Abraham Palatnik,
Aparelho cinemático. Visión de la estructura interna
de la obra en construcción.

de fiesta.”³ Para Flusser es necesario entender este posicionamiento vital como una manera de ser *lúdica*,⁴ que podría resumirse en la situación de “estar fuera del juego y no obstante jugar”. Esta condición permite al “jugador” cuestionar la realidad desde un contexto, ya no especulativo, sino existencial y ahistórico. Una sociedad lúdica de estas características desestabiliza, relativiza, infringe y supera los límites de lo que se ha instaurado como las delineaciones de realidad y verdad.

Algunas de las manifestaciones más interesantes de esta forma lúdica de pensar y actuar las encontramos en el contexto del arte. La idea de “estar fuera del juego y no obstante jugar” puede ser considerada paradigmática para el proceso de acercamiento del espectador a la obra mediante estrategias de participación o interacción. Como ya intuía Flusser, el arte brasileño contemporáneo desempeña un papel especialmente interesante en este ámbito.

Uno de los artistas que ha investigado de forma *sui generis* este vínculo ha sido Abraham Palatnik (Natal, 1928). Su papel pionero en Brasil en la investigación de la relación entre arte, ciencia y tecnología ha sido ampliamente citado. No obstante, es igualmente relevante su innovadora aportación al arte participativo. Primero de forma cinético-sensorial en su serie de *Aparatos Cinemáticos* (a partir de 1949), después explorando la participación lúdica del público mediante la

³ Idem, pág. 255.

⁴ Idem, pág. 163.



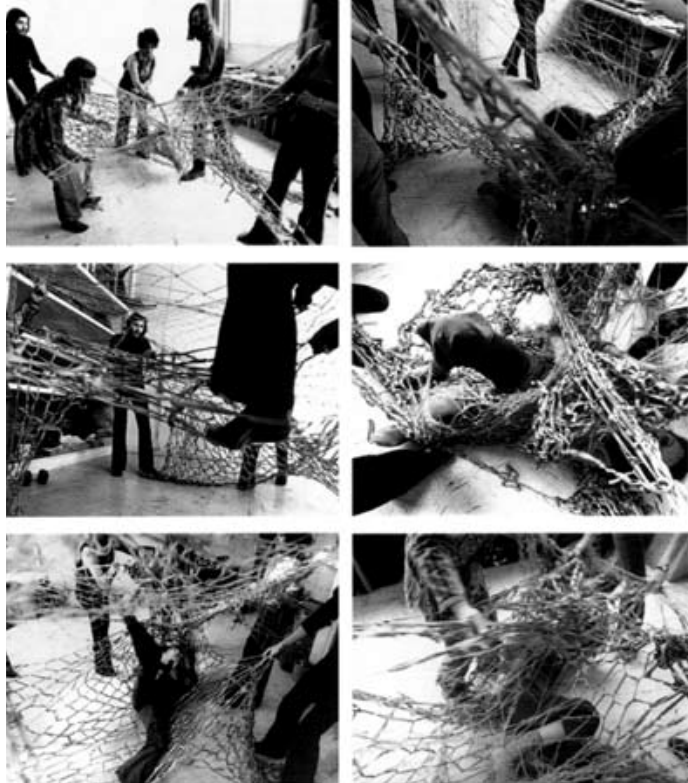
Hélio Oiticica, *Parangolé*, 1964
Tela y pintura, 150 x 110 x 20
Colección Proyecto Hélio Oiticica
Río de Janeiro

a prueba la física newtoniana, depende de la intervención del espectador para su funcionamiento y movimiento. Aplica, de hecho, los principios de la comunicación cibernética, en la que el intercambio de información entre sistemas diversos constituye la esencia del *feedback*. Según expone el propio Palatnik, en un mundo saturado de información, su validez “está en nuestro ajuste constante al mundo exterior, mientras manifestamos nuestra actuación en él de forma directa o por medio de nuestras extensiones y tecnologías. Una especie de ‘permuta’. (...) Asimismo, creo que la forma de alguna cosa no es sólo su contorno, sino sobre todo su esencia. Alcanzar esa esencia es realmente intrigante. Es el origen de todas las manifestaciones estéticas manipuladas por el artista. Se pone a prueba la sensibilidad, el mecanismo de la improvisación desabrocha, y lo lúdico se presenta acercando de nuevo el ser humano a su condición de participación e integración.”⁵

⁵ Abraham Palatnik, *Depoimento*, 1977, en: http://www.nararoesler.com.br/artistas_txt_p.asp?idartista=3.

interacción del espectador con los campos magnéticos en algunas obras de la serie *Mobilidade* (a partir de 1959). En 1962, construyó el juego *Quadrado perfeito*, basado en el movimiento de piezas en un tablero tipo ajedrez, que tiene reglas propias para motivar la participación sensorial –y no racional– del público.

Objeto Rotativo (1969), que pone



Lygia Clark,
Rede de elásticos, 1973
 [Serie Relacional]

formales, los resultados de sus investigaciones revelan el paso de una estética de la contemplación a una estética de la acción, al arte participativo, en el que el factor lúdico desempeña necesariamente un papel destacado. Oiticica explora la alegoría de la fiesta e interconecta los diferentes niveles y formas, desde el objeto al cuerpo, desde la música a la arquitectura: una “totalidad ambiental”, que une lo “dado” y lo “construido”, la naturaleza y la cultura. Encontramos en esta concepción otro ejemplo de lo que Flusser consideraba como resultado de la síntesis propia de la “manera de ser lúdica”.

Especialmente interesantes son las propuestas que Oiticica elabora a partir de mediados de los años 60, que culminan en la serie de obras denominadas *Parangolé*. Estos “transobjetos”, como los denominaba Oiticica, consisten en trajes, capas o estandartes para llevarlos puestos, bailar, relacionarse con otros y con el entorno, en definitiva, “accionar” la obra. Para Oiticica, *Parangolé*, como “antiarte por excelencia”, es una “estructura-acción” que requiere la participación corporal directa: el acto de vestirse la obra e interactuar con el entorno implica una transmutación del espectador en el espacio y el tiempo, y pone en práctica, por otro lado, la citada idea de *jugar*

Estas ideas de permuta, improvisación y búsqueda de la esencia han encontrado eco en los trabajos de Ligia Clark (1920-1988) y de su coetáneo Hélio Oiticica (1937-1980). Desde diferentes soluciones

estando fuera del juego, actuar en el sistema desde un sistema más amplio externo, en el que participan otros espectadores.⁶

El diálogo del público con la obra también se constituyó como una investigación central de la obra de Lygia Clark. Según afirmó Mário Pedrosa, Clark ya había apuntado en su diario en 1957 que las obras deberían “exigir una participación inmediata del espectador”.⁷ Su conocida serie *Bichos* (a partir de los años 60) –obras tridimensionales de metal con bisagras que el público puede manipular y plegar dándole formas variables– plantea una propuesta inicial en este sentido, y vincula su investigación espaciotemporal con el proyecto de dilatar las capacidades perceptivas y sensoriales humanas. Según la artista, cada *Bicho* “es un organismo vivo, una obra esencialmente actuante. Entre tú y él se establece una interacción total, existencial. En la relación que se establece entre ambos no hay pasividad, ni tuya ni de él”.⁸

El arte relacional –una tendencia que se ha puesto de moda otra vez en la última década y que algunos jóvenes (y no tan jóvenes) artistas pretenden reivindicar (tropezando con cierto oportunismo) como una “invención” propia y original– ya había sido ampliamente teorizado y puesto en práctica por Clark en los años 60 a través de sus intervenciones artísticas, objetos y espacios relacionales. Buen ejemplo es el ambiente *La casa es el cuerpo. Penetración, ovulación, germinación, expulsión*, presentado en la Bienal de Venecia de 1968. La obra consistía en una estructura de ocho metros de ancho armada como un laberinto dividido en compartimentos, en el que el espectador debía entrar y pa-

⁶ Cfr. Claudia Giannetti, *Estética Digital - Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*. Barcelona, ACC L'Angelot, 2002.

⁷ Mário Pedrosa, *Significação de Lygia Clark*, Jornal do Brasil, 23/10/1960.

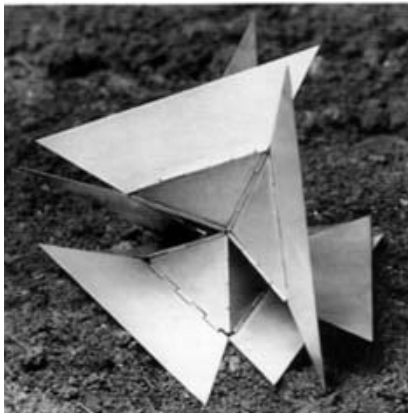
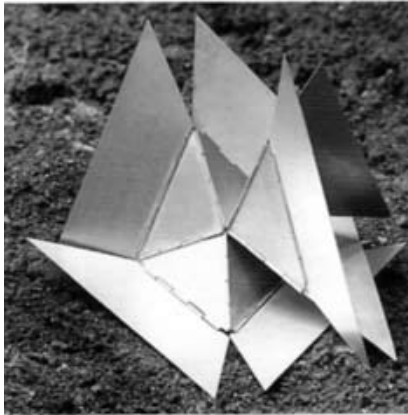
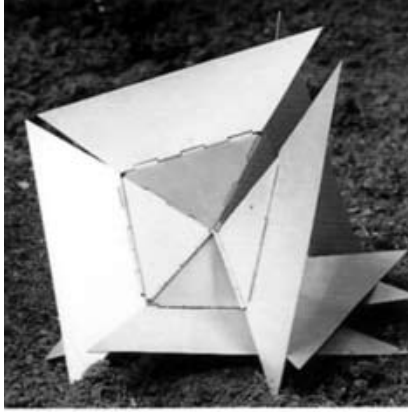
⁸ Lygia Clark, *Libro-obra*. Río de Janeiro, 1983. Publicado en el catálogo *Lygia Clark*, Barcelona, Fundació Antoni Tàpies, 1997, pág. 121.

sar por diferentes experiencias sensoriales. En esta especie de “reducto poético”, el espectador, además de entrar en contacto directo con el espacio de la obra, experimentando física y sensorialmente su contexto, tenía que actuar dentro de la obra de una forma intuitiva. Esto significaba dar una nueva dimensión al receptor y a la obra: la abolición del concepto tradicional de objeto y de espectador contemplativo. Como escribe Clark, “la persona se transforma en soporte de la obra y el objeto desaparece, está completamente vacío de sentido, y sólo puede ser animado con el soporte humano”.⁹ *Arquitecturas biológicas* (1969) –serie de obras que utilizan estructuras plásticas penetrables– darían continuidad a esta idea dialógica obra-público, introduciendo físicamente al espectador “en” la obra y motivándolo a participar, actuar y recrear el espacio formal y arquitectónico de manera colectiva. Para Clark, “el *objeto relacional* no tienen ninguna especificidad en sí mismo. Como su propio nombre indica, se define en la relación establecida con la fantasía del sujeto”.¹⁰

Estos ejemplos nos permiten, por un lado, desmitificar una concepción muchas veces equivocada, pero muy extendida, de que la idea de arte interactivo nace con las tecnologías digitales y las interfaces electrónicas. Por otro, permiten desarmar la adherencia despectiva que suele prevalecer al hablarse de lo lúdico en el arte, respaldada por teóricos y críticos reacios a aceptar que el juego puede ser articulado como paradigma estético. El juego suele estar vinculado predominantemente a fenómenos marginales del comportamiento orientados al tiempo libre, y casi nunca al núcleo de una relación contigua obra-receptor en el contexto del arte. En el juego, el hecho de actuar en el

⁹ Lygia Clark, en *L'art c'est le corps*, París, *Preuves*, n.º 13, 1973, pág. 143-145.

¹⁰ Lygia Clark. Río de Janeiro, Funarte, 1980. Publicado en el catálogo *Lygia Clark* (1997), op.cit., pág. 319.



Lygia Clark,
Desfolhado, 1960 [serie *Bichos*]
Aluminio

terreno de lo virtual (el *como-si*, según Hans Vaihinger) produce una escisión con la realidad del entorno, y además permite crear una realidad propia (permite manipular). El conjunto de reglas creado a propósito de cada juego determina esta (seudo)realidad simbólica, es decir, su contexto virtual. A través de la acción y de la relación directa mediante objetos o la interfaz, los usuarios se sienten identificados con la (seudo)realidad del juego e integrados en su universo, de forma que sus soluciones formales se suman al “vocabulario” del usuario. El juego se constituye, por lo tanto, como una estrategia de comunicación directa y, muchas veces, intuitiva entre la pieza y el jugador/espectador.

Esta relación dialógica obra-público/público-obra plantea una serie de cuestiones de fondo, entre las que podemos destacar sobre todo dos: el principio de la comunicación basada en redes de interrelaciones inmateriales, y el proceso aleatorio como estrategia de transformar la intervención del azar en factor

creativo, lo que significa desarmar el modelo de probabilidad de los comportamientos que suele ser aplicado a las estructuras del juego, y activar una cadena de resultados impredecibles.

El tema de la comunicación vinculada al arte y la idea de las redes informacionales cobraron un impulso decisivo en los años 70, época en la que empezaron a gestarse propuestas de uso artístico de



112

Carlos Fadón Vicente,
Cahier 45, 1989

Libro de artista, 21,5 X 28 cm

los medios de telecomunicación en diversas partes del mundo. En 1972, uno de los pioneros del *computer art*, el brasileño Waldemar Cordeiro, atribuyó la crisis del arte contemporáneo a “la inadecuación de los medios de comunicación como transporte de información, y la ineficacia de la información como lenguaje, pensamiento y acción”.¹¹ El arte centrado en el objeto material limitaría el acceso del público a la obra y, por ese motivo, se mantendría “por debajo de la demanda cultural cuantitativa y cualitativa de la sociedad moderna”. Según Cordeiro, “la obra que implícitamente define el espacio físico de su propio consumo secciona el ambiente y presupone una zona específica para la fruición artística. (...) La seccionarización comunicativa/informativa entra en conflicto con el carácter interdisciplinar y abierto de la cultura planetaria. La utilización de medios electrónicos puede proporcionar una solución para los problemas comunicativos del arte a través del uso de las telecomunicaciones y de los recursos electrónicos, que requieren, para la optimización informativa, determinados procesamientos de la imagen”.¹²

Las ideas de Cordeiro sobre una conexión global y un amplio acceso libre del público a la obra a través de la telecomunicación anticipan la propuesta de arte en red y las nociones de ubicuidad e interactividad. En Brasil, las manifestaciones más representativas de arte y comunicación se desarrollan en los años 80. Natural de Madrid, pero residente en Brasil desde la década de los 60, Julio Plaza (1938-2003) –artista polifacético, cuya producción abarca desde la poesía visual, la videopoesía y la holopoesía, hasta la electrografía y el arte telemático– coordinó eventos pioneros en este campo, como el proyecto *Arte por*

¹¹ Waldemar Cordeiro (ed.). *Arteônica – o uso criativo de meios eletrônicos nas artes*. São Paulo, Editora da Universidade de São Paulo, 1972, pág. 3.

¹² Idem.



Carlos Fadón Vicente,
Vetor 12j, 1989
 Obra en papel, 84 X 28 cm, hoja parcial

Teléfono, desarrollado en São Paulo, en 1982, y al año siguiente, la exposición *Arte y Videotexto*, organizada para la 17ª Bienal Internacional de São Paulo, compuesta de ocho núcleos, con la participación de artistas de diferentes áreas, por ejemplo, *Arte sobre Arte*, con obras del propio Julio Plaza y Regina Silveira; *Arte sobre el Medio*, con la participación de Vera Chaves Barcellos y Wagner Garcia; *Interarte*, con obras de Jac Leirner y Mário Ramiro; *Arte Visual*, con Alex Flemming, Ana Maria Tavares, Carmela Gross, Nelson de las Nieves; *Arte Narrativo*, con Lucia Santaella, entre otros.

A estas primeras propuestas siguió una prolífica actividad en torno a la integración de los medios de comunicación y el arte, como los proyectos de Mário Ramiro (*Clones – Una Red de Radio, Televisión y Videotexto*, jun-

to a Wagner Garcia, São Paulo, 1983), Eduardo Kac y Carlos Fadón Vicente; exposiciones como la retrospectiva de obras de arte y comunicación *Arte: Nuevos Medios/Multimedios – Brasil 70/80*, en la FAAP - Fundación Armando Álvares Penteado, São Paulo, 1985; o la creación del Instituto de Investigación en Arte y Tecnología, IPAT, que reunió a un grupo de artistas y teóricos, como Julio Plaza, Carlos Fadón Vicente, Artur Matuck, Milton Sogabe, Paulo Laurentiz, Anna Barros, Arlindo Machado, Gilbertto Prado, Wagner Garcia, entre otros, para investigar y organizar eventos de arte y comunicación, utilizando inicialmente *slow-scan television* (televisión de barrido lento), videotexto y fax.



Rejane Cantoni y Daniela Kutschat,
OP_ERA, 2001
 Instalación interactiva e inmersiva de
 Realidad Virtual. Foto: João Caldas

Otra línea de investigación en arte y tecnología consiste en trabajar con la aleatoriedad tanto de la máquina como de la comunicación, y con el fenómeno del “error” convertido en lenguaje estético y creativo. El artista, previa delimitación de las reglas, puede intervenir o no en el juego interno de la máquina. Este es el caso de algunas obras de Carlos Fadón Vicente. Uno de los fotógrafos brasileños más representativos, Fadón se interesó por la imagen “mediatizada” en los años 70. En los 80, desarrolló obras como *Cahiers* (1988-89) y *Vectors* (1989-90) que, al contrario de operar sobre la imagen, interfieren en el dispositivo técnico de registro final, en este caso, la impresión. A través de un proceso de desprogramación de la impresora o de manipulación del circuito de transmisión de datos del ordenador, las imágenes digitales iniciales grabadas en el sistema son completamente transformadas en el proceso de impresión. La regla del juego, que suele basarse en la previsibilidad de que un *input* preciso genera un *output* determinado, es subvertida a favor de la “libertad” de la manifestación del azar o, como lo denomina Fadón, *acausalidad*. Para el artista, la cuestión del “otro” está muy presente, en el sentido de que desplaza al ser humano del centro de la creación, de su posición como su medida directa.

Esos ejemplos nos permiten constatar el desarrollo de dos direcciones claras de investigación acerca de las posibles formas de comunicación participativa en el *media art*: la comunicación estricta

humano–máquina (autor–herramienta, o espectador–medio), y la comunicación abierta emisor–receptor–medio (autor/es–espectador/es–medio). Esos dos niveles de comunicación se perfilan como elementos primordiales para la comprensión de la comunicación como proceso artificial, que se basa en modelos, herramientas e instrumentos. El arte de la comunicación se presenta, así, como un proceso intersubjetivo y participativo, una vez que la comunicación es entendida como interacción que concluye un tipo de transmisión bidireccional de información entre personas y máquinas, o entre máquinas y máquinas, en un determinado contexto. En vista de eso, los sujetos no pueden ser considerados independientemente del medio con el cual interactúan.

La nueva generación de creadores que trabaja en el ámbito del *media art* en Brasil demuestra haber asimilado estas ideas y superado los prejuicios respecto al componente lúdico. De especial interés es el salto que los artistas están dando de la participación analógico-física, característica de los años 70, a la interacción virtual, que emplea recursos de sistemas inmersivos, interfaces técnicas, medios *on-line*, vida artificial, etc. Entre los diversos ejemplos podemos destacar las obras *Op_era* (2001) de Rejane Cantoni y Daniela Kutschat, una instalación interactiva e inmersiva de Realidad Virtual, en la que el espectador experimenta el espacio tridimensional de forma multisensorial; y *Desertesejo* (2001),¹³ un ambiente virtual *on-line* interactivo y multiusuario de Gilberto Prado, construido en VRML, que permite la presencia de hasta cincuenta participantes/interactores de forma simultánea. La creación de cibermundos interactivos también está en la base de la obra *M_Branas*, de Tania Fraga, una instalación que invita al interactor a navegar por gráficos tridimensionales generados por ordenador, que constituyen espacios artificiales o ciberescenarios. Más específicamente dedicado a la investigación de la

¹³ <http://www.itaucultural.org.br/desertesejo>



Kiko Goifman, *Jacks in Slow Motion*, 1998
CD-ROM

relación arte-juego se encuentra el grupo del Laboratorio de Investigación en Arte y Realidad Virtual de la Universidad de Brasilia, coordinado por Suzete Venturelli. Las aportaciones de Venturelli y Marel Maciel al llamado *game-art*, con la exploración de interfaces no convencionales para juegos de ordenador, tienen especial destaque en el panorama de la producción brasileña de arte *on-line*, *software art* o arte interactivo basado en experiencias sensomotoras. En el campo del *net art*, Paula Perissinotto, en la obra *As we may feel*, involucra al usuario en

un juego de preguntas sin respuestas con un operador telefónico.¹⁴ Una sátira a los pseudo-diálogos que ofrecen los servicios asistenciales a distancia y a la “catalogación” de los sentimientos y conflictos existenciales propios de la sociedad de consumo actual.

Una obra muy distinta es *Jacks in Slow Motion* (1998), de Kiko Goifman, una de las producciones multimedia brasileñas más premiadas nacional e internacionalmente. Mientras Prado, Cantoni/Kutschat, Fraga, Venturelli y Perissinotto exploran las posibilidades de las experiencias y percepciones humanas en universos virtuales, Goifman se enfrenta a una de las realidades más duras de Brasil: las cárceles. La obra en soporte CD-ROM analiza el espacio de las prisiones brasileñas como lugares en los que el juego y las disputas de poder se dan en diferentes niveles: entre institución y población; entre dominadores y dominados; entre carceleros (sujetos) y prisioneros (objetos); entre prisioneros y prisioneros; entre sistema y objeto de vigilancia. El llamado delincuente asume la categoría de individuo que debe ser excluido a través del encierro en

¹⁴ <http://www.artransition.net>



Paula Perissinotto,
As we may feel. 2004, net art


prisiones, en las que la tortura física y mental se justifica con el argumento de la aplicación de la disciplina. El *Panóptico* de Jeremy Bentham, con su sistema de vigilancia permanente, está sutilmente presente en todo el contexto de la obra. La manera lúdica y participativa de acercar al usuario a estas condiciones brutales le transforma en un *voyeur* perverso, que mira desde la ventana de su mundo considerado “pulcro” hacia una realidad invisible para la sociedad.

La profundidad conceptual de esta obra y su riqueza audiovisual demuestran que el factor lúdico no se circunscribe sólo al entretenimiento trivial. Al contrario, puede ser una herramienta intelectual perspicaz para acercar al espectador a la obra y provocar la reflexión. Como planteaba Flusser, el sentido lúdico tiene el poder de desestabilizar y, por lo tanto, cuestionar la realidad.

© cgiannetti, 2007.

Claudia Giannetti

Teórica, escritora y comisaria de exposiciones, especialista en arte contemporáneo y media art. Curadora de Expanded Box en ARCO'2008, Madrid. Ha publicado diversos libros, entre otros, *Estética Digital. Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología* (Barcelona, 2002; Belo Horizonte, 2006). <<http://www.artmetamedia.net>>



EMBAJADA DE BRASIL
EN MADRID

hispano
fundación cultural BRASILEÑA 