

El diseño expositivo en el contexto del 'new media art'

SUSANA ARISTOY BOLÍBAR

La incorporación de las nuevas tecnologías en el arte no sólo supone nuevas experiencias en la manera de crear o concebir la obra artística sino que también transforma los procesos de percepción y exhibición del arte.

Uno de los conceptos clave en el *new media art* es que plantea nuevas experiencias participativas e interactivas. Este aspecto unido a la complejidad tecnológica que supone en muchos casos los nuevos formatos expositivos, que dificulta su instalación, mantenimiento y conservación, son algunas de las posibles razones que podrían explicar la poca repercusión del *new media art* en las instituciones.

Aun así, cada vez aparecen más ejemplos de exposiciones de *new media art*. Estas exposiciones evidencian en la mayoría de los casos las dificultades de las instituciones para adaptarse a los nuevos formatos expositivos. Dificultades que tienen que ver con aspectos prácticos, como el control lumínico, la necesidad de múltiples conexiones tanto eléctricas como de datos, las dimensiones y relaciones de las obras a exponer, el espacio que requieren para la interacción, etc... pero también con aspectos más ligados a la novedad que supone este tipo de montaje para la institución y el cambio de mentalidad que conlleva, puesto que no se exponen una serie de 'objetos' en el sentido tradicional y, además, la exposición es un proceso en constante cambio y necesita de un mantenimiento y gestión más intenso.

Pero no se trata sólo de evidenciar las dificultades de tipo técnico o de gestión que plantea la exposición del *new media art* sino de reflexionar sobre el papel del diseño expositivo en este ámbito concreto.

El público que se enfrenta a una exposición de *new media art*, no suele estar familiarizado con este tipo de arte, por lo que el papel del diseñador (en estrecha colaboración con el comisario) se hace fundamental para pensar el montaje expositivo como si se tratase del diseño de un interfaz. El diseñador debe hacer que el público entienda de una manera intuitiva cómo se utiliza la instalación, además de materializar el montaje de manera que exprese el discurso o planteamiento expositivo.



A parte de la interactividad otro aspecto que nos interesa como diseñadores es que el arte digital permite acoplar múltiples registros sensoriales: imágenes, objetos, sonido, hipertextos, la acción-movimiento del usuario... no sólo percibimos con la vista, lo táctil y lo afectivo forman parte inseparable de la percepción. Lo corporal es básico en los procesos de cognición, es a través del cuerpo que procesamos la información¹.

Todos estos aspectos de participación, interacción y sensorialidad hacen del espacio expositivo en *new media art* un campo para la experimentación extrapolable al diseño de cualquier tipo de espacios teniendo en cuenta al usuario y su naturaleza multisensorial. Siguiendo éstas premisas, propongo a continuación unos breves apuntes extraídos del marco de mi investigación doctoral.

¿Qué es el *new media art*?

¿Cómo definir *new media art*? Existen diferentes respuestas según los autores consultados. Para algunos es el arte que utiliza como herramientas

¹ La relación entre lo corporal y el proceso de cognición fue desarrollado por Merleau-Ponty, Maurice (1945), *Phénomenologie de la perception*, París: Gallimard.

Cuando hablamos de “espacio expositivo” nos referimos al lugar de encuentro entre el público y la obra de arte

los medios digitales y/o electrónicos², otros se refieren a él como el arte contemporáneo integrado en los tiempos tecnológicos que vivimos³. Es decir, igual que las nuevas tecnologías han cambiado a la sociedad, lo mismo se puede observar en el ámbito del arte dentro del cual, el *new media art* genera una serie de transformaciones que definen en sí mismas cómo es el arte hoy, independientemente del soporte que utilice.

Pero, ¿Por qué necesita de una etiqueta el *new media art*? ¿Por qué no decir sencillamente arte o arte contemporáneo? ¿Los nuevos medios son solo un soporte o herramienta?

En realidad no se necesita definir el *new media art* por lo que es sino “por lo que provoca”. Se necesita del término *new media art* porque éste concepto genera comportamientos nuevos en el receptor que transforman las ideas y procesos que definían el arte hasta hoy. Golan Levin, artista de arte digital interactivo, responde a la pregunta “¿qué es lo que te permiten hacer/investigar las tecnologías digitales que no puedas hacer con otras herramientas?”, responde rotundamente con la siguiente afirmación: “Puedo crear comportamientos”⁴.

Sobre el espacio expositivo

Cuando hablamos de “espacio expositivo” nos referimos al lugar de encuentro entre el público y la obra de arte, hablamos pues, de un lugar físico. El espacio expositivo tiene un papel fundamental en la percepción de la obra de arte. El controvertido cubo blanco, paradigma del espacio expositivo de la Modernidad, se ha constatado finalmente como portador de significados. En su larga historia como emblema de la pureza del arte y planteado como búsqueda de un lugar lo más neutro posible, liberando el espacio expositivo de cualquier ornamento o referencia arquitectónica, el cubo blanco como contenedor de obras aisladas y ensimismadas, no solo ha condicionado los significados en la percepción de la obra de arte, sino también el comportamiento del visitante del museo: paseante silencioso, receptor

2 “El media art no es entendido como una corriente autónoma sino como parte integrante de la creación artística contemporánea. El hecho de emplear el término ‘media’ es un recurso para diferenciarlo (y no apartarlo) de las manifestaciones artísticas que utilizan otras herramientas no basadas en las tecnologías electrónicas y/o digitales” Gianetti, Claudia (2002), *Estética digital. Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*, Barcelona: ACC L’Angelot.

3 Definición de *new media art* del curator Steve Dietz, “Rethinking curating. Art after New media”, prólogo del libro: Graham, B. & Cook, S. (2010) Cambridge: MIT Press.

4 Entrevista realizada por Tom Giddins al artista interactivo Golan Levin para el magazine británico *Dazed and Confused*, (27 Septiembre, 2009), publicada en la Web del artista (<http://tinyurl.com/bw27d85>)

pasivo y sumamente respetuoso al proceso de sacralización del arte.

¿Cómo plantear el tipo de espacio adecuado para el *new media art*?

Los espacios de la mayoría de los museos actuales del tipo cubo blanco no serían especialmente apropiados, ya que crean un contexto poco acorde con las características del *new media art*. Están pensados para ser un fondo blanco, es decir, para exponer objetos aislados que deben ser contemplados, sin embargo la mayoría del *new media art* tiene características conectivas (no aislado), performativas e interactivas (no contemplativas). Pero tampoco la caja negra, el espacio preferido por las proyecciones de cine o vídeo, sería necesariamente el espacio más adecuado. Si buscásemos un aspecto que sería común a todas las exposiciones de *new media* es la importancia de la luz. La luz o el control de la misma es seguramente el elemento básico con el que se tiene que trabajar cuando se plantea una exposición interactiva⁵.

La iluminación es un aspecto fundamental en cualquier propuesta expositiva, pero en el contexto del *new media art* podríamos afirmar que la luz es el material que define la mayoría de las propuestas. La luz que se emite desde las pantallas o la oscuridad que envuelve las proyecciones son constantes en las exposiciones de *new media art*. El control lumínico se hace imprescindible, la luz define el espacio más que cualquier otro elemento, altera dimensiones, distancias, colores y materiales.

El espacio expositivo en definitiva, tendría el papel de actuar como vínculo entre el público y la obra actuando como una interfaz. El espacio expositivo planteado como interfaz permite el “uso” intuitivo de la exposición, predispone a descubrir y conocer nuevas relaciones entre el arte y sus públicos. Hablamos de creación de entornos virtuales; del diseño de un interfaz teniendo en cuenta el espacio virtual. Sin embargo, el espacio real también puede actuar de interfaz si cumple determinados requisitos: comunicar al usuario qué debe hacer, hacia donde dirigirse, cómo situarse, hacia donde mirar y actuar preferiblemente sin necesidad de un manual de instrucciones.

Para ilustrar la relación entre el espacio, lo corporal y la percepción un buen ejemplo es la exposición “Sistemas vivos”, una muestra retrospectiva dedicada a la pareja de artistas interactivos de reconocimiento internacional,

5 Ideas extraídas de la entrevista de Sarah Cook, comisaria del Whitney Museum of American Art, a Christiane Paul, en <http://tinyurl.com/cx7jx53>

Christa Sommerer y Laurent Mignonneau, que tuvo lugar en el 2011 en el centro Arts Santa Mònica de Barcelona.

En esta exposición, sin joysticks ni ratones, todas las obras plantean una manera de interactuar de forma plenamente intuitiva. La relación con el visitante se da mediante el tacto y la posición corporal abriéndose de esta manera a una forma de diálogo con las propuestas artísticas de una forma plenamente natural. Para incentivar estos diálogos corporales, el diseño expositivo se ha ideado de forma que la disposición de las obras en el espacio va configurando un ámbito propio. De ésta forma, el espectador recibe múltiples registros sensoriales y diferentes acercamientos posibles, sumergiéndose de manera muy activa en el recorrido de la exposición. Una balsa de agua donde asomarse como a un pozo y sumergir las manos para interactuar; unas plantas a las que acariciar o una linterna para enfocar un huevo que sostenemos delicadamente entre las manos. Todas estas acciones nos posicionan de una determinada manera en relación a la obra, la cual se nos ofrece como un campo vivo de información y experimentación entorno a conocimientos complejos como el mundo vivo en los ecosistemas.

El diseño del espacio expositivo

En resumen, se puede afirmar que el espacio expositivo contextualiza la obra, genera comportamientos (o debe ser capaz de generarlos) y crea una experiencia (proceso de comunicación / cognición).

Respecto a la contextualización de la obra, el objetivo es que sea coherente con el discurso expositivo o las ideas que se quieran transmitir. Los elementos físicos con los que se trabaja en la conceptualización del espacio son: las dimensiones, distancias (organización espacial de las piezas), materiales (texturas, evocaciones, elementos de soporte, compartimentación...), la iluminación, la escala (relación tamaños con el usuario y con la arquitectura existente) y recorridos (al desplazarnos por el espacio introducimos el factor temporal y los diferentes puntos de vista no estáticos).

Por otra parte, el espacio expositivo genera o debería generar comportamientos, aspecto directamente vinculado a los planteamientos del *new media art*. Se trata de plantear un espacio que predisponga a una actitud activa del visitante, que propicie la interacción, que entienda una "nueva" manera de visitar una exposición de arte con la que todavía no está familiarizado. Los espacios expositivos de hoy marcarán un

referente en el público que se irá incorporando a las siguientes exposiciones, entendiendo el espacio expositivo como un lugar de acción. Se trata de generar nuevas actitudes en relación con la exposición.

Al pasar de un lugar para la contemplación a un lugar para la acción, el visitante se transforma en usuario y el espacio debe responder a sus necesidades. De ahí la propuesta de pensar el espacio expositivo del *new media art* como el diseño de una interfaz. Utilizar los aspectos de la percepción del espacio, adecuando el proceso de comunicación de la interfaz a la conducta humana.

Aunque no podemos prever si aumentará la presencia de *new media art* en el ámbito expositivo contemporáneo, sí se ha constatado que los cambios que provoca en el arte no se circunscriben únicamente al arte producido por medios digitales/electrónicos, muchas exposiciones artísticas aunque no contengan *new media art* usan la interactividad, la relación con el cuerpo, la performance como una manera ya de entender el arte y la espacialidad⁶. Posiblemente estos aspectos ya configuran a la sociedad contemporánea y sus relaciones con el arte.

La investigación de las aportaciones de las propuestas artísticas del *new media art* en el diálogo entre cuerpo y espacio podrían aportar modelos y experiencias extrapolables al proyecto de los espacios contemporáneos. Tener en cuenta la relación entre el cuerpo y el espacio, para pensar (diseñar) el entorno teniendo en cuenta las especificidades de la percepción humana.

Susana Aristoy es arquitecta desde el año 1999 por la UPC. Máster Universitario en Comisariado de Arte y Nuevos Medios de ESDI (URL). Desde el año 2003 es profesora de proyectos de diseño de interiores y materiales y tecnología en ESDI. Compagina su labor docente con la actividad profesional junto con la arquitecta Filena Di Tommaso des de la empresa de arquitectura y diseño *La Petite Dimensió*.

⁶ Un ejemplo de arte que no utiliza medios digitales pero provoca una reacción participativa buscando una relación directa con el espacio expositivo sería la instalación de Olafur Eliasson *The Weather Project* en la Tate Modern de Londres en 2003, accesible en <http://tinyurl.com/ybwfdbq>.