

# LA SUPERNOVA EN LOS CANALES DE COMUNICACIÓN: *PROSUMIDORES* [ARTE EN EXPANSIÓN]

María Grazia Paesani<sup>1\*</sup>  
[paesanimariagrazia@gmail.com](mailto:paesanimariagrazia@gmail.com)

## Resumen

En el presente trabajo intentaremos problematizar la ruptura de fronteras entre producción, obra de arte y consumo en la medida en que nos permiten reflexionar sobre experiencias estéticas contemporáneas, para ello utilizaremos la figura del entre en términos de *parergon* (Derrida, 2010).

## Palabras clave

Arte en expansión - *Entre* - *Interfaz* - Obra de arte – *Parergon* - *Prosumidor*.

## Abstract

In this paper we will attempt to challenge the frontier rupture between production, art work, and consumption in so far as it allows us to ponder over contemporary aesthetic experiences; in order to do this, we will use the “between” figure in *parergon* terms.

## Keywords

Artwork – *Between* – Expanding art – Interface – *Parergon* – *Prosumer*.

---

<sup>1</sup>□ María Grazia Paesani. Estudiante de Letras Modernas en Facultad de Filosofía y Humanidades – UNC. Orientación “Análisis Crítico del Discurso”. Enviado 31/10/ 2015. Evaluado 30/11/2015.

## El *entre* como espacio de interacción

Pensar en *entres* invita a interactuar en ese espacio “vacío”, compuesto de tensiones, que habilita a reflexionar acerca de la capacidad plástica (elástica) que esboza una idea de independencia. Podríamos considerar que vivimos *entre* dos canales que permiten la comunicación; de un lado, la vida cotidiana que intuimos en términos de “lo real” en tanto práctica social, donde convergen pasiones, situaciones y sentimientos, surgidos por el mecanismo de relación *entre* seres (humanos y animales). Por otro lado, la vida en términos de lo virtual, también pensada como “lo real” que, por la necesidad de un canal o *interfaz* tecnológica, no son percibidas como semejantes. Sin embargo, ambas son instancias de acción y comunicación. Ahora bien, a partir de lo expuesto, pensamos que podríamos plantear una relación *entre* la acción práctica de lo cotidiano y la acción cognitiva (sensible) de lo virtual.

En relación a esto, creemos interesante acceder al mundo de los *entres* en las artes, teniendo en cuenta la *ruptura de la cuarta pared* – es decir, lo que separa al público de la escena-. En este sentido, la irrupción de las nuevas tecnologías permiten no sólo concebir esta ruptura como espectadores a partir de una serie de oposiciones como “mirar/saber, apariencia/realidad, actividad/pasividad” (Ranciére, 2013: 19), sino también, a partir de la correspondencia *entre* “actores/performers/artistas y público/espectadores” (Ranciére, 2013: 19). Es decir, se trata de reflexionar sobre la emancipación, donde alguien, o algunos, luchan por salir del lugar que se les asigna a través de un consenso preestablecido.

Para reflexionar sobre esto creemos necesario partir de la concepción de *estética* de Jacques Ranciére entendida como configuración del mundo sensible común, planteando de esta manera, otro marco de lo visible, lo enunciable y lo factible, sin dejar de tener en cuenta, la imprevisibilidad de sus efectos. La política del arte consiste en romper los consensos en la construcción de paisajes sensibles y maneras de percibir, de este modo trata de construir cosas nuevas, abrir nuevas posibilidades y capacidades desde la igualdad. Por consiguiente, pensar en términos de nuevas formas de “reparto de lo sensible”, es decir, concebir el arte como proyecto emancipador, dirigido a todos. Pensar en la *ruptura de la cuarta pared*, nos permite indagar la cuestión de cómo la emancipación del artista, de la obra y del espectador, propone buscar, a través de las nuevas técnicas del arte, nuevas formas de experiencia artística. De esta manera, surge la supresión, no sólo de la cuarta pared, sino de la pared izquierda, la derecha y la del fondo.

En relación a la propuesta de Ranciére, si el espectador es quien *completa* la obra, por su participación, proponemos pensar en adelante la emancipación de los tres componentes del arte (artista, obra, espectador) consolidados a través de las nuevas tecnologías, es decir, por medio de una *interfaz* “en” obra. Esto nos situaría en una serie de reflexiones que se dirigen a pensar el fin del arte. Sin embargo, hay que comprender que, en la actualidad, hay todo un nuevo mundo de relaciones, donde cada elemento debe explorar y apropiarse para (re)conocer. Las nuevas técnicas nos proporcionan nuevas visiones, nuevas formas de acceder al arte, de percibirlo y conciliar en su espacio la relación *entre* artista y espectador.

## Arte en espiral

Leyendo a Derrida, la filosofía del arte propone la idea de círculo donde “cada parte [artista-obra-espectador] representa ‘un círculo que vuelve sobre sí mismo’ y que mantiene con los otros un lazo de solidaridad, un entrelazamiento necesario y simultáneo. (...) artista y obra *existen* en sí mismos, en su reciprocidad” (Derrida, 2010:39-43). Ahora bien, consideramos que las nuevas formas del arte podrían también ser concebidas a través de una representación espiralada, cuya figura nos invita a pensar en un ingreso de los elementos –en tanto potencias y no como entes concretos- hacia un mismo punto de convergencia que se amalgaman hacia el infinito de nuestro espiral.

Pensando la obra de arte en este sentido creemos interesante trabajar con la propuesta derrideana de *parergon*. Tal concepto nos permitirá explicar el lugar que ocupan los dispositivos técnicos o tecnológicos al momento de repensar la idea de la obra de arte. De este modo, nos concede la posibilidad de otorgarle otro sentido, otro formato, favoreciéndonos, de esta manera, el momento de acoger la idea de la existencia de un nuevo universo. Entonces, vemos cómo, concibiendo la figura del *parergon* en términos de *pantalla-interfaz*, queda planteado en términos de *marco* (pensado como límite), en tanto participa sin pertenecer pero haciendo posible este nuevo reparto de lo sensible.

De esta manera, a partir de los planteos expuestos, intentaremos ver cómo funcionaría el *parergon* como dispositivo, permitiendo ingresar/ser parte, participar/coproducir o bien, *ser* obra, a través del *entre* pensado, desde ya, en estos términos. Por lo mismo, proponemos la idea de “arte colectivo” o “arte en expansión” que, a partir del estudio de las *tecnopoéticas* (Kozak, 2012) nos permiten pensar en esta idea de convergencia entre artista-obra-espectador. Aquí aparece la propuesta de la *interfaz* en tanto *parergon*, la cual, siguiendo a Derrida, podemos decir que:

(...) se ubica contra, al lado y además del *ergón*, del trabajo hecho, del hecho, de la obra, pero no es ajeno, afecta el interior de la operación y coopera con él desde cierto afuera. Ni simplemente afuera, ni simplemente adentro. Como un accesorio que uno está obligado a recibir en el borde, a bordo (Derrida, 2010: 65).

El autor infiere que la idea de límite, de marco, de suplemento, es “algo” que se agrega. El ejemplo del cual nos hemos servido para entender la propuesta del *parergon* como *interfaz* resulta de una investigación sobre el arte interactivo. Para ello, hemos vinculado a un conjunto de artistas en los que consideramos es viable trabajar sobre esta temática. Asimismo, aunque en principio parezca accesorio, es interesante tener en cuenta el concepto de *interfaz* que, de la serie de propuestas que se hallan para su definición, consideramos tomar la que se corresponde con la *interfaz* como lugar de interacción, como el espacio donde se desarrollan los intercambios y sus manualidades. Ahora bien, en el apartado de Derrida se refleja la siguiente noción: “Lo que los constituye como *parerga*, no

es simplemente su exterioridad de excedente, sino el lazo estructural interno que los fija a la falta en el interior del *ergon*. (...) Sin esta falta, el *ergon* no necesitaría *parergon*” (Derrida, 2010:70). Si bien es un concepto muy complejo y, aún más para aplicarlo en las artes - considerando que se funden con el trabajo experimental de la interactividad- es interesante tener en cuenta lo siguiente: “El *parergon* puede aumentar el placer del gusto, contribuir a la representación propia e intrínsecamente estética de su forma. Si tiene una ‘bella forma’, forma parte del juicio del gusto propiamente dicho o en todo caso interviene esencialmente en él” (Derrida, 2010:77). Esto se denomina en el texto, el *parergon* normal. “Pero en cambio, si no es bello (...) degenera en *adorno* y es nocivo para la belleza de la obra, le hace daño y la perjudica” (Derrida, 2010:77).

### ***Parergon-Interfaz***

Siguiendo esta línea nuestro ejemplo se basa en una instalación artística colaborativa, desarrollada por el grupo *Proyecto Biopus* para el canal I.Sat; se trata de un proyecto que vincula arte, tecnología y experimentación. La instalación denominada *El jardín de las historias* se compone de una pantalla sensible al tacto que exhibe un bosque en constante crecimiento. Dicha pantalla, por sus características –sensibilidad táctil- permite que el discurso pueda ser atravesado por el público, no sólo como espectador-consumidor, sino como artista-productor: “Lo que encuentra es un bosque donde cada árbol tiene un fragmento de alguna de las historias”. A través del gesto, con el brazo, “pueden seleccionar y al elegir ese árbol (...) abrir las ramas de ese texto, es decir, cada nueva rama es una nueva continuación” (Proyecto *Biopus*, 2012).

En *El jardín de las historias* la propuesta de participación colectiva permite completar una historia, cambiarla, modificarla o generarla desde cero. La forma por la cual se dispone la participación e interacción con la obra, en cuanto a la producción personal-colectiva de las historias, presenta varias opciones: dispositivos tablets instalados en el espacio de representación, la utilización de teléfonos celulares y el aporte generado desde el hogar a través de una computadora personal. Todo está conectado a la pantalla a través de un sistema de visión artificial. Éste se compone de cámaras infrarrojas que permiten captar las sombras y los movimientos y, de esta manera, el espectador puede interactuar con las historias que previamente han sido cargadas en el espacio digital.

La composición a través de “lo real” y “lo virtual” amalgamados permite una nueva forma de experimentar con las obras a través de la *interfaz* tecnológica. Esa especie de límite, de *parergon* se logra a través de la mixtura entre los sonidos reales de un bosque y los sonidos interactivos generados por el contacto del espectador con la pantalla; a su vez, la gráfica compuesta por fotografías de árboles reales, escaneados y digitalizados que ayudan a la relación del público con la *interfaz* (respetando la gráfica de I.Sat) generan ese límite difuso entre “lo real” y “lo virtual”. Es un espacio lúdico y colaborativo que se genera a través de pequeñas porciones de un relato iniciado o continuado por otros. La propuesta es *ser parte* de la obra tecnológica.

## *Prosumidor*

Pensando, entonces, el *entre* como productor-espectador, devenidos en obra, según nuestra propuesta, sería interesante utilizar el concepto de *prosumidor* -dicho concepto surge en los años '70:

El término se utiliza para señalar a aquellos usuarios de la Red que asumen el rol de canal de comunicación. Tiene su origen en la unión de dos conceptos: productor y consumidor. En un principio no hacía referencia al campo de la tecnología, sino que señalaba a aquel individuo que realizaba actividades para sí mismo, estaba vinculado con la economía: el productor que elabora sus propios productos y los consume, sin necesidad de intermediarios (Sánchez, Contreras, 2012:65).

El artículo de Sanchez y Contreras nos permite adentrarnos en la teoría de H. M. McLuhan y B. Nevitt quienes han sido los propulsores; McLuhan afirma:

(...) todos los medios son extensiones de alguna facultad del ser humano, ya sea mental o física, y que el contenido de un medio es, justamente, otro medio. (...) dedica un apartado entero al determinismo tecnológico, a explicar lo que significaría vivir en un mundo automatizado (Sánchez, Contreras, 2012: 65).

Trasladar este concepto al mundo de las artes permite plantear la siguiente hipótesis: el nuevo reparto de lo sensible está mediado por una *interfaz* –o *parergon*– tecnológico, es decir, como el límite que participa sin pertenecer, teniendo en cuenta que la interfaz puede ser modificada y no necesitar una participación activa del espectador y, por lo tanto, no nos permitiría hablar en términos de *prosumidor*. Es así que, la posibilidad en que productor-obra-consumidor ingresen a un instante en el espiral, está dada por el aporte de las nuevas tecnologías que generan una relación *otra* con el arte (particularmente interactivo) proponiendo la expansión-explosión, donde ya no somos meros observadores de una obra de arte, sino que participamos inmanentemente en ella. Es entonces que el *parergon-interfaz* permitiría el ingreso de la figura del *prosumidor*, ya que, como hemos planteado anteriormente, al concebirse como emancipado de la obra de arte, cambiaría su relación con el objeto.

## **Bibliografía**

- Derrida, Jacques (2010) “Parergon” en *La verdad en pintura*. Paidós, Buenos Aires.
- Ranciére, Jacques (2013) *El espectador emancipado* (selección). Manantial, Buenos Aires.
- Sánchez Carrero Jacqueline, Contreras Pulido, Paloma (2012) *De cara al prosumidor: Producción y consumo empoderando a la ciudadanía 3.0*. Ícono 14 – Vol. 10, No3. Revista de Comunicación y Tecnologías emergentes. Madrid.
- Kozak, Claudia (ed) (2012) *Tecnopoéticas Argentinas: Archivo blando de arte y tecnología*. Caja Negra. Buenos Aires.

## **Documentos electrónicos**

- Mercovich Eduardo (1999) *Diseño de Interfaces y Usabilidad: cómo hacer productos más útiles, eficientes y seductores* [On line]. Disponible en:  
<http://www.gaiasur.com.ar/infoteca/siggraph99/disenio-de-interfaces-y-usabilidad.html> [Consultado 10/09/2015]
- Proyecto Biopus (2012), *El jardín de las historias: Pantalla interactiva I-SAT*. [On line]. Disponible en:  
[http://www.ciudadculturalkonex.org/?page=inicio&subpage=evento&item=507-el\\_jardin\\_de\\_las\\_historias#](http://www.ciudadculturalkonex.org/?page=inicio&subpage=evento&item=507-el_jardin_de_las_historias#) [Consultado 07/09/2015].