

Análisis espacial de la interfaz electrónica desde un estudio de la videoinstalación *Interface* (1972) de Peter Campus¹

Resumen

El objetivo de este reporte investigativo es cuestionar qué es una interfaz electrónica. Para ello, se estudia la videoinstalación *Interface* (1972) de Peter Campus. Metodológicamente, se plantea una aproximación espacial porque esta obra, al ser una instalación, es un emplazamiento en el espacio. Asimismo, los enunciados del texto provienen de un análisis que entretene la observación de esta obra y varias reflexiones teóricas. Los principales resultados son que, en la construcción de la conciencia humana del espacio, cada componente que conforma este, al interrelacionarse, es interfaz. Entonces, el espacio, al ser una síntesis de estos elementos, es también interfaz. Es decir que una interfaz electrónica no es solo un objeto, también lo es la relación de dos o más componentes. Así, se halla que cuando un electrónico entra en relación con otro componente, electrónico o no, todo el espacio, en cuanto interfaz, se construye condicionado por lo electrónico. A esta construcción espacial, conformada por la conciencia, se la denomina interfaz espacial-electrónica y determina superposiciones de componentes en el espacio. Esta interfaz tiende a ser invisible y extiende y refleja al humano. Se concluye que esta interfaz está condicionada por un programa que opera en doble vía de forma que, así como esta extiende y refleja el humano, automáticamente este la extiende y refleja. Ante esto, para que el humano no sea su autómatas, el arte tiene la potencia de crear obras que visibilizan esta interfaz y descubren su operar.

José Alejandro López Pérez
Doctor en Artes Visuales.
Profesor asociado, Universidad
Nacional de Colombia, sede La Paz,
La Paz, Colombia
Correo electrónico:
joalopezpe@unal.edu.co
orcid.org/0000-0002-1998-3591

Google Scholar

Recibido: 14 de diciembre de 2023

Aprobado: 23 de octubre de 2024

Palabras clave:
estética, experimental,
instalaciones interactivas,
interacción, interfaces, interfaces
físicas, teorías de la imagen,
teorías de los medios.

¹ Este artículo es resultado del proyecto de investigación "Video poética", financiado por la Universidad Nacional de Colombia, sede La Paz, registrado con código 62296 en su plataforma Hermes.



Spatial Analysis of the Electronic Interface: A Study of Peter Campus' Video Installation *Interface* (1972)

Abstract

This research report examines the nature of an electronic interface through an analysis of Peter Campus' video installation *Interface* (1972). The study adopts a spatial approach, considering the artwork's nature as an installation that exists as a spatial configuration. The analysis intertwines direct observation of the piece with theoretical reflections. The primary findings indicate that, in shaping human spatial awareness, every interrelated component functions as an interface. Consequently, space itself, as a synthesis of these elements, also constitutes an interface. This suggests that an electronic interface is not merely an object but also the interaction between two or more components. When an electronic element engages with another—electronic or otherwise—the entire spatial construct, understood as an interface, becomes conditioned by the electronic. This spatial configuration, shaped by consciousness, is termed the *electronic-spatial interface*, which generates overlapping spatial components. This interface tends to be imperceptible, extending and reflecting human presence. The study concludes that this interface operates within a dual mechanism: just as it extends and reflects the human, the human extends and reflects it in return. To prevent humans from becoming mere automatons of this process, art has the potential to create works that make this interface visible and reveal its mechanisms of operation.

Key words:

aesthetics, experimental art, interactive installations, interaction, interfaces, physical interfaces, image theories, media theories.

Introducción

Al referirse a la interfaz electrónica, usualmente se consideran dos. Primero, están las tangibles [*Tangible User Interface* (TUI)] —objetos como el teclado, el ratón o un puerto USB de un computador—, con las que se comanda al electrónico para permitir la interacción entre este y otro ente, como un electrónico diferente o un humano. En segundo lugar, se encuentran las interfaces gráficas [*Graphical User Interface* (GUI)], aquellas que se ven en la pantalla y con las cuales las personas controlan un electrónico (ventanas, íconos o menús). Tanto las TUIs, como las GUIs son “interfaces propias del electrónico”.

Sin embargo, al autoenunciarse como interfaz, esta aproximación es cuestionada por la videoinstalación artística del artista y sicólogo estadounidense Peter Campus, *Interface* (1972) —en adelante *IC*—. Esta obra está conformada por los siguientes componentes: un vidrio, un circuito cerrado de video y, como Campus la concibió para ser vista por una persona a la vez (Campus y Roman, 2017), un espectador. En su instalación original de los años 70, dicho circuito está compuesto por un videoprojector con tubos catódicos y una cámara de vigilancia sin visor, por ende, la señal de la cámara en blanco y negro se visibiliza únicamente en la proyección del videoprojector (Figura 1). El vidrio, que cuelga del techo de manera vertical, divide el espacio en dos: en su parte frontal, están el espectador —que refleja su imagen sobre el vidrio— y el videoprojector —que dirige la imagen que llega directamente de la cámara al vidrio—; en la parte anterior, está la cámara dirigida al vidrio, por tanto, captura gran parte del espacio frontal de la instalación, incluyendo al espectador, pero no las imágenes sobre el vidrio porque carecen de nitidez. Entonces, el espectador puede observar su imagen dos veces sobre el vidrio; una, por la reflexión directa de su imagen y, la otra, por la proyección de su imagen generada por el circuito cerrado de video. Por otra parte, el trabajo no

tiene sonido porque para el artista esto potencia la experiencia de la imagen visual (Campus citado en Meigh-Andrews, 2014). De esta forma, lo que se escucha es el ambiente del espacio que incluye el 'ruido' que realiza el ventilador del videoprojector, lo que enfatiza el video en sí.

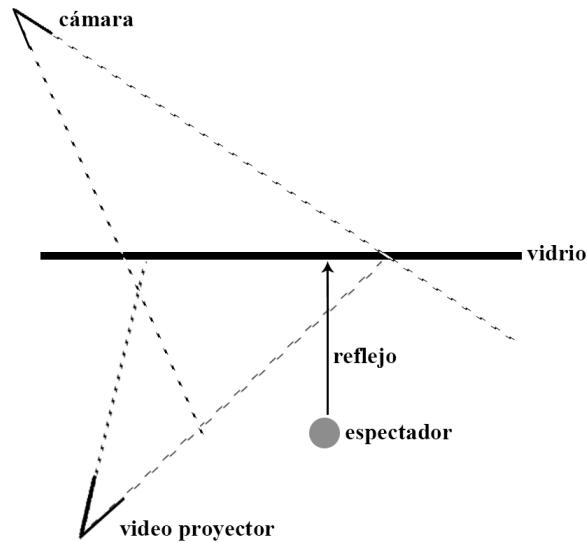


Figura 1. Diagrama de vista superior de la instalación *Interface* (Campus, 1972).
Fuente: elaboración propia.

En este estudio se recurre a esta obra pionera del arte electrónico, porque en la época en que fue creada, cuando los electrónicos comenzaban a popularizarse, como se demuestra en este texto, *IC* interrogó, desde la instalación artística, por la interacción entre el humano y los electrónicos. Este cuestionamiento no solo aplica a la instalación, sino también, en la actualidad, a la construcción

del espacio que gran parte de la humanidad desarrolla al cohabitar con electrónicos.

En una revisión bibliográfica en español, inglés, portugués y francés, se encuentran análisis interesantes de esta obra que cuestionan implicaciones del uso del video en la instalación artística. Sin embargo, no se halla un examen que proponga una lectura desde la interfaz.

Entonces, al asumir esta obra como interfaz, se declara el objetivo principal del presente texto, que consiste en aceptar la invitación que realiza esta instalación a pensar, espacialmente, por qué es una interfaz y, al ser conformada por electrónicos, cómo se ve afectada por estos.

Para analizarla, se realiza una aproximación espacial a *IC* porque, al ser una instalación, es una construcción cuya materia es el espacio (López, 2023b). En este estudio, sus enunciados provienen de un análisis que entreteje la observación de esta obra y varias reflexiones teóricas. En estas reflexiones, que es importante revisarlas constantemente para encontrar nuevas lecturas, se destacan las de algunos pensadores, referentes de los medios electrónicos, como Rosalind Krauss, Marshall McLuhan y Vilém Flusser.

A continuación, se presenta la Discusión, la cual está dividida en cinco partes. En la primera, *El espacio como interfaz*, se asume que la conciencia humana construye el espacio interrelacionando elementos de su entorno; en la segunda, *La interfaz con electrónicos en un circuito cerrado*, se sopesa cómo los electrónicos se relacionan con otros componentes, electrónicos o no, para dar fruto a la interfaz espacial-electrónica; en la tercera, *El extender de la interfaz espacial-electrónica*, se enuncia que la tecnología extiende al humano y esto condiciona a estas interfaces; en la cuarta, *La invisibilidad de la interfaz propia del electrónico*, se expone que esta interfaz tiende cada vez

más a su invisibilidad y, por ende, la gente es menos consciente de ella; y, en la quinta, *El programa de la interfaz espacial-electrónica*, se expone que esta interfaz contiene un programa que condiciona a esta interfaz y a las personas. Para cerrar, se presentan las conclusiones.

Discusión

El espacio como interfaz

Aproximarse a la interfaz en tanto espacio se puede realizar con diferentes argumentos, como al considerar el origen del término. Inicialmente, en 1869, el ingeniero James Thomson (1912) lo introdujo en un contexto espacial para referirse a aquello que está entre dos líquidos. Entonces, la interfaz es constitutiva de estos y, simultáneamente, los separa y une (Hookway, 2014). De hecho, estas características se encuentran en la etimología de la palabra porque está compuesta por *inter* (entre) y *faz*. El prefijo 'entre' designa a aquello que al estar en la mitad divide y junta (Galloway, 2012), como los océanos que separan y unen continentes. Además, el 'entre' define la sumatoria, la unión, como al decir que el planeta está conformado entre todo lo que contiene, como océanos y continentes.

190

En primera instancia, en *IC* se puede enunciar que el vidrio es la interfaz, al ser una superficie que está en la mitad del espacio sobre la que se proyectan imágenes con las que el espectador "juega", para formar nuevas en cuanto se desplaza de izquierda a derecha, o de atrás a adelante, o se agacha o salta. Sobre el vidrio los "espectadores pueden ver a esta pantalla como a una ventana virtual, pero también ver a través de ella, desde 'atrás'" (Mondloch, 2010, p. 72). Al verlo como una ventana, el vidrio se proyecta como un puente, un vínculo entre los diferentes elementos que conforman la obra.

Sin embargo, es importante recordar que toda la obra se llama interfaz y no solo el vidrio. Como dice Campus (2017), el espectador debe estar consciente de su conjunto para entenderla. Por consiguiente, al tener en cuenta todo lo que constituye esta obra, siguiendo el pensamiento de Maurice Merleau-Ponty (1993), con su conciencia, subjetivamente, el espectador construye el espacio de la instalación al proyectarse espacialmente sobre las facetas de lo que lo rodea. Esta proyección funciona como una red. De tal forma que, por ejemplo, el espectador se proyecta a la faz del vidrio y la cámara frente a él. Desde la del vidrio se proyecta a la del videoprojector a sus espaldas y a la de la cámara; y, desde la de la cámara, a la del techo y a la de sí mismo. Es decir, el espectador se puede proyectar a varias facetas de los componentes en el espacio y proyectar, desde estas a donde se ha proyectado, a las de otros elementos. Por lo que el espacio se conforma como un conjunto de facetas interrelacionadas entre sí. Así, al unir facetas (Bergamo, 2022), el espacio se manifiesta como una interfaz. Además, cada faz une y separa a las otras, de tal manera que cada una es interfaz. Entonces, se entiende que en *IC* la interfaz no es solo el vidrio, sino que ella y todo lo que contiene lo es.

Estos enunciados también se descubren porque aquello contenido en *IC*, de manera individual, es espacio (Lissitzky, 1995, p. 73). Es decir que, en esta instalación, así como su cámara es espacio y tiene la capacidad de contener (López, 2023a), también el videoprojector, el espectador, el vidrio, el aire o el piso (y todo aquello que la constituye) son espacio y contienen. Como el espacio de la instalación es resultado de la sumatoria de aquello que está en ella, la cámara, al ser espacio, es parte del espacio instalativo que contiene al videoprojector, al espectador y a la propia cámara. En otras palabras, cada ente contenido en *IC* se contiene a sí mismo y contiene al resto. Así las cosas, cada componente opera como interfaz al participar en la unión, por medio del contener, de todos los entes que dan como resultado el espacio instalativo, una

sumatoria de interfaces, una interfaz con mayor capacidad de contención. Esta síntesis implica dinamismo, de tal forma que el espacio es una construcción *a posteriori* gestada por la conciencia entre la interacción de lo que lo constituye.

Entonces, adquiere sentido el por qué *IC* se autoenuncia como interfaz, ya que descubre que la instalación, al ser espacio, es interfaz espacial.

A continuación, para abordar otro aspecto nuclear de *IC*, se cuestiona qué descubre esta instalación de la interfaz al contener electrónicos videográficos.

La interfaz con electrónicos en un circuito cerrado

Al ser *IC* un circuito cerrado de video, aunque en la obra la circulación de la información debe obedecer un orden específico para que funcione, no está definido qué abre y cierra este circuito. Entonces, el espectador, quien construye la interfaz espacial con su conciencia, observa en esta instalación que la cámara captura su imagen, posteriormente esta imagen se proyecta desde el videoprojector al vidrio, y sobre el vidrio se ve esta imagen y el reflejo del espectador, quien reacciona a las imágenes. Esto es un bucle que se repite todo el tiempo, de tal forma que el orden en que la información circula es (sin que sea la cámara quien deba abrir el circuito) cámara - videoprojector - vidrio - espectador - cámara... (Figura 2), por lo que este circuito no funciona si uno de sus componentes no está (como el espectador o la cámara).

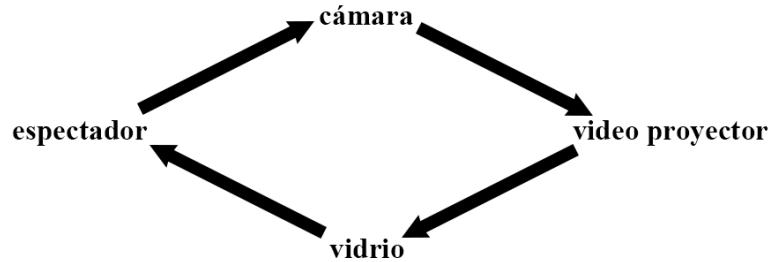


Figura 2. Diagrama del bucle del circuito cerrado de la instalación *Interface* (Campus, 1972).
Fuente: elaboración propia.

Al tener este orden, se ve que cada uno de los elementos del circuito cerrado (incluyendo al humano) está en medio de otros dos. Entonces, con una disposición serial, desde un punto de vista espacial, cada componente opera como interfaz espacial de otros dos elementos. Así, por ejemplo, la cámara es interfaz entre el espectador y el videoprojector; o el espectador lo es entre el vidrio y la cámara.

De hecho, se puede observar en el fragmento del circuito, videoprojector - vidrio - espectador - cámara, que entre el videoprojector y la cámara (componentes electrónicos de IC) están el vidrio y el espectador. Estos dos, aunque no sean electrónicos, son interfaz de los electrónicos cámara y videoprojector. Es decir, que se manifiestan como interfaces electrónicas. Igualmente, se ve espacialmente en el fragmento del circuito espectador - cámara - videoprojector - vidrio que los electrónicos, cámara y videoprojector, son interfaz entre el espectador y el vidrio. En otras palabras, al ser electrónicos, también son interfaces electrónicas.

A esta construcción interfacial realizada por la conciencia, la cual es dinámica (Weibel, 2000), que surge por la interacción de por lo menos un electrónico con otro elemento (electrónico o no), se le denomina interfaz espacial-electrónica (en adelante IEE). Inclusive, solo con dos componentes, cuando el electrónico videoprojector transmite una imagen al no-electrónico vidrio, se crea una interrelación espacial entre estos dos mediada por lo electrónico que constituye una IEE. Por lo tanto, como todo el circuito que es *IC* está compuesto por estas interfaces, su síntesis da como resultado también una IEE.

Además, como *IC* al ser circuito cerrado de video no se limita a que la información solo circule una vez, sino que lo haga varias veces, en el circuito cada uno de sus componentes va a ser interfaz de sí mismo. Por ejemplo, cíclicamente se pasa por la cámara una y otra vez, de tal forma que la cámara en el ciclo presente es interfaz entre la cámara en el ciclo pasado y el futuro. Entonces, en esta interfaz se manifiesta la relación de un electrónico consigo mismo en otro tiempo, lo que también constituye una IEE.

El que todo en *IC* sea IEE, lleva a considerar qué papel implica en la serie del circuito cerrado cuando los elementos no se ven solo como interfaces, sino como los paréntesis, aduciendo a Krauss (2006). Es decir, la interfaz está entre dos componentes que la contienen. Por ejemplo, en el fragmento del circuito espectador - cámara - vidrio, el espectador (que abre) y el vidrio (que cierra) contienen a la cámara. Continuando con la consideración, según la cual esta instalación realiza varios ciclos, esto conlleva a que el espectador pueda estar como quien abre la primera circulación; al final de esta, que es el inicio de la segunda, está en el medio (es interfaz), y al cerrar la segunda, cierra el circuito que se vuelve a abrir (Figura 3).

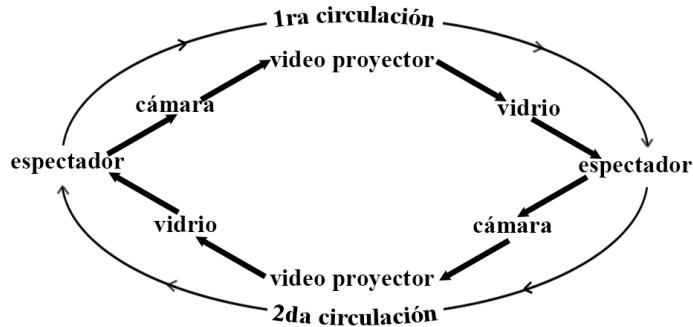


Figura 3. Diagrama de dos bucles del circuito cerrado de la instalación *Interface* (Campus, 1972).
Fuente: elaboración propia.

De esto se puede deducir que, así como cada componente del circuito es interfaz de los otros y de sí mismo, igualmente cada elemento puede abrir y cerrar el circuito, y contener a uno o varios componentes, incluyéndose. Es decir, cada elemento es interfaz y contenedor de toda la obra. De hecho, como contenedor, cada componente es también interfaz al unir.

Al revisar los componentes dispuestos espacialmente en serie de *IC* en cuanto circuito cerrado constituido por electrónicos, se ha descubierto que en esta instalación cada uno de sus elementos es una IEE que se contiene, contiene al resto de componentes y a toda la obra, que es también una IEE. Estas características de *IC* (que cada uno de sus elementos es interfaz que contiene a todo lo que configura la instalación, incluyéndose, y que toda la obra es interfaz) ya se enuncian en la anterior parte al analizar la obra desde una perspectiva únicamente espacial. Esto tiene sentido, porque el análisis del circuito cerrado se realiza considerando el orden en el espacio de sus componentes electrónicos, lo que enseña que la IEE es espacial.

De esto se entiende que, lo enunciado en esta parte, aplica también a instalaciones sin circuitos cerrados, por lo que, si uno de los elementos en una instalación es un electrónico, el espacio de emplazamiento se torna en una interfaz electrónica (López, 2012), precisamente en una IEE, lo que invita a pensar qué más se puede descubrir al sopesar lo electrónico al construir el espacio.

El extender de la interfaz espacial-electrónica

Para considerar lo que implica lo electrónico se recurre a McLuhan, quien solía referirse a las tecnologías como “extensiones del hombre” (Rokeby, 1995, p. 154) y reconoce tres eras tecnológicas en su texto *Understanding Media* (McLuhan, 2003). La primera, la era de *tecnología mecánica*, se sitúa con la Revolución Industrial, y en ella se encuentra una máquina a vapor como extensión de las manos y pies. En la segunda, la era de *tecnología eléctrica*, el filósofo canadiense la relaciona con la época de la Guerra Fría, cuando escribió *Understanding Media* (1964), y reconoce que se ha expandido el sistema nervioso. En este caso, se encuentra la televisión que transmite señales a miles de kilómetros disolviendo el espacio. En cuanto a la tercera, la era de *simulación tecnológica de la conciencia*, se manifiesta en el presente con la inteligencia artificial, al simular procesos cognitivos humanos y, con Internet, al proponer una red de conocimiento construida colectivamente que está condicionada por grandes corporaciones (como Google LLC o Meta) que deciden cómo y qué información se difunde.

La segunda y tercera eras son mediadas por lo electrónico y están ubicadas, como diría Foucault (1994), en un espacio de emplazamiento y yuxtaposición, un constructo de varios puntos que se entrecruzan como una red y se superponen espacialmente. Por ejemplo, cuando alguien ve televisión, en su conciencia se sobrepone al lugar donde ve las imágenes, el sitio desde donde

se están transmitiendo; y, al chatear en Internet, se superponen los espacios donde está cada persona escribiendo.

Entonces, la presencia de electrónicos en un espacio, lo que lo convierte en una IEE, condiciona la superposición que se realiza en el espacio. Sin electrónicos, sin su influencia, en el interior de una sala, se tiene a un espectador que construye el espacio proyectando su conciencia a lo que la rodea. Como ya se vio en la primera parte, esa proyección, básicamente, se limita al interior de la sala, a lo que el espectador puede, directamente, percibir con sus sentidos —con el tocar, oler, degustar, escuchar o ver—. Empero, un electrónico tiene la posibilidad de extender la conciencia del espectador al exterior. Como una videocámara que, al ser extensión del ojo (Campus, 2013), permite ver lo que sucede a miles de kilómetros en tiempo real.

Esta posibilidad, de los electrónicos de extender a espacios externos, tiene también repercusiones cuando la expansión se produce en un espacio cerrado. Por ejemplo, en *IC* se sobreponen varios componentes de la instalación en el vidrio (Belloir, 1981, p. 43), como el espectador, al ser reflejado y videoproyectado, y la cámara y el proyector con esta proyección, de tal forma que no es solo el espacio del vidrio, sino que son varios encastrados en este (Dubois, 2001). Es decir, en este caso la IEE selecciona uno de los elementos en la obra y, literalmente, sobre este concentra otros, los superpone.

En esta construcción por superposición, en *IC* se devela el cuerpo del espectador de carne y hueso (una imagen *real*, positiva) confrontando dos imágenes negativas (su reflejo y su videoproyección); simultáneamente, el espectador es la imagen híbrida sobre el vidrio y su cuerpo (Campus citado en Viola, 2010), lo que conlleva a que se construya una realidad de la que el video hace parte (Campus, 2017). Así, las imágenes sobre el vidrio, que se pueden evaluar como negativas, en la obra suman para configurar el espacio,

lo que interroga la visibilidad de la IEE. Por lo tanto, procurando bases para analizar esta visibilidad y como la IEE es condicionada por los electrónicos, es de ayuda inquirir sobre la visibilidad de la interfaz propia del electrónico.

La invisibilidad de la interfaz propia del electrónico

Cuando la tecnología extiende a un sujeto, esta “optimiza” funciones de la persona, por lo que este se refleja en aquella. Por ejemplo, el celular extiende el hablar y escuchar de su usuario, por lo que este se reconoce en el teléfono y, por ende, se ve reflejado en este. Este extender y reflejar está mediado por la conexión que tiene el humano con la tecnología, en este caso, la interfaz propia del electrónico, del celular. Este reflejo no se desarrolla nítidamente porque la imagen se transforma y procesa, por lo que opera como un espejismo, en el que la persona se puede llegar a reconocer completamente sin meditar en que está reaccionando a su reflejo sobre una interfaz (Rokeby, 1995).

Inquirir sobre este reflejo es relevante porque, usualmente, la interfaz propia de un electrónico tiende a ser invisible (Marzo, 2015), dado que (además de que refleja la imagen del humano) la respuesta de interacción con estas interfaces está condicionada por la velocidad de la electricidad y se dispone de menos tiempo para notar su accionar; asimismo, se está más inmerso en estas, lo que se percibe con la proliferación de pantallas táctiles; y, también, son materialmente menos visibles.

Invisibilidad material que se ilustra, por una parte, con las pantallas táctiles, sobre las que se toca directamente la información y la pantalla es, en sí, transparente; por otra parte, con interfaces en la ciencia ficción, como en la película “Minority Report” (Spielberg, 2002), donde se proyectan hologramas en el aire, aire que es invisible y que los usuarios tocan sin tocar porque es aire; y, por otro lado, con las interfaces audibles como *Siri* o *Alexa* que tienen

como superficie de contacto el aire al transmitir las ondas sonoras. Al recurrir al audio y no a la visualidad tienen una cobertura más amplia, ya que el sonido no se bloquea por una pared y es más envolvente. Una persona puede dar la espalda e igual escuchar lo que otra le dice, en cuanto la visualidad implica que solo ve lo que está frente a los ojos.

Esta invisibilidad de la interfaz propia del electrónico no es inevitable y se visibiliza en ciertas circunstancias, de las cuales se reconocen cuatro. Primero, al no funcionar, como sucede cuando la pantalla del celular no reconoce los impulsos táctiles y se comienza a prestarle atención intentando presionarla con más fuerza o en puntos particulares para ver si responde.

En segundo lugar, cuando esta interfaz es desactualizada. Por ejemplo, al ver una obra que requiere que el espectador emplee un computador para navegar, muchas veces no se pregunta por qué está en la obra; al contrario, cuando se encuentra una pieza en la actualidad que precisa la manipulación de un VHS, formato desactualizado, de inmediato se tiende a cuestionar su uso, lo que visibiliza la interfaz propia del electrónico e invita a reflexionar alrededor de ella.

En tercer lugar, la “falta de calidad” de lo que producen los electrónicos los hace más notorios y, por ende, resalta sus propias interfaces. Para ilustrar, cuando Campus creó *IC*, en los años 70, el video tenía una resolución baja como las imágenes mentales o los sueños (Da Vinci, 1978), mientras que, actualmente, la imagen videográfica alcanza detalles superiores, similares a como se experimenta lo que es llamado “real”, por lo que no se hace extraña. Por lo tanto, *IC* con su montaje original, recalca la presencia de lo electrónico con sus imágenes que remiten a tropos imaginarios y oníricos.

En cuarto lugar, mientras los ingenieros se esfuerzan en hacer transparentes las interfaces propias de los electrónicos, los artistas procuran develar su operar (Rokeby, 1995). El arte, inclusive empleando estas interfaces de última generación, tiene la potencia de enseñar la invisibilidad de la interfaz propia del electrónico, recurriendo, por ejemplo, a enfatizar su invisibilidad. Lo que logra *IC* desde el tiempo de su creación ya que no requiere de contacto del cuerpo del espectador con ninguna superficie; minimiza la relación con el gesto corporal (este no habla, no toca, solo se mueve); las cámaras no tienen visores, no se puede ver directamente en ellas; y proyecta sobre un vidrio que es una superficie transparente. Al realizar esta proyección, *IC* invisibiliza la interfaz propia del electrónico para visibilizarla. Así, esta instalación, desde su creación señalaba que la interfaz propia del electrónico va a tender a ser invisible y minimizar los gestos que la comandan.

Como esta interfaz propia del electrónico —que extiende, refleja y tiende a hacerse invisible al humano— pertenece a un electrónico, este transforma el espacio de su emplazamiento en una IEE, por lo que esta se afecta por lo electrónico y también extiende, refleja y propende a invisibilizarse.

El programa de la interfaz espacial-electrónica

200

Entonces, este expandir y reflejar que realiza la IEE, se contempla en *IC* en el operar de la cámara como extensión del espectador, expandiéndolo al espacio de exhibición, proyectándolo más allá de su propia corporalidad. Así, esta corporalidad es partida e inmediatamente reunida (Galuppo, 2012), en cuanto el espectador ve su imagen en otro espacio e interactúa con ella al reconocerla. No es solo que sobre el vidrio el espectador se vea reflejado y videoproyectado, sino que además el montaje del trabajo hace que la persona se extienda a toda la instalación y, en ese expandir, algo de su imagen esté en toda la obra, debido a lo cual se ve expandido y reflejado de alguna manera

en *IC*. Esto se demuestra cuando una persona comienza a reaccionar de un modo preciso a la instalación, con el fin de lograr ciertas imágenes sobre el vidrio, donde se manifiesta cómo la IEE expande y refleja al humano. De este modo, *IC* enseña que los electrónicos son determinantes al momento de la construcción, por parte de la conciencia, de la IEE.

Como en el mito de Narciso, quien se encanta por su propio reflejo, en *IC*, al proponer una interacción entre los electrónicos y el espectador, este se fascina, en primera instancia, por su propia imagen proyectada sobre el vidrio (Meigh-Andrews, 2014); pero, con la experiencia de la obra, la primera impresión se disuelve para develar el operar de la IEE. Al igual que en un espejo, donde un sujeto se ve donde no está (Foucault, 1994), en esta obra, sobre el vidrio, al tener dos imágenes (reflejo y video), se ve doblemente proyectada la ausencia del espectador. Sin embargo, con el reflejo ve su imagen presentada en color y, con el videoprojector, en blanco y negro. Además, en un espejo la imagen se refleja frontalmente. Es decir, el lado derecho del espectador está al lado izquierdo del objeto espejo (es una imagen reversada). En cuanto al enfrentarse a la imagen de video, lo que está a la derecha del espectador se ve al mismo lado en la proyección (lo que es una imagen irreversada). Por lo tanto, como es habitual ver la propia imagen en color y reversada sobre espejos, en *IC* sorprende verla en video irreversada en blanco y negro (Campus, 2017). En esta instalación se confrontan esas dos imágenes (la colorida y la que está en blanco y negro, la reversada y la irreversada, la predecible y la sorprendente) para evidenciar la construcción espacial por medio de extensión y reflexión.

Esto lleva a cuestionar la extensión y reflexión que realiza la IEE del humano (que es quien la crea) y se recurre a Flusser (1990), quien define que un aparato precisa de teorías científicas, surge con o después de la Revolución Industrial, genera información codificada y tiene la tendencia a hacernos autómatas. Es decir, los electrónicos son aparatos y, para ilustrar, se reconoce al teléfono

celular, porque cuando se toma una fotografía con este, la luz se codifica en un código binario para generar un archivo que, posteriormente, es decodificado para verse en la pantalla. Además, es común ver cómo varias personas actúan automáticamente según lo que indica el celular. Este establece una forma para usarse y generar información que usualmente no es novedosa (Machado, 2000). Por ejemplo, al tomar automáticamente y sin reflexión fotografías de comida que se colocan en *Instagram*, muchas de estas tienen el mismo encuadre, iluminación y se capturan en cuanto se sirve el plato. Es decir, la gente programa, le da comandos al celular, y este programa y comanda a las personas. Por lo tanto, Flusser sostiene que los aparatos contienen un programa que funciona en doble vía: las personas los programan y estos programan a la gente. Entonces, los electrónicos, en cuanto aparatos, tienen un programa que indica que, por medio de su interfaz, extienden y reflejan al humano y, como el programa opera en doble vía, el humano extiende y refleja al electrónico. Como el electrónico condiciona a la IEE, esta está mediada por este programa.

Aunque este programa busca condicionar las acciones del humano, esto no es definitivo y, en oposición, Flusser (1994) propone que se puede crear información novedosa que devela cómo son constituidos estos programas.

202

En este punto radica un aspecto vital de *IC* porque, como se ha visto a lo largo del escrito, uno de los ejes centrales de la originalidad de esta obra —es decir, cómo produce información novedosa— reside en emplear el medio contra sí mismo para provocar contradicciones perceptuales (Lorber, 1974-1975). Esta estrategia se observa en otras obras de Campus, como en “Three Transitions” (Campus, 1973), “mem” (Campus, 1974-1975) y “dor” (Campus, 1975). En la primera, se descubre un rostro bajo otro o un espacio que se devela bajo otro; o, en la segunda y tercera, la imagen del espectador se videoproyecta sobre la pared con ángulos y perspectivas inesperadas. Estas cuatro obras de Campus experimentan con el sistema nervioso del espectador por medio de electrónicos,

para crear modelos cognitivos y perceptuales (Viola, 2010), construyendo configuraciones espaciales que impulsan a interrogar y reflexionar en las características de la IEE, a pensar en la conformación de su programa y cómo el humano reacciona ante este.

Conclusiones

En este texto se determinó que en la construcción que la conciencia realiza del espacio, cada componente que lo conforma es interfaz porque interrelaciona a los otros. Además, cada uno es en sí espacio que contiene y parte del espacio que reúne. Así, al ser la unión de estos componentes, el espacio es una sumatoria de interfaces, una interfaz espacial con mayor capacidad de contención. De esto se estableció que la instalación artística, al ser espacio, es interfaz espacial.

Se concluyó que lo electrónico afecta con lo que espacialmente se relaciona, de tal manera que la IEE, construida por la conciencia, es espacialidad, fruto de la interacción de un electrónico con otro componente, electrónico o no. Por lo tanto, solo con que un electrónico esté presente en el espacio, este va a afectar a los otros elementos, tornando el espacio que conforman en una IEE.

Además, se evaluó que la IEE superpone componentes en uno u otro elemento. Es decir, sobrepone espacios. Asimismo, al ser expandido por los electrónicos —en los que el humano se reconoce y, por ende, se refleja—, esta interfaz puede expandir al espectador por todo el espacio y superponerlo en uno u otro componente.

Al realizarse esta expansión, se estableció que la IEE contiene en sí un programa que opera en doble vía, de forma que, así como esta extiende y refleja el humano, este la extiende y refleja. Esto, sumado a otros factores —

como que esta interfaz tienda a ser invisible—, es un riesgo, pues el humano puede reducirse a ser autómata de esta IEE.

Sin embargo, se decretó que el arte tiene la potencia de crear interfaces espaciales novedosas para descubrir el operar de la IEE y que el humano pueda relacionarse con esta sin obedecerla automáticamente. Se encontró que, tal como lo hace Campus, se pueden construir interfaces que develan su propio operar, siendo estas configuraciones autorreflexivas.

Aunque se mencionaron características de la IEE, las cuales pueden considerarse un pequeño aporte para su estudio, a todas luces existen otras y es importante descubrirlas, tanto con la realización de obra artística como escritural. Solo este estudio de la IEE ya enunció tres interfaces sobre las que es importante reflexionar. Por una parte, se encuentran las pantallas táctiles que unifican la TUI y la GUI. Por otra, las interfaces auditivas que convierten a todas las ondas invisibles en el espacio en interfaz. Igualmente, se sugirió estudiar la interfaz electrónica, no basándose en el espacio, sino en el tiempo, al mencionar que en un circuito cerrado la información va primero a un componente, después a otro, luego a otro y así sucesivamente. Es decir, en el primero, después, luego y sucesivamente se manifiesta un orden temporal que construye esta interfaz.

204

Así las cosas, se encuentran campos importantes para continuar con la investigación de la interfaz electrónica considerándola más que una “interfaz propia del electrónico”. En esta tarea, es vital reconocer obras pioneras del arte electrónico, porque muchas señalaron desde sus inicios el operar de estas interfaces y, al ser revisadas, manifiestan nuevas lecturas para entender el presente.

Agradecimientos

Se agradece a los profesores Vanessa Solano Cohen y Nicolás Donoso Cubillos por sus revisiones a la escritura de este artículo.

Referencias

- Belloir, D. (1981). *Vidéo Art Explorations*. Cahiers du cinema.
- Bergamo, F. (2022). Interfaces: Between Drawing and Design. *Disegno*, (11), 111-120. <https://doi.org/10.26375/disegno.11.2022.13>
- Campus, P. (1972). Interface [Videoarte]. <http://www.medienkunstnetz.de/works/interface/>
- Campus, P. (1973). Three Transitions [Videoarte]. <http://www.medienkunstnetz.de/works/three-transitions/>
- Campus, P. (1974-1975). mem [Videoarte]. <http://www.medienkunstnetz.de/works/mem/>
- Campus, P. (1975). dor [Videoarte]. <http://www.medienkunstnetz.de/works/mem/>
- Campus, P. (2013). *AO Interview – New York: Peter Campus “Now and Then” at Bryce Wolkowitz Gallery*. <http://artobserved.com/2013/01/ao-interview-new-york-peter-campus-now-and-then-at-bryce-wolkowitz-gallery/>
- Campus, P. (2017). Video as Function of Reality. En *Peter Campus: Closed Circuit Video, Seven Drawings* (pp. 20-21). Éditions Anarchivé.
- Campus, P. y Roman, M. (2017). Conversations with Peter Campus. En A.-M. Duguet, *Peter Campus: Anarchive 7* (pp. 167-210). Éditions Anarchivé.
- Da Vinci, M. (1978). Video, the Art of Observable Dreams. En G. Battcock (Ed.), *New Artists Video: A Critical Anthology* (pp. 11-23).
- Dubois, P. (2001). *Video, cine, Godard*. Libros de Rojas.
- Flusser, V. (1990). *Hacia una filosofía de la fotografía*. Trillas.

- Flusser, V. (1994). *Los gestos: Fenomenología y comunicación*. Herder.
- Foucault, M. (1994). Espacios diferentes. En A. Cabrera, *Toponimias: ocho ideas del espacio* (pp. 31-38). Fundación La Caixa.
- Galuppo, G. (2012). Video, el cine por otros medios. En J. La Ferla y S. Reynal (Comps.), *Territorios audiovisuales* (pp. 152-168). Librería.
- Galloway, A. (2012). *The Interface Effect*. Polity Press.
- Hookway, B. (2014). *Interface*. The MIT Press.
- Krauss, R. (2006). Videoarte: la estética del narcisismo. En *Primera generación: Arte e imagen en movimiento [1963-1986]* (pp. 43-60). Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.
- Lissitzky, E. (1995). A. and Pangeometry. En S. Yates (Ed.), *Poetics of Space: A Critical Photographic Anthology* (pp. 67-75). University of New Mexico.
- López, J. A. (2012). Obras con interfaces tecnológicas con edición en tiempo real y señales eléctricas. En A. Piedrahita, J. Arias, C. Cogua y J. A. López (Comps.), *Codificar/Decodificar: Prácticas, espacios y temporalidades del audiovisual en Internet* (pp. 147-160). Pontificia Universidad Javeriana.
- López, J. A. (2023a). *Penumbra luminosa: exploración de la materia y su Tiempo desde el entre*. Editorial Universidad Nacional de Colombia y Universidad Nacional Autónoma de México. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/84998>
- López, J. A. (2023b). Reflejos desde la penumbra: la desaparición forzada en Colombia y la obra *Relatos nebulosos*. *Antípoda. Revista de Antropología y Arqueología*, (52), 117-142. <https://doi.org/10.7440/antipoda52.2023.05>
- Lorber, R. (1974-1975). Epistemological TV. *Art Journal*, 34(2), 132-134.
- Machado, A. (2000). *El paisaje mediático: Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas*. Universidad de Buenos Aires.
- Marzo, J. (2015). La genealogía "líquida" de la interfaz. *Artnodes*, (16), 5-16. <https://doi.org/10.7238/a.v0i16.2784>
- McLuhan, M. (2003). *Understanding Media: The Extensions of Man*. Gingko Press Inc.
- Meigh-Andrews, C. (2014). *A History of Video Art* (second ed.). Bloomsbury.

- Merleau-Ponty, M. (1993). *Fenomenología de la percepción*. Editorial Planeta-De Agostini, S. A.
- Mondloch, K. (2010). *Screens: Viewing Media Installation Art*. University of Minnesota Press.
- Rokeby, D. (1995). Transforming Mirrors: Subjectivity and Control in Interactive Media. En S. Penny (Ed.), *Critical Issues in Electronic Media* (pp. 133-158). Sunny Press.
- Spielberg, S. (Dir.). (2002). *Minority Report* [Película]. Fox, 20th Century; Pictures, DreamWorks; Entertainment, Amblin; Productions, Blue Tulip.
- Thomson, J. (1912). *Collected Papers in Physics and Engineering*. Cambridge University Press.
- Viola, B. (5 de febrero de 2010). Artist to Artist: Peter Campus—Image and Self. *Art in America*, 59-64. <https://www.artnews.com/art-in-america/features/peter-campusimage-and-self-62832/>
- Weibel, P. (2000). The Art of Interface Technology. En H. Diebner, T. Druckrey y P. Weibel (Eds.), *Sciences of the Interface* (pp. 272-281). Genista.

Cómo citar: López, J. A. (2025). Análisis espacial de la interfaz electrónica desde un estudio de la videoinstalación *Interface* (1972) de Peter Campus. *Kepes*, 22(31), 185-207. DOI: 10.17151/kepes.2025.22.31.8