

FLUFF 3.0. LA PARTICIPACIÓN EN LA ACTUALIDAD DE LA EXPERIENCIA ESTÉTICA

Nicolás Aguirre - Luciana Chaparro - Carla González - Nancy Leguizamón- Giorgina Rosli - Javier Alvarado Vargas

Universidad Nacional de La Plata - Facultad de Bellas Artes

Resumen:

En la actualidad las obras de arte han mutado su configuración tradicional y con ello todo el circuito que las contiene, generando nuevas formas de crearlas y percibirlas. Las emergentes obras multimediales son un claro ejemplo de este cambio. En diciembre del año 2011, se llevó a cabo en la ciudad de La Plata “Estado de Caos Permanente 0.3”, un festival artístico de nuevas tendencias autoconvocado por diferentes artistas y colectivos de la ciudad, en total más de cien, que tuvo lugar durante dos días en el Teatro Argentino, emblemático espacio cultural situado en el centro geográfico y social de la capital provincial. Éste fue el marco ideal para que el colectivo Proyecto 032, un grupo de artistas nucleado a mediados del año 2007 alrededor de la idea de explorar las posibilidades multimediales en el arte, presentara su obra Fluff 3.0. Esta explora las distintas posibilidades de un espacio lúdico sumergido en un soporte no convencional e investiga las posibilidades de la multimedia en conjunto con distintas materialidades.

Palabras clave: arte interactivo, estética de la participación, co-creador, Teatro Argentino, La Plata

En diciembre del año 2011, se llevó a cabo en la ciudad de La Plata el festival Estado de Caos Permanente 0.3, un festival artístico de nuevas tendencias autoconvocado por diferentes artistas y colectivos de la ciudad, en total más de cien, que tuvo lugar durante dos días en el Teatro Argentino, emblemático espacio cultural situado en el centro geográfico y social de la capital provincial.

Estado de Caos Permanente se planteó como un encuentro de vanguardia, un espacio de cruce para la experimentación, la tecnología y la creatividad, dirigido abierta y gratuitamente al público general, con el objetivo de visibilizar diferentes instancias de expresión estética actuales, que exceden a los tradicionales circuitos artísticos consolidados. El festival sumó entre sus actividades una muestra de arte digital y multimedia, recitales, sets de DJs, sesiones de música experimental, instalaciones, proyecciones e intervenciones gráficas y de street art, entre otras.

Éste fue el marco ideal para que el colectivo Proyecto 032, un grupo de artistas nucleado a mediados del año 2007 alrededor de la idea de explorar las posibilidades multimediales en el arte, presentara su obra Fluff 3.0. El campo de trabajo de Proyecto 032 incluye animación, cine, instalaciones, videojuegos, música, VJ, DJ, performance, nuevas tecnologías y diseño. Su propuesta parte del cruce de estas disciplinas en búsqueda de nuevas y originales maneras de comunicar.

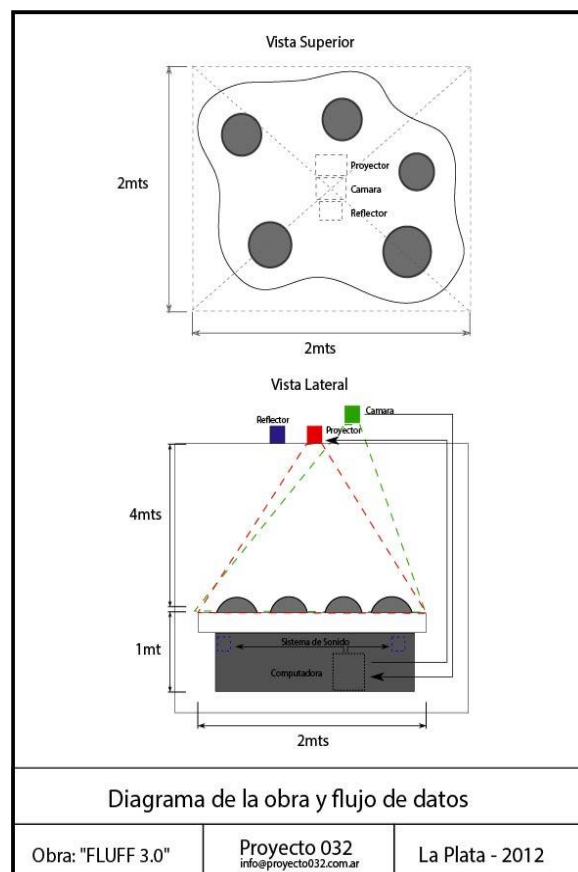
Fluff 3.0 es parte de una serie de obras que exploran las distintas posibilidades de un espacio lúdico sumergido en un soporte no convencional e investigan las posibilidades de la multimedia en conjunto con distintas materialidades.



La obra consistió en una mesa de forma curva e irregular, situada en el centro del espacio expositivo, siendo abarcable desde todos sus ángulos por varias personas a la vez. La mesa contenía varias semi esferas de telgopor de diferentes tamaños, fijas a la superficie, rodeadas a su vez por un mar de microesferas de telgopor, libres, generando una superficie sólida pero maleable. Esto, junto a un proyector cenital, una luz infrarroja y una cámara compusieron la dimensión física de la obra, que con la intervención del público

se completaría.

Cuando el espectador se acercaba y entraba en contacto con la obra, ésta activaba su verdadera configuración: el espectador, al posar su mano sobre alguna de las semi esferas de telgopor podía crear estos bichitos denominados “fluff”: una palabra que en inglés significa tanto “pelusa” como “mullido” y refiere al aspecto de las criaturas creadas y a la materialidad de la interfaz. A cada esfera le correspondía un color característico y un sonido particular, el cual era disparado al destruir estas partículas, acción que se llevaba a cabo posando la mano sobre los fluff previamente creados. Se generaba, de este modo, una interfaz colaborativa para la experimentación musical y visual, determinada por el espectador, convertido en usuario, pero indeterminada dentro de sus posibilidades.



La relevancia de Fluff 3.0 como obra no existiría sin el accionar del espectador-usuario y esto la sitúa dentro de un nuevo paradigma que plantea la posmodernidad: la estética de la participación. Tradicionalmente, las estéticas románticas habían concentrado su atención sólo en el sujeto creador, por un lado, o en la obra, por el otro. De una u otra manera, siempre se dejó de lado al tercer miembro de la clásica tríada del circuito del arte: el público receptor, asignándole un papel pasivo de mero contemplador. Fue a partir del siglo XVII, en el surgimiento de la modernidad, cuando se consagró este paradigma receptivo como estética de la contemplación, en la que la obra funcionaba como una estructura cerrada y terminada, esperando a ser recibida por un observador que no tenía otro papel más allá de dejarse ser penetrado por ella en un acto meramente contemplativo. El lugar apropiado para ello era justamente aquella institución nacida también con la modernidad: el museo, que sólo admitía obras dignas de ser contempladas.

A mediados de siglo XX, sin embargo, se produce el primer quiebre de este esquema con el surgimiento de la llamada estética de la recepción: el espectador se vuelve receptor y se considera que es a partir de su encuentro, su interacción y su diálogo con la obra que esta se completa. Sin la actividad intelectual del receptor no hay obra, su interpretación la concreta, llena los “espacios vacíos” que esta deja y la dota de significado.

Sin embargo, a pesar de presentarse como un cambio paradigmático que despierta al receptor de su rol pasivo, solo limita su rol activo en esa esfera valorativa e ideal, la del significado y el

contenido, pero no le permite modificar su componente físico, su continente.

El hombre tiene naturalmente capacidad creadora, pero tradicionalmente dicha capacidad se concentró en un restringido sector social, el de los artistas profesionales, dejando al margen el resto de la sociedad. Siendo el arte una actividad productiva, material, su receptor debería poder intervenir en ese aspecto de la misma. El uso estético de las nuevas tecnologías ha permitido elevar este carácter del arte a niveles de actividad impensados. A partir de los años sesentas, setentas y durante los ochentas, se da un nuevo tipo de intervención del receptor que no sólo afecta la interpretación, el sentido, la valoración de la obra, sino su aspecto sensible y material.

Con estas experiencias artísticas se abre una nueva etapa: la estética de la participación, en la que el rol del receptor se amplía considerablemente con las posibilidades que ofrece el uso de las nuevas tecnologías, permitiéndole interactuar activamente con ella, afectar su dimensión física y determinar su forma material. El receptor se vuelve co-creador y pasa a involucrarse en el proceso de creación en el cual la obra producida por el artista es una etapa importante pero no la última, no es una estructura cerrada y determinada.

Fluff 3.0 se presenta como una interfaz sonora experimental reflejando la mirada de un grupo frente al fenómeno de la creación de nuevas ideas y el despertar creativo en un ambiente caótico, donde el carácter participativo se vuelve fundamental y varios co-creadores pueden interactuar en simultáneo. Varias personas pueden volcar sus ideas dentro de un espacio en común, eligiendo las que mas les gustan para volverlas tangibles en forma de sonidos y formas.

Debido a su relativa novedad como característica del arte, el carácter participativo debe ser estimulado y explícito, para que los usuarios no se sientan incómodos ante “meter mano” en la obra, acostumbrados todavía a las estéticas de la contemplación y de la recepción que siguen vigentes. Por lo tanto, Fluff 3.0 propone un ambiente confortable y agradable que invita a las personas a relacionarse con ella; por ello fue elegido el telgopor como interfaz tangible para la interacción, ya que este resulta agradable al tacto y estimula la interacción con él, dando una sensación de calidez y contención.

Fluff 3.0, al igual que todas las obras contemporáneas que desafían las recepciones tradicionales, mediante su configuración pone en crisis las nociones tradicionales de obra de arte, del artista que las crea y del circuito que las contiene.



El objeto artístico tradicional se consolidó como tal durante el Renacimiento y el florecimiento del Humanismo, momento en el que el sujeto burgués equipara su hacer creativo con la creación divina y por lo tanto su propia figura con aquella de Dios; este “crear” se diferencia claramente del resto de los haceres, y por lo tanto el objeto creado también se diferencia del resto de las cosas comunes y se impone como obra de arte. Las obras de arte tradicionales históricas, a pesar de manifestarse en innumerables soportes, géneros y estilos diferentes, presentan características comunes que nos permiten nuclearlas.

Además de ser todas artificiales, sensibles y autónomas, estas obras son fundamentalmente objetuales: son una cosa concreta y material producida, con carácter definido, es decir, con un principio y un fin bien determinados. Sin embargo, para consolidarse como obra, esta materialidad debe expresar a su vez contenido espiritual, asociando lo físico con lo intangible, posicionándose como un micro-mundo completo en sí, clausurado respecto a aquello que la excede (el contexto) y hermético a su influencia. Es por ello que la única respuesta permitida al espectador para este tipo de experiencia estética fue por mucho tiempo la contemplación. En conjunto, estas características

definieron a la obra artística como algo único e irreplicable, desde su hacer hasta su recepción; por lo tanto, solo el original posee valor verdadero y se desprecia a la copia desprovista de autenticidad.

Todos estos aspectos son desafiados por las obras de arte multimediales y Fluff 3.0 no es la excepción. A la objetualidad se opone una crisis del objeto en donde la obra pasa a ser una estructura dinámica y la imagen se emancipa de soportes sensibles específicos, en otras palabras, se desmaterializa. El soporte de Fluff 3.0 rompe con la estructura tradicional, presentando una interfaz inmersiva con una materialidad poco convencional en el mundo del arte pero corriente en la cotidianeidad, en la cual lo que prima ya no es la forma en sí, sino el concepto. Es decir, lo que importa no es esa mesa específica, ni el proyector que se está utilizando, ni las pelotitas de telgopor (que incluso se renovaban para cada presentación de Fluff 3.0). Todos estos elementos pueden ser fácilmente reemplazados por otros iguales. Lo que hace que tanto esta obra como muchas similares se constituya como tal es el software, la proyección, el código, aquello que es intangible pero que hace a la obra perceptible, y que se puede replicar infinitamente, sin límites espaciales. Este hecho también permite la reproducción masiva y la transforma en una propuesta lábil, posible de ser presentada en múltiples espacios simultáneamente, reemplazando la tradicional unidad de la obra por su serialidad. Por otro lado, a la definición y a la clausura se le oponen la indeterminación y la apertura: Fluff 3.0 se presenta como una obra inacabada, abierta a la intervención creativa del espectador, quien la activa y la completa con su participación inmersiva, actuando libremente dentro de las posibilidades que ésta le brinda.

Por último, y retomando el carácter conceptual e intangible de las obras actuales, junto a su posible reproducción múltiple y simultánea, se destruye la sacralidad del original, desjerarquizándolo como tal y desdibujando los límites entre éste y sus copias. Éstas ya no sólo se consideran inferiores o ilegítimas, sino que ni siquiera se las puede distinguir respecto al original, siendo que Fluff 3.0, es igual de valiosa sin importar cuantas veces se presente. Así se pone en cuestión la espiritualidad de la obra tradicional y se instaura, en consonancia con la deriva laica de la sociedad contemporánea en general, el carácter mundano de la misma.

Una de las críticas que hoy en día se le hacen a las obras con carácter multimediático es que muchas veces estas terminan cayendo en la autorreferencialidad de las tecnologías que las hacen posibles, siendo esto el concepto que las sostiene.

La crisis de la obra de arte, y por lo tanto del circuito que la incluye y la justifica, requiere una nueva aproximación para su estudio. Dos teóricos de la Estética contemporánea, Jiménez (2006) y Gadamer (1998), plantean una aproximación antropológica para su estudio, el primero pensando a la Estética como filosofía práctica que debería mutar con su contexto sin discriminar niveles ni esferas de sentido, y el segundo a partir del estudio del arte mediado por tres conceptos humanos fundamentales: el símbolo, el juego y la fiesta.

Para Fluff 3.0 y las obras multimediales participativas en general, es interesante destacar el carácter lúdico del arte. El juego supone un movimiento de vaivén que se repite continuamente, donde se presenta un constante ir y venir, un movimiento que no está vinculado con un fin determinado; es un movimiento en cuanto movimiento, el automovimiento que caracteriza a lo vivo en general. Fluff 3.0 se presenta como una experiencia fundamentalmente lúdica, en la que el usuario crea los fluff por el sólo hecho de crearlos. Sin embargo, el juego humano puede incluir en sí mismo a la razón, en cuanto al juego se le otorgan fines y se aspira a ellos. La humanidad del juego reside en que, en ese juego de movimientos, la persona ordena y disciplina sus propios movimientos de juego como si tuviesen fines. En esta noción encontramos una clara analogía con el arte multimedial, Fluff 3.0 incluido, en cuanto las expresiones de este tipo pretenden otorgar libres posibilidades a los usuarios pero en el fondo siempre se encuentran limitadas por el diseño de la interfaz.

En esta idea de juego también entra en escena el espectador, ya que este no es un mero observador que contempla lo que ocurre ante él, sino que participa de ello, anulando la distancia que media entre el observador y la obra.

Teniendo en cuenta lo analizado se puede concluir que anular la distancia entre el espectador y el arte ha sido la meta principal del arte contemporáneo, buscando con sus experiencias inmersivas diferenciarse, cada vez más, de la simple imagen unidimensional que invade la cotidianidad de un mundo hiperestetizado. Sólo queda imaginar el porvenir de las experiencias estéticas futuras y hasta dónde llegará la anulación de dicha distancia. El vertiginoso avance de las tecnologías, que encuentran continuamente como superarse a sí mismas, sumado al creciente interés de los artistas de apropiarse de ellas para innovar, no hacen más que ampliar constantemente este horizonte.



Bibliografía

GADAMER, H. La actualidad de lo bello. Paidós SAICF, Argentina, 1º edición: 1998.
JIMÉNEZ, J. "Componentes". En: Teoría del arte. Tecnos, Madrid, 3º reimpresión: 2006.