



# UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA

## FUNDAMENTOS ESTETICOS/ ESTETICA

**Profesoras:** Alejandrina Aragón

Florencia Alonso

### COMISIÓN N°4

## TRABAJO PRÁCTICO INTEGRADOR FINAL:

**El espectador como creador del portal hacia una realidad mimética.**

### **GRUPO N°1 :**

Mariana Paillacar	-Artes Audiovisuales-	Legajo: 75036/1
Cecilia Molina	- Artes Plásticas-	Legajo 78256/5
Micaela Romera Jué	-Diseño multimedial-	Legajo: 73472/9
Fernando Andrés Bava	-Diseño Multimedial-	Legajo 78672/8

## Introducción

La obra que elegimos a analizar es *Cristalidad*, y fue producida en el marco de la materia de Lenguaje Multimedial 3 por los estudiantes Fernando Bava, Tomás Costantini, Emmanuel Fernandez, Martina Gómez, Simón Grün y Alen Infantino. La obra consiste en una mesa que sostiene 8 cristales y dos visores de realidad virtual. Dentro de lo virtual existe un clon de la mesa física, con cristales que se mueven de la misma forma que lo hacen los físicos, y también existen otros más grandes en el cielo, cuyo movimiento también se corresponde. En una primera instancia, el clima general de la escena virtual es incómodo: la luz general hace que predominen los colores fríos y se puede escuchar un ruido constante asociado a las ciudades. La experiencia fue pensada para que entre dos personas enfrentadas en la mesa, tuvieran que ponerse de acuerdo para organizar los cristales de una forma particular: si al principio se encontraban todos divididos y agrupados en dos grupos, entre ambos deben separarlos y repartirlos en el espacio manteniendo cierta distancia mínima, dada por un vínculo que conecta a cada uno con el más cercano. Conforme los cristales se separan y se acercan entre sí, la escena general se va transformando: debajo de los cristales grandes diferentes ciudades se van transformando en poblados, el clima tonal se vuelve más cálido y los ruidos desaparecen paulatinamente dejando escuchar una melodía. Una vez alcanzado el objetivo comienza una etapa de contemplación donde el usuario simplemente recorre ese espacio.





La obra nace a partir de la consigna de “cómo imaginar un mundo mejor”, la cual da lugar al concepto principal de la obra que es el de la descentralización. Entendemos que la sociedad (y el mundo) está dividida en un centro, que posee la mayor parte de los recursos económicos y discursivos, y una periferia precarizada y marginada. El argumento que propone la obra es el descentralizar los recursos y repartirlos de forma equitativa para transformar tanto a las sociedades, como así también a las formas culturales que de estas devienen. En este sentido, los cristales son representaciones de los recursos, y cada uno mueve una población debajo de sí, la cual se transforma acorde a la organización general.





## **La Simulación**

Partimos analizando la obra valiéndonos de Giannetti, quien nos habla de un usuario consciente de estar sumergido en una simulación que entenderemos como tal a partir de los conocimientos del mundo físico/real que posee como usuario. Una parte importante de su experiencia está sostenida alrededor del mundo virtual que se genera. Esta virtualidad que en términos técnicos puede ser experimentada a través del monitor de una computadora, o de la pantalla de un celular, se muestra y se expone en la obra, a través de un casco de realidad virtual. De esta forma se construye un primer nivel de simulación, lo que Giannetti llama una *simulación débil*: existe un mundo, una realidad construida, con reglas y características propias sobre la cual podemos actuar; pero nunca perdemos la consciencia de su no-veracidad<sup>1</sup>. Sin embargo, existe un segundo nivel de simulación (*simulación fuerte*) que se evidencia en el momento de interactuar involucrando más sentidos. Cuando el público extiende su mano hacia la mesa que tiene enfrente (que puede ver en la realidad virtual y que recuerda de la realidad física) la respuesta se replica en ambos mundos. Los cristales que puede sentir en su mano y que puede moverlos sobre la mesa, se trasladan de la misma forma en la simulación, transformando la totalidad de ese mundo ficticio. Por otro lado, el sonido de esta experiencia ficticia, no se reproduce de forma íntima a través de auriculares, sino que existe, se imbrica y se fusiona con el sonido ambiente de la sala. Consecuentemente, a pesar de que uno recuerde que lleva puesto un visor de realidad virtual, en determinados momentos de la experiencia, los límites entre

---

<sup>1</sup> (Giannetti, pág. 92)

cada realidad se vuelven difusos, permitiendo que, quien experimenta la obra, pueda olvidarse de la interfaz y forme parte de este mundo ficticio.

En *Cristalidad* el modo de interactuar con la obra plantea generar cambios en la misma a partir de nuestras acciones, Gianetti habla de esta dinámica atribuyéndole el nombre de *endoestética*, una cuestión de poder repercutir y tener un feedback entre lo que se encuentra dentro de la virtualidad lo que ella denomina “*Endo*” y lo que sucede a través de las acciones que haga el usuario por medio del *Exo*, la parte física de esta simulación (cristales).

### **El espectador como invocador**

El espectador, está en un mundo que experimenta principalmente a través de lo que ve de ese mundo, es decir, sobre la imagen digital de ese mundo. Antes de que intervenga un usuario, ésta imagen digital se encuentra oculta, encriptada y es únicamente una secuencia de números interpretable por una computadora. Entonces cuando aparece el interactor y empieza a interactuar con la obra es cuando la imagen aparece, se invoca y se construye dependiendo de los movimientos que el usuario realiza. La acción del usuario es lo que Boris Groys denomina “el carácter performático de la reproducción digital”, el cual implica, además, que la relación entre la reproducción de la imagen (la que produce cada usuario al interactuar) y su original (el archivo encriptado que lee la computadora) no puede garantizarse.

Lo que el autor propone es que debido a esto, y a la necesidad de una acción manual del usuario (*techné*), cada reproducción puede ser considerada un original. En otras palabras, cada interacción invoca una imagen que posee un aquí y un ahora único e irrepetible, lo que, en términos de Benjamin, es conocido como aura.

Podemos afirmar, entonces, que es el espectador quien al participar de la obra poniéndose los visores invoca y trae a su realidad un mundo virtual que es irrepetible y que en su experiencia singular, generará resultados distintos.

Así también, teniendo en cuenta el rol del espectador en la obra, podemos enmarcarla dentro de lo que Sánchez Vázquez denomina la estética de la participación. Ésta se caracteriza por dejar la obra abierta, no solo a interpretaciones y valoraciones, sino también a intervenciones en el proceso creador: el participante lo modifica, continúa o lo extiende. En palabras del autor: “*La intervención del receptor no afecta solamente a la*

*interpretación, dotación de sentido de la obra, sino que también a su aspecto sensible, materia*<sup>2</sup>.

Sin embargo, ¿De qué forma sucede esto en la obra? La intervención del receptor, comienza cuando ambos usuarios se ponen los visores y empiezan a mover en los cristales sobre la mesa. Cada vez que se mueve algún cristal el mundo virtual empieza a verse afectado. Hay cambios, aparecen nuevos pueblos, el color del paisaje cambia. Este mundo se va transformando por las decisiones que toman los participantes. Recordamos que sólo los receptores son conscientes de los cambios que se van a produciendo en la obra, y que las conexiones entre los cristales quedan a criterio de cada receptor. Es decir que no hay cierto orden o reglamento al que acatar para la unión de los cristales. La obra reacciona a las posiciones de estos, sugiriendo un estado óptimo, pero sin obligar al espectador a alcanzarlo.

Por otra parte, el receptor en *Cristalidad* cumple con dos finalidades. Primeramente, contamos con su participación en el mundo virtual que se les propone, que se adentre en él y explore aquel mundo que tiene delante, y se le presenta la incógnita de ¿qué pasará cuando se unan todos los cristales? Se los anima a ambos receptores a que interactúen entre ellos y lleguen al objetivo de la unión de los cristales, para que de esta manera se les deleve lo que sucede una vez cumplido el objetivo.

Y la otra finalidad que lleva a cabo es la de ser un integrante esencial para el mundo virtual de la obra. Ya que son ambos receptores los que tienen la oportunidad de transformar el mundo que se les propone que habiten, y no los autores de la obra. De esta manera, sucede lo que Sánchez Vázquez denomina como “*socialización de la creación*”: se le cede al receptor el rol de creador y la responsabilidad de la conformación de la obra misma.

Esta decisión sobre el rol que el espectador tiene en la obra, ayuda a llevarlo también a interpretar los significados que se esconden en la obra. La simulación que se muestra también termina de conformarse cuando el usuario reconstruye los sentidos que en esta se ofrecen y que se muestran en relación a la realidad.

### **La simulación como mimesis**

Gadamer introduce a los conceptos de juego, simbolo y fiesta. Estos nos serán de utilidad para acercarnos a esta idea de realidad mimética planteada anteriormente, ya que se conjugan para generar las condiciones que dan el carácter de obra de arte.

---

<sup>2</sup> (Sánchez Vázquez pág.21)

Como primer concepto a abordar, el *juego* es una dinámica que implica un automovimiento que no está vinculado a ningún fin más que al movimiento en sí mismo, indica por lo tanto una autorepresentación que se rige a través de reglas impuestas por la razón. Cristalidad da cuenta de esto en la lógica en la que el usuario se desenvuelve dentro del mismo, con movimientos que se asemejan a su forma de actuar fuera de esta instancia. En esta función elemental de la vida humana se pone en juego la identidad hermenéutica (la obediencia a las reglas, la racionalidad y la repetición) y es esta identidad hermenéutica lo que nos permite acercar este concepto a la obra, ya que para Gadamer, solo habrá una experiencia artística real para aquel que juega con esta identidad. “Toda obra deja al que la recibe un espacio de juego que tiene que rellenar”<sup>3</sup>. En Cristalidad, este espacio es no sólo interpretable sino también modificable.

Además, el usuario debe reconocer el elemento del *símbolo*, que Gadamer plantea como la alegoría de lo no artístico que se quiere decir en la obra; aquello subjetivo a lo que la obra de arte busca remitir, ese mundo de significaciones que está implícito. El autor va a retomar la idea de la Antigüedad de que el arte es mimesis y va a afirmar que también es representación: Contiene significados que se terminan de cerrar al confrontarse con el espectador. Al evocar el universo de Cristalidad el usuario paralelamente transita por la experiencia ontológica de ese orden interno, y es consciente de la intención comunicativa de la obra de arte.

Así el elemento que termina de cerrar esta fórmula es la *fiesta*, que es aquel que devela un aspecto de celebración. Instaure un tiempo festivo que involucra comunidad, instaure un tiempo propio, particular, una sensación. Es así como en la obra que nos disponemos a analizar, la participación de dos personas alude a este concepto en tanto ambas se unen para formar parte de este universo generado, no solo formando parte pasivamente sino interviniendo sobre él de forma activa.

Ahora bien, uno de los planteos que nos resultó interesante para concluir es el reflejo que tienen las acciones e interrelaciones en la naturaleza de la sociedad sobre la estructura de las obras de arte y su orden interno, como dentro de una simulación como Cristalidad, los pasos y acciones que uno decide siguen una lógica más grande, donde la interpretación y el sentido común tienen secuelas aún en situaciones ficticias.

### **El espectador como creador del portal hacia una realidad mimética.**

Ya habiendo trazado un recorrido por estos autores que nos ayudan a analizar *Cristalidad*, creímos pertinente hipotetizar el fenómeno de la endoestética como una

---

<sup>3</sup> (Gadamer, pág. 73 y 74)

articulación de un espectador consciente y activo, con una realidad *mimética* de la realidad física, es decir, de la naturaleza de la sociedad.

El espectador sumergido en esta experiencia endoestética sabrá reconocer que se trata de una obra de arte si posee los conocimientos para identificarla, pero la intención apunta a que este interprete el mundo subjetivo al que la obra apela; *Cristalidad* puede ser interpretado como una oportunidad para reflexionar sobre las acciones del propio espectador y como repercuten según la manera en que se relaciona con los demás, haciendo uso del recurso de descentralización de los cristales. El hecho de que el espectador al iniciar la obra sea el causante de invocar el universo que se le dispone, es el punto que se puede comparar en las acciones cotidianas. Los autores nos brindan elementos para entender la articulación entre los elementos de la esfera del arte, y aplicados a la obra de arte y su relación con el espectador, damos cuenta del espejismo de la sociedad que resulta ser.

## **Bibliografía**

-Groys, Boris. (2016). ARTE EN FLUJO, modernidad y contemporaneidad. ed. (caja negra).

-Giannetti, Claudia. (2005). Capítulo: Estéticas de la simulación como endoestética en Estética, ciencia y tecnología, creaciones electrónicas y numéricas. Ed. pontificia

-Gadamer, Hans-Georg. (1991). La actualidad de lo bello. El arte como juego, simbolo y fiesta. Ediciones Paidós.

-Sanchez Vazquez, Adolfo. (2005). De la estética de la recepción a una estética de la participación.