

**“LIFELESS”**  
**EXPRESIÓN ARTÍSTICA CONTEMPORÁNEA DE ARTE INTERACTIVO**

Julietta Camila Amaya - Luciana Isabel Amor - Stefania Berardi - Victoria  
Dallachiesa – Alan Kunawics – María Luz Tegiacchi  
Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Bellas Artes

Resumen

El siguiente trabajo fue realizado en el marco de la cátedra de Estética/Fundamentos Estéticos, materia dictada en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Nacional de la Plata.

La finalidad del escrito, (trabajo final), fue integrar los conceptos de los diferentes autores vistos durante el transcurso de la materia. Para ello, se llevó a cabo una selección de los conceptos más relevantes para aplicar al análisis de una obra, (en este caso una instalación interactiva), la cual fue desarrollada por una de las integrantes del grupo en conjunto con otros alumnos y alumnas de la carrera de Diseño Multimedial, en el marco de la cátedra de Lenguaje Multimedial IV. Algunos de los conceptos que se tuvieron en cuenta para el análisis de la misma fueron: la obra como instalación y la participación del espectador, entre otros.

A través de este trabajo, se intentó promover la reflexión del/la lector/a sobre los dispositivos en los que se encuentra inmerso/a cuando interactúa con una obra artística contemporánea.

Palabras clave

Instalación participativa - espectador/a – contemporaneidad - mundo-tierra-cosaútil-  
obradart

## Introducción

En este trabajo analizaremos una instalación participativa llamada “Lifeless”, producida por estudiantes de la carrera de Diseño Multimedial de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Nacional de La Plata, en el marco de la materia Lenguaje Multimedial IV, bajo la consigna de “El mundo como paleta”.

Retomamos el análisis del trabajo en el marco del trabajo final de la cátedra de Estética-Fundamentos estéticos con el objetivo de repensarlo según las categorías de análisis desarrolladas durante la cursada de esa materia

## Desarrollo

“Lifeless” se emplaza en una habitación en la cual se encuentra un montículo de tierra en el centro, y sobre éste péndula una semilla, (la cual va a pasar por distintos estadios). En las esquinas de la habitación se ubican módems, los cuales proporcionan WI-FI a los/as usuarios/as-participantes de la obra. La misma se caracteriza por transitar distintos estados a medida que el/la usuario/a interactúa con la instalación:

- Estado 1 - Fecundación: en este estadio la semilla se encontrara en reposo.



- Estado 2- Fecundación alterada: la radiación que emite la fuente hace que la semilla se eleve y pendule. Si el/la usuario/a se aproxima a la tierra, la semilla vuelve al estado 1.



- Estado 3 -Infertilidad: el/la usuario/a se conecta a la red de WI-FI y se potencia la exposición a las ondas electromagnéticas. La tierra tiembla, las luces se desvanecen. El ciclo de reproducción es afectado.



La obra invita a reflexionar sobre el efecto de la radiación de las ondas electromagnéticas (WI-FI), que provoca serios daños en la salud y el ciclo de reproducción de los seres vivos. La propuesta nos resultó interesante, ya que somos una sociedad que se encuentra permanentemente atravesada por los avances tecnológicos que se van incorporando día a día en nuestra rutina, y de la cual nos hacemos cada vez más dependientes.

Al elaborar una breve descripción acerca de la obra, nos preguntamos ¿A que nos referimos cuando hablamos de una obra participativa? ¿Quién va a tener el papel principal en dicha obra? ¿Porque este tipo de obra funciona y es mejor interpretada en la contemporaneidad que en el arte del pasado?

Según los parámetros de Sánchez Vázquez, Adolfo (filósofo, escritor y profesor hispano mexicano), a partir de los años sesenta se da un tipo de intervención del receptor o receptora que afecta no solo a la interpretación, sino también a su aspecto sensible, material. Se abre así una fase de participación del receptor/receptora/espectador/espectadora que se amplía considerablemente con el uso de las nuevas tecnologías. El/la autor/a ahora no monopoliza el proceso creador, sino que lo comparte; esto cambia radicalmente el status de la obra ya que deja de ser una forma compleja y cerrada para pasar a ser una obra abierta e inconclusa.

El/la espectador/alo largo de la historia ha pasado por varios roles: desde la contemplación, la recepción, hasta la participación.

El rol contemplativo es un rol pasivo, el cual está asociado a la obra de arte como objeto de contemplación y la institución museo, mientras que el/la espectador/a de la recepción permite cierto nivel de subjetividad y reflexiona sobre la obra en un plano mental. Por último, el/la nuevo/a espectador/a de la contemporaneidad no tiene miedo y está dispuesto/a a participar de nuevas experiencias que le proporciona el mundo del arte para poder reflexionar sobre las acciones de su cotidianidad, como sucede en este caso al estar expuesto/alas ondas electromagnéticas (WI-FI). Sin su participación no se desarrollarían los distintos estadios de la obra.

Al comprender el papel del espectador/a en "*Lifeless*", podemos centrarnos en el análisis de alguno de los aspectos formales: vemos elementos que fueron descontextualizados y reformulados para crear la obra de arte, abriendo un campo de develamiento, en donde por un lado se exhibe algo, pero por otra parte está lo oculto de la obra.

Heidegger, (filósofo alemán del siglo XX), se pregunta por el origen de la obra de arte, es decir, su esencia. Afirma que la obra es ante todo una cosa, como puede serlo cualquier elemento; pero no puede reducirse a la presencia de una mera cosa. La cosa útil y la obra de arte, tienen en común que las dos están hechas por el hombre, pero el útil, no tiene la autonomía que tiene la obra de arte, ya que el este solo se limita a su finalidad, mientras que la obra, lejos de ser predecible, siempre nos sorprende. Su 'finalidad' es develarnos una verdad y recordarnos la pregunta por el ser.

La esencia de lo útil está en su ser de confianza dando seguridad al que lo usa y es en su funcionamiento que captamos lo que es, mientras que, en la obra de arte, las cosas útiles han dejado su función originaria y han sido expuestas ante el/la espectador/a para hacer referencia a otra cosa, invitando a reflexionar.

Es así como el montículo de tierra, la semilla que péndula sobre él y los módems alrededor, dejan de ser objetos de uso cotidiano para convertirse en obra.

Siguiendo la analogía de Heidegger con los conceptos de mundo y tierra, el autor explica que existe una lucha entre lo que muestra y lo que oculta una obra, y así se da lugar al campo de la interpretación. Este enigma de la obra funda un mundo en el que nos introduce en el momento que nos interrelacionamos con ella.

Por otro lado, el concepto de tierra presente materialmente en la obra, nos relaciona con el misterio, el ocultamiento, o el proceso por el cual las cosas aparecen. Al mismo tiempo que la obra muestra un mundo, oculta la tierra.

Esos términos se "señalan" mutuamente: la "aparición" señala la "desaparición", resalta el ocultamiento, y viceversa. La tierra no puede ser sin lo abierto del mundo si es que quiere aparecer.

En el caso de esta obra, el mundo está representado por el montículo de tierra y la semilla, (el estado 1 de la obra con la que se encuentra el/la espectador/a). Asimismo, la tierra, o lo oculto, serían en este caso, los dos estados siguientes de la obra, que se muestran una vez que el/la espectador/a interactúa con ella.

## Conclusión

"Lifeless" es una obra que invita al espectador/a a participar no solo activando su funcionamiento, sino también a interiorizarse develándole un mundo que lo/la invita a reflexionar sobre las cosas útiles que lo/la rodean y como estas repercuten en su cotidianidad.

## Bibliografía

- De GYLDENFELDT, O. (2009) "¿Cuándo hay arte?" En: Cuestiones de arte contemporáneo. Emecé. Buenos Aires
- Sánchez Vázquez, A. (2006) "De la Estética de la Recepción a la Estética de la Participación." En: Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes. Simón Marchán (compilador), Paidós ibérica, Barcelona