

Estéticas de la interacción: cliché y espectáculo

Interactivity Aesthetics: Cliche and Show

Bueno, Alejandra 

Universidad de Vitoria-Gasteiz EUNEIZ
alejandra.bueno@euneiz.com

Recibido: 20-07-2023
Aceptado: 23-01-2024



Citar como: Bueno, Alejandra (2024). Estéticas de la interacción: cliché y espectáculo. *ANIIV - Revista de Investigación en Artes Visuales*, n. 14, p. 11-22, marzo. 2024. ISSN 2530-9986. Doi: <https://doi.org/10.4995/aniav.2024.20076>

PALABRAS CLAVE

Interacción; estética; cliché; digital; poética.

RESUMEN

La obra de arte hace tiempo que dejó su carácter pasivo a un lado. La sociedad digital ha transformado nuestros modos de hacer y pensar hacia lógicas de la interacción, ya no queremos ver sino hacer y experimentar. Este cambio de paradigma nos ofrece una nueva línea de creación desde el arte y la tecnología, donde el artista busca que el usuario interactúe con la obra de arte. Si bien esto ha generado una nueva retórica en la obra de arte, también la interacción desde la obra de arte ha adquirido un valor espectacular y carente de poética. La interacción porque sí es ahora también una práctica, aunque legítima, también desaprovecha las capacidades de la interacción y crea de la obra de arte un puro espectáculo. Este artículo propone un análisis cualitativo y explorativo de las estéticas de la interacción y su aporte creativo en las obras de arte digital de los últimos años, entre las que se encuentran artistas como Lygia Clark, TEAM LAB, Miguel Chebali, NONOTAK, Random International o Rafael Lozano Hemmer. El objetivo de dicho análisis es comprender cuál es la tendencia actual en la estética de la interacción, si bien buscar generar una interacción libre que explore el propio concepto o si bien presentan un nivel de interacción básico y espectacular. El artículo se basa en teorías estéticas propuestas por artistas como Prada, Giannetti o Lévy para dejar abierta la revisión de este paradigma de la interacción.

KEYWORDS

Interactivity; aesthetic; cliche; digital; poetry.

ABSTRACT

The work of art has long since left its passive character aside. The digital society has transformed our ways of doing and thinking towards logics of interaction, we no longer

want to see but to do and experience. This paradigm shift offers us a new line of creation from art and technology, where the artist wants the user to interact with the work of art. Although this has generated a new rhetoric in the work of art, also the interaction from the work of art has acquired a mirror value and lacks poetics. Interaction for its own sake is now also a practice, although legitimate, it also wastes the capabilities of interaction and creates a pure spectacle out of the work of art. This article proposes a qualitative and explorative analysis of the aesthetics of interaction and its creative contribution in digital art works of recent years, among which are artists such as Lygia Clark, TEAM LAB, Miguel Chevalier, NONOTAK, Random International or Rafael Lozano Hemmer. The objective of this analysis is to understand the current trend in the aesthetics of interaction, whether they seek to generate a free interaction that explores the concept itself or whether they present a basic and spectacular level of interaction. The article is based on aesthetic theories proposed by artists such as Prada, Giannetti or Lévy to leave open the revision of this paradigm of interaction.

INTRODUCCIÓN

Es objetivo de la obra de arte, brindar una experiencia estética y poética y generar una experiencia narrativa que invite al espectador a pensar o recordar. Cuando hablamos de interacción en la obra de arte, inmediatamente pensamos en el arte contemporáneo, pero también es necesario ver la interacción desde un aspecto mental y procesual. Toda obra de arte produce una interacción en el espectador, en cuanto su propósito es generar una experiencia y un diálogo espectador-obra. Esta coproducción de significado no pasa desapercibida ante el concepto de interacción ya que se trata de una experiencia bidireccional que tiene como resultado un sentido, trasladando el interés ya no a la obra en sí misma, sino a lo que sucede al momento de contemplarla. Esta quizás nueva forma de entender la obra de arte puede ser aplicada a tiempos remotos, si bien se ha considerado la experiencia artística como algo contemplativo, también podemos afirmar que esa contemplación era el inicio de la interacción que ahora se considera intrínseca en la experiencia artística. Según esto, el paso de la estética del mensaje a la estética de la interacción que vaticinó Pierre Lévy podría ser una mera cuestión de punto de vista (Lévy, 1999).

Sin ánimo de querer certificar quién fue primero, lo que interesa realmente es que hoy es todo interacción, y que según la idea clásica de arte esa relación debe de generar significado y sentido. ¿Pero qué pasa cuando la obra de arte genera interacción, pero no genera sentido, es acaso posible enfrentarse a una obra de arte en la que el diálogo no suponga una reflexión, o que no ofrezca la posibilidad de navegar por la obra simplemente? El amplio espectro de puntos de vista que tiene la interacción impide que se pueda definir con claridad su mecanismo y que por lo tanto tengamos distintas teorías y niveles de interacción. Lo que es innegable es que es un concepto de moda, un concepto sujeto a valores, si es interactivo atrae porque invita a la experimentación, pero muchas de esas experimentaciones son simplemente una secuenciación de actos predeterminados que no dan libertad al espectador sino todo lo contrario. Cierta tipo de experimentaciones interactivas podrían ocasionar tal como decía Virilio (1997),

un proceso para privar al hombre de su libre arbitrio y encadenarlo a un sistema de preguntas-respuestas sin salida.

Para poder entender la interacción en la obra de arte digital actual, vamos a hacer una revisión de las definiciones de interactividad para comprender de qué manera se está usando el concepto y cómo se justifica dentro de las obras de arte digital. Para ello es necesario presentar en qué contexto nos encontramos como sociedad y el momento actual del arte. Estas cuestiones nos permitirán entrar en el análisis de diferentes obras interactivas para dilucidar de qué manera están usando la interactividad y con qué propósitos.

CONTEXTO

La frenética efervescencia de lo digital y de las nuevas formas de ser y estar que han surgido alrededor de ello, ha generado una sociedad muy digital y con grandes ansias de experimentar y ser parte de todo. Ya no vemos, sino que producimos lo que vemos, prosumidores y consumidores de nuestros propios contenidos, interventores de cualquier proceso y testadores de toda interfaz, instalación o evento. Tocar, mover o hacer es hoy en día una norma; el sujeto pasivo está a punto de extinguirse y tan sólo encontramos personas que quieren experiencias y ser parte de ellas. Hoy en día cuando vemos una pantalla que no es reactiva o interactiva nos puede llamar la atención, la tocamos con el deseo de moverla, y en ocasiones tenemos gestos aprendidos que vienen de nuestras relaciones con las máquinas.

En este marco de la interacción y lo digital se acentúa el carácter interactivo de la obra de arte. Si hablamos de arte digital se buscan experiencias únicas guiadas por el transitar y el vivir del espectador con la obra, que ya más que espectadores de obras de arte, son usuarios, pues juegan un rol y generar un diálogo personal con la obra, desde su observación, desde su transitar, desde su manipulación y como no, desde su interpretación.

1. Tecno-sociedades digitales

Desde la década de los 70 se comienza a hablar con insistencia de la revolución informática y esa tecnología que había sido usada como una amenaza empieza a ser considerada como una puerta a las libertades y a una comunicación sin barreras. En este momento comienzan a acuñar el término de sociedad de la información para dar algo de luz a lo que estaba por venir. Pese a que las grandes empresas todavía no veían el futuro comercial de los ordenadores personales, fueron los movimientos contraculturales los que veían en esta nueva tecnología una forma de libertad y de democratización de poderes. Así, jóvenes emprendedores comienzan a hacer sus prototipos de microordenadores y videojuegos dando lugar al primer multimedia interactivo, El Pong de Atari en 1972.

Diferentes países como Japón y Canadá comienzan a generar investigación alrededor del concepto de la informatización, tratando entrever su evolución, sus posibles consecuencias y modos de actuar. Es en 1978 cuando sale a la luz en Francia el informe Nora-Minc, en él se expone que las consecuencias de este hito van a ser mayores a las de

cualquier innovación tecnológica. Desde entonces los informes y estudios se multiplican desde diferentes puntos de vista. Los más optimistas presentaban la informática y las telecomunicaciones como un vehículo de progreso, democracia, cultura y libertad, que conduce a un aumento del tiempo libre y a una mejora de la calidad de vida (Levis, 1999). Mientras autores como el japonés Yonedi Masuda (1984) hablan de una sociedad sin clases, al mismo tiempo hablan del peligro de una sociedad autómatas a la que denomina “computopia” donde si los ordenadores se utilizarán sólo con fines de automatización la sociedad controlada sería una realidad y sus consecuencias serían la alienación del género humano y la decadencia social. En todos los sentidos lo que quedaba claro para muchos autores tales como Mercer (1997) o Schiller (1996) es que esta revolución traería consigo cambios sociales.

Hoy en día queda ya evidenciado los cambios sociales que han surgido desde la informatización de la sociedad, somos sociedades interconectadas donde todo sucede en y a través de la tecnología, esa que ha hecho posible manipular nuestro entorno y relacionarnos con él en un plano real y virtual. De hecho, hablar de esa disociación de lo real y lo virtual queda ciertamente desfasado al entender que esta mediación de la tecnología es un facilitador de experiencias que van desde actividades educativas hasta lúdicas. De tal forma que lo virtual como antagónico de lo real ya no es posible, y lo virtual se ha convertido en nuestro campo de acción principal. Es por ello por lo que consideramos acertado que esa virtualidad se acerque lo más posible a un entorno real donde cada elemento es una posibilidad de interacción donde los cinco sentidos toman parte en esa experiencia. De esa forma se convierte en esencial investigar el proceso de interacción humano-humano para replicar comportamientos y sus variables.

En esta tecno-sociedad las actividades diarias en ámbitos personales, sociales, económicos o culturales son atravesadas por las tecnologías, principalmente por las FAANG: Facebook, Amazon, Netflix y Google. Posteriormente tenemos otros sistemas de interacción más avanzados como la realidad virtual o el metaverso, los que nos permiten tener una experiencia inmersiva. Y por último podemos nombrar todo el conjunto de sitios webs y sus interfaces que nos permiten tener una relación con diferentes contenidos y personas, ZOOM, Skype, Moodle, videojuegos online... Todo este conjunto de plataformas ofrece una experiencia interactiva a diferentes niveles, pero todos ellos nos permiten relacionarnos con el entorno o con las personas y ser capaces de intervenir en el medio virtual, ser creadores de algo.

Para más adelante poder entender el concepto de interactividad, es necesario señalar cómo gracias a las tecnologías los seres humanos han cambiado la sociedad y su forma de relacionarse con el mundo generando nuevas formas de comunicación y necesidades. En primer lugar, la inmediatez es un elemento fundamental en cualquier experiencia de usuario, y su falta lleva a frustraciones e interpretaciones erróneas. En segundo lugar, la inteligencia artificial, que desde sus inicios ha sido un emulador de procesos físicos y mentales del ser humano, ha sido un éxito y una ventaja pero que tiene el peligro de automatizar hasta tal punto todas nuestras relaciones que los seres humanos pierdan la habilidad de discurrir y resolver problemas por sí mismos o usar su creatividad. En tercer lugar, podemos nombrar la individualidad, las personas pueden compartir

espacios, pero estar cada uno en su propio mundo, es decir, compartimos espacios reales para trasladarnos a universos virtuales donde no nos cruzamos. Y en cuarto lugar la virtualización de la identidad, hecho que convierte una acción virtual en más importante que una real, por ejemplo, un *like*. Este cambio de paradigma social potencia la pulsión escópica en ambas direcciones, mirar y ser mirado, y esto tiene que ver con la necesidad de exponerse y publicarse.

Las redes nos han permitido crear y exponer identidades propias o ficticias, las cuales tienen un valor más fuerte que la identidad personal, todo lo que se crea alrededor de la identidad digital es un conjunto de valores que se adscriben por deseo a dicha identidad, forman parte de la utopía del cuerpo. La visibilidad y el llegar al mayor número de personas ya no es deseo de los medios de comunicación, cada individuo se ha convertido en un medio de comunicación y su afán es difundir, compartir y ser visto, tener el protagonismo.

2. El concepto de interactividad a debate

El salto a la interactividad en el arte se sitúa con el nacimiento de las vanguardias, donde el arte participativo, el *happening* y la corriente Fluxus toman fuerza dentro del arte clásico. Es entonces cuando la interacción toma presencia y se empieza a considerar a la obra de arte no como un fin sino como un proceso o experiencia. Dichas prácticas trataban de salir de esa mirada clásica del arte y generar un distanciamiento con un punto de vista estático. Era un llamado a la acción y participación en la obra, a ser parte de un juego, experiencia, azar, ruptura de normas, mantener un público o espectador activo, pues hasta entonces se había considerado el pensar como si fuera algo pasivo.

La llegada de las artes digitales y el uso de elementos electrónicos dentro de las obras dio lugar a una nueva interacción donde el espectador podía volver a ser parte de la obra y creador de la obra al mismo tiempo. Artistas como Nam June Paik o Bill Viola comienzan a experimentar con la interactividad y los llamados circuitos cerrados, donde toda obra genera una interacción en la que el espectador experimenta la obra y es en sí mismo la obra, al accionarla y estar presente en ella. Lo que el circuito cerrado ofrece, es la posibilidad de un diálogo que si bien es ciertamente limitado establece una red entre las diferentes variables que intervienen y ofrece una constante modificación de significado.

Estas primeras experiencias fundan las bases del arte digital e interactivo que junto a la nueva tecno-sociedad propician la creación de diferentes estudios sobre la estética de la interactividad. La filósofa alemana Sybille Kramer (1995) distingue cinco características fundamentales de los medios interactivos; el primero establece que estos entornos digitales son entornos simbólicos, con su propia naturaleza semiótica, son representaciones digitales de nuestros sentidos. En segundo lugar, establece que la relación que se produce de la interacción humano-máquina es autárquica, autónoma. La tercera característica es que esas relaciones o acciones son imposibles de predecir. La cuarta expone que un sistema generado por ordenador es un sistema de reglas con el cual se establece una relación experimental. Y, por último, la quinta característica es que la interacción es un sistema de doble función, observación y participación.

Dentro de la interactividad hay tipos y niveles, en cuanto a tipos rescatamos los propuestos por Claudia Giannetti (2002), quien distingue tres; el sistema mediador que sería la reacción puntual, el más simple; el sistema reactivo, con interactividad de selección, acceso multidireccional y con operaciones limitadas; y el sistema interactivo donde se establecen relaciones con el contenido e intervienen del mismo modo tanto el emisor como el receptor. Para Peter Weibel (2006) la cualidad interactiva de los nuevos medios tiene que ver con la virtualidad, variabilidad y viabilidad. La virtualidad hace referencia a cómo se archiva la información, la variabilidad a la capacidad de ver alterada su estética por su relación con el usuario y la viabilidad tiene que ver con cómo se altera todo según los modelos de comportamiento de la imagen. Weibel entiende a la obra de arte interactiva como un sistema vivo reacciona y se alimenta de los sentidos del usuario. Por su parte, Xavier Berenguer (1998) expone que el mayor potencial de las TIC radica en su condición interactiva y en la posibilidad de intervenir en las narraciones. No obstante, depende del campo desde el que se trabaje la interactividad vamos a encontrar muchas definiciones y clasificaciones.

2.1. Crítica a la interactividad

Por mucho que el concepto de interactividad tenga intrínsecas las nociones de progreso y libertad de acción, también existen críticas que se oponen a la supuesta bondad del concepto. La interactividad como un juego donde se le da el poder al usuario de manipular la obra o interfaz, también puede ser entendida como un experimento de control y comportamiento bajo un marco determinado, donde el paradigma de la representación se ve desplazado por el de la manipulación. Al escuchar la frase “el arte nos hace libres”, pensamos en las posibilidades de acción y pensamiento que nos ofrecen las artes, pero ¿qué pasa si ese sistema de acciones y reacciones está predeterminado de tal forma que determina nuestra navegación por la obra de arte? Si pensamos en una obra de arte con un sistema en red podemos explorar de manera multidireccional siendo capaces de definir qué caminos tomar y qué experiencias tener. La interfaz de una web por lo general presenta una interacción lineal con diferentes recorridos, pero no establece un sistema fractal de direcciones, sino que la navegación está predeterminada. Lo mismo puede suceder con muchas obras de arte donde su exploración se ve sujeta a un sistema predeterminado de exploración que no ofrece libertad de acción.

Lo seductor de la palabra interacción ha dejado obnubilada a la población deseosa de alcanzar el poder de control cuando en verdad están ejerciendo el poder de control sobre ellos (Shulgin y Bookchin, 2001). Se hace inevitable el fracaso de muchas de las manifestaciones artísticas que han adoptado como fundamental la vía de la participación interactiva cayendo, nuevamente, en un intento de renovación del espectáculo mismo, ya cuestionado por la crítica situacionista, que meramente trataría de hacer evolucionar al espectador pasivo hacia un “espectador estimulado” o, incluso, un “espectador intérprete” (Prada, s.f.).

Este entramado social del espectáculo nos ha adoctrinado para ser unos buenos usuarios que responden a preguntas y siguen las reglas del juego, quizás por ello no pretendemos salirnos de nuestro rol cuando nos enfrentamos a una obra de arte interactiva y nos

conformamos con que reaccione a nuestra presencia y así formar parte del espectáculo. Somos un engranaje más, no participamos. Es demasiado tarde para revertir el deseo de interactividad, aunque sea superfluo, ya se ha convertido en un cliché, debemos ser interactivos y nuestros objetos cotidianos también, por lo tanto, la obra de arte no puede quedarse atrás. El problema es cómo alejarnos de esto y ofrecer una perspectiva crítica al concepto de interactividad en la obra de arte sin formar parte de dicho espectáculo.

ANÁLISIS

Cómo hemos mencionado el origen del arte participativo se sitúa en las vanguardias, pero sin querer remontarnos tanto en el tiempo, este análisis se centra en una serie de artistas contemporáneos, siendo muchos de ellos los artistas más conocidos y expuestos en el ámbito de las artes digitales y electrónicas. El análisis que acontece es un despiece de distintas obras interactivas y de sus propósitos y métodos, es un análisis basado en la experiencia y en la síntesis de materiales, textos y teorías que defienden o explican dichas obras. Tras la revisión teórica realizada establecemos unos parámetros ideales para obtener una experiencia interactiva reseñable, donde el acto interactivo sea parte del mensaje y de la obra, y no sea un simple disparador que active el sistema pero que no guarde relación con la obra en sí misma. El grado de cumplimiento o acercamiento a dichos parámetros es lo que nos ayuda a comprender cuál es la estética de la interacción propuesta por la obra, así como su función u objetivos.

El primer parámetro es determinar si el elemento que propicia la acción (o interacción) por sus condiciones físicas o mentales condiciona de manera particular la obra de arte haciendo única la experiencia. El segundo parámetro cuestiona si el acto interactivo establece una relación con el mensaje de la obra o es la obra en sí misma. Por último, el tercer parámetro hace referencia a la relación y diálogo que se genera en la obra, en este aspecto se busca una cierta retórica de la libertad. Estos parámetros surgen de un deseo personal, un ideal que he forjado durante mi carrera con respecto a la obra de arte interactivo, un anhelo o un capricho que, tras ver y experimentar muchas obras de este tipo, se ha forjado en mi interior una especulación de la obra interactiva ideal. Más allá de ser una propuesta personal y subjetiva de lo que la obra de arte debería contener, es una revisión crítica del devenir de la obra de arte interactivo, donde en ciertas ocasiones el medio no ofrece un mensaje y donde la experiencia no repercute reflexión sino espectáculo.

Antes de empezar el análisis con los artistas más actuales, comenzaremos con la obra de la artista brasileña Lygia Clark (1920), *Bichos* (1961). Clark concibe la interacción desde su obra escultórica. Lygia ofrece la experiencia de intercambio de roles en la que se basa el principio de interactividad donde creador y espectador se intercambian roles, en este caso las obras de Clark son manipuladas por los espectadores generando nuevas obras que seguirán siendo manipuladas por otros usuarios pudiendo tener un número muy elevado de distintas posibilidades. Lygia presenta un mapa amplio de tácticas donde el espectador elige sus caminos, pero estos caminos o movimientos en palabras de la autora están previamente definidos pues es un sistema de partes interconectadas. La acción del espectador se entrelaza con la respuesta inmediata del Bicho, formando

esta nueva relación, que es posible precisamente porque el Bicho se mueve - tiene vida propia - (Brett, 1994). Esta respuesta del Bicho puede ser impredecible pero la capacidad de acción del usuario está bastante limitada haciendo previsible la experiencia.

En las obras de artistas más recientes como Rafael Lozano Hemmer (México, 1967) la interacción adquiere muchos niveles y perspectivas. Principalmente sus obras establecen una relación entre el espacio-objeto y el arte performativo. Rafael es uno de los artistas electrónicos más reconocidos en la actualidad, su obra es pura retórica de la tecnología, ha sabido emplear la interacción de un modo fugaz pero eficaz, proporcionando un mensaje crítico con respecto a la tecnología y los problemas sociales. Sus instalaciones plantean una mediación entre el cuerpo del espectador y la tecnología, creando experiencias únicas basadas en las propias características y acciones del espectador. Su trabajo vive mientras haya un espectador, creando la necesidad entre ambos de existir. El uso peculiar que le da Rafael a la tecnología pasa por darle la vuelta a la misma y tergiversar su uso para tratar temas sobre la intimidad, la autorrepresentación o la ausencia. La obra *Nivel de Confianza 2015* (Figura 1), emplea el sistema de reconocimiento facial para decir a cada espectador el nivel de similitud que tiene con alguno de los desaparecidos de Ayotzinapa. El sistema ha sido entrenado con las caras de los 43 desaparecidos y ofrece al espectador una experiencia en la que su propia identidad es la que interactúa con el sistema, anulando su capacidad de acción y empujándolo a un inevitable encuentro con su posible homónimo mexicano. A parte de transformar una tecnología de control en un sistema de crítica social, Hemmer propicia una interacción profunda e impredecible, que no se basa en la acción-reacción, sino que rompe las lógicas del espectáculo puro de intervención lineal generando un diálogo entre el sistema de reconocimiento, el espectador y los desaparecidos. Las posibilidades de interacción son limitadas pero sus respuestas impredecibles, una obra con total autonomía en interacción con un usuario.



Figura 1. Nivel de confianza 2015, Rafael Lozano Hemmer.

El siguiente artista es Miguel Chevalier (1978), nacido en México y afincado en Francia, es un artista que usa la tecnología como medio de expresión de las artes visuales y crea experiencias interactivas inmersivas. En su obra *Magic Carpets* se proyecta sobre el suelo unos tapices que simulan las estéticas arabescas, dibujos y grecas que se ven alterados con la presencia del espectador cambiando su aspecto. Es una obra en constante movimiento que se regenera por la acción del espectador, su carácter inmersivo atrapa al espectador en un océano de imágenes con las que puede interactuar, un océano de luz y color. El fin de la obra es mantener la estética de tapiz aun viéndose alterada por la interacción del espectador, es generativa, pero bajo un esquema cerrado, ofreciendo únicamente la experiencia de alterar momentáneamente un patrón estético pues dicha intervención no cambia el comportamiento establecido en esos píxeles, sino que reacciona para modificarse y reestructurarse. El espectador tiene la sensación de control de la obra y forma parte del juego sin percibir su falta de aportación a la obra, dando como resultado siempre la misma obra o experiencia.

Lo mismo pasa con las obras del colectivo formado por Noemi Schipfer y Takami Nakamoto en 2011, *NONOTAK*, obras que pretenden ser una experiencia lumínica donde el espectador participa sin alterar la genética de la obra, no crea, sino que altera momentáneamente, en este sentido las obras de Clark proporcionan una experiencia más profunda de interacción al poder cambiar genética y estética de la obra, de esos seres vivos. En el caso colectivo japonés fundado en 2001 por un grupo de estudiantes liderado por Toshiyuki Inoko, *TEAMLAB*, se han convertido en un espectáculo visual sin precedentes gracias a sus grandes instalaciones inmersivas donde los espectadores pueden moverse y jugar con los elementos que aparecen en los inmensos paisajes (Figura 2). Estos parques de atracciones exponen la interactividad como una especie de



Figura 2. Born from the darkness 2018, instalación interactiva TEAMLAB.

control y manipulación de la obra que da al espectador la oportunidad de interactuar bajo la ilusión de crear. Son universos de color que reaccionan a la presencia y acción de los espectadores bajo un sistema de acción-reacción. Las posibilidades de la interacción son mínimas y el concepto de interacción no es trabajado ni explotado.

Por último, hablamos de la obra *Rain Room 2013* (Figura 3), de Random International, colectivo integrado por Hannes Koch y Florian Ortkrass. En esta obra la interacción trasciende a la poética y crea una experiencia onírica donde el concepto de interacción es dado la vuelta. En esta instalación se recrea la experiencia de la lluvia, agua, luz y sonido para generar una poesía sensorial en la que el espectador debe atravesar un espacio de lluvia artificial en el que la tecnología va a evitar que se moje pero que esté bajo la lluvia. Un complejo sistema de cámaras 3D capta tamaño, posición y movimiento del usuario para posibilitar que los chorros de agua se anulen a su paso. Este colectivo tras el éxito de su obra *Audience* vuelve a conseguir una experiencia poética de la interacción, un verdadero diálogo entre la tecnología, la obra y el espectador para dar una experiencia única, predecible pero mágica. La interacción está sujeta a investigación y crítica, el tipo de interacción es casi la obra en sí misma, la experiencia que provoca gracias a la ausencia o presencia plantea un uso de la interactividad más profundo en el que dialogan los tres elementos.



Figura 3. Rain Room 2013, Random International.

CONCLUSIONES

Si bien la tesis que aquí se plantea nace de lo personal, sí existe una crítica a la interacción que cuestiona tanto su definición como su función. Es posible que sea necesario recategorizar las estéticas de la interacción, así como las obras digitales o interactivas en base a experiencias o corrientes. Lo interactivo ha jugado con la promesa de poner

al espectador en el centro de la obra y hacerlo participe y cocreador, sin embargo, en ocasiones esa participación está totalmente predeterminada limitando el libre albedrío y la unicidad de la experiencia. Tras el análisis realizado y partiendo de las características y niveles que Kramer y Giannetti proponen, podemos ubicar las obras de Chevalier y Team Lab en un terreno diluido, donde no existe autonomía o simbolismo, un espectáculo visual donde el espectador es el interruptor que desencadena una serie de comportamientos preentrenados y definidos. Este es un tipo de interacción que se basa más en el hecho reactivo que en un diálogo multidireccional, donde la condición del espectador no condiciona la obra más allá de activar un determinado punto u otro de la composición visual. En el caso de Lozano Hemmer o Random International apreciamos una clara voluntad de convertir el acto interactivo en una metáfora, haciendo de la estética de la interacción la propia obra de arte. Si miramos a la obra de Lygia Clark observamos retórica, intercambio y diálogo, haciendo del acto interactivo un ejercicio mental y físico con retorno multidireccional, donde las opciones están limitadas, pero ofrecen libertad de acción. En último lugar, la obra de Nonotak es una experiencia lumínica donde no existe un diálogo entre obra, es un juego de luz que el espectador ve o transita.

El camino hacia una estética de la interacción que suscite más retórica en la propia obra de arte, pasa por pensar esas estéticas como metáforas y relaciones de símbolos y significados, olvidándonos del paisajismo interactivo y generando retóricas únicas entre el espectador, la obra y el mensaje. Esta es una primera revisión al acto interactivo en estos términos, que puede dar pie a revisar más obras y desarrollar más crítica al respecto. El objetivo era hacer una revisión teórica y evaluar las obras propuestas con la intención de entenderlas y probablemente clasificarlas en un nuevo paradigma que aún está por definir. Aunque si de arte hablamos, tratar de encerrar y definir su experiencia a una simple clasificación sería privarlo de su diversidad y libertad. La obra de arte es compleja, y lo es aún más en su relación con la tecnología digital pues abre su campo de acción e interpretación. De esta disertación rescatamos que la obra de arte debe tener poética y tiene que permitir una navegación libre, en el caso de estar predeterminada perdería una de sus cualidades principales, el libre arbitrio. La estética de la interacción se ha fetichizado y la obra de arte se encuentra entre el intersticio de lo espectacular y lo poético, en una guerra de poder y aceptación que se debate por atraer cada vez a más público. Sin embargo, este cambio de paradigma está decantándose más por un sistema de luces y colores atractivo que por una buena retórica. Si bien, este análisis no profundiza en sistemas o técnicas evaluativas, da una visión de lo que estas obras transmiten y su alcance social. Podemos decir que la tecno-sociedad apuesta por un control y manipulación superficial de su entorno frente a la exploración de las tecnologías con fines retóricos y teóricos.

FUENTES REFERENCIALES

- Berenguer, X. (1998). Una dècada d'interactius. *Temes de Disseny*, 21, Barcelona.
- Brett, G. (1994). Lygia Clark, in search of the body. *Art in America*.
- Giannetti, C. (2002). *Estética digital, sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*. Barcelona: ed. L'angelot.

- Kramer, S. (1995). *Spielerische Interaktion* en ROTZER, F. Schöne Neue Welten? Auf den Weg zu einer neuen Spielkultur, München.
- Levis, D. (1999). *Tecno-sociedad*. [entrada de blog]. <https://cibermemo.files.wordpress.com/2020/02/tecnosociedad.pdf>
- Lévy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?*. Barcelona: Paidós.
- Masuda, Y. (1984). *La sociedad informatizada como sociedad post-industrial*. Editorial Fundesco.
- Mercer, N. (1997). *La construcción Guiada del conocimiento*. Barcelona: Paidós.
- Prada, J. M. (s.f.). *Críticas al concepto de interactividad*. Red digital. [entrada de blog]. Recuperado de: http://reddigital.cnice.mecd.es/3/firmas_nuevas/prada/prada_3.html
- Schiller, H. (1996). *Aviso para navegantes*. Barcelona: Ed. Icaria, Colección Más madera.
- Shulgin, A. y Bookchin, N. (2001). *Introduction to Net Art (1994-1999), net_condition*. Art and Global Media, MIT.
- Virilio, P. (1997). *El cibermundo, la política de lo peor*. Madrid: Ediciones cátedra.
- Weibel, P. (2006). La condición post media. En *La condición Post media*, Catálogo de Exposición. Madrid: Centro Cultural Conde Duque.