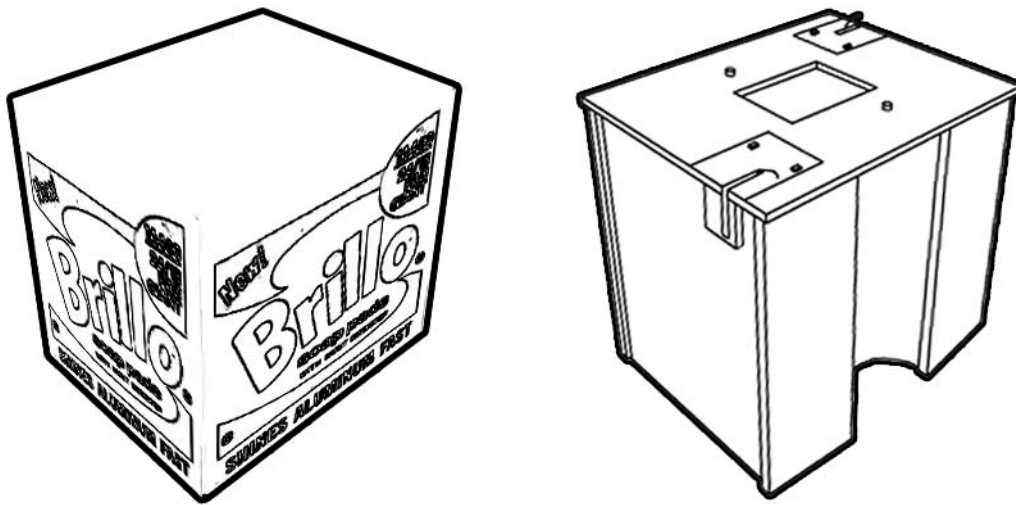


# La Brillo Box electrónica

Una visión del arte interactivo a través de los escritos de Arthur Danto



## Resumen

En el presente documento aplico las teorías desarrolladas por Arthur Coleman Danto en el libro *The Transfiguration of the Commonplace* (1981) a la obra de arte interactivo *PainStation* (2001), creada por Volker Morawe y Tilman Reiff. Mi intención es mostrar, por medio de los argumentos del profesor Danto, cómo podemos ver dicha pieza como una obra de arte, pese a presentar numerosas similitudes con un videojuego, estableciendo por otra parte un paralelismo con la *Brillo Box* (1968) de Andy Warhol, ejemplo de la obra de arte que se confunde con el objeto cotidiano.

## Introducción

La obra consiste en una consola de videojuego para dos jugadores, del tipo que se encuentran en bares o locales recreativos. Tiene el aspecto de una mesa gris, en cuya parte superior se ha insertado un monitor, flanqueado en lados opuestos por los controles de los jugadores: un *joystick* de forma cilíndrica y un panel metálico con dos botones. Para jugar, se precisan dos personas que se coloquen cada una a un lado de la mesa y sujeten con su mano derecha el joystick, mientras apoyan la mano izquierda abierta en el panel metálico (*Pain Execution Unit*, o PEU), de manera que mantienen apretados los dos botones que se hallan en la misma. Así, ambos jugadores cierran un circuito eléctrico que marca el inicio del juego.

Los participantes compiten en el clásico *Pong*, un videojuego de la primera generación que consiste en un sencillo juego de tenis cuyas normas son evidentes: cada jugador, representado por una barra vertical, debe interceptar y devolver la pelota que le envía su oponente. La novedad con respecto al juego original está en su sistema de castigo: al fallar un rebote, el jugador recibe un castigo físico en su mano izquierda. Este puede tomar la forma de calor, emanado por una lámpara situada bajo el panel metálico, descargas eléctricas de bajo voltaje o bien un

latigazo que deja una pequeña herida en el dorso de la mano. Dichos castigos están representados en la pantalla por unos iconos (*Pain Inflictor Symbols*, o PIS) que aparecen de forma aleatoria, a fin de que el jugador no pueda predecirlos. Ambos jugadores son castigados de la misma manera y la jugada de uno afecta directamente al otro, de manera que la competición adquiere la tensión de una suerte de ruleta rusa. El juego acaba cuando uno de los jugadores, para evitar el dolor, retira su mano del panel, interrumpe el circuito eléctrico y por tanto ha perdido. La obra, creada por Volker Morawe y Tilman Reiff, recibe el nombre de "PainStation".

Me encontré con la *PainStation* en el festival de arte electrónico *Ars Electronica* que tuvo lugar en Linz en 2002. Fue la primera obra que vi, al estar situada en el vestíbulo de entrada del O.K. Centrum für Gegenwartskunst, sede de la exposición *Cyberarts*, que recoge los proyectos premiados en la categoría de arte interactivo. Hasta entonces había tenido poco contacto con piezas interactivas, y en principio lo único que vi fue una máquina con una pantalla, tal vez uno de esos típicos puntos de información en el que se puede consultar un plano de las salas y las obras expuestas. Lo que me llamó la atención, no obstante, fue el gran rótulo que recorría el lateral de aquella caja gris, con la palabra "PainStation" inscrita en el mismo color y con la misma tipografía que emplea la popular consola de videojuegos "PlayStation", de la marca Sony. La identificación de la marca y el juego de palabras fueron inmediatos. Eran las diez de la mañana, y los primeros asistentes iban llegando al centro, curioseando por las salas. Pronto algunos de ellos se congregaron en torno a la máquina, y tras escuchar las explicaciones de uno de sus creadores, Tilman Reiff, se dispusieron a jugar. Cuando se produjo el primer "castigo", y el sorprendido jugador retiró su mano con un grito, la expectación creció entre los que le rodeaban: ahora todo el mundo quería probar esa nueva forma de juego en la que perder, duele. Más tarde tuve ocasión de jugar contra Reiff, y fue una experiencia enormemente adictiva. La angustia que producía esperar la siguiente descarga, la satisfacción de ver la reacción de dolor del contrincante al marcarle un punto, eran sensaciones que hasta ahora habían sido totalmente ajenas a los videojuegos. El sencillo juego de tenis era una mera interfaz para una competición que en realidad tenía lugar entre dos personas, y a un nivel físico. No es de extrañar que el título original del proyecto lo denomine "artefacto mejorado de duelo" (*enhanced duelling artefact*).

Tilman Reiff (Düsseldorf, 1971) y Volker Morawe (Bremen, 1970) se conocieron mientras realizaban el curso de postgrado de la Kunsthochschule für Medien Köln (Academia de Media Art de Colonia). Ambos se han especializado en el diseño de interfaces y sistemas interactivos, y con otro compañero de la escuela han fundado *//////////fur////*, un grupo de investigación sobre "interfaces artísticas de juego". El proyecto *PainStation* surgió en el ámbito de la academia, como parte de sus investigaciones en torno a las posibilidades de la interactividad en los juegos de ordenador:

*In developing the PainStation, the question arose as to how, first, the sensual contact, which is reduced in common computer games and, second, the principle of sociability, which is still only inherent in haptic games, can be integrated (...) not only should man and machine be linked, not only virtual opponents be fought.*  
(Leopoldseeder, 2002. p. 102)

En una conversación que mantuve con Reiff, éste me indicó que el interés del proyecto es ir más allá de la anodina interacción que han conseguido hasta el momento los juegos de ordenador, cuyo mayor logro es el mando vibrador. Por

medio del dolor se logra una implicación física del jugador, y al competir forzosamente con otra persona, se crea una relación social a un nivel superior al que se puede alcanzar en los juegos de ordenador, en los que se combate a un personaje virtual. En este aspecto es fundamental la elección del videojuego *Pong* como "campo de batalla", puesto que su simplicidad evita desviar la atención del verdadero propósito e interés del juego, que es competir contra otra persona provocando y sufriendo dolor físico.

Así expuesta, la PainStation no parece ser más que un experimento de interacción para consolas de videojuegos, un polémico paso hacia una más intensa y adictiva experiencia de juego, pero es mi propósito demostrar que se trata en realidad de una obra de arte interactivo.

Como obra de arte, la PainStation plantea numerosos interrogantes: ¿Cómo puede ser un videojuego una obra de arte? ¿Qué diferencia a esta consola de cualquier otra que se halle en un bar o local recreativo? ¿Acaso es una escultura, una instalación? ¿Se consideran sus autores artistas, y a su creación una obra de arte? ¿Puede ser una obra de arte si se produce industrialmente? ¿De qué trata, cuál es su mensaje?.

Al igual que sucediera con la *Brillo Box* de Andy Warhol, esta consola se acerca demasiado al terreno del mero objeto, de lo banal, como para ser considerada una obra de arte. El hecho de que sus propios autores no se consideren artistas y estén creando más *prototipos* como éste no facilita su percepción como tal. Tampoco el hecho de que se trate de un videojuego: pese a su creciente popularidad, los videojuegos se consideran aún mero entretenimiento, nunca un producto cultural. Por todo ello la PainStation se sitúa en el polo opuesto de lo que tradicionalmente se ha considerado que debe ser una obra de arte, y por este mismo motivo abre nuevas vías a la crítica del arte contemporáneo, que podemos explorar con la ayuda de las teorías de Arthur C. Danto.

## **PainStation y la transfiguración de lo banal**

En su obra *The Transfiguration of the Commonplace*, Arthur Danto expone de qué manera lo banal, el mero objeto se transfigura en obra de arte y ofrece una serie de conceptos con los cuales afrontar dicha transformación de significado. Aplicando estos conceptos a la PainStation pretendo justificar el definirla como obra de arte.

En primer lugar se encuentra el contexto. Señala Danto, citando la 'teoría institucional del arte' que "un objeto material (o artefacto) se dice obra de arte cuando así se considera desde el marco institucional del *mundo del arte*." (Danto, 2002, p.27). Considerando que el festival Ars Electronica es un evento que cuenta con el respaldo de las instituciones públicas y culturales austríacas, y que la exposición de las obras seleccionadas para este certamen tiene lugar en un centro de arte (el O.K. Centrum für Gegenwartkunst), podemos afirmar que pertenece al marco institucional antes citado. Así, la PainStation, por el simple hecho de formar parte de dicha exposición, es ya una obra de arte. Es cierto que esto por sí sólo no explica qué diferencia la obra de un simple videojuego, pero indica la importancia del contexto: éste determina en gran medida nuestra percepción del objeto, y por tanto es uno de los factores que distingue entre la obra de arte y la mera cosa. La PainStation no podría distinguirse (en apariencia) de cualquier otra consola de

videojuegos si estuviese colocada en un centro recreativo, y es su situación en un contexto de exposición de arte la que fuerza nuestra percepción hacia una consideración del objeto bajo una luz diferente. La reacción del público asistente, que he descrito anteriormente, es un indicador de esta condición: en el contexto de un salón recreativo, al recibir el primer calambrazo, el sorprendido jugador se dirigiría inmediatamente al responsable del local para pedirle explicaciones por el "mal funcionamiento" de la máquina. En el contexto de una exposición de arte interactivo, el dolor forma parte de la interacción con la obra, y es (hasta cierto punto) deseado.

No obstante, el contexto parece no ser suficiente en sí mismo para justificar la percepción de un objeto como obra de arte, y la teoría del marco institucional se presta a abusos y malentendidos que pueden desvirtuar el valor de la misma. Cualquier objeto que se encuentre en un espacio de exposiciones o un museo podría ser tomado por una obra de arte, lo cual no hace sino contribuir a una mayor confusión. Se puede recurrir entonces a afirmar que un objeto es arte cuando es el resultado de la *expresión* de un artista. Como ha quedado reflejado anteriormente, los artistas tienen con esta obra la intención de suscitar una reflexión que va más allá del mero fin de entretenimiento de un videojuego, lo cual indica que tiene un contenido, una *metáfora*. Ampliaré este punto más adelante.

La idea del arte como espejo de la naturaleza, como *mímesis*, pierde sentido al incorporarse la propia realidad a la obra, por medio primero del *collage*, luego el *assemblage* y finalmente la recontextualización del objeto cotidiano. Pero no por ello la obra de arte deja de ser una *representación* de la realidad. El objeto cotidiano, como obra de arte, no es tal objeto, sino que se convierte en una representación de sí mismo. Lo que es válido para el objeto "real" no es válido para el "objeto-representación" que forma parte de la obra de arte. En 1965, Joseph Kosuth crea la obra "*Una y tres sillas*", que se compone de tres elementos: dos paneles, uno con la foto de una silla, otro con la definición de un diccionario de la palabra "silla" y por último una silla real. Con esta obra Kosuth muestra la triple vertiente del concepto "silla", como imagen, como palabra y como objeto físico. La silla real en este caso no es ya el objeto que se emplea para sentarse, sino una *representación* de la "silla-objeto". Se muestra no como una pieza de mobiliario, sino como un objeto significante.

Lo mismo sucede con la PainStation: no es una videoconsola, sino la *representación* de una videoconsola, que al igual que la silla de Kosuth se muestra con el fin de exponer una idea, un contenido. Como representación, la obra necesita establecer sus propias convenciones para no ser confundida con el objeto que representa, puesto que como indica Danto, "cuanto mayor es el grado de realismo logrado, mayor es la necesidad de indicadores externos de que se trata de arte y no de realidad" (Danto, 2002, p. 52). Así, la obra presenta una serie de particularidades que la distinguen del objeto de uso, como son la ausencia de una ranura por la que insertar monedas (impensable en una máquina recreativa, puesto que su función es recaudar el dinero de los jugadores), la austeridad gráfica del juego (un aspecto que ampliaré más adelante) y por supuesto el hecho de que infrinja dolor en los jugadores, algo que (de momento) no está contemplado por la industria del videojuego.

Como ya señalara Walter Benjamin, la obra de arte se emancipa del carácter de objeto de culto gracias a su reproductibilidad técnica (Benjamin, 1973, p. 20). Pierde por tanto su "aura", o bien como indica José Luis Brea, esta se "enfría", se convierte en el aura de un nuevo rito, el de la multiplicación sistemática (Brea,

1991, p.14). En una entrevista mantenida por correo electrónico le pregunté a Tilman Reiff cuántas copias de la PainStation habían creado, y si algún coleccionista había mostrado interés en adquirir el modelo original. Reiff me contestó que sólo han fabricado una máquina, pero ningún coleccionista se ha interesado por ella. Tan sólo han recibido ofertas de entusiastas de los videojuegos o empresarios que quieren adquirir la máquina pensando que se trata de un producto industrial, no de una pieza única y menos aún de una obra de arte. La obra, en este caso, ha perdido su aura hasta el punto en que sólo es concebida como una multiplicidad. Danto indica respecto a esta reproductibilidad el problema metafísico que plantea en relación a la identidad de la obra de arte (Danto, 2002, p. 65), puesto que ésta es en última instancia independiente del destino de sus copias. Los propios creadores de la PainStation han creado involuntariamente el espacio para dicho problema metafísico al crear una nueva versión de su proyecto.

*PainStation2* es una versión mejorada de la primera máquina, creada con fines comerciales. Con un diseño más estilizado, incorpora funciones y modificaciones que la alejan de la idea original. Debido a problemas legales con la empresa Sony, los artistas se han visto forzados a rebautizarla *The Agonizer*, o finalmente *The artwork formerly known as PainStation* (una referencia irónica al cantante Prince, quien tuvo similares conflictos de marca con la multinacional). Al juego original se han añadido nuevos elementos que rompen con la idea de simplicidad, y para satisfacer a un público más amplio, que busca entretenimiento, se ha suavizado el nivel de dolor, que es además regulable. Finalmente, han incorporado una ranura para introducir monedas. Si esta nueva versión tendrá éxito en el ámbito de los salones recreativos es aún una incógnita, pero en todo caso lo que resulta interesante es cuestionarse hasta qué punto esta copia sigue identificándose con la obra original. ¿Es esta máquina recreativa una copia de la obra de arte, y por tanto ella también una obra de arte? Me siento inclinado a decir que no, puesto que los aspectos que hacían de ella una *representación* de un videojuego (y que he enumerado anteriormente) han desaparecido. En el caso concreto de esta obra, su reproductibilidad ha llevado inevitablemente a una transformación de su contenido y con él a la pérdida de su condición de obra de arte.

A lo largo de este texto he descrito la obra una y otra vez como *videojuego* o *consola de videojuego*. Su similitud formal con una máquina recreativa es lo que ha suscitado la necesidad de mostrarla como obra de arte y diferenciarla por tanto del mero objeto. Dedico por ello este último párrafo al aspecto clave de la obra, que es el de su significación. Como he indicado antes, se trata de un videojuego, pero ¿de *qué* videojuego concretamente? No es ni mucho menos un juego de última generación, con impresionantes gráficos y efectos sonoros, que es lo que esperaríamos encontrar en un centro recreativo. Es sencillamente uno de los juegos más antiguos de la historia de este medio, *Pong*, creado en 1972 por Nolan Bushnell. La elección de este juego, cuyo ascetismo conceptual y gráfico hoy en día no atraería jugadores en un centro de ocio, nos lleva a la metáfora que distingue a este objeto como obra de arte. *Pong* y el propio nombre de la consola, PainStation, constituyen las dos referencias a la historia del medio que marcan el sentido de la obra. Tomando uno de los primeros videojuegos de la historia, con toda su simplicidad e ironizando con el nombre comercial de la consola más popular en la actualidad, PainStation supone una crítica a la industria del videojuego. El hecho de que la combinación de un juego tan primitivo con un castigo físico controlado dé lugar a la más revolucionaria máquina recreativa de la actualidad invita a una reflexión sobre la cultura de este medio. Por otra parte, la elección de *Pong* nos demuestra que el interés de la obra no se encuentra en el juego mismo sino en la interacción que se crea entre los jugadores y la máquina. Los autores escogieron

Pong porque sus normas de funcionamiento se explican por sí mismas: esto ya era cierto en el momento de su creación, como relata Bushnell:

*To be successful, I had to come up with a game people already knew how to play;  
something so simple that any drunk in any bar could play.*  
(citado en Winter, 2003)

Y lo es más hoy en día en que toda una generación ha nacido y crecido incorporando los videojuegos a su formación cultural. Desprovista así de elementos superfluos, el sentido de la obra queda claramente centrado en la idea de una interacción física, dolorosa, con un fin meramente recreativo, lo que plantea una reflexión y una experiencia que una simple videoconsola que no puede ofrecer. Existe pues en esta obra una *metáfora* que la distingue del mero objeto de entretenimiento: la idea de una interacción más real y física con una máquina, superando el mero estímulo auditivo y visual, y la posibilidad de recuperar el elemento social del juego, al ser el contrincante necesariamente otra persona, y no un ente virtual. Esta *Brillo Box* electrónica sirve de paradigma de la mayoría de las obras de arte interactivo, en las que la pieza se confunde con el mero objeto y cobra sentido exclusivamente a través de la interacción que el espectador, convertido en usuario, crea con ella.

Pau Waelder Laso  
Palma, noviembre 2003  
pau@sicplacitum.com

## Bibliografía

- Benjamin, Walter. "La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica" (1934 y 1935), en *Discursos interrumpidos I*. Taurus, 1973, p. 15-60.
- Brea, José Luis. *Las auras frías*. (Col. Argumentos, 121). Anagrama, 1991.
- Danto, Arthur C. *La transfiguración del lugar común. Una filosofía del arte*. (Col. Paidós Estética, 31). Paidós, 2002.
- Leopolseder, Hannes y Schöpf, Christine. *Cyberarts 2002. International Compendium – Prix Ars Electronica 2002*. Hatje Cantz, 2002.
- Morawe, Volker y Reiff, Tilman. "PainStation. Enhanced Duelling Artefact". Memoria del proyecto. Academy of Media Arts Cologne, Marzo 2001.  
<<http://www.khm.de/~morawe/painstation/media.html>> (18 nov. 2003)
- Winter, David. "Atari Pong. First steps", en Pong-Story. 1996-2003. <<http://www.pong-story.com/atpong1.htm>> (19 nov. 2003)

## Sitios web de referencia

- PainStation <<http://www.painstation.de>> (18 nov. 2003)
- //////////fur//// <<http://www.fursr.com/>> (18 nov. 2003)
- Kunshochschule für Medien Köln <<http://www.khm.de>> (18 nov. 2003)
- Ars Electronica <<http://www.aec.at>> (19 nov. 2003)