

Bitácora

Teoría estética II

Raquel Sofía García
Universidad Jorge Tadeo Lozano

ARTE: LA CONSTRUCCIÓN ACTIVA DE SIGNIFICADOS

Cuando se habla de arte, es muy importante entender que hay dos entidades indispensables en el momento de entender una obra. Estas dos entidades son el artista como productor de la obra, y el espectador como receptor e interpretador del significado de la obra. Es por esta razón que en este artículo, se tratará de resolver la siguiente cuestión: ¿Cómo se da la relación entre obra y espectador en el momento de interpretar la obra?

Para analizar la relación que se da entre la obra y el espectador, se utilizará como referencia la instalación hecha por el artista Gary Hill llamada “Withershins”. En el año 1995, Gary Hill se encarga de hacer una instalación que consta de un laberinto puesto en el piso de un salón, y al lado de este se encuentran dos pantallas en las que se van transmitiendo diferentes imágenes, más que todo las manos en diferentes posiciones, y una voz que hace distintas preguntas. La idea del artista es que diferentes espectadores caminen por el laberinto, mientras a través de las pantallas se van emitiendo diferentes preguntas que hacen reflexionar acerca de los sentidos sensoriales del ser humano y de la forma en que el cerebro razona.

Según esta muestra artística, es posible hablar acerca de lo que plantea Gadamer acerca del arte como un juego. Así como el artista se encarga de plasmar su obra de alguna manera, el espectador también debe participar en la observación e interpretación de esta. Es ahí donde el espectador es el otro jugador que toma el desafío de entender el significado de la representación artística.



El arte se convierte en una construcción activa de significados que deben empezar a ser interpretados por parte del público de la obra. La interactividad pasa a ser un signo no sólo del juego que debe ser jugado y completado, sino incluso la cualidad propia de la obra en sí.

Es así como Gadamer, plantea el juego, en el que se participa cuando se trata de analizar una obra. En el caso del laberinto propuesto por Hill, el público debe interactuar con la obra para que esta se pueda llevar a cabo, pues si no hay personas caminando en el laberinto, las preguntas que se emiten no llegarán al pensamiento de nadie. De esta manera, Hill crea una instalación que por medio de dos pantallas juega con el público que debe encontrar el significado de encontrarse dentro de un laberinto.

De esta forma, se puede introducir el concepto de co-creador del que Gadamer habla en “La actualidad de lo bello”. Primero el artista es quien crea la instalación y quién da los elementos para que el significado de la obra sea interpretado. Es así como entra el público como co-creador de significados después de participar en la obra e interpretarla.

El sentido de la obra se completa a través de la participación y reflexión que el artista espera por parte de los diferentes espectadores. Es aquí donde una cita de Gadamer puede explicar el hecho del juego que se crea y se culmina por parte de distintos jugadores: “Toda obra deja al que la recibe un espacio de juego que tiene que rellenar” (Gadamer).

Según lo anterior, es posible afirmar que lo que Gadamer propone a través del juego en el arte, es que el receptor se encargue de complementar la obra para que esta logre expresar su sentido y significado al máximo. En el caso de “Witheshins” de Gary Hill, es el público el que toma un papel protagónico cuando se trata de producir significados en su obra, y es así como se produce el rol de cada entidad dentro del juego del arte. Mientras el artista se encarga de crear la instalación, esta sólo se completa y llega a su expresión máxima cuando el público interactúa con ella.

Para terminar, se puede decir que muchas veces la relación entre la obra y el espectador es trascendental en el momento de comprender lo que un artista quiere decir. Es por eso que la obra creada por Gary Hill, es un claro ejemplo del juego que se crea entre público y obra, en el que el espectador no sólo es un observador, sino que interpreta significados y se convierte en la entidad que hace que la obra se complete. Es así como a través del análisis realizado en este artículo, se puede hablar del término co-creador; pues el juego que propone Hill consiste en que el artista crea la instalación, y esta sólo tiene un sentido cuando el espectador logra reflexionar acerca de cómo es su cuerpo y pensamiento a través de las preguntas que se emiten a través de las pantallas que encuentra a su alrededor. Es así como se confirma que en el arte hay una construcción activa de significados, que se da tanto por el lado del emisor del mensaje, como por el receptor.



TRANSFORMACIÓN DE LA OBRA DE ARTE HACIA EL OBJETO



En el escrito que se escribe a continuación, se busca exponer la tesis creada por Walter Benjamin acerca de cómo es, y en qué se convierte la obra

de arte bajo las condiciones de reproducción masiva. Para hablar sobre lo que propone Benjamin en su ensayo “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica”, es necesario entender que a partir del año 1930, se dan cambios en las técnicas de producción y aparece la reproducción en masa. Este cambio en la producción, se ve a su vez reflejado en el arte haciendo que las obras puedan ser reproducidas las veces que se desee.

Al ser un cambio tan drástico, diferentes intelectuales como Walter Benjamin empiezan a analizar cuál sería la consecuencia para las obras de arte si estas empiezan a ser reproducidas de una forma masiva. Es por esa razón que se hablará sobre la obra realizada por Tom Wesselmann “mixed media”, artista perteneciente a la corriente del Pop Art originada en el año 1960. Es importante hablar un poco acerca de esta corriente para poder entender cómo es que la obra de arte cambia, y se transforma en objeto.



Una de las características principales de este movimiento artístico, es el uso de elementos o productos de consumo cotidiano, para usarlos dentro de las creaciones o producciones por medio del uso de fotografías o seriales de imágenes.

Según lo anterior, es necesario recalcar que lo que Benjamin propone es una postura ambivalente frente a la transformación de la obra de arte en objeto. Aunque él habla acerca de la trituration del aura de la obra de arte cuando esta es sometida a la reproducción en masa, también habla sobre puntos positivos como la democratización de las imágenes y el aumento de acceso a diferentes conocimientos para mayor cantidad de personas. Es por eso que se habla del Pop Art en este artículo, pues esta corriente artística es en sí la reproducción en serie de diferentes imágenes que componen una creación; y en el caso de Wesselmann, es la utilización de fotografías repetidas que forman diferentes tipos de collages.

Cuando se observa una de las obras de Wesselmann, es posible ver que se da la utilización de diferentes fotografías que pueden ser impresas sin número de veces, y estas son utilizadas para crear un collage que ilustra algunos de los personajes más reconocidos de la historia de los Estados Unidos, y a su vez, se muestra



también los objetos de consumo más populares. Por un lado, el hecho de usar fotografías que se encuentran al alcance de todos hace que el espectador no tenga una experiencia como tal de vida, sino que simplemente se dé la observación de un registro de alguien que existe (personajes importantes) o de algún producto que se encuentra en el mercado. Por otro lado, aunque la digitalización de la imagen y su reproducción continua sea una forma de triturar el aura de una creación, la producción en serie y las nuevas técnicas de reproducción permiten que un mayor número de personas conozcan y tengan acceso a distintos conocimientos que antes no tenían.

De esta forma, el hecho de que la técnica usada por los collages de Wesselmann sea la repetición de diferentes imágenes que muestran el consumo y a personajes de la fama, puede hacer que la autenticidad de la imagen se pierda. Pero este tipo de técnica y el uso masificado de las imágenes y fotografías le dan nuevos significados a las creaciones producidas.

En el caso de las creaciones producidas por el artista escogido, el uso repetido de imágenes busca exaltar el consumo en el que vive la sociedad actual, y de cómo la publicidad se encarga de apoyar la cultura de consumo.

Como se mencionaba en el párrafo anterior, es posible ver que la técnica utilizada por el artista escogido, y por la mayoría de artistas pertenecientes del Pop Art, es una herramienta que dota de significados las distintas creaciones.

Z



Por ejemplo, al observar Mixed Media es muy importante resaltar que en esta obra se le otorga todo el protagonismo a los objetos de la vida cotidiana, aprovechando de una forma creativa lo que se ve normalmente en un supermercado o en una tienda para volverlo una creación artística. La repetición de imágenes no se vuelve monótona, sino la forma de mostrar el estilo de vida norteamericano de una forma estética que refleja simplemente la forma de vivir en la época. De hecho, en las diferentes composiciones creadas por Wesselmann, sus collages se componen de naturaleza muerta como papel de colgadura, manteles y objetos que pertenecen a una casa común y corriente dando así una perspectiva artística que nunca antes se pensó frente a objetos tan habituales.

El hecho de que hayan cambios en las técnicas de producción de las creaciones, no significa que sean del todo malos o buenos; pues como se mencionaba anteriormente y como lo dice Walter Benjamin, mientras el valor de la obra en sí misma como única se transforma, el conocimiento y acceso a las imágenes incrementa para personas que tal vez nunca hubieran podido conocer ciertas creaciones. Además se convierte en una herramienta que genera nuevos significados, dando así un valor exhibitivo a la imagen, producción u objeto.

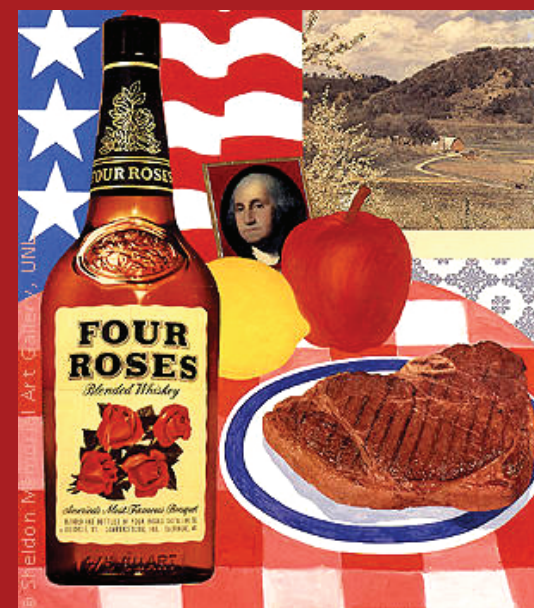


IMAGEN Y SIGNO COMO ILUSIÓN DE REALIDAD

Después de leer “La estetización de la vida cotidiana” escrita por Mike Featherstone, es posible entender que se plantean tres intentos o sentidos de querer volver la vida cotidiana en algo estético produciendo así diferentes consecuencias y características. En el escrito que se lee a continuación, se tiene como propósito exponer una de las creaciones del pintor, escultor, ilustrador y escenógrafo Jacques Carelman, para hablar de la tercera propuesta de estetización de la vida cotidiana que Featherstone propone en su ensayo en la que habla acerca de convertir la realidad en imagen y signo.

Jacques Carelman es el artista escogido para mostrar un ejemplo de cómo en la posmodernidad, se da un intento de estetizar el objeto desde una perspectiva catastrófica ya que se pierden los referentes de lo real en el momento de producir cualquier clase de imagen, signo u objeto como pasa en este caso. La creación de Carelman consiste en una serie de diseños llamada Objetos imposibles, en la que se busca crear objetos que representan la vida cotidiana, reinterpretados hasta el límite del absurdo en cuanto a su función original. En este caso, se han escogido las “Gafas imposibles” las cuales solo cuentan con un lente.



Según la creación del manifiesto de anti-diseño propuesta por Carelman, es posible hablar acerca de la perversión que se plantea ante la unión de arte y vida, en la estetización de la vida cotidiana queriendo convertir la realidad en imagen y signo. Un objeto que es totalmente disfuncional es un claro ejemplo de que la imagen y las creaciones ya no necesitan referentes. Si no hay referentes de la realidad como tal, se empiezan a reproducir objetos que sólo están en una ilusión e ideología de lo que se cree que es la realidad. Es por eso que se habla de un simulacro, en el que la sociedad de consumo se engaña a sí misma con imágenes u objetos que tienen efectos sedantes frente a la verdad del mundo real.

Así mismo, cuando se está bajo un efecto narcotizante en el que no hay consciencia de que la realidad como tal desaparece, las creaciones artísticas pierden la pureza y el significado que antes poseían y cualquier creación se considera como arte. Aparecen conceptos como el valor de uso, valor de cambio, valor signo y el valor simbólico, en el que diferentes producciones se van adaptando y muestran como se ha vuelto el mundo actual del arte.

En el caso de las gafas imposibles, se puede notar que este objeto está clasificado dentro del valor signo. Esto sucede pues la persona que adquiriera o compre un diseño como este, lo hace por moda o cuestiones de estilo. Lo que se busca mostrar con el ejemplo es que el valor de uso de las gafas se pierde completamente cuando estas sólo cuentan con un lente, convirtiéndose en mercancía que satisface una necesidad de consumo, más no cumple la función para la que este objeto inicialmente estaba diseñado, que era para mejorar la visión.

Según lo anterior, se puede citar un ejemplo que a diferencia de las gafas imposibles, habla del objeto que se encuentra en el valor signo. Esto pasa cuando todavía se conserva en una pequeña medida la noción de funcionalidad del objeto como lo propone la Bauhaus. Esta funcionalidad del objeto es ideológica puesto que su valor de uso en esencia se pierde. En el caso de los diseños que la Bauhaus propone como lo son las sillas, son un claro ejemplo para explicar cómo se da la estetización del objeto. Lo que pasa es que la función de las sillas ya no es la real, sino que puede ser ahora un objeto de decoración o de moda que transforma su función inicial. Así la funcionalidad del objeto se transforma a otra, esta funcionalidad sigue siendo necesaria en cierta medida para que el objeto o producto creado pueda ser comprado o consumido. Lo que Carelman propone, es lo opuesto a la ideología de esta escuela, pues por medio de una propuesta que busca jugar con la funcionalidad del objeto, se habla de un diseño que simplemente es inútil.



Es así como es posible entender cómo ha sido el cambio sufrido por el arte en la modernidad en el que la saturación de imágenes, signos y objetos hacen que se pierda el juicio y la crítica por lo que es estético y lo que no. La pérdida de los referentes de lo real hace que las creaciones escondan la verdad, y se viva en una ideología en la que la cultura de consumo es la dominante. Es muy interesante recalcar que a través del ejemplo mostrado de Carelman sobre los objetos imposibles, se busca a su vez mostrar cómo él también está haciendo una crítica hacia el consumo desenfrenado en el que vivimos. Con su diseño de más de 400 objetos, se burla y juega de una forma sarcástica de los elementos de la vida cotidiana mostrando hasta qué punto se llega a consumir sólo por consumir, y de cómo ahora la imagen y el signo son sólo muestras del materialismo que busca llegar a ser estético.